

	Nama : Miftahul Anam	Semester : 1 (Satu)
	NIM : MPI22510009	Mata Kuliah : Teknologi Pendidikan
	Prodi : MPI Pascasarjana	Dosen Pembimbing : Dr. Miftahus Salam, M.Pd.I

Soal 1:

Jelaskan secara kritis konsep dan urgensi teknologi pendidikan dalam meningkatkan mutu pengelolaan lembaga pendidikan Islam pada era digital ditinjau dari perspektif manajerial, pedagogis, dan nilai-nilai Islam.

1. Konsep teknologi pendidikan

Secara konseptual, teknologi pendidikan dipahami sebagai studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber daya teknologi yang tepat (Seels & Richey, 1994). Dengan demikian, teknologi pendidikan tidak sekadar penggunaan perangkat digital, tetapi pendekatan sistemik yang mengintegrasikan manusia, prosedur, ide, alat, dan organisasi untuk memecahkan masalah belajar dan kinerja dalam berbagai konteks, termasuk lembaga pendidikan Islam (Arsyad, 2019).

2. Urgensi di era digital

Di era digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap tata kelola dan proses pembelajaran di lembaga pendidikan Islam sehingga menuntut inovasi berkelanjutan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan (Mawardi & Sukandar, 2025). Tanpa pemanfaatan teknologi yang terencana, lembaga pendidikan Islam berisiko tertinggal dalam hal kualitas layanan, akses, dan relevansi dengan karakter generasi digital native yang sangat akrab dengan perangkat dan platform digital (Faizah, 2024).

3. Perspektif manajerial

Dari perspektif manajerial, integrasi sistem informasi manajemen, e-administration, dan konsep smart madrasah memungkinkan pengelolaan lembaga pendidikan Islam menjadi lebih efektif, transparan, dan akuntabel (Juniarni, 2020). Pemanfaatan teknologi informasi terbukti meningkatkan efisiensi administratif, mempercepat pengambilan keputusan, memperluas akses informasi, serta mendukung pengembangan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan di lembaga pendidikan Islam (Manora dkk., 2024).

4. Perspektif pedagogis

Secara pedagogis, teknologi pendidikan membuka peluang penerapan e-learning, blended learning, dan pemanfaatan aplikasi serta konten digital Islami yang memperkaya strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Setiawan, 2020). Jika dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran yang baik, penggunaan teknologi mampu memfasilitasi pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara lebih interaktif, personal, dan kolaboratif sehingga mutu pembelajaran dan ketercapaian tujuan belajar meningkat (Mu'izzuddin, 2017).

5. Perspektif nilai-nilai Islam

Dari perspektif nilai-nilai Islam, teknologi pendidikan berfungsi sebagai wasilah (sarana) untuk memperkuat internalisasi iman, akhlak, dan maqāṣid al-syarī'ah selama penggunaannya dikendalikan oleh etika dan adab Islami (Mawardi & Sukandar, 2025). Integrasi teknologi dengan kurikulum yang menekankan tauhid, akhlak, dan kemaslahatan, serta penguatan peran guru sebagai murabbi dan teladan, membuat lembaga pendidikan Islam dapat memanfaatkan inovasi digital tanpa mengorbankan identitas dan ruh spiritual keislaman (Laksono & Isnaini, 2022).

Soal 2:

Lakukan analisis kebutuhan (need assessment) penggunaan teknologi pendidikan pada salah satu lembaga pendidikan Islam.

Dalam konteks ini, analisis kebutuhan difokuskan pada program unggulan pembelajaran komputer dan desain grafis di Madrasah Diniyah (MD) Raudlatul Ulum Patemon sebagai bentuk implementasi teknologi pendidikan di lembaga pendidikan Islam non-formal.

1. Profil lembaga dan konteks kebutuhan

Madrasah Diniyah Raudlatul Ulum di Patemon, Tlogosari, Bondowoso, adalah lembaga pendidikan Islam non-formal dengan sekitar 180 santri pada jenjang Ula, Wustha, dan Ulya. Lembaga ini menghadapi tantangan penurunan jumlah santri Ulya, karena sebagian besar santri setelah lulus SD memilih masuk pesantren atau berhenti dari madrasah diniyah.

Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan strategis untuk menawarkan program yang memberikan nilai tambah bagi santri, terutama pada tingkat Ulya, sehingga mereka memiliki keunggulan ganda: penguasaan ilmu agama dan keterampilan teknologi yang relevan dengan abad ke-21 (Baharuddin & Umiarso, 2012).

2. Analisis kebutuhan dari sisi konteks (context)

Dari perspektif analisis kebutuhan konteks, ada beberapa faktor utama:

- Tuntutan era digital mengharuskan santri memiliki literasi teknologi dasar, seperti penguasaan komputer dan desain grafis, agar mampu bersaing di dunia kerja maupun pendidikan lanjutan (Tilaar & Nugroho, 2008).
- Madrasah diniyah secara tradisional fokus pada kajian kitab dan pembinaan akhlak sehingga aspek keterampilan teknologi belum menjadi tradisi kelembagaan, padahal masyarakat mulai menilai lembaga dari kemampuan memberi bekal life skill modern (Sitoesmi, 2023).
- Penurunan santri tingkat Ulya memicu kebutuhan inovasi program yang mampu menarik minat santri remaja dan orang tua melalui penawaran keterampilan yang terlihat manfaat praktisnya (Tilaar & Nugroho, 2008).

Dengan demikian, dari sisi konteks, kebutuhan teknologi pendidikan di MD Raudlatul Ulum muncul sebagai respons terhadap perubahan sosial dan tuntutan kompetensi abad 21, sekaligus strategi mempertahankan eksistensi lembaga.

3. Analisis kebutuhan input (sumber daya) teknologi

Analisis input menyoroti kondisi sumber daya saat ini dan gap terhadap kebutuhan ideal.

a. Fasilitas dan infrastruktur teknologi

- Program unggulan komputer dan desain grafis saat ini hanya didukung 1 unit komputer untuk 15 santri Ulya, dengan perangkat bekas dan spesifikasi terbatas.
- Dari sudut pandang teknologi pendidikan, rasio 1:15 membuat kesempatan praktik individual sangat terbatas, sehingga pembelajaran cenderung demonstratif dan bergiliran, bukan hands-on intensif bagi setiap santri (Edwards III, 1980).

Kebutuhan yang tampak:

- Penambahan minimal beberapa unit komputer agar rasio praktik lebih manusiawi.
- Pengadaan koneksi internet yang stabil untuk mengakses sumber belajar daring dan aplikasi desain berbasis web (Radjou & Prabhu, 2015).

b. Sumber daya manusia (SDM)

- Saat ini hanya ada satu pengajar yang menangani seluruh kelas desain grafis; kompetensi diperoleh secara self-learning melalui YouTube dan tutorial online.
- Menurut teori Edwards III, staf kompeten adalah elemen kunci dalam variabel sumber daya, selain fasilitas dan informasi (Edwards III, 1980).

Kebutuhan yang tampak:

- Capacity building guru komputer/desain melalui pelatihan, workshop, atau kursus daring tentang desain grafis dan instructional design (Miles dkk., 2014).
- Kaderisasi santri mahir menjadi peer tutor untuk mengatasi keterbatasan jumlah pengajar.

c. Pendanaan

- Program berjalan dengan anggaran minimal; komputer yang digunakan adalah perangkat bekas dan belum ada alokasi anggaran khusus yang kuat dalam RAPBM madrasah.
- Keterbatasan anggaran menimbulkan risiko keberlanjutan program jika terjadi kerusakan perangkat atau kebutuhan pengembangan fasilitas (Levin & McEwan, 2001).

Kebutuhan yang tampak:

- Diversifikasi sumber pendanaan melalui dukungan orang tua, donatur, CSR, atau hibah lembaga pemerintah/mitra.
- Penetapan pos anggaran khusus teknologi pendidikan dalam dokumen perencanaan keuangan lembaga (Tilaar & Nugroho, 2008).

4. Analisis kebutuhan proses pembelajaran (process)

Dari sisi proses, analisis kebutuhan dapat dikelompokkan pada aspek desain, pelaksanaan, dan manajemen pembelajaran teknologi.

a. Desain pembelajaran

- Materi fokus pada keterampilan dasar desain grafis dengan aplikasi sederhana, seperti pengenalan elemen visual dan pembuatan poster dakwah.

- Namun, belum ada dokumen tujuan pembelajaran yang eksplisit dengan format ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) atau standar kompetensi yang ditulis sistematis (Mu'izzuddin, 2017).

Kebutuhan yang tampak:

- Perumusan tujuan pembelajaran berbasis ABCD untuk setiap pertemuan atau modul, misalnya: “Pada akhir pembelajaran, santri Ulya (A) mampu membuat satu desain poster dakwah sederhana (B) menggunakan aplikasi desain yang tersedia di laboratorium atau gawai pribadi (C) dengan memenuhi minimal tiga kriteria estetika dasar yang ditetapkan guru (D).” (Mu'izzuddin, 2017).
- Penyusunan silabus dan RPP/lembar skenario pembelajaran teknologi yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman, sehingga desain bukan sekadar teknis, tetapi sarana dakwah visual (Baharuddin & Umiarso, 2012).

b. Metode dan strategi pembelajaran

- Saat ini guru menggunakan kombinasi demonstrasi, latihan praktis bergilir, dan penugasan individu yang sebagian bisa dikerjakan melalui smartphone santri.
- Keterbatasan komputer mendorong model pembelajaran observasional: santri mengamati langkah guru di layar proyektor/monitor, lalu mencoba meniru saat mendapat giliran praktik (Bandura, 1977).

Kebutuhan yang tampak:

- Penguatan strategi blended learning sederhana berbasis perangkat yang sudah dimiliki santri (smartphone), agar latihan bisa lanjut di rumah.
- Penggunaan proyek nyata berbasis produk (poster kegiatan madrasah, konten dakwah digital), agar pembelajaran bermakna dan kontekstual (Keller, 1987).

c. Manajemen kelas dan evaluasi

- Belum terdapat SOP tertulis terkait alur pembelajaran, penggunaan laboratorium, dan kriteria penilaian hasil desain santri.
- Evaluasi lebih bersifat formatif dan kualitatif, berdasarkan pengamatan guru terhadap keterlibatan santri dan kualitas karya, tanpa rubrik tertulis yang baku (Miles dkk., 2014).

Kebutuhan yang tampak:

- Penyusunan SOP sederhana yang mengatur jadwal, tata tertib penggunaan perangkat, dan prosedur operasional pembelajaran.
- Pengembangan rubrik penilaian desain grafis yang mengukur aspek teknis (keterbacaan, komposisi, warna) dan aspek nilai Islam (pesan dakwah, adab konten). (Keller, 1987).

5. Analisis kebutuhan hasil (product) dan dampak

a. Keterampilan santri dan daya saing

- Program ini telah menghasilkan santri yang mulai mengenal dan mampu menggunakan perangkat komputer dan aplikasi desain untuk membuat poster dakwah sederhana, meski masih pada level pemula.
- Dalam jangka panjang, program diharapkan melahirkan santri dengan profil faqih fiddin sekaligus melek teknologi, yang memiliki daya saing di masyarakat dan dunia kerja (Abudin Nata, 2001).

Kebutuhan yang tampak:

- Penetapan target capaian kompetensi per tahun (misalnya: tahun pertama literasi komputer dasar, tahun berikutnya desain grafis dasar, dan seterusnya).
- Fasilitas pameran karya, lomba internal, atau kerja sama dengan lembaga luar agar santri melihat relevansi nyata keterampilan yang mereka pelajari.

6. Sintesis: Peta kebutuhan teknologi pendidikan di MD Raudlatul Ulum

Berdasarkan temuan mini-riset, analisis kebutuhan penggunaan teknologi pendidikan di MD Raudlatul Ulum dapat dipetakan secara ringkas sebagai berikut:

- Konteks: Mendesak, karena tuntutan era digital dan penurunan santri Ulya menuntut inovasi program keterampilan teknologi yang tetap bernafaskan nilai Islam.
- Input: Kebutuhan utama pada penambahan perangkat TIK, penguatan kompetensi guru, dan diversifikasi pendanaan; saat ini program berjalan dalam keterbatasan ekstrem (1 komputer, 1 guru, anggaran minimal) (Edwards III, 1980).

- Proses: Dipercaya pada kreativitas guru dan dukungan kepala madrasah, tetapi membutuhkan formalitas desain pembelajaran, SOP, rubrik penilaian, dan penguatan pendekatan blended serta proyek nyata. (Miles dkk., 2014).
- Produk/dampak: Sudah tampak manfaat awal bagi santri dan citra lembaga, namun perlu target kompetensi yang lebih terukur dan strategi diseminasi karya agar efeknya terasa luas dan berkelanjutan. (Levin & McEwan, 2001).

Dengan demikian, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pendidikan di MD Raudlatul Ulum sudah berada pada fase inisiasi yang kuat secara visi dan disposisi, tetapi masih memerlukan penguatan sistemik pada dimensi sumber daya, desain pembelajaran, formalitas manajerial, dan perluasan akses agar benar-benar mampu meningkatkan mutu lembaga secara berkelanjutan. (Edwards III, 1980).

Soal 3:

Rancang desain perencanaan pembelajaran atau manajemen pendidikan berbasis teknologi pendidikan dengan format tujuan ABCD.

Berikut rancangan perencanaan pembelajaran berbasis teknologi pendidikan di MD Raudlatul Ulum untuk mata pelajaran “Desain Poster Dakwah Digital” dengan format tujuan ABCD dan tetap bernuansa pendidikan Islam.

1. Identitas dan konteks pembelajaran

- Lembaga: Madrasah Diniyah Raudlatul Ulum Patemon, Bondowoso
- Program: Program unggulan pembelajaran komputer dan desain grafis untuk santri Ulya
- Mata pelajaran/topik: Desain poster dakwah digital sederhana
- Media utama: Komputer/laptop (1 unit), proyektor bila tersedia, dan/atau smartphone santri dengan aplikasi Canva atau aplikasi desain setara (Keller, 1987).

2. Rumusan tujuan pembelajaran format ABCD

Prinsip ABCD: A = Audience, B = Behavior, C = Condition, D = Degree (N. Isnaini, 2024).

b. TP 2 (kognitif-aplikasi)

- A: Santri Ulya MD Raudlatul Ulum

- B: Mampu mengidentifikasi elemen-elemen desain Islami (misalnya ayat, hadis, kutipan ulama, simbol Islami) dalam beberapa contoh poster digital
- C: Diberikan 3–5 contoh poster dakwah yang ditampilkan melalui proyektor atau layar komputer
- D: Dengan tingkat ketepatan identifikasi minimal 75% unsur yang diminta

Rumusan tujuan:

“Diberi tiga hingga lima contoh poster dakwah digital, santri Ulya mampu mengidentifikasi elemen-elemen Islami (teks ayat/hadis/kalimat tauhid dan simbol Islami) yang digunakan dalam poster dengan ketepatan minimal 75%.” (Baharuddin & Umiarso, 2012).

3. Garis besar langkah pembelajaran berbasis teknologi

Mengacu pada tujuan ABCD di atas, alur pembelajaran dapat dirancang secara ringkas sebagai berikut (Bloom; ABCD approach).

a. Pendahuluan (orientasi dan motivasi)

- Guru menjelaskan kaitan antara desain grafis dan dakwah visual (poster pengajian, quote ulama, ajakan berakhlak). (Baharuddin & Umiarso, 2012).
- Menyajikan beberapa contoh poster dakwah digital melalui proyektor/layar; memantik diskusi singkat tentang apa yang membuat poster itu menarik dan Islami.

b. Kegiatan inti

1) Eksplorasi konsep

Penjelasan singkat definisi desain grafis, unsur visual dasar, dan contoh elemen Islami yang boleh dan tidak boleh digunakan. (Kusrianto, 2019).

2) Demonstrasi teknologi

Guru membuka aplikasi Canva atau aplikasi sejenis di komputer, menampilkan di layar, dan mendemonstrasikan langkah membuat poster: memilih template, mengubah teks menjadi ayat/hadis/kalimat dakwah, mengatur warna dan layout. (Mu'izzuddin, 2017).

3) Latihan praktik terbimbing

Santri secara bergilir menggunakan komputer; santri lain boleh menggunakan smartphone jika tersedia.

Guru memberikan tugas: setiap santri membuat satu poster dakwah bertema akhlak (contoh: jujur, disiplin, menjaga shalat), memuat minimal satu ayat/hadis terkait.

c. Penutup dan refleksi

- Beberapa santri mempresentasikan hasil desainnya; kelas memberikan apresiasi dan masukan.
- Guru melakukan refleksi bersama: apa hikmah dakwah yang ingin disampaikan lewat poster, dan bagaimana menjaga adab dalam memilih gambar/warna/kata. (Baharuddin & Umiarso, 2012).

Soal 4:

Analisis implementasi salah satu media atau platform teknologi pendidikan beserta keunggulan, keterbatasan, dan dampaknya.

Berikut jawaban dengan objek: penggunaan Canva sebagai media pembelajaran desain poster dakwah digital di MD Raudlatul Ulum (selaras dengan program unggulan komputer dan desain grafis).

1. Implementasi Canva di MD Raudlatul Ulum

Di MD Raudlatul Ulum, Canva digunakan sebagai media utama untuk pembelajaran desain poster dakwah digital dalam program unggulan komputer dan desain grafis tingkat Ulya. Guru mendemonstrasikan langkah penggunaan Canva di komputer (memilih template, mengganti teks dengan ayat/hadis, mengatur warna dan layout), kemudian santri secara bergilir atau melalui smartphone masing-masing membuat poster bertema dakwah Islami. (Mu'izzuddin, 2017)

Penggunaan Canva diposisikan sebagai sarana integrasi teknologi dengan nilai-nilai Islam: konten desain diarahkan bernuansa dakwah (ayat, hadis, nasihat akhlak), sehingga teknologi menjadi wasilah untuk memperkuat fungsi tarbiyah dan tabligh lembaga. (Baharuddin & Umiarso, 2012)

2. Keunggulan penggunaan Canva

Penelitian tentang Canva menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki antarmuka yang intuitif, banyak template siap pakai, dan sangat membantu siswa menyalurkan ide kreatif dalam bentuk visual. (Desniarti dkk., 2022) Di MD Raudlatul Ulum, keunggulan Canva tampak pada beberapa aspek berikut:

- Aksesibilitas dan kemudahan penggunaan
- Meningkatkan kreativitas dan motivasi
- Mendukung pembelajaran berbasis proyek dan dakwah visual

3. Keterbatasan penggunaan Canva

Meskipun memiliki banyak keunggulan, implementasi Canva juga menghadapi beberapa keterbatasan, baik yang bersifat teknis maupun pedagogis.

- Keterbatasan infrastruktur dan konektivitas
- Penguasaan fitur yang masih dangkal
- Ketergantungan pada platform dan isu etika konten

4. Dampak penggunaan Canva bagi pembelajaran dan lembaga

d. Dampak pada santri (kognitif, psikomotor, afektif)

- Kognitif: Santri memahami konsep dasar desain grafis, unsur visual, dan cara menyusun pesan dakwah dalam bentuk poster. (Mu'izzuddin, 2017)
- Psikomotor: Santri terampil menggunakan aplikasi desain untuk membuat produk konkret (poster dakwah), yang meningkatkan literasi visual dan kemampuan teknis dasar. (Desniarti dkk., 2022)
- Afektif: Penelitian tentang media digital menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam produksi konten religius dapat memperkuat motivasi beragama dan rasa bangga berkontribusi dalam dakwah. (Wahidin, 2023)

e. Dampak pada budaya belajar dan identitas lembaga

- Penggunaan Canva mendorong pergeseran budaya belajar dari sekadar konsumsi materi ke produksi konten; santri tidak hanya “membaca” poster dakwah, tapi juga “menciptakannya”. (Desniarti dkk., 2022)

- Program desain grafis dengan Canva memperkuat citra MD Raudlatul Ulum sebagai madrasah diniyah yang mampu memadukan penguatan ilmu agama dengan keterampilan teknologi modern, sehingga meningkatkan daya tarik lembaga di mata masyarakat.

f. Dampak jangka panjang terhadap kompetensi abad-21

- Canva melatih beberapa kompetensi abad-21: kreativitas, komunikasi visual, kolaborasi (saat santri berdiskusi soal desain), dan literasi digital; berbagai studi menegaskan bahwa integrasi media digital seperti Canva memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berkomunikasi siswa. (Desniarti dkk., 2022)
- Bagi santri MD Raudlatul Ulum, keterampilan ini dapat menjadi modal untuk terjun di dunia kerja kreatif (desain konten dakwah, media sosial masjid/pesantren, usaha percetakan) sekaligus tetap berpijak pada nilai Islam. (Abudin Nata, 2001)

Soal 5:

Buat refleksi kritis dan rekomendasi strategis sebagai calon manajer pendidikan Islam terkait kebijakan teknologi pendidikan.

Lembaga pendidikan Islam kerap memposisikan teknologi sebagai sesuatu yang profan dan terpisah dari wilayah sakral pendidikan agama, padahal secara historis lembaga pendidikan Islam di Indonesia telah mengalami proses adaptasi berkelanjutan terhadap perubahan sosial dan intelektual (Nata, 2001). Dalam perspektif manajerial, cara pandang dikotomis ini menghambat lahirnya kebijakan teknologi yang integratif; teknologi semestinya dipahami sebagai medium untuk menguatkan misi tarbiyah, bukan sebagai ancaman terhadap tradisi keilmuan Islam. Karena itu, paradigma calon manajer pendidikan Islam perlu bergeser dari “teknologi versus nilai” menjadi “teknologi sebagai instrumen aktualisasi nilai” (Wardhani, 2024).

Dari sisi implementasi, terlihat jelas adanya kesenjangan antara kebijakan tertulis dan praktik di lapangan. Edwards III (1980) menjelaskan bahwa kegagalan implementasi kebijakan sering bersumber dari komunikasi, sumber daya, disposisi pelaksana, dan struktur birokrasi yang tidak mendukung. Dalam konteks pendidikan Islam, berbagai kebijakan berbasis digital learning dan blended learning sering berhenti pada dokumen perencanaan karena guru tidak memiliki kompetensi digital memadai, infrastruktur tidak merata, serta tidak ada analisis cost-effectiveness yang serius (Setiawan, 2020; Levin & McEwan, 2001). Murtafiah (2025) menegaskan bahwa tanpa desain kebijakan yang mempertimbangkan kesiapan sumber daya manusia, aspek manajerial, dan konteks global, kebijakan teknologi pendidikan Islam cenderung

bersifat simbolik dan tidak berdaya guna. Di sinilah calon manajer pendidikan Islam dituntut untuk mampu menghubungkan level kebijakan makro dengan realitas mikro di kelas dan madrasah.

Di tingkat pedagogis, penelitian tentang pemanfaatan media seperti Canva mengindikasikan bahwa teknologi dapat meningkatkan minat dan kreativitas belajar siswa, tetapi dampaknya sangat bergantung pada desain instruksional dan kompetensi guru. Hal ini selaras dengan model motivasi belajar ARCS yang dikembangkan Keller (1987), bahwa peningkatan motivasi tidak otomatis terjadi hanya karena kehadiran teknologi, tetapi karena bagaimana teknologi tersebut diintegrasikan ke dalam pengalaman belajar yang relevan, menantang, dan memuaskan. Dalam desain pembelajaran keagamaan, misalnya pembelajaran bahasa Arab atau Pendidikan Agama Islam, teknologi yang tidak ditopang oleh perencanaan instruksional yang matang hanya menjadi gimmick, bukan pengungkit kualitas (Mu'izzuddin, 2017). Calon manajer pendidikan Islam karenanya perlu menempatkan kebijakan teknologi dalam kerangka desain pembelajaran, bukan sekadar pengadaan perangkat dan aplikasi.

Dari perspektif kepemimpinan, kebijakan teknologi pendidikan Islam tidak akan efektif tanpa figur manajer yang memiliki kapasitas kepemimpinan visioner, etis, dan adaptif. Kepemimpinan pendidikan Islam idealnya mampu memadukan basis spiritualitas dengan kemampuan manajerial modern, termasuk dalam mengelola transformasi digital (Baharuddin & Umiarso, 2012). Northouse (2019) menekankan pentingnya kepemimpinan adaptif dalam menghadapi perubahan lingkungan yang cepat dan kompleks. Penelitian Basri, Oktavia, dan Khotimah (2025) menunjukkan bahwa kualitas lembaga sangat dipengaruhi kemampuan manajer untuk mengintegrasikan dimensi pedagogik, teknologi, dan nilai. Hal ini mengisyaratkan bahwa calon manajer pendidikan Islam harus siap menjadi agen perubahan yang tidak hanya memahami teks regulasi, tetapi juga mampu menggerakkan guru, siswa, dan pemangku kepentingan untuk menginternalisasi visi digital yang bernilai Islami.

Berdasarkan refleksi tersebut, beberapa rekomendasi strategis dapat dirumuskan bagi calon manajer pendidikan Islam. Pertama, menyusun kerangka integrasi nilai Islam dan literasi digital dalam kurikulum dan kebijakan lembaga, sehingga setiap inovasi teknologi selalu diuji dengan pertanyaan: sejauh mana ia memperkuat akhlak, ilmu, dan kemaslahatan. Kedua, memprioritaskan penguatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan, mentoring, dan komunitas belajar guru, karena guru merupakan aktor kunci yang menerjemahkan kebijakan ke dalam praktik pembelajaran. Ketiga, mengembangkan model blended atau hybrid learning yang kontekstual dengan kondisi lokal, infrastruktur, dan karakter lembaga—baik formal, nonformal, maupun berbasis kearifan lokal. Keempat, menerapkan prinsip cost-effectiveness dalam setiap

investasi teknologi, agar kebijakan yang diambil tidak hanya inovatif tetapi juga berkelanjutan secara finansial. Kelima, membangun sistem monitoring dan evaluasi yang holistik—menggabungkan indikator akademik, karakter, spiritualitas, dan literasi digital—untuk memastikan bahwa kebijakan teknologi pendidikan Islam benar-benar mengarah pada terbentuknya generasi Muslim yang cerdas, berakhlak, dan siap hidup di era Society 5.0.

Daftar Pustaka

- Abudin Nata. (2001). *Sejarah pertumbuhan dan perkembangan lembaga pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Basri, S., Oktavia, P., & Khotimah, K. (2025). *Peran manajer pendidikan dalam meningkatkan kualitas lembaga*. *AN NAJAH: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 4(2), 157–163.
- Baharuddin & Umiarso. (2012). *Kepemimpinan pendidikan Islam: Antara teori dan praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Desniarti, Raudha, M. S., Gining, R., & Sukur, F. (2022). *Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya peningkatan minat siswa dalam pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 89–101.
- Edwards III, G. C. (1980). *Implementing public policy*. Washington DC: Congressional Quarterly Press.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran desain grafis*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 234–248.
- Keller, J. M. (1987). *Strategies for stimulating the motivation to learn*. *Performance and Instruction*, 26(8), 1–7.
- Levin, H. M., & McEwan, P. J. (2001). *Cost-effectiveness analysis: Methods and applications (2nd ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Lhokseumawe Journal. (2023). *Inovasi manajemen pendidikan Islam berbasis kearifan lokal*. Lhokseumawe: IAIN Lhokseumawe.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mu'izzuddin, M. (2017). *Instructional design model of Arabic at the Department of Islamic Religious Education*. *International Journal of Multidisciplinary Education and Research*, 2(2), 69–83.
- Murtafiah, N. H. (2025). *Penyusunan kebijakan pendidikan Islam dalam menanggapi perubahan global: Perspektif manajerial dan teknologis*. *AN NAJAH: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 4(6), 403–410.
- Nata, A. (2001). *Sejarah pertumbuhan dan perkembangan lembaga pendidikan Islam di Indonesia*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Northouse, P. G. (2019). *Leadership: Theory and practice (8th ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Raden Intan Journal. (2023). *Manajemen pendidikan Islam dalam era digital: Strategi kurikulum berbasis nilai Islam untuk menghadapi tantangan globalisasi*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Setiawan, A. (2020). *Needs assessment of blended learning based Islamic education on higher Islamic education Samarinda*. *Fikrotuna: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 11(2), 1433–1449.
- Sitoresmi, N. (2023). *Karakteristik dan fungsi Madrasah Diniyah dalam pendidikan non-formal Islam*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Tripitarsi, D. (2024). *Peran manajemen pendidikan Islam dalam mempersiapkan generasi Muslim di era Society 5.0*. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 506–518. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1167>
- Wardhani, S. P., Bedi, F., & Fitri, T. A. (2024). *Manajemen pendidikan Islam dalam era digital: Strategi kurikulum berbasis nilai Islam untuk menghadapi tantangan globalisasi*. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 14(2), 165–173. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v14i2.24561>
- Yusuf, M. (2023). *Kebijakan pendidikan Islam dalam era digital: Tantangan dan peluang*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 18(2), 45–60.

Zakaria, A. (2025). *Peran manajemen berbasis teknologi informasi dalam peningkatan kualitas pendidikan Islam*. JIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia, 2(1), 1628–1632.