



PERAN DAN PENGGUNAAN MEDIA ICT MATERI ORGANISASI MUHAMMADIYAH DI SMP MUHAMMADIYAH 3 BANJARMASIN

Ani Cahyadi, Fatimah Zuhriah

UIN Antasari Banjarmasin

anicahyadi@uin-antasari.ac.id

ABSTRACT

In the current digital era, information and communication technology (ICT) play a highly significant role in various aspects, including education sector. However,, many teachers still conduct classroom teaching and learning process monotonously through lecture-based methods, particularly in the subject of Islamic Religious Education (PAI), without integrating ICT-based learning media. Based on descriptive qualitative research, this study aims to examine the implementation of ICT-based learning media on the topic of Muhammadiyah organization. The sample for this research consists of 7th-grade students from Muhammadiyah 3 Banjarmasin Junior High School, selected using purposive sampling technique. Data were obtained through field research and subsequently presented descriptively based on information or data gathered from the field and relevant literature. The results of the study indicate that ICT-based learning media play a crucial role in education, serving as a teacher's aid in presenting and managing the learning process, as a place and means of student learning, and as a learning resource that can be accessed by students anytime and anywhere.

ABSTRAK

Pada era digital saat ini teknologi informasi dan komunikasi memegang peran yang sangat signifikan di seluruh aspek, tidak terkecuali dalam ranah pembelajaran di sekolah. Namun sayangnya, masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran di kelas secara monoton melalui metode

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 11 Jan 2023

First Revised 16 April 2022

Accepted 07 Mei 2023

First Available online 31 Mei 2023

Publication Date 01 Juni 2023

Keyword:

ICT, Islamic Religious Education,
Learning, Muhammadiyah
Organization.

ceramah, seperti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tanpa mengintegrasikan media pembelajaran berbasis ICT. Dengan berlandaskan pada penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis ICT pada materi organisasi Muhammadiyah. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa Kela 7 SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Data diperoleh dari penelitian lapangan yang kemudian dijelaskan melalui sebuah paparan deskriptif berdasarkan informasi atau data-data yang diperoleh dari lapangan serta literatur relevan yang mendukung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis ICT memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, di antaranya yaitu sebagai alat bantu guru dalam menyajikan dan mengelola pembelajaran, sebagai tempat dan sarana belajar siswa, serta sebagai sumber belajar yang dapat diakses kapanpun dan di manapun.

© 2023 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Di era digital seperti saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memegang peranan yang sangat signifikan. Perkembangan teknologi telah merambat dan mempengaruhi segala aspek kehidupan, seperti ekonomi, sosial, politik, budaya, dan tidak luput juga pendidikan (Danuri, 2019). Dalam konteks dunia pendidikan, masuknya pengaruh teknologi seumpama dua mata pisau. Di satu sisi keberadaan teknologi akan sangat membantu dalam penyelenggaraan dan memudahkan akses terhadap pendidikan itu sendiri, di sisi lain apabila tenaga pendidik sebagai elemen organik penyelenggara pendidikan jika tidak melek dengan perkembangan teknologi besar kemungkinan perannya akan digantikan oleh teknologi. Perkembangan teknologi yang pesat juga mulai mereposisi peran guru dalam pembelajaran, yang semula sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik, sekarang menjadi fasilitator dan mediator pembelajaran dengan keterampilan guru dalam mengelola lingkungan belajar peserta didik (Amelia dan Rusman, 2022). Salah satu upaya guru dalam mengelola lingkungan belajar ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis TIK.

Namun sayangnya, penggunaan media pembelajaran berbasis TIK pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah masih sangat minim dilakukan (Nadawiyah dan Anggraeni, 2021). Salah satu contohnya yaitu pembelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah, Bahasa Arab (ISMUBA)/PAI pada SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin yang selama ini masih menggunakan metode konvensional dalam penyelenggaraan pembelajarannya. Tidak dapat dipungkiri masih banyak guru yang melaksanakan pembelajaran di kelas secara monoton melalui metode ceramah yang miskin akan pengintegrasian TIK di dalam penyajian materinya. Implikasinya yaitu banyak siswa yang jenuh, mengantuk, mudah hilang konsentrasi, cenderung untuk ribut serta tidak memperhatikan dengan seksama materi pelajaran yang guru sajikan. (Maryam dkk, 2020). Pembelajaran yang seperti ini juga tentunya menghambat kerativitas peserta didik karena guru lebih menekankan aspek kognitif dan berkuat pada teori semata (Abadi, 2015). Padahal pelajaran PAI sangatlah penting, terutama sebagai salah satu sarana pembentukan karakter dan moral peserta didik di luar rumah (Tamami, 2019).

Melihat betapa pentingnya posisi mata pelajaran PAI di sekolah, maka integrasi teknologi ke dalam mata pelajaran PAI perlu ditingkatkan agar proses belajar dan mengajar lebih bersifat interaktif dan dialektis, bukan semata mentransfer nilai-nilai agama untuk membentuk karakter peserta didik (Najah dan Lindsari, 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan hal tersebut yaitu melalui inovasi pembelajaran dalam bentuk menerapkan pembelajaran PAI yang berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) atau sering disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Melalui model tersebut diharapkan mata pelajaran PAI mampu bertransformasi menjadi mata pelajaran yang selalu bersinergi dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikaji lebih dalam mengenai implementasi media ICT materi organisasi Muhammadiyah pada kelas 7 SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis ICT pada materi organisasi Muhammadiyah. Peneliti menjelaskan melalui kata-kata (deskriptif) berdasarkan informasi atau data-data yang diperoleh dari lapangan dan literatur relevan yang mendukung penelitian ini (Mulyadi, 2012). Sampel dalam penelitian ini yaitu

peserta didik kelas 7 di SMP Muhammadiyah Banjarmasin yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi dan studi literatur yang terkait dengan penelitian sehingga dapat menghasilkan data dalam bentuk catatan lapangan. Teknik analisis data yang dilakukan peneliti ialah Menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, buku-buku dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan hasil temuannya dapat diinformasikan kepada khalayak umum dalam bentuk deskripsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran ialah perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Kurniawan dkk, 2017). Lebih lanjut, menurut *Association of Education Communication Technology* (AECT) dalam Budiman (2016) mendefinisikan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Dari pengertian media pembelajaran tersebut, maka dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai cara, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

3.2 Materi Organisasi Kemuhammadiyah Berbasis ICT

Organisasi Kemuhammadiyah merupakan salah satu materi pokok pada mata pelajaran Kemuhammadiyah yang ada di lembaga Pendidikan Muhammadiyah. Mata pelajaran tersebut termasuk ke dalam rumpun mata pelajaran ISMUBA (al-Islam, Kemuhammadiyah, Bahasa Arab). Adapun jika di lembaga Pendidikan sekolah negeri, Menteri Pendidikan keagamaan menamakannya dengan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP).

Penguasaan TIK bagi para pendidik sangat diperlukan pada era globalisasi saat ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat kehadirannya mampu memenuhi segi-segi kebutuhan manusia. Sejalan dengan pengaruh berkembangnya teknologi, media pembelajaran berbasis TIK menjadi bagian yang turut mengubah wajah pendidikan yang dilakukan di berbagai lembaga pendidikan.

Media pembelajaran berbasis TIK merupakan teknologi canggih yang berkembang pesat hingga saat ini (Hasanah, 2018). Media pembelajaran berbasis TIK yaitu media pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi (Suryani, 2016).

Kehadiran dan kemajuan teknologi di era saat ini telah memberi peluang dan perluasan interaksi antara guru dan peserta didik, interaksi tidak hanya terbatas di ruang kelas saja sehingga di rumah siswa pun dapat mengulangi materi kembali dengan

baik. Untuk itu, guru ISMUBA/PAI BP dapat memanfaatkan berbagai jenis media secara bersamaan dalam bentuk multimedia pembelajaran (Waluyo, 2021).

3.3 Peran Media ICT pada Pembelajaran Materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin

Media berbasis ICT memiliki peran yang besar terhadap kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dalam pendidikan tentu akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang lebih baik, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, perlu kita pahami lebih lanjut mengenai beberapa peran dari media ICT dalam proses pembelajaran khususnya dalam materi Organisasi Muhammadiyah pada mata pelajaran ISMUBA / PAI BP.

3.3.1 Sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran

Dalam peningkatan guru yang professional untuk proses pengajaran, dalam pencapaian materi guru tidak hanya memberikan materi melalui media buku untuk sumber belajar akan tetapi guru juga menggunakan ICT dengan alat bantu komputer multimedia sebagai media belajar (Nursamsu & Kusnafizal, 2017). Oleh karena itu, dalam menyampaikan materi seorang guru atau pendidik memerlukan alat bantu sebagai media pembelajaran dalam proses penyampaian materi, sehingga guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa secara kreatif dan tepat sasaran. Penggunaan berbagai media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan kesempatan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam (Sukirman & Amelia, 2023).

3.3.2 Sebagai sarana dan tempat belajar siswa

Media pembelajaran ICT dalam Pendidikan dapat digunakan sebagai sarana belajar yang sesuai untuk siswa. Penggunaan teknologi komputer yang semakin canggih sebagai mesin elektronik pengolah data. Melalui teknologi tersebut siswa dapat melakukan aktivitas belajar seperti mengetik, mencari informasi melalui jaringan internet, atau melihat video dan film sebagai informasi yang dibutuhkan oleh siswa.

Perkembangan ICT (khususnya internet) telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya (*virtual class*) dalam bentuk *e-learning*, di mana seorang guru dapat mengelola proses pembelajaran dan siswa dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Dengan *e-learning*, memungkinkan aktivitas belajar seperti membaca materi pembelajaran, mengerjakan soal dan tugas, berdiskusi dengan sesama teman maupun guru, hingga kegiatan praktikum semua dapat dilakukan dalam bentuk simulasi (Rayendra dkk, 2022).

3.3.3 Sebagai sumber belajar

Berkembangnya teknologi menjadikan sumber belajar tidak lagi hanya berfokus pada buku-buku fisik. Teknologi ICT mampu menyediakan berbagai informasi dan data yang berkaitan dengan materi ajar. Oleh karena itu, untuk mendukung pemahaman peserta didik, perlu memanfaatkan internet sebagai sumber belajar di samping tersedianya sumber belajar primer.

3.4 Penggunaan Media ICT pada Pembelajaran ISMUBA Materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin

Di era modern sekarang ini, kemajuan teknologi sangat pesat. Hal tersebut dibuktikan dengan hampir setiap pekan muncul teknologi elektronik baru dalam pangsa pasar Indonesia, baik yang bisa dimanfaatkan untuk dunia Pendidikan maupun tidak. Terdapat berbagai model ICT yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Menurut Yusufhadi Miarso, menyebutkan bahwa yang termasuk ke dalam TIK meliputi komunikasi jarak jauh seperti teknologi komputer, internet, teknologi penyiaran (radio, televisi), telepon dan layanan berbasis jaringan lainnya.

Pembelajaran berbasis ICT merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media ICT sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik akan lebih aktif untuk mencari segala informasi yang diajarkan oleh guru serta mampu menghidupkan suasana pembelajaran yang efektif melalui teknologi dalam materi Organisasi Muhammadiyah dalam Mata Pelajaran ISMUBA di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

3.4.1 Pemanfaatan Media ICT dalam Materi Organisasi Muhammadiyah

3.4.1.1 Komputer

Komputer ataupun laptop saat ini menjadi barang yang umum, setiap guru diwajibkan untuk dapat menggunakan komputer sebagai bagian dari kompetensi guru yang harus dimiliki. Komputer adalah peralatan elektronik yang bekerja secara koordinatif dan integratif berdasarkan program, dapat menerima masukan berupa data, mengolahnya dalam memori dan menampilkan hasil berupa informasi (Sari, & Yupianti, 2020). Komputer sebagai alat bantu Pendidikan (*Computer Assisted Instruction*) atau Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) sudah cukup terkenal terutama di negara maju, sementara di Indonesia sendiri aspek ini masih perlu ditingkatkan seiring dengan program peningkatan keterampilan guru terhadap TIK (Azhari, 2019).

Komputer mempunyai program Microsoft, salah satunya ialah Microsoft Powerpoint. Program Powerpoint dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Aplikasi ini banyak digunakan terutama di sector perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan trainer. Dalam Powerpoint, seperti perangkat lunak pengolahan presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara dan objek lainnya diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut slide.

Pada pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin, penggunaan komputer dimanfaatkan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Pemanfaatan komputer atau laptop merupakan inovasi dan kreativitas dalam metode pengajaran AIK. Selain itu, teknologi laptop/komputer dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran melalui fitur-fitur yang ditawarkan (Hasanah, 2020).

3.4.1.2 Internet

Internet menurut Mac Bride yang dikutip oleh Gafar (2017) ialah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan computer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi. Fasilitas aplikasi internet cukup banyak sehingga mampu memberikan dukungan bagi keperluan apapun termasuk keperluan penyelenggaraan pendidikan, yaitu *electronical mail (e-mail)*, *mailing list (milis)*, *newsgroup*, *file transfer protocol(FTP)*, *World Wide Web (WWW)*, dan media sosial seperti facebook, twitter, dan juga blog (Tobing, 2019).

Pemanfaatan internet dalam pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin yaitu sebagai salah satu sumber referensi pengetahuan siswa. Penggunaan internet dalam materi tersebut akan memberikan dampak positif bagi peserta didik yaitu lebih tahu berbagai wawasan atau pengetahuan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan materi pelajaran. Meskipun penggunaan internet pada SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin sepenuhnya dipegang oleh guru, karena peraturan di sekolah tersebut yang tidak memperbolehkan peserta didik untuk membawa gawai termasuk gadget maupun laptop.

3.4.1.3 Multimedia

Multimedia dalam pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin berupa video/musik *player*, Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Power Point. Pemanfaatan video pembelajaran/musik *player* yaitu untuk memberikan gambaran kepada siswa secara konkrit dalam pembelajaran (Tegeh dkk, 2019) seperti halnya mengenai peristiwa dalam sejarah maupun praktik tata cara ibadah dalam materi fikih. Salah satu pemanfaatan video pembelajaran/musik *player* ialah guru memainkan video tentang tata cara ibadah haji.

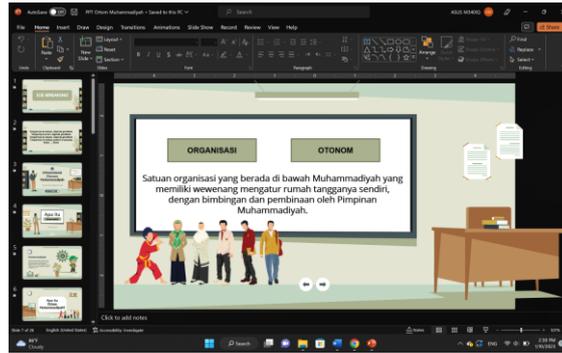
3.4.2 Langkah-langkah persiapan sebelum pembelajaran

3.4.2.1 Langkah awal/pendahuluan

Pada langkah awal ini, yang dilakukan oleh seorang guru di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin dalam pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah ialah dengan mengucapkan salam dan mengkondisikan peserta didik untuk duduk di tempatnya masing-masing dengan tenang. Setelah itu, guru kemudian memanjatkan doa sebelum belajar bersama peserta didik dengan harapan dimudahkan dalam memahami ilmu yang kemudian seorang guru mengecek kehadiran peserta didik, selanjutnya guru memberikan sedikit motivasi dan pengantar kepada siswa melalui kisah hidup KH. Ahmad Dahlan yang selaras dengan materi yang akan dipelajari, yaitu tentang Organisasi Muhammadiyah.

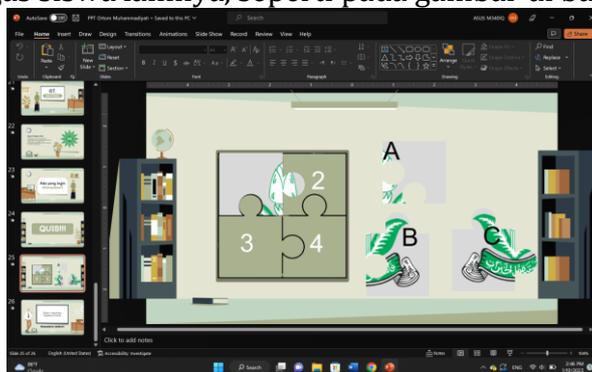
3.4.2.2 Langkah inti

Pada langkah inti dalam pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah dengan penggunaan ICT, guru pertama-tama menyajikan materi tentang organisasi Muhammadiyah. Materi tersebut dipaparkan dalam bentuk Microsoft Power Point, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Materi Organisasi Muhammadiyah

Setelah guru selesai menjelaskan pengantar terkait macam-macam organisasi yang ada dalam Muhammadiyah, selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa. Sebelumnya, guru sudah menyiapkan media interaktif pada Microsoft Power Point berupa Menyusun *Puzzle* logo organisasi-organisasi otonom Muhammadiyah. Peserta didik melakukan secara bergantian dan mengoperasikan pada salah satu komputer yang sudah disediakan oleh guru yang kemudian ditayang kan pada proyektor, sehingga seluruh siswa dapat melihat semua proses pengerjaan tugas siswa lainnya, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kuis Interaktif Materi Organisasi Muhammadiyah

Selama pengerjaan tugas tersebut, guru turut mengamati dan mendampingi siswa dalam membantunya saat ada kesulitan-kesulitan yang peserta didik itu jumpai selama pembelajaran dan pengerjaan.

3.4.2.3 Langkah penutup

Setelah langkah inti dalam pembelajaran ISMUBA materi Organisasi Muhammadiyah di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin, langkah selanjutnya ialah langkah penutup. Di mana seorang guru mengkonfirmasi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan terakhir adalah seorang guru meminta maaf atas kesalahan-kesalahannya dan memberikan salam serta doa kafaratul majelis kepada peserta didik.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis ICT yaitu media pembelajaran yang terdiri dari perangkat keras dan lunak serta segala kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan data baik manipulasi, pengambilan, pengumpulan (akusisi), pengolahan, penyimpanan,

penyebaran, dan penyajian informasi/data dengan menggunakan komputer dan telekomunikasi. Kehadiran ICT sebagai media pembelajaran memberikan peluang dan perluasan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sedangkan penggunaannya di SMP Muhammadiyah 3 Banjarmasin meliputi beberapa langkah pembelajaran, yaitu: (1) kegiatan pendahuluan/langkah awal meliputi pemberian salam, berdoa, cek presensi kehadiran siswa, pemberian motivasi kepada siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan, dan menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti laptop, buku, proyektor, dll; (2) kegiatan inti, meliputi penyampaian materi oleh guru, mengamati informasi-informasi dalam Microsoft Powerpoint, dan mengerjakan tugas pada Powerpoint secara bergantian; (3) kegiatan penutup, yaitu guru mengonfirmasi atas tugas-tugas yang telah diberikan kepada siswa, menyimpulkan bersama-sama, dan menutupnya dengan doa kaparatul majelis dan salam.

5. PERNYATAAN PENULIS

Dengan tulus dan sungguh, saya Ani Cahyadi, dengan ini menyatakan bahwa:

Tidak terdapat konflik kepentingan yang berkaitan dengan penerbitan artikel ini. Saya telah berupaya sepenuhnya untuk memastikan tidak ada faktor-faktor pribadi, politik, atau apapun yang dapat mempengaruhi objektivitas atau integritas isi artikel ini. Naskah artikel ini adalah hasil karya saya sendiri, dan saya menegaskan bahwa saya telah dengan cermat menghindari segala bentuk plagiarisme. Saya telah dengan seksama mengutip sumber-sumber yang relevan, memberikan penghargaan kepada pemikiran orang lain, dan memastikan bahwa setiap kutipan atau rujukan telah disajikan sesuai dengan pedoman yang berlaku. Saya menyadari betul bahwa konflik kepentingan dan plagiarisme adalah pelanggaran serius terhadap etika penulisan ilmiah dan jurnalisme. Saya bertanggung jawab penuh atas isi artikel ini dan siap menerima konsekuensi yang mungkin timbul jika ada pernyataan yang ternyata tidak akurat.

6. REFERENSI

- Abadi, G. F. (2015). Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis e-learning. *Tasyri'*, 22(2), 127-138.
- Amelia, D., & Rusman, R. (2022). Sintesis indikator lingkungan belajar konstruktivis sebagai instrumen evaluasi implementasi kurikulum ilmu pengetahuan alam. *EDUKATIF: Jurnal ilmu pendidikan*, 4(4), 5794-5803.
- Azhari, H. (2019). The analyze of utilization policy of information technology in education (Analisis kebijakan pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan). *al-Afkar, Journal for islamic studies*, 209-235.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-tadzkiyyah: Jurnal pendidikan islam*, 7(2), 171-182.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal ilmiah infokam*, 15(2), 116-123.
- Gafar, A. (2017). Penggunaan internet sebagai media baru dalam pembelajaran. *Jurnal ilmiah universitas batanghari Jambi*, 8(2), 36-43.
- Hasanah, M. N. (2018). Media pembelajaran interaktif berbasis ict dalam pendidikan agama islam. *Jurnal al-lubab*, 4(2), 135-150.
- Hasanah, Q. (2020). Pemanfaatan aplikasi whastapp sebagai media e-learning masa Covid-19 pada mata kuliah biomolekul dan metabolisme di Tadris IPA IAIN Bengkulu. *ISEJ: Indonesian science education journal*, 1(3), 225-236.

- Kurniawan, K., Andriani, R., & Kasriyati, D. (2017). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran bahasa inggris sekecamatan rumbai kota pekanbaru. *Dinamisia: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 1(1), 68-73.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media audio visual. *Terampil: jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 7(1), 43-50.
- Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 16(1), 71-80.
- Nadawiyah, H., & Anggraeni, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tajwid berbasis aplikasi Android. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 8(1), 26-40.
- Najah, Z., & Lindasari, L. M. (2022). Pendidikan Islam: wajah baru menghadapi tantangan globalisasi. *Ensiklopedia: Jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran saburai*, 2(01), 9-18.
- Nursamsu, N., & Kusnafizal, T. (2017). Implementasi pembelajaran berbasis ICT (*Information and communication technology*) sebagai alat bantu komputer multimedia untuk meningkatkan kompetensi guru serta prestasi belajar siswa. *Jurnal pendidikan biologi*, 6(3), 351-355.
- Rayendra, R., Darmawan, D., Rusman, R., & Amsal, M. F. (2022). Information and communication technology based learning: efforts to improve student digital literacy. *European online journal of natural and social sciences*, 11(3), pp-714.
- Sari, H. K., & Yupianti, Y. (2020). Pemanfaatan macromedia flash 8 sebagai media pembelajaran mata kuliah bahasa inggris pada mahasiswa fkip universitas dehasen bengkulu. *Jurnal media infotama*, 16(1), 54-60.
- Sukirman, D., & Amelia, D. (2023). Assessment of student learning needs fulfillment and autonomy in teacher teaching practices. *Jurnal pendidikan dan pengajaran*, 56(1), 91-102.
- Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis IT. *Sejarah dan Budaya: jurnal sejarah, budaya, dan pengajarannya*, 10(2), 186-196.
- Tamami, B. (2019). Dikotomi pendidikan Agama Islam dan pendidikan umum di Indonesia. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 85-96.