

	Nama : Uswatun Hasanah 	Semester : 1 (Satu)
	NIM : MPI22520046	Mata Kuliah : Teknologi Pendidikan
	Prodi : MPI Pascasarjana	Dosen Pembimbing : Dr. Miftahus Salam, M.Pd.I

1. Konsep teknologi pendidikan dalam lembaga pendidikan Islam membantu meningkatkan mutu pengelolaan dan pembelajaran. Di era digital teknologi merupakan integrasi sistematis antara perangkat digital, metode instruksional dan nilai-nilai spiritual untuk mencapai tujuan pendidikan yang (menyeluruh). Teknologi pendidikan merujuk pada penggunaan teknologi untuk meningkatkan proses belajar-mengajar dan pengelolaan pendidikan.

Urgensi teknologi tersebut ditinjau dari tiga perspektif :

1. **Perspektif Manajerial:** Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan lembaga pendidikan Islam, seperti sistem informasi manajemen, e-learning, dan lain-lain. Secara manajerial, teknologi pendidikan berfungsi sebagai instrumen modernisasi untuk meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing lembaga. Lembaga dapat menggunakan data dari sistem seperti *Learning Management System* (LMS) untuk mengevaluasi kinerja akademik secara objektif, bukan sekadar berdasarkan intuisi. Banyak lembaga masih terjebak dalam paradigma konvensional yang mengandalkan administrasi rutin, sehingga transformasi digital seringkali hanya sebatas pengadaan perangkat tanpa perubahan budaya organisasi.
2. **Pedagogis:** Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, seperti penggunaan multimedia, simulasi dan game-based learning. Teknologi menggeser peran pendidik dari sekadar sumber informasi menjadi fasilitator yang kreatif. Pendidik harus dilatih untuk menggunakan teknologi pendidikan secara efektif. Dengan demikian, teknologi pendidikan

dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan mutu pengelolaan lembaga pendidikan Islam pada era digital.

3. **Nilai-nilai Islam:** Teknologi pendidikan dapat membantu meningkatkan nilai-nilai Islam, seperti akhlak, akidah, dan syariah, melalui konten yang relevan dan kontekstual. Konten teknologi pendidikan harus dikembangkan secara kontekstual dan relevan dengan nilai-nilai Islam. Media audio-visual dan aplikasi interaktif membantu memvisualisasikan konsep agama yang abstrak (seperti tata cara ibadah atau sejarah peradaban) menjadi lebih konkret.

2. Lembaga Pendidikan Islam Raudlatul Athfal Baitur Rahman adalah sebuah sekolah tingkat dasar yang berlokasi di desa Dawuhan Kecamatan Grujugan Kabupaten Bondowoso. Sekolah ini memiliki 37 siswa dan 5 guru. Saat ini, sekolah ini masih menggunakan metode pembelajaran tradisional dan belum memanfaatkan teknologi pendidikan secara optimal.

Metode Analisis Kebutuhan

1. Survei: Survei dilakukan terhadap siswa, guru dan staf administrasi untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terhadap penggunaan teknologi pendidikan. Administrasi masih berbasis kertas/spreadsheet manual, guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan PowerPoint standar dan pengawasan aktivitas digital siswa belum terintegrasi dengan nilai-nilai akhlak.
2. Wawancara: Wawancara dilakukan terhadap kepala sekolah dan beberapa guru untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka terhadap penggunaan teknologi pendidikan.
3. Observasi: Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dan pengelolaan sekolah untuk mengetahui kebutuhan teknologi pendidikan.

Hasil Analisis Kebutuhan

1. Kebutuhan Infrastruktur:
 - Jaringan internet yang stabil dan dilengkapi dengan *firewall* untuk memblokir konten negatif (porno, judi, radikalisme).

- Komputer dan laptop untuk guru
- Proyektor dan layar untuk presentasi
- 2. Kebutuhan Software:
 - Sistem manajemen pembelajaran (LMS)
 - Aplikasi pembelajaran online
 - Software pengolah kata dan spreadsheet
- 3. Kebutuhan Pelatihan:
 - Pelatihan penggunaan teknologi pendidikan untuk guru mengenai teknik *blended learning* dan pembuatan konten kreatif agar tidak gagap teknologi
 - Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran online untuk siswa
- 4. Kebutuhan Konten:
 - Konten pembelajaran online yang relevan dengan kurikulum
 - Konten multimedia (video, audio, gambar) untuk pembelajaran
 - Pengembangan modul digital interaktif berbasis video dan simulasi

3. **Desain Perencanaan Pembelajaran atau Manajemen Pendidikan Berbasis Teknologi Pendidikan**

Tujuan :

- A (Audience): Siswa kelompok B Raudlatul Athfal Baitur Rahman
- B (Behavior): Mengenal lingkungan dengan mempelajari tarian daerah mulong kopi
- C (Condition): Melalui pengamatan simulasi Virtual Reality (VR) atau menonton video di aplikasi youtube
- D (Degree): Dengan tepat dan sesuai urutan

Rancangan Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi

Mata Pelajaran : Lingkunganku (Aku Bangga Tinggal di Bondowoso)

Target : Siswa kelompok B RA Baitur Rahman

Media Utama : *Virtual Reality* (VR) dan *Learning Management System* (LMS)

Perumusan Tujuan Pembelajaran (Format ABCD)

"Setelah mengamati tarian daerah mulong kopi melalui perangkat **Virtual Reality (VR)** dan berdiskusi di forum **LMS**, **siswa kelompok B** mampu **mempraktikkan** tarian daerah mulong kopi dengan **tepat dan sesuai urutan.**"

Strategi Integrasi Teknologi (Manajerial & Pedagogis)

Komponen	Deskripsi Implementasi Digital
Pra-Pembelajaran	Guru mengunggah modul interaktif dan video pengantar ke Google Classroom atau LMS internal madrasah agar siswa memiliki pemahaman awal (Flipped Classroom).
Inti Pembelajaran	Siswa menggunakan kacamata VR untuk melakukan "Virtual tarian daerah mulong kopi". Teknologi ini memberikan pengalaman nyata (Immersive Learning).
Kolaborasi	Siswa dibagi menjadi 2 kelompok untuk mempraktekkan tarian daerah mulong kopi.
Evaluasi	Penilaian kognitif dilakukan melalui observasi untuk menilai motorik kasar siswa.

Desain ini memastikan bahwa teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi merupakan **lingkungan belajar** yang sistematis untuk mencapai kompetensi spiritual dan intelektual siswa secara terukur.

4. Analisis implementasi teknologi pendidikan berfokus pada penggunaan platform gamifikasi cerdas seperti **Quizizz** (kini bertransformasi dengan fitur **Kahoot**) dalam lembaga pendidikan Islam.

1. Keunggulan : Gamifikasi dan Kecerdasan Buatan (AI)

- **Personalisasi dengan AI:** Fitur AI memungkinkan guru menghasilkan soal otomatis dari dokumen (PDF/PPT) atau video YouTube sesuai tingkat Taksonomi Bloom (C1-C6).
- **Penyelarasan Kurikulum:** Platform ini memiliki fitur *Curriculum Alignment* untuk memetakan konten soal langsung dengan standar kompetensi pendidikan nasional/madrasah.
- **Interaktivitas Imersif:** Penggunaan elemen permainan (poin, *leaderboard*, avatar) secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari materi.

2. Keterbatasan : Akses dan Risiko Etika Digital
 - **Kesenjangan Infrastruktur:** Kendala utama tetap pada kualitas jaringan internet dan ketersediaan kuota, terutama bagi lembaga di wilayah pedesaan.
 - **Distraksi Digital:** Penggunaan teknologi yang berlebihan tanpa pengawasan dapat memicu perilaku negatif seperti kecanduan perangkat dan berkurangnya interaksi sosial tatap muka di lingkungan lembaga.
3. Dampak terhadap Lembaga Pendidikan Islam
 - **Dampak Manajerial:** Transformasi dari evaluasi manual ke digital memungkinkan kepala madrasah memantau progres belajar siswa secara *real-time* melalui dasbor analitik data, sehingga pengambilan kebijakan berbasis data menjadi lebih akurat.
 - **Dampak Pedagogis:** Guru beralih peran menjadi desainer konten kreatif. Integrasi fitur seperti *Lesson Bundles* menyederhanakan perencanaan pembelajaran (RPP) dan penyampaian materi secara hibrida.
 - **Dampak Nilai-Nilai Islam:** Implementasi ini mendorong penerapan literasi digital sebagai bagian dari **Akhlakul Karimah**. Siswa diajarkan kejujuran dalam kuis digital dan prinsip *tabayyun* saat memverifikasi jawaban yang dihasilkan oleh AI. Penggunaan Quizizz bukan lagi sekadar alat kuis, melainkan ekosistem pembelajaran dinamis yang mendukung efisiensi pengajaran asalkan dibarengi dengan regulasi internal lembaga yang kuat untuk menjaga nilai-nilai moral.

5. Refleksi Kritis:

Sebagai calon manajer pendidikan Islam, saya menyadari bahwa teknologi pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengelolaan sekolah. Namun, saya juga menyadari bahwa implementasi teknologi pendidikan tidaklah semudah yang dibayangkan. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan seperti infrastruktur, sumber daya manusia, dan budaya sekolah.

Saya juga menyadari bahwa kebijakan teknologi pendidikan haruslah sejalan dengan visi dan misi sekolah serta harus dapat menjawab kebutuhan siswa dan guru. Oleh karena itu, saya percaya bahwa kebijakan teknologi pendidikan haruslah dibuat dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti:

- Infrastruktur teknologi yang memadai
- Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia
- Pengembangan kurikulum yang sejalan dengan teknologi pendidikan
- Pengawasan dan evaluasi yang efektif

Secara kritis, digitalisasi di lembaga pendidikan Islam saat ini sering kali terjebak pada dua kutub ekstrem: **Teknofobia** (ketakutan akan dampak negatif internet sehingga menutup diri) atau **Teknofilia** (euforia teknologi yang mengadopsi alat tanpa filter moral).

Tantangan terbesar dalam manajemen pendidikan berbasis teknologi adalah risiko tergerusnya peran guru sebagai *Murabbi* (pembimbing jiwa). Jika teknologi hanya digunakan untuk mentransfer pengetahuan, maka lembaga Islam tidak ada bedanya dengan kursus daring biasa.

Rekomendasi Strategis:

1. Pengembangan Infrastruktur Teknologi: Sekolah harus memiliki infrastruktur teknologi yang memadai seperti jaringan internet yang stabil dan cepat, komputer dan aplikasi pembelajaran online.
2. Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia: Guru dan staf harus dilatih dan dikembangkan untuk dapat menggunakan teknologi pendidikan secara efektif. Fokusnya bukan hanya pada cara menggunakan aplikasi, tetapi pada cara mendesain pengalaman belajar yang bermakna menggunakan bantuan AI dan media interaktif.
3. Pengembangan Kurikulum: Kurikulum harus dikembangkan untuk sejalan dengan teknologi pendidikan, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.
4. Pengawasan dan Evaluasi: Pengawasan dan evaluasi harus dilakukan secara efektif untuk memastikan bahwa teknologi pendidikan digunakan secara

efektif dan efisien. Kepala sekolah harus memastikan teknologi digunakan untuk memperkuat, bukan menggantikan, interaksi manusia.

5. Kerjasama dengan Pihak Luar: Sekolah harus bekerjasama dengan pihak luar, seperti instansi kesehatan dan pemerintah desa atau donator untuk mendapatkan akses ke teknologi pendidikan yang lebih luas.
6. Pengembangan Budaya Sekolah: Budaya sekolah harus dikembangkan untuk mendukung penggunaan teknologi pendidikan, sehingga siswa dan guru dapat menggunakan teknologi pendidikan secara efektif. Lembaga harus menerapkan model *Blended Learning* yang seimbang, di mana konten kognitif disampaikan secara digital, sementara internalisasi nilai-nilai karakter (akhlak) dilakukan melalui pertemuan tatap muka dan keteladanan.

Dengan demikian, saya percaya bahwa kebijakan teknologi pendidikan dapat dibuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengelolaan sekolah, serta meningkatkan kualitas pendidikan Islam secara keseluruhan. Sebagai calon manajer pendidikan Islam di era digital, kebijakan teknologi tidak boleh hanya dipandang sebagai pengadaan infrastruktur fisik (komputer/internet), melainkan sebagai upaya rekayasa ekosistem nilai yang mengintegrasikan kecanggihan digital dengan keluhuran budi pekerti. Tugas saya adalah memastikan bahwa teknologi tersebut menjadi wasilah (sarana) untuk melahirkan generasi yang unggul secara intelektual (digital savvy) namun tetap kokoh secara spiritual (akhlakul karimah). Teknologi harus tunduk pada visi besar pendidikan Islam, bukan sebaliknya.

REFERENSI

Samudi, dkk. (2024). *Manajemen Pendidikan Islam: Teori dan Implementasi Pemanfaatan Teknologi Informasi*. Bintang Semesta Media

Kadir, A. (2020). *Konsep Teknologi Informasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group

Ciptadi, dkk. (2025). "The Role of Information Technology in Enhancing the Quality of Islamic Education." *International Journal of Global Islamic Education*

Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). "Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital." *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*

Ulil Albab Institute. (2025). "Tantangan dan Peluang Manajemen Pendidikan Islam di Era Digital." *Jurnal Cendekia Ilmiah*

Education Management Information System (EMIS) Kemenag.