

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan media, khususnya media teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini berkembang pesat, pada saat ini untuk membeli makanan saja masyarakat sudah menggunakan teknologi, Pada tahun 2018, jumlah pembelanja online diperkirakan mencapai 11,9 persen dari total penduduk di Indonesia. Pada tahun 2016, jumlah pembeli *online* mencapai 9,6 persen dari total populasi dan meningkat menjadi 10,7 persen pada tahun 2017. Berdasarkan data yang dipublikasikan *WeAreSocial*, rangkuman data tren internet dan media sosial pada tahun 2019 di seluruh dunia: Jumlah Penduduk (total populasi): 7,766 miliar, pengguna seluler: 5,125 miliar pengguna internet: 4,388 miliar pengguna media sosial aktif: 3,484 miliar pengguna media sosial *mobile*: 3,256 miliar pengguna teknologi komunikasi dan informasi di Indonesia sedang mengalami tren peningkatan dari total populasi (total populasi): 268,2 juta (1% lebih atau sekitar 3 juta populasi dari 2018) Pengguna *handphone*: 355,5 juta (turun 19% atau sekitar 83 juta dari 2018), pengguna Internet: 150 juta (naik 13% atau sekitar 17 dari 2018) pengguna media sosial aktif: 150 juta (naik 15% atau sekitar 20 dari 2018) pengguna media sosial seluler: 130 juta (8,3% meningkat atau sekitar 10 dari 2018) (Riyanto, 2019).

Menurut UNESCO, *there are almost as many mobile cellular subscriptions as people in the world*, (UNESCO, 2014) Saat ini, jumlah pelanggan seluler hampir sama banyaknya dengan jumlah orang di dunia. Michel Serres dalam bukunya *Thumbelina the Culture of Technology and Technology of Millennials* mengatakan bahwa peserta didik saat ini tidak dapat terlepas dari *handphone*, hampir seluruh kegiatan menggunakan *smartphone*, mencari lokasi, memesan makanan termasuk mencari informasi apapun yang berkaitan dengan pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) maka berkembang pula sistem pendidikan, dari tingkat dasar hingga lanjutan. Berbagai metode dan media telah diperkenalkan dan digunakan dalam proses mengajar belajar agar semakin banyak guru yang memberikan kreativitas dalam mengajar dan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna yang tentunya akan meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya adalah proses pembangunan bangsa secara keseluruhan. Pendidikan berperan dalam perkembangan aspek kehidupan khususnya di era globalisasi yang serba modern seperti saat ini. Pendidikan juga berperan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengupayakan peningkatan kualitas manusia, baik secara sosial, spiritual dan intelektual, serta keterampilan profesional. Namun, saat ini sistem pembelajaran konvensional yang masih dipraktikkan di sekolah semakin diyakini sebagai sistem yang tidak efektif lagi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Hal tersebut diyakini karena konsep kemampuan, kecerdasan dan kreativitas otak seseorang berkembang pesat dan semakin memperkuat argumentasi dan pemahaman yang ingin mengoreksi kelemahan sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran yang lebih baik.

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat vital bagi kehidupan manusia sebagai upaya manusia untuk memanusiakan manusia (Sudjana,1991). Berbicara tentang pendidikan tidak akan pernah mengalami titik akhir karena pendidikan merupakan masalah manusia yang menarik dibicarakan setiap saat. Pendidikan dituntut untuk selalu relevan dengan kontinuitas perubahan. Ini adalah fondasi epistemologis dan prinsip umum pendidikan atau dalam terminologi al-Shayibany dikatakan sebagai prinsip perubahan yang diinginkan (Sudjana,1991). Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Jika bangsa Indonesia ingin berkiprah dalam percaturan global, maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah menata sumber daya manusianya, terutama menyangkut aspek moral, emosional, kreativitas, dan, spiritual di samping aspek intelektual. Penataan SDM tersebut harus diupayakan secara bertahap

dan berkesinambungan melalui sistem pendidikan yang berkualitas, baik secara formal, informal, maupun non-formal, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi (Majid & Andayani, 2005).

Masalah pendidikan yang ada di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 dalam pasal 31 (Undang-Undang Dasar 1945 dengan Penjelasan, Bab XIII Pasal 31) yang menyebutkan bahwa “Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pengajaran” Dengan demikian terlihat jelas bahwa pendidikan di Indonesia mengedepankan persamaan. Seluruh warga Negara Indonesia mendapatkan hak dan kesempatan yang sama. Masalah pendidikan dalam hal ini pendidikan secara umum dan keseluruhan termasuk di dalamnya pendidikan agama Islam, di mana setiap peserta didik muslim diwajibkan untuk memperlajari sekaligus mengamalkannya.

Di era digitalisasi, pendidikan dihadapkan pada banyak peluang dan tantangan. Kemajuan teknologi, mau tidak mau akan menyita energi untuk selalu bisa menyesuaikan dengan pergerakan zaman. Kondisi inilah yang menuntut dunia pendidikan agar mampu beradaptasi secara optimal. Meskipun demikian, tantangan ini sebenarnya bisa berubah wujud menjadi peluang.

Respons dunia pendidikan terhadap era globalisasi telah mendorong munculnya sekolah-sekolah yang menawarkan suatu sistem pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Di era digitalisasi sekarang ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah masuk pada semua lini kehidupan manusia termasuk juga pada dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dengan begitu banyaknya teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dioptimalisasi dalam proses mengajar belajar. Dengan begitu pesatnya teknologi informasi dan komunikasi sudah barang tentu membawa dampak baik negatif maupun positif. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Khususnya teknologi informasi dan komunikasi, baik dalam hal *hardware* maupun *software* memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran.

Dengan mengoptimalkan pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diharapkan membawa dampak baik bagi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga guru sebagai fasilitator dituntut untuk mampu memanfaatkan TIK sebagai sumber belajar dan mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang terintegrasi dengan TIK. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menyenangkan dan kreatif sangat penting karena dapat membantu peserta didik berhasil dalam belajar, menciptakan solusi pemecahan masalah, memberikan dampak yang besar bagi kehidupan peserta didik karena peserta didik mendapatkan ibroh, menciptakan rasa puas dan senang. Kemampuan guru untuk mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga secara signifikan akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan.

Namun pada kenyataannya, saat ini masih banyak guru yang masih menggunakan media konvensional ditengah maraknya pemanfaatan TIK pada aspek lain dan guru juga kesulitan menggunakan TIK dalam proses mengajar belajar termasuk dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini dikarenakan beban kerja guru Sejarah Kebudayaan Islam yang terlalu banyak sehingga tidak sempat mengembangkan materi ajar yang kreatif. Selain itu, keengganan guru untuk mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam menggunakan TIK. Padahal kompetensi guru Sejarah Kebudayaan Islam dalam penggunaan TIK sangat mempengaruhi potensi penerapan TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini diatur dalam Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Salah satu standar kompetensi pendidikan anak usia dini sampai SLTA dalam kompetensi pedagogik adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran dan kompetensi profesional, yaitu mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri. (Kemendiknas, 2007). Sehingga kurikulum yang diimplementasikan dapat mengintegrasikan pengetahuan umum dalam hal ini

TIK dan ilmu agama (Sejarah Kebudayaan Islam), hal ini perlu dilakukan dalam suatu sistem terpadu agar tercapainya suatu tujuan pendidikan (Natsir, 2008). Kemudian diperkuat Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 tentang pengelolaan pendidikan agama pada sekolah bab IV mengenai proses pembelajaran pasal 8 no 2 bahwa proses pembelajaran pendidikan agama dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai sumber dan media belajar yang dapat mendorong pencapaian tujuan pendidikan agama. dan bab VI mengenai pendidik dan tenaga kependidikan pasal 16 guru pendidikan agama harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, profesional, dan kepemimpinan, kompetensi pedagogik sebagaimana dimaksud salah satunya adalah guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan agama.

Di Indonesia, pemerintah menetapkan 10 sasaran terkait dengan pemanfaatan media TIK, yaitu:

1. Menghubungkan seluruh desa dengan TIK dan membangun berbagai Pusat Akses Komunitas (*Community Access Point*);
2. Menghubungkan seluruh sekolah dasar dan menengah dengan TIK;
3. Menghubungkan seluruh pusat riset dan pengembangan ilmu pengetahuan dengan TIK;
4. Menghubungkan seluruh perpustakaan publik, museum, kantor pos, dan pusat arsip nasional dengan TIK;
5. Menghubungkan seluruh pusat-pusat kesehatan dan rumah sakit dengan TIK;
6. Menghubungkan seluruh kementerian pemerintah pusat dengan TIK dan mengembangkan berbagai website terkait dengan tupoksinya;
7. Menyesuaikan kurikulum sekolah dasar dan menengah agar para siswanya kelak siap menjadi individu yang berada dalam komunitas berbasis informasi, sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan nasional;
8. Memastikan bahwa seluruh populasi di tanah air telah memiliki akses

terhadap televisi dan siaran radio;

9. Memberikan semangat dan insentif pada industri pengembangan konten TIK dan mempersiapkan secara teknis digunakannya berbagai bahasa dunia melalui komunikasi berbasis internet;
10. Memastikan bahwa lebih dari separuh penduduk dunia telah memiliki akses terhadap TIK di lingkungan mereka berada dan mampu menggunakan serta memanfaatkannya (Syarifuddin, 2005).

Berorientasi dari permasalahan di atas, penulis akan membahas dan mengkaji optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah, Peneliti memilih MAN 1 dan MAN 2 Bandung sebagai lokus penelitian dikarenakan di kedua lokus tersebut terdapat program unggulan optimalisasi pemanfaatan media TIK yang berbentuk DIGIMAX MAN 1 Bandung dan *google classroom* MAN 2 Bandung. Penelitian tersebut peneliti tuangkan dalam bentuk penelitian disertasi dengan judul **Optimalisasi Pemanfaatan Media TIK dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah (Penelitian di MAN 1 dan MAN 2 Bandung)**

B. Rumusan Masalah.

Untuk lebih memfokuskan penelitian ini agar ruang lingkupnya tidak terlalu luas dan memiliki arah yang jelas sehingga memudahkan penelitian, penulis membuat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana program optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 dan MAN 2 Bandung?
2. Bagaimana tujuan optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut?
3. Bagaimana proses optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut?
4. Bagaimana evaluasi optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN- MAN tersebut ?

5. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut?
6. Sejauh mana dampak pelaksanaan optimalisasi pemanfaatan media TIK terhadap keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Program optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1 dan MAN 2 Bandung
2. Tujuan optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut
3. Proses optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut
4. Evaluasi optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut
5. Faktor pendukung dan penghambat optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut
6. Dampak pelaksanaan optimalisasi pemanfaatan media TIK terhadap keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN-MAN tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk menambah wawasan dan sebagai bahan kajian tentang optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .

2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh sekolah dalam penyediaan dan pemanfaatan media TIK untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai media pembelajaran agar tujuan dan kemajuan pembelajaran bisa tercapai. Juga bagi guru dapat menjadi acuan untuk memilih media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, selain itu juga meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan, di MAN I dan MAN 2 Bandung dan di dunia pendidikan secara umum.

E. Kerangka Berpikir

1. Optimalisasi Pemanfaatan Media TIK

Media khususnya media TIK di era globalisasi saat ini berkembang pesat. Pada saat ini untuk membeli makanan saja masyarakat sudah menggunakan teknologi, pada tahun 2018 jumlah pembeli online diperkirakan mencapai 11,9 persen dari total penduduk di Indonesia. Pada tahun 2016, jumlah pembeli online mencapai 9,6 persen dari total populasi dan meningkat menjadi 10,7 persen pada 2017(Putera, 2019). Bahkan pemesanan kendaraan angkutan *online* pun terus meningkat , karena kemajuan teknologi yang pesat ini memaksa dunia pendidikan memanfaatkan momentum tersebut dan melakukan inovasi-inovasi positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Salah satu fungsi dari teknologi pendidikan adalah dapat mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi nonkonvensional atau lebih modern.

Dalam rangka membangun sekolah yang efektif dan inovatif, sekolah harus merespons perkembangan teknologi yang semakin canggih yang memberikan

kekayaan pengetahuan. Pembelajaran di sekolah harus mengoptimalkan penggunaan media TIK, meskipun peran guru tetap dibutuhkan di dalam kelas, sebagai desainer, motivator dan pembimbing yang vital dan urgen dalam proses mengajar belajar karena pembelajaran saat ini lebih mengarah pada kegiatan modernisasi bersama. Bantuan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir diharapkan dapat membantu siswa menggali potensi, minat dan bakatnya secara aktif, interaktif, produktif, menyenangkan, inspiratif, konstruktif dan efektif. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memiliki kecakapan hidup sederhana dari penerapan teknologi informasi dan komunikasi ini. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang dan kesempatan bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, khususnya kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh peran guru yang kurang optimal dalam pemanfaatan teknologi dalam dunia pembelajaran khususnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Sejalan dengan itu pemerintah melalui Permendiknas nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, dan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 bahwa guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan, terlebih perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia khususnya di Indonesia sudah begitu pesat. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh *WeAreSocial*, resume dari data di internet dan tren media sosial pada tahun 2019 di dunia: Total populasi (total populasi): 7,766 miliar, pengguna ponsel : 5,12 miliar pengguna Internet: 4,388 miliar pengguna aktif media sosial: 3,484 miliar pengguna media sosial mobile: 3,256 miliar pengguna komunikasi dan teknologi informasi di Indonesia telah mengalami tren pertumbuhan total populasi (total populasi): 268,2 juta (pertumbuhan sebesar 1% atau sekitar 3 juta populasi pada tahun 2018) Pengguna ponsel : 355,5 juta (Penurunan 19% atau sekitar 83 juta dari tahun

2018), pengguna internet: 150 juta (lebih 13% atau sekitar 17 dari 2018) pengguna media sosial aktif: 150 juta (15% atau sekitar 20 dari tahun 2018) pengguna media sosial seluler: 130 juta (naik 8,3% atau sekitar 10 dari tahun 2018) (Riyanto, 2019). Oleh karena itu seiring dengan pesatnya trend perkembangan penggunaan TIK di Indonesia harus mampu dijawab dengan baik oleh dunia pendidikan dengan cara mengoptimalisasi penggunaan media TIK dalam pembelajaran.

Optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam dunia pendidikan terutama guru dalam melaksanakan proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disampaikan (Arsyad, 2013). Menurut Arsyad (Arsyad, 2013) Ada 3 tingkatan utama modus pembelajaran, yaitu: pengalaman langsung, pengalaman bergambar (ikonik), dan pengalaman abstrak (simbolik). Ketiga tingkat pengalaman berinteraksi satu sama lain dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Agar proses mengajar belajar berhasil, peserta didik harus diajak untuk mendapatkan manfaat dari semua alat inderanya. Guru berusaha menampilkan stimulus atau rangsangan yang dapat diolah oleh indera yang berbeda. Semakin banyak organ sensorik yang digunakan untuk menerima dan memproses informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dipahami dan disimpan dalam memori. Rangsangan visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal memberikan hasil belajar lebih banyak ketika pembelajaran melibatkan memori selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan indera ganda yaitu penglihatan dan pendengaran akan bermanfaat bagi siswa. Siswa akan lebih banyak mempelajari materi yang disajikan dengan rangsangan visual dan pendengaran (Arsyad, 2013).

Uraian di atas sesuai dengan uraian yang dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan sekitar 75%, melalui indera pendengaran sekitar 13%, dan melalui indera lain sekitar 12%. Para ahli menyimpulkan bahwa sekitar 90% hasil belajar melalui indera penglihatan, 5% diperoleh melalui indera pendengaran, dan 5% dari indera lainnya (Arsyad, 2013).



Gambar 1. 1

Dales's cone experience (kerucut pengalaman Edgar Dale)

Direct Experience (pengalaman langsung) akan memberikan kesan yang paling mendalam dan bermakna atas informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Karena itu menyangkut indera peraba, penglihatan, perasaan, penciuman dan pendengaran. Hasil belajar dari perubahan pengalaman langsung dan memperluas jangkauan abstrak seseorang, dan sebaliknya, kemampuan menafsirkan simbol kata membantu seseorang memahami pengalaman di mana dia terlibat secara langsung (Arsyad, 2013). Oleh karena itu, optimalisasi pemanfaatan TIK diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk menjawab peluang dan tantangan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di era sekarang, dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip belajar peserta didik

dengan memperhatikan ciri dan perkembangannya karena metode pengajaran dan media TIK yang baik tidak hanya memberikan informasi tetapi dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta didik (Zainiyati, 2017).

Pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media TIK lebih menitikberatkan pada kegiatan modernisasi dengan mengintegrasikan media TIK dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai upaya untuk membuat sistem pendidikan terpadu (Natsir, 2008) dengan harapan dapat membantu peserta didik menemukan potensi, minat dan bakatnya secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Agar mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki kecakapan hidup sederhana dari penerapan teknologi ini. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan peluang dan kesempatan bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, khususnya kompetensi pedagogik dan profesional.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh peran guru yang kurang optimal dalam pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan. Optimalisasi penggunaan media TIK juga menjadi sarana untuk meningkatkan stimulasi tumbuh kembang peserta didik secara optimal. Oleh karena itu melalui pemanfaatan TIK diharapkan peserta didik mengerti dan memahami penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk dapat membantu dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah, dengan mengoperasikan penggunaan media audio visual, *handphone*, media player, komputer, internet, aplikasi pembelajaran online seperti DIGIMAX dan *google classroom* serta pembelajaran elektronik lainnya baik *online* maupun *offline* diasumsikan dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi peserta didik dengan bimbingan dan instruksi dari guru.

Dalam hal pemanfaatannya, media TIK menggunakan perpaduan antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Pemanfaatan media TIK terus berkembang dalam dunia pendidikan dan saat ini mulai dirasakan disetiap lini bidang kehidupan. Penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Terkait dengan hal tersebut di atas, ada dua pola dalam memanfaatkan media yaitu: 1) pemanfaatan media dalam situasi kelas, dimana pemanfaatannya dipadukan dalam proses pembelajaran di situasi kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu; 2) pemanfaatan media di luar situasi kelas, pemanfaatan ini dibagi menjadi dua kelompok utama yaitu pemanfaatan secara bebas dan pemanfaatan secara terkontrol (Sadiman, 2012).

Dengan optimalisasi pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini diharapkan dapat mempermudah guru melakukan aktivitas pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*.

2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang berisi pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa dan keadaan manusia di masa lampau yang erat kaitannya dengan keadaan masa kini. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memanfaatkan media TIK adalah proses pembelajaran yang menggunakan atau memanfaatkan media TIK. Untuk mencapai tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang diharapkan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus diambil. Adapun langkah-langkah tersebut peneliti (Sadiman, 2012) meliputi:

1. Persiapan sebelum memanfaatkan media TIK, yaitu mempelajari petunjuk yang disediakan, mempersiapkan peralatan yang diperlukan, dan penempatan media dengan baik.

2. Kegiatan selama memanfaatkan media TIK, yaitu ; suasana nyaman, tenang, menunjukkan apa yang ada dalam media, menyusun dan menjawab pertanyaan.
3. Kegiatan tindak lanjut, yaitu adanya tes, diskusi kelompok, melakukan percobaan, melakukan observasi, dan menyusun sesuatu.

Dan dalam proses optimalisasinya tidak terlepas dari Model ASSURE yang merupakan singkatan dari komponen-komponen atau langkah-langkah penting yang terdapat dalam konsep di dalamnya, yaitu :

- *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik peserta didik)
- *State performance objectives* (menetapkan tujuan pelaksanaan pembelajaran)
- *Select methods, media, and materials* (memilih metode, media dan materi pelajaran)
- *Utilize media and materials* (menggunakan teknologi, media, dan materi)
- *Require learner participation* (memerlukan keterlibatan siswa)
- *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi). (Smaldino, Lowrther, & Russel, 2014)

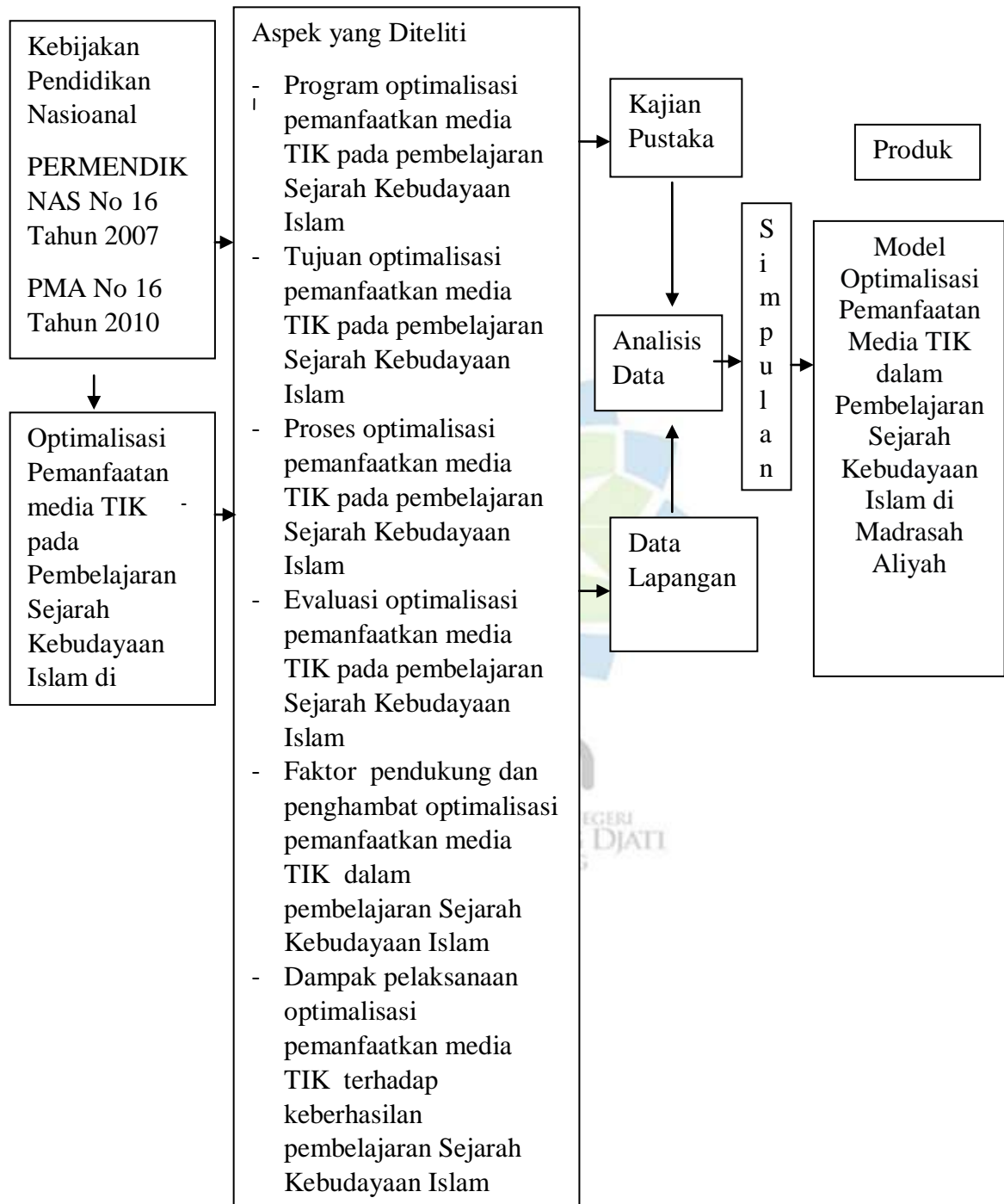
Model ASSURE dicetuskan oleh Heinich, dkk. dan terus dikembangkan oleh Smaldino. Model ini diberi nama berdasarkan huruf awal komponen-komponen dalam desain model pembelajarannya. Model ASSURE menjadi acuan guru dalam mendidik peserta didiknya dalam pembelajaran yang direncanakan secara sistematis dan diatur dengan mengintegrasikan teknologi dan media yang terdiri dari tujuan, program, proses pelaksanaan, evaluasi, agar pembelajaran menjadi efektif dan bermakna bagi peserta didik, sehingga tujuan optimalisasi.

Pemanfaatan media TIK pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat tercapai karena media TIK pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan wahana penyalur pesan pembelajaran yang memiliki peranan yang penting dalam proses mengajar belajar, di samping dapat menarik perhatian peserta didik, media TIK pada Sejarah Kebudayaan Islam juga dapat

menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media TIK yang inovatif dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.



Dari paparan di atas kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagaimana skema di bawah ini :



Gambar 1. 2

Kerangka berpikir penelitian.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang dimaksud adalah kajian tentang hasil penelitian sejumlah peneliti sebelum penulis melakukan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan ini di antaranya sebagai berikut :

1. Muhamad Kristiawan. 2014. *Pengembangan Perangkat Lunak Model Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Komputer sebagai Alat Bantu Pembelajaran*. Disertasi. Program studi Ilmu Pendidikan pada program pascasarjana Universitas Negeri Padang .

Tujuan penulisan disertasi ini adalah untuk membangun model perangkat lunak untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan komputer sebagai alat bantu pengajaran sejalan dengan perkembangan penelitian terkini di Arab Saudi, Turki, India, Amerika Serikat, Kenya, Iran dan Tanzania masing-masing komputer sebagai alat bantu pengajaran. alat pembelajaran sebagai pelengkap strategis. pembelajaran yang efektif, melibatkan pengembangan profesionalisme guru dan agar TIK berhasil dalam proses pendidikan. Desain penelitian menggunakan model ADDIE. Sampel sebanyak 94 (sembilan puluh empat) orang guru SMA negeri yang diambil dari 550 (lima ratus lima puluh) populasi digunakan sebagai bukti untuk melihat dampak model ini terhadap keterampilan guru dalam menggunakan komputer sebagai alat bantu mengajar.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa perangkat lunak model ini berhasil dibangun dan dinyatakan valid, praktis dan efektif. Temuan penelitian ini sejalan dengan kebutuhan guru dan kebijakan pendidikan di Indonesia. Penelitian ini berdampak tidak hanya pada integrasi komputer ke dalam kurikulum, tetapi juga pada bagaimana memastikan bahwa guru memiliki keterampilan TIK dalam mengajar.

2. Opik Taufik Kurahman. 2013. *Pengembangan Kompetensi Guru Madrasah dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Pembelajaran Agama Islam*. Disertasi. Program studi Pendidikan Islam pada program pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa tugas akhir dari pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan sehingga mampu mengintegrasikannya ke dalam ajaran agama Islam. Prosedur tersebut melibatkan sepuluh langkah dari studi pendahuluan hingga finalisasi desain. Teknik evaluasi dilakukan dalam tiga tahap yaitu evaluasi reaksi, proses dan perilaku. Berdasarkan evaluasi tersebut, dapat diketahui bahwa pelatihan sistem TIK efektif dalam meningkatkan kemampuan guru madrasah dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran agama Islam.

3. Eddie Krishna Putra. 2016. *Manajemen Pembelajaran Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMK* (Studi Kasus di SMK I Kota Cimahi Jawa Barat). Disertasi. Program studi Administrasi Pendidikan pada pada program pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung.

Penelitian manajemen informasi berbantuan informasi dan teknologi di SMK Kota Cimahi dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan naturalistik, menginterpretasikan fenomena yang terjadi dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan penggunaan dokumen. Peneliti bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian di SMK Kota I Cimahi secara detail, dengan objek penelitian kepala sekolah, guru dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan di luar kelas .

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Kepala Sekolah SMK I Kota Cimahi dalam RPP berbantuan TIK telah menerapkan kebijakan yang selaras dengan visi, misi dan tujuan sekolah. Namun di sisi lain, kebijakan kebijakan kepala sekolah untuk meningkatkan penggunaan TIK dalam pengelolaan pembelajaran berbantuan TIK hingga pemanfaatan e-learning bagi guru belum terlihat jelas dan optimal. Pelaksanaan pembelajaran berbantuan TIK di SMK 1 Kota Cimahi masih sebatas penggunaan LCD atau proyektor. Guru kurang tertarik menggunakan TIK secara online karena guru merasa kewalahan dan khawatir

pelajaran peserta didik akan terganggu. Penilaian pembelajaran berbantuan TIK di SMK 1 Kota Cimahi, guru dituntut lebih kreatif dalam menggunakan TIK. Pemanfaatan TIK dan Internet dalam pengelolaan pembelajaran di SMK Kota Cimahi masih berada pada Level 2 Tambahan, masing-masing pada tingkat ini guru baru saja mulai mengenalkan bahan ajar di jaringan sekolah, namun belum sepenuhnya mendeskripsikan isi materi ajar. Pembelajaran, materi yang disajikan merupakan dasar saja.

3. Sukanta Sakar. 2012. *The Role of Information and Communication Technology (ICT) in Higher Education for the 21st Century*. Faculty of Management Studies, ICFAI University Tripura, Agartala. Jurnal.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa . Penggunaan TIK dalam pendidikan sangat cocok terutama dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan semakin majunya teknologi, peran TIK dalam pendidikan menjadi semakin penting dan akan terus tumbuh dan berkembang di abad ke 21. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa TIK dalam pendidikan tinggi bukanlah teknik untuk pengembangan pendidikan saja, tetapi juga cara pembangunan sosio-ekonomi bangsa.

4. Chaidar Husain. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. Jurnal. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa paradigma guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran masih terbatas pada penggunaan presentasi, khususnya power point. Penggunaan internet masih terbatas dalam mencari informasi tentang materi yang akan disampaikan, belum digunakan sebagai sistem pembelajaran baru yang terintegrasi, serta jejaring sosial yang belum banyak digunakan sebagai sistem baru. Pembelajaran untuk lebih meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran.

5. Ron Oliver. 2002. *The role of ICT in higher education for the 21st century: ICT as a change agent for education*. Edith Cowan University, Perth, Western Australia. Jurnal.

Penelitian ini menyoroti berbagai dampak TIK pada pendidikan tinggi kontemporer dan mengeksplorasi potensi perkembangan masa depan. penelitian ini mengemukakan peran TIK dalam mentransformasikan pengajaran dan pembelajaran dan mengeksplorasi bagaimana TIK akan berdampak pada program yang ditawarkan dan disampaikan di universitas dan perguruan tinggi di masa depan.

Dari kajian pustaka di atas, walaupun ada beberapa penelitian dengan variabel yang hampir sama, namun tidak ada penelitian dengan topik yang sama dengan penelitian yang penulis teliti.

