

## DESAIN PEMBELAJARAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nia Daniati, Wahab

Instansi kerja : SMA Negeri 1 Belimbing

Email : [niai1980sma2@gmail.com](mailto:niai1980sma2@gmail.com), [abdulwahabassambasi@gmail.com](mailto:abdulwahabassambasi@gmail.com)

### ABSTRAK

Desain pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing berdasarkan analisis yang dilakukan pada hasil dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP yang dibuat oleh guru sudah memperhatikan Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019, dan juga yang telah diatur dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016. Kendati demikian, ditemukan bahwa RPP yang telah dibuat oleh guru PAI masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran, sangat kurang sekali memanfaatkan Teknologi Informasi. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan paradigma desain pembelajaran lama dalam penyelenggaraan pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, ataupun yang sering disebut desain pembelajaran konvensional. Untuk mengatasi permasalahan ini, bisa melakukan pengembangan pada desain pembelajaran PAI, atau tepatnya mendesain ulang RPP dengan berdasarkan paradigma desain model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Sepertihalnya dalam penyampaian materi, pemberian tugas, penilaian, dan evaluasi.

KATA KUNCI : Desain Pembelajaran, PAI, TI, ASSURE.

### ABSTRACT

*The design of PAI learning at SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, and SMAN 1 Belimbing is based on an analysis conducted on the results of the Lesson Implementation Plan documentation. The lesson plan made by the teacher has taken into account Kemdikbud Circular No. 14 of 2019, and also what has been regulated in Permendikbud No. 22 of 2016. Nevertheless, it was found that the lesson plans that had been made by PAI teachers still showed that the learning process made very little use of information technology. The learning design for Islamic Religious Education still uses the old learning design paradigm in implementing PAI learning at SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, and SMAN 1 Belimbing, or what is often called a conventional learning design. To overcome this problem, you can develop PAI learning designs, or rather redesign lesson plans based on the ASSURE learning model design paradigm, which is one model that can guide students systematically to plan the learning process effectively. Especially in learning activities that use media and technology. This model was developed to create effective and efficient learning activities. As well as in the delivery of material, giving assignments, assessment, and evaluation.*

KEY WORDS : Learning Design, PAI, IT, ASSURE.

### I. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin maju membuat tatanan masyarakat harus mengikuti perkembangan zaman tersebut. Dunia pendidikan juga menjadi salah satu yang harus mengikuti perkembangan zaman. Jika tidak bisa mengikuti perkembangan zaman maka dunia pendidikan akan tertinggal dari dunia luar yang telah berkembang begitu pesat. Salah satu perubahan pada zaman modern seperti saat ini yaitu pemanfaatan perkembangan Teknologi Informasi (TI) untuk dunia pendidikan. Menjadi penting adanya ketikan kolaborasi antara perkembangan TI dengan

perkembangan desain pembelajaran didalam kelas. Selama abad ini, dunia telah menyaksikan revolusi dan perubahan cepat dalam TI dan internet dalam semua aspek, terutama di sektor pendidikan. Terlebih lagi pasca merebaknya virus covid 19, yang dimana mempengaruhi segala sendi kehidupan, tidak terkecuali, dalam dunia pendidikan di Negara kita, Indonesia. Pembelajaran terpaksa berlangsung secara daring, yang memanfaatkan Teknologi Informasi.

Hal Ini telah mendorong lembaga dan pakar pendidikan dalam kurikulum untuk memperkenalkan perubahan besar dalam kebijakan

dan perencanaan pendidikan di Indonesia untuk merespons dan menyelaraskan dengan perubahan dan pengembangan TI. Berbagai jenis aplikasi saat ini banyak digunakan oleh berbagai pemangku kepentingan, diantaranya dunia pendidikan seperti siswa, guru dan instansi pendidikan lainnya.

Akses ke internet sekarang menjamin akses ke pendidikan universal dengan biaya terendah, jika tidak gratis. Salah satu perkembangan pada dunia pendidikan pada saat ini yaitu munculnya E-learning. E-learning mengacu pada penggunaan TI yang modern dalam proses pembelajaran, dimana teknologi modern ini terdiri dari media elektronik. Ini adalah pola pendidikan baru yang digunakan dengan memanfaatkan perkembangan TI untuk menunjang perubahan pada proses pembelajaran, yang selama ini kurang efektif. Adanya perubahan TI tentunya perlu diimbangi oleh peran guru dan siswa yang berubah.

E-learning dianggap sebagai salah satu desain pembelajaran di dunia pendidikan paling penting di era informasi. Adanya E-Learning, seharusnya mampu memadukan dengan proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran dengan berbasis TI (E-Learning). Saat ini manusia dituntut kritis, kreativitas, kolaborasi, saling pengertian lintas budaya, komunikasi, memakai komputer, karir dan belajar mempercayai diri sendiri (Ardhana, 2013: 6). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, manusia juga dituntut berpikir dan bertindak kritis sesuai dengan perkembangan zaman.

Penggunaan desain pembelajaran yang memadukan perkembangan TI dan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi hal yang sangat penting. Hal ini dikarenakan, penggunaan TI dalam pembelajaran, dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan pembelajaran. Jika diperhatikan, perkembangan cara pengajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah-sekolah masih sangat sedikit ditemui dalam proses pembelajaran, pemanfaatan Teknologi Informasi, baik dalam penyampaian materi, pemberian tugas, maupun penilaian atau evaluasi. (Sudaryono, 2006: 1), hal

ini sepertihalnya penulis temuai saat penulis melakukan observasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing Akibatnya pelaksanaan pembelajaran dalam tujuan memahami hakikat Pendidikan Agama Islam dengan benar kepada siswa tidak berjalan efektif.

Analisi terhadap hasil dokumentasi pada perangkat pembelajaran, khususnya RPP yang dibuat oleh guru-guru Pendidikan Agama Islam di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, sudah sangat baik, RPP yang dibuat oleh guru sudah sesuai dengan Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019, dimana Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pembelajaran PAI sudah dilakukan. RPP yang dibuat oleh guru di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing terdiri dari 13 komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menjadi komponen inti adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (*assessment*) yang wajib dilakukan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap.

Kendati demikian, ditemukan bahwa RPP yang telah dibuat oleh guru PAI masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran, sangat kurang sekali memanfaatkan Teknologi Informasi. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum menekankan penggunaan TI dalam menjelaskan objek formal. Sepertihalnya dalam sintak pembelajaran, yang sangat minim mengajak siswa dalam menggunakan TI, yang terjadi dilapangan adalah masih digunakannya paradigma desain pembelajaran lama dalam penyelenggaraan pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, sepertihalnya yang tergambar dalam sintak pembelajaran, dimana; (a) pembelajaran bersifat bottom up, (b) guru aktif memindahkan berbagai

konsep dan prinsip ilmu pengetahuan ke pikiran siswa, secara konvensional, melalui metode ceramah, dan media papan tulis, (c) siswa mencari informasi secara konvensional, didalam sumber belajar yang disediakan oleh guru, yang dimana memiliki keterbatasan jumlah unit buku, (d) lebih menekankan peranan guru dalam proses pembelajaran, (e) pembelajaran bersifat mekanistik, (f) siswa kurang diberi kesempatan menyampaikan ide-ide secara bebas dan terbuka, (g) lebih menekankan motivasi belajar secara eksternal, sehingga kurang dapat membangkitkan minat belajar. Akibatnya, Pendidikan Agama Islam oleh sebagian besar siswa dirasakan membosankan.

Pelaksanaan analisis pengembangan desain pembelajaran ini, menggunakan model desain pembelajaran ASSURE yang merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model ini telah diperkenalkan oleh Heinich, Molanda, Russell pada tahun 1989. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Desain pembelajaran ASSURE merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari serta memanfaatkan media dan teknologi. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi (Benny A. Pribadi, 2009:110). Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik (Heri Achmadi, Suharno & Nunuk Suryani, 2014:35-48).

Pemanfaatan perkembangan TI untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis (E-Learning) bisa menjadikan siswa lebih merasa senang ketika belajar Pendidikan Agama Islam. Siswa juga lebih terbantu dalam mengkonstruksi pemahamannya pada materi yang disampaikan, dengan memanfaatkan perkembangan

TI. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TI ini, juga dapat membuat pembelajaran PAI jadi lebih semakin praktis. Oleh sebab itu, dirasakan penting melakukan sebuah upaya pengembangan pada desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing

## II. Kajian Pustaka

### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Mujtaba, Dindin Rosyidin, dan Andriyani, dengan judul “Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mempertahankan Student Wellbeing’s Kelas 2 SD Lab School FIP UMJ”.

Dari hasil penelitian didapatkan keterangan bahwa desain pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) kelas 2 Lab School FIP UMJ pada masa pandemi dapat mempertahankan *student’s wellbeing*. Desain pembelajaran PAI ini dirancang berdasarkan tahapan-tahapan yang terdiri dari: mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis intraksional, analisis siswa dan konteks, merumuskan tujuan pembelajaran khusus, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, penggunaan bahan ajar, merancang dan mengembangkan evaluasi formatif, melakukan revisi terhadap program pembelajaran serta merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Imam Mujtaba, Dindin Rosyidin, dan Andriyani, terletak pada tujuan penelitian yaitu mempertahankan student wellbeing’s kelas 2 SD Lab School Fip UMJ, sedangkan pada penelitian ini adalah untuk membuat suatu terobosan dalam mendesain pembelajaran PAI, yang dimana lebih memanfaatkan penggunaan Teknologi Informasi, agar pembelajaran PAI dapat lebih berjalan efektif dan praktis. Perbedaan lainnya juga terletak pada tempat pelaksanaan penelitian,

dimana penelitian yang dilakukan oleh Imam Mujtaba, Dkk, dilakukan di SD Lab School Fip UMJ, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suyanto, dengan judul “Desain Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Konstruktivistik (Blended Learning)”.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa penggunaan metode *blended learning* yang menggabungkan antara desain pembelajaran konstruktivisme dengan E-Learning menjadikan proses KBM berjalan dengan lebih baik dan optimal. Hal tersebut jika dilaksanakan dengan benar teknis dan juknisnya. Penggabungan metode menggali potensi siswa dengan maksimal dan menyenangkan. Model pembelajaran berbasis *blended learning* (Konstruktivisme dan E-learning) beserta perangkat pembelajarannya disarankan agar dikembangkan dengan model-model pembelajaran berbasis riset, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran berbasis TI untuk keperluan pengembangan lebih lanjut pada mata pelajaran geografi atau mata pelajaran sejenis. Prinsip belajar yang perlu diperhatikan dalam desain pembelajaran *blended learning* (konstruktivisme dan e-learning) adalah prinsip konstruktivistik dengan harapan supaya siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai geografi dalam menghargai keragaman dalam segala aspek kehidupan baik pada skala daerah, nasional, maupun global.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suyanto, dengan penelitian ini adalah terletak pada pemfokusan arah penelitian, yang dimana penelitian yang dilakukan oleh Suyanto tidak memfokuskan pada salah satu mata pelajaran, atau lebih tepatnya, membuat rumusan desain pembelajaran yang memanfaatkan teknologi

informasi dengan pendekatan konstruktivistik untuk semua pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada mata pelajaran PAI. Penulis juga memberikan batasan pada tempat pelaksanaan penelitian, dimana penulis melakukan penelitian di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ishaq dengan judul “Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer”.

Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai akhir pada uji coba II dibanding dengan nilai akhir pada uji coba I, pada data hasil uji coba I terdapat mahasiswa dengan nilai di bawah standar kelulusan (<65,00) sebanyak 3 mahasiswa, sedangkan pada data hasil uji coba II tidak terdapat lagi mahasiswa yang memperoleh nilai di bawah standar kelulusan. Selain itu persentase tingkat kelulusan mengalami peningkatan pada kategori nilai A (90,0–100) dari 5 mahasiswa atau 10,64% pada uji coba I, menjadi 11 mahasiswa atau 23,40% pada uji coba II, kategori nilai B (80,00–89,99) dari 16 mahasiswa atau 34,04% pada uji coba I, menjadi 23 mahasiswa atau 48,94% pada uji coba II, dan terjadi penurunan tingkat kelulusan pada kategori nilai C (65,00–79,99) dari 23 mahasiswa atau 48,94% pada uji coba I, menjadi 13 mahasiswa atau 27,66% pada uji coba II. Peningkatan hasil belajar mahasiswa disebabkan oleh revisi-revisi yang dilakukan terhadap perangkat pembelajaran serta sistem pembelajaran yang semakin disempurnakan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ishaq dengan penelitian ini adalah terletak pada variable terikatnya. Variable terikat pada penelitian yang dilakukan oleh Ishaq adalah “Mata Kuliah Aplikasi Komputer”. Sedangkan pada penelitian ini adalah “Mata Pelajaran PAI”. Perbedaan juga ditemukan pada tempat pelaksanaan penelitian, dimana penelitian yang

dilakukan oleh Ishaq bertempat di Universitas Muhammadiyah Makassar, sedangkan poenelitian ini bertempat di SMA SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing

## **B. Kajian Teori**

### **1. Desain Pembelajaran**

Desain adalah sebuah istilah yang diambil dari kata Design yang berarti perencanaan atau rancangan. Ada pula yang mengartikan dengan “Persiapan”. Di dalam ilmu manajemen pendidikan atau ilmu administrasi pendidikan, perencanaan disebut dengan istilah planning yaitu “persiapan menyusun suatu keputusan berupa langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu” (Ahmad Rohani, 2004:67). Sedangkan menurut Wina Sanjaya, yang dimaksud desain adalah rancangan, pola, atau model (Wina Sanjaya, 2008:65).

Terdapat pula beberapa pengertian mengenai desain pembelajaran (instructional design). Herbet Simon mengartikan desain sebagai proses pemecahan masalah. Tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Dengan demikian, suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan suatu persoalan. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi (Wina Sanjaya, 2008:67).

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan,

pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan system pelaksanaan termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Sifat-sifat desain pembelajaran merupakan hal yang mendasar dalam desain itu sendiri, karena dari sifat-sifat tersebut dapat diketahui apa kelebihan dan kekurangan suatu desain pembelajaran. Sifat-sifat desain pembelajaran antara lain:

#### a. Berorientasi pada siswa

Smaldino, dkk (2005) berpendapat bahwa para desainer pembelajaran harus mempertimbangkan siswa, karena mereka mempunyai karakteristik yang berbedabeda. Perbedaan karaktersitik siswa tersebut antara lain:

- 1) Karakteristik umum sifat internal siswa mempengaruhi penyampaian materi seperti kemampuan membaca, jenjang pendidikan, usia, dan latar belakang social.
- 2) Kemampuan awal atau prasyarat kemampuan dasar yang harus dimiliki sebelum siswa akan mempelajari kemampuan baru. Jika kurang, kemampuan awal ini sebenarnya yang menjadi mata rantai penguasaan isi atau materi dan menjadi penghambat bagi proses belajar.
- 3) Gaya belajar merupakan berbagai aspek psikologis yang berdampak terhadap penguasaan kemampuan atau kompetensi. Cara mempersepsikan sesuatu hal, motivasi, kepercayaan diri, tipe belajar (verbal, visual, kombinasi, dan sebagainya).

#### b. Alur Berpikir Sistem atau Sistemik

Konsep sistem dan pendekatan sistem diterapkan secara optimal dalam desain pembelajaran sebagai kerangka berpikir. Sistem sebagai rangkaian komponen dengan masing-masing fungsi yang berbeda, bekerjasama dan berkoordinasi dalam melaksanakan suatu tujuan yang telah dirumuskan. Rumusan ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar jika diuraikan terjadi seperti sebagai satu sistem. Keberhasilan dan kegagalan dalam pelaksanaannya dapat disebabkan oleh salah satu komponen saja. Jadi jika ada perbaikan maka seluruh komponen perlu ditinjau kembali

c. Empiris dan Berulang

Setiap model desain pembelajaran bersifat empiris. Model apapun yang diajukan oleh pakar telah melalui hasil kajian teori serta serangkaian uji coba yang mereka lakukan sendiri sebelum dipublikasikan. Pada pelaksanaannya, pengguna dapat menerapkan dan memperbaiki setiap tahap berulangkali sesuai dengan masukan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Komponen utama dari desain pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi; karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat.
- b. Tujuan pembelajaran (umum dan khusus) adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar.
- c. Analisis pembelajaran, merupakan proses menganalisis topic atau materi yang akan dipelajari.
- d. Strategi pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar.
- e. Bahan ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar.
- f. Penilaian belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah

dikuasai atau belum (<http://sellamarjaan.blogspot.co.id>).

## 2. Model Desain Pembelajaran ASSURE

### a. Desain pembelajaran ASSURE

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diungkapkan bahwa setidaknya ada empat makna atau arti dari model, antara lain:

- 1) Model merupakan pola yang menjadi contoh, acuan, dan ragam
- 2) Model adalah orang yang dipakai sebagai contoh untuk dilukis
- 3) Model adalah orang yang pekerjaannya memperagakan contoh pakaian yang akan dipasarkan
- 4) Model merupakan barang tiruan yang kecil dengan bentuk (rupa) persis seperti yang ditiru, misalnya model pesawat terbang.

Sedangkan model dalam desain pembelajaran adalah pola pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh dan acuan oleh guru sebagai pendidik profesional dalam merancang pembelajaran yang hendak difasilitasinya. Sebagai sebuah pola pembelajaran, model tersebut memiliki berbagai tahapan-tahapan kegiatan dalam merancang pembelajaran (Novan Ardy Wiyani, 2013:35).

Model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model ini telah diperkenalkan oleh Heinich, Molanda, Russell pada tahun 1989. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Desain

pembelajaran ASSURE merupakan salah satu desain pembelajaran sederhana, mudah dipelajari serta memanfaatkan media dan teknologi.

Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi (Benny A. Pribadi, 2009:110). Model desain pembelajaran ASSURE ini adalah suatu model desain pembelajaran yang merupakan sebuah formulasi untuk kegiatan belajar mengajar (KBM) yang berorientasi kelas. Model ASSURE merupakan jembatan antara peserta didik, materi, dan media. Model ini bersifat praktis dan mudah diimplimentasikan dalam mendesain aktivitas pembelajaran.

Dalam menganalisis karakteristik siswa sangat memudahkan untuk menentukan metode, media dan bahan ajar yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik (Heri Achmadi, Suharno & Nunuk Suryani, 2014:35-48). Setiap kegiatan belajar mengajar yang efektif perlu perencanaan yang baik. Kegiatan pembelajaran akan maju setelah melalui beberapa tahapan. Gagne (2008) mengartikan tahapan itu adalah saat proses pembelajaran terjadi. Hasil penelitian Gagne (2008) mengungkapkan bahwa desain materi belajar di mulai dengan membangkitkan rasa keingintahuan siswa pada materi-materi yang baru. Mendorong serta melatih siswa dengan umpan balik, menilai pemahaman siswa, dan mendorong siswa untuk melanjutkan aktivitas yang ingin diketahuinya.

### 3. Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi (UU RI No 11 Tahun

2008). Teknologi informasi nyata menjadi tulang punggung kehidupan manusia. Kalau dahulu komputer dianggap hal yang mewah, namun sekarang boleh dikatakan siapa saja justru harus dapat memanfaatkan teknologi. Demikian dengan pesatnya teknologi yang ditandai dengan membanjirnya suatu informasi.

Salah satu penerapan teknologi informasi yang menggelobal adalah jaringan internet. Melalui jaringan ini dapat dikatakan meniadakan jarak dan batas dalam penyebaran akses informasi. Disatu sisi ada pendapat bahwa melalui internet dapat diperoleh semua informasi yang diperlukan. Disisi lain hampir siapa saja baik perorangan ataupun lembaga berlomba menampilkan informasinya dalam internet. Sehingga dapat dipastikan tentu banyak juga informasi yang tidak benar di internet (Blasius Sudarsono, 2009:37.). Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat Proses pengolahan ini memerlukan teknologi.

Berbicara mengenai teknologi memang tidak harus selalu berkaitan dengan komputer, namun computer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi (Putu Agus Eka Pratama, 2014:8-9.). Istilah teknologi informasi (TI), sering dijumpai, baik dalam media grafik, seperti surat kabar dan majalah, maupun meda elektronik, seperti radio dan televisi. Istilah tersebut merupakan gabungan dua istilah dasar yaitu teknologi dan informasi. Teknologi dapat diartikan sebagai pelaksanaan ilmu, sinonim dengan ilmu terapan (Herlina, 2006:150).

Penerapan Teknologi Informasi Pada dasarnya, teknologi informasi mengalami kemajuan dalam dua arah seperti di bawah ini.

a. pengembangan produk, yaitu pengembangan perangkat sistem dan konsep-konsepnya (gagasan, prosedur) melaluicakupan aplikasi di segala bidang yang mengharuskan manusia

berhubungan dengan informasi. Hal ini dilihat dari perangkat yang digunakan.

- b. Aplikasi produk dan konsep tersebut pada sejumlah kegiatan tertentu, antara lain dilakukan di bidang industri, keuangan dan perdagangan, percetakan, militer, serta pengelolaan pekerjaan di kantor. Aplikasi teknologi informasi yang tercakup dalam ruang lingkup suatu sistem informasi, baik itu perpustakaan maupun pusat-pusat dokumentasi dan informasi, secara umum menurut Suwanto (2003) dapat diklasifikasikan menjadi empat bidang utama

### III. Pembahasan Hasil Penelitian

Desain pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing berdasarkan analisis yang dilakukan pada hasil dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, sudah sangat baik, RPP yang dibuat oleh guru sudah memperhatikan Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019, dimana Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada pembelajaran PAI sudah dilakukan. RPP yang dibuat oleh guru di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing terdiri dari 13 komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menjadi komponen inti adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (*assessment*) yang wajib dilakukan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap.

Kendati demikian, ditemukan bahwa RPP yang telah dibuat oleh guru PAI masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran, sangat kurang sekali memanfaatkan Teknologi Informasi. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum menekankan pada penggunaan TI. Sepertihalnya dalam sintak pembelajaran, yang sangat minim mengajak siswa dalam menggunakan TI, yang terjadi dilapangan adalah masih digunakannya

paradigma desain pembelajaran lama dalam penyelenggaraan pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, sepertihalnya yang tergambar dalam sintak pembelajaran, dimana; (a) pembelajaran berisifat bottom up, (b) guru aktif memindahkan berbagai konsep dan prinsip ilmu pengetahuan ke pikiran siswa, secara konvensional, melalui metode ceramah, dan media papan tulis, (c) siswa mencari informasi secara konvensional, didalam sumber belajar yang disediakan oleh guru, yang dimana memiliki keterbatasan jumlah unit buku, (d) lebih menekankan peranan guru dalam proses pembelajaran, (e) pembelajaran bersifat mekanistik, (f) siswa kurang diberi kesempatan menyampaikan ide-ide secara bebas dan terbuka, (g) lebih menekankan motivasi belajar secara eksternal, sehingga kurang dapat membangkitkan minat belajar. Akibatnya, Pendidikan Agama Islam oleh sebagian besar siswa dirasakan membosankan.

Berdasarkan observasi, ditemukan fakta bahwa, sumber belajar berupa buku pelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa dalam pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, masih sangat terbatas jumlahnya. Sebenarnya hal ini dapat diatasi jika desain pembelajaran PAI diarahkan pada penggunaan Teknologi Informasi secara maksimal, dimana pada nantinya, siswa akan dimudahkan dalam mencari sumber belajar melalui internet, yang disarankan oleh guru. Namun sepertihalnya dijelaskan di paragraph awal, dimana desain pembelajaran PAI itu sendiri, yang didesain oleh guru PAI kelas ....., kurang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan praktis.

Pemanfaatan perkembangan TI untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis (E-Learning) bisa menjadikan siswa lebih merasa senang ketika belajar Pendidikan Agama Islam. Siswa juga lebih terbantu dalam mengkonstruksi pemahamannya pada materi yang disampaikan, dengan memanfaatkan perkembangan

TI. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TI ini, juga dapat membuat pembelajaran PAI jadi lebih semakin praktis. Oleh sebab itu, dirasakan penting melakukan sebuah upaya pengembangan pada desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis TI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing

Diketahui bahwa kurang memanfaatkan secara maksimal Teknologi Informasi, baik dalam penyampaian materi, pemberian tugas, hingga dalam pelaksanaan *assessment*. Pada RPP PAI kelas 1 yang dibuat oleh saudara Siti Rape'ah, S. Pd. I (guru PAI SDN 11 Nanga Pinoh), seperti nampak pada gambar dibawah ini;

Media	Alat	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> <li>Handout, PPT, LKPD, gambar huruf hijaiyyah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop, Proyektor dan lain lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku guru dan siswa</li> <li>Modul, dan sumber lain yang relevan</li> </ul>

**Gambar 2.1 RPP PAI SDN 11 Nanga Pinoh. Bagian Media, Alat dan Sumber Belajar**

Pada bagian Media, Alat dan Sumber belajar yang terdapat pada RPP PAI di SDN 11 Nanga Pinoh terlihat bahwa penggunaan Teknologi Informasi hanya terbatas pada penggunaan Teknologi Komunikasi, seperti halnya penggunaan laptop, untuk dan proyektor untuk menayangkan materi yang di sajikan dalam bentuk PPT. Pada kolom sumber belajar juga belum menggunakan sumber belajar elektronik yang dapat diakses dengan mudah melalui internet, seperti *E-Book*, video pembelajaran dan lain sebagainya. Hal ini, juga dapat dimasukan dalam pengembangan RPP.

Bukan hanya pada kolom media, alat dan bahan saja, akan tetapi juga pada sintak pembelajaran, dimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran juga belum diarahkan pada pemanfaatan teknologi informasi yang tepat bagi anak kelas 1 SD. Hal ini seperti terlihat pada gambar sebagai berikut:

KEGIATAN INTI
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mendemonstrasikan pelafalan huruf hijaiyyah secara berurutan. (<i>Stimulus</i>)</li> <li>Guru menginstruksikan siswa untuk membaca huruf hijaiyyah pada gambar huruf hijaiyyah yang telah ditayangkan pada PPT dengan bimbingan guru. (<i>Literasi</i>)</li> <li>Pada saat itu juga guru langsung membimbing dan membetulkan pelafalan yang kurang tepat, secara individual ataupun klasikal. (<i>Collecting information and Problem solving</i>)</li> <li>Guru membuka tahap penjelasan materi dengan memberikan sebuah pertanyaan tentang pelafalan huruf Alif dan Ba' (ا-ب). (<i>HOTS</i>)</li> <li>Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk kelompok. (<i>Collaboration</i>)</li> </ul>

**Gambar 2.1 Kegiatan Inti Pembelajaran pada RPP SDN 11 Nanga Pinoh.**

Pada kegiatan inti, seperti halnya dalam potongan gambar RPP diatas, belum ditemukan penggunaan Teknologi Informasi yang dapat dimanfaatkan guru demi menunjang pemahaman siswa pada materi. Jika dilihat proses pelaksanaan pembelajaran, yang dimana guru akan menjelaskan dan mengenalkan huruf *hijaiyyah* kepada siswa, sebenarnya dapat dikembangkan dengan mengadakan kegiatan mengamati video pembelajaran, yang bisa didapatkan melalui youtube maupun media sosial yang lainnya, dengan adanya penggunaan video, siswa akan semakin lebih tertarik dan lebih mudah untuk memahami materi, karena pada proses pemahaman yang siswa lakukan, siswa menggunakan 2 panca indra sekaligus, yaitu indra pengelihatian dan pendengaran. Karakteristik siswa kelas 1 juga sangat cocok jika, menggunakan media visual berupa video pembelajaran.

Kasus serupa juga terjadi pada RPP RPP PAI yang dibuat oleh saudara ..... (guru PAI SMP.....), seperti halnya nampak pada gambar dibawah ini;

Media	Alat	Sumber Belajar
<ul style="list-style-type: none"> <li>Lembar penilaian</li> <li>LCD Proyektor/ Slide presentasi (PPT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggaris,</li> <li>spidol</li> <li>papan tulis</li> <li>Laptop &amp; infocus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku guru dan siswa</li> <li>Handout</li> </ul>

**Gambar 2.3 RPP PAI SMPN 1 Nanga Pinoh Bagian Media, Alat dan Sumber Belajar**

Pada gambar 2.3 juga terlihat minimnya penggunaan Teknologi Informasi, dimana masih menggunakan Laptop, infocus, dan penggunaan media PPT. pada kolom sumber belajar juga hanya menggunakan handout dan buku pelajaran. Kondisi desain pembelajaran ini, seperti halnya saya utarakan sebelumnya, sebenarnya dapat

dikembangkan pada penggunaan Teknologi Informasi, yang sesuai dan tepat digunakan untuk tingkat SMP.

**D. ASSESSMENT**

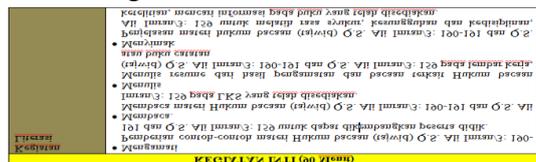
- Tes Soal
- Observasi aktivitas siswa
- Remedial

**Gambar 2.4 Assessment RPP SMPN 1 Nanga Pinoh.**

Hasil observasi yang dilakukan, bentuk penilaian yang dilakukan oleh guru PAI di SMPN 1 Nanga Pinoh masih konvensional, dimana penulis memberikan tes secara langsung dalam bentuk lembar soal. Guru juga, dalam melakukan penilaian, pada hasil tugas, masih dilakukan secara manual, tanpa bantuan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan, seperti halnya *classroom*. Hal ini sudah tentunya menyita banyak waktu, dan kurang efektif, maupun praktis.

Pengembangan pada masalah *Assessment* juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media *classroom*, yang dimana memiliki fitur untuk melakukan penilaian pada hasil tugas yang dikerjakan oleh siswa, ataupun platform lainnya. Dengan fitur *Google Classroom* penilaian langsung, para guru dapat memberikan penilaian dan juga evaluasi untuk tugas-tugas yang telah dikumpulkan oleh para siswa. Ada banyak sekali sistem penilaian yang dapat diberikan, antara lain yaitu penilaian kategori, penilaian total poin dan tempat penilaian. Bahkan para siswa pun dapat melihat penilaian yang telah diberikan oleh para guru terkait.

Sedangkan pada hasil analisis data yang didapatkan melalui dokumentasi RPP PAI yang dibuat oleh saudara Tri Jumiati, S. Pd I (guru PAI SMAN 1 Belimbing.), juga ditemukan hasil yang serupa, dimana guru PAI di SMAN 1 Belimbing belum secara maksimal menggunakan Teknologi Informasi. Desain pembelajaran PAI di SMAN Belimbing, masih terkesan konvensional.



**Gambar 2.5 Kegiatan Inti Pada RPP PAI SMAN 1 Belimbing**

Pada gambar 2.5 dapat diamati bahwa kegiatan pembelajaran yang dirancang, jauh dari pemanfaatan Teknologi Informasi. Seperti halnya dalam kegiatan “Memebaca”, dimana pada kegiatan ini hanya menggunakan LKS yang telah disediakan oleh guru. Sebenarnya pada konteks ini, guru dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran “Memebaca”, dengan menggunakan aplikasi Al-Qur.’an elektronik. Pada umumnya aplikasi Al-Qur.’an, juga sudah menyediakan keterangan hukum bacaan dalam ayat-ayat Al-Qur’an yang baisanya, dapat dilihat ketika kita meng klik ayat tersebut. Hal ini tentu juga akan menambah ketertarikan siswa dalam mempelajari hukum bacaan Al-Qur’an.

Bukan hanya itu, pelaksanaan tugas meresum juga dilakukan secara manual dengan mencatat melalui lembar kerja atau buku catgatan. Padahal, kegiatan ini dapat diefektifkan dengan menggunakan Teknologi Informasi, seperti halnya aplikasi *notepad* dan sejenisnya, yang tenatunya dapat lebih ramah lingkungan, karena tidak menggunakan kertas. Melalui *notepad*, pengumpulan tugas juga dapat dilakukan dengan mengirim via media social lainnya, seperti halnya yang umum digunakan adalah *whatsapp*.

Pada kegiatan Mencari Informasi, guru hanya menyediakan sumber belajar berupa buku pelajaran, ataupun LKS. Sedangkan kondisi sumber belajar, seperti halnya penulis ketahui saat melakukan observasi di sana, sumber belajar masih sangat terbatas, baik LKS, ataupun buku pelajaran lain, dan terkadang, siswa harus bergantian dengan kelas lain, terkait peminjaman buku tersebut di perpustakaan, karena ada kalanya, kelas lain juga belajar mata pelajaran yang sama, dengan guru yang berbeda. Hal ini dipandang sangat mengganggu keefektifan dan keberaktisan pembelajaran PAI.

Kondisi seperti ini juga dapat diperbaiki dengan melakukan pengembangn pda desain pembelajaran, dimana guru, sekali lagi dapat menggunakan Teknologi Informasi berupa *E-Book*, yang banyak

dijumpai di Internet. File E-Book ini juga dapat dikirim pada siswa, sehingga siswa dapat membaca secara mudah melalui gawai miliknya.

Kegiatan Mencari Informasi ini juga tidak hanya dapat dilakukan pada sumber belajar tertulis, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui video pembelajaran yang direkomendasikan oleh guru, dan dapat diakses pada platform, ruangguru, *Cisco Webex*, youtube, Belajar.id, maupun platform lainnya.

Seperti halnya dilansir pada [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), Manfaat dari penggunaan IT dalam pembelajaran sebagaimana dikutip dari [stiaprima.ac.id](http://stiaprima.ac.id) adalah sebagai berikut :

#### 1. Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran

Teknologi informasi yang digunakan secara tepat dalam pelaksanaan pembelajaran, akan menjadikan pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih efektif. Karena mudahnya mengakses informasi, mengerjakan tugas, dan melakukan penilaian.

#### 2. Menambah Informasi

Manfaat pertama penggunaan teknologi adalah sebagai sarana pendukung bagi siswa dan pendidik untuk mencari informasi yang lebih luas, selain menggunakan sumber dari buku dan media cetak.

#### 3. Meningkatkan Kemampuan Belajar.

Hal ini terjadi karena informasi yang ada di Internet lebih update sehingga para siswa bisa dengan mudah mengakses informasi-informasi baru yang diperlukan, di bawah pengawasan guru.

#### 4. Memudahkan Akses Belajar

Proses pembelajaran dapat dipemudah dengan adanya teknologi dalam pendidikan. Misalkan guru dapat memberikan materi atau tugas belajar melalui email sehingga peserta didik bisa segera menyelesaikan dan mengumpulkan tugas tersebut.

#### 5. Materi lebih Menarik

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh atau monoton. Hal ini disebabkan, penyampaian informasi melalui teknologi canggih terlihat lebih variatif dan modern.

#### 6. Meningkatkan Minat Belajar

Informasi dan pengetahuan yang lebih lengkap serta akses yang mudah didapatkan dapat membuat siswa lebih minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

### IV. Kesimpulan

Desain pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing berdasarkan analisis yang dilakukan pada hasil dokumentasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP yang dibuat oleh guru sudah memperhatikan Edaran Kemdikbud No 14 Tahun 2019, dan juga yang telah diatur dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016.

Kendati demikian, ditemukan bahwa RPP yang telah dibuat oleh guru PAI masih menunjukkan bahwa proses pembelajaran, sangat kurang sekali memanfaatkan Teknologi Informasi. Desain pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum menekankan penggunaan TI dalam menjelaskan objek formal. Sepertihalnya dalam sintak pembelajaran, yang sangat minim mengajak siswa dalam menggunakan TI, yang terjadi dilapangan adalah masih digunakannya paradigma desain pembelajaran lama dalam penyelenggaraan pembelajaran PAI di SDN 11 Nanga Pinoh, SMPN 1 Nanga Pinoh, dan SMAN 1 Belimbing, ataupun yang sering disebut desain pembelajaran konvensional.

Untuk mengatasi permasalahan ini, seorang guru bisa melakukan pengembangan pada desain pembelajaran PAI, atau tepatnya mendesain ulang RPP dengan berdasarkan paradigma desain model pembelajaran ASSURE merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Sepertihalnya dalam penyampaian materi, pemberian tugas, penilaian, dan evaluasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Heri. Suharno & Nunuk Suryani. 2014. *Penerapan Model Assure dengan Menggunakan Media Power Point dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Usaha Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Man Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, hlm. 35-48.
- Ardhana, and YM Kusuma. 2013. *Pemrograman PHP: Codeigniter Black Box*. Jakarta: Jasakom.
- Diknas. 2015. *Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam SMU” dalam Maksudin, Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Gagne. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Herlina. 2006. *Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Ishaq. 2018. *Desain Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Pada Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. JPF, Edisi I, Volume I hal 84.
- Maksudin. 2015. *Pengembangan Metodologi Pendidikan Agama Islam Pendekatan Dialektik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mujtaba, Imam. Dindin Rosyidin, dan Andriyani. 2021. *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Masa Pandemi Covid-19 Untuk Mempertahankan Student Wellbeing’s Kelas 2 SD Lab School FIP UMJ*. Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD, Volume V, No. 1.
- Muhaimin. 2004. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pratama, I Putu Agus Eka. 2014. *Sistem Informasi Dan Implementasinya : Teori Dan Konsep Sistem Informasi Disertai Berbagai Contoh Praktiknya Perangkat Lunak Oper Source*. Bandung : Informatika.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rohmadiyanto, Eko. *Manfaat Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. <https://www.kompasiana.com/ekorohmadiyanto1878/605719f88ede4842fc324562/pembelajaran-berbasis-teknologi-informasi-it>. (diakses tanggal 08 Oktober 2022, pukul 17:55).
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, Heinich, Molenda, Russell. 2005. *Instructional technology and media for learning 8th edition*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sudarsono, Blasius. 2009. *Pustakawan Cinta Dan Teknologi*. Jakarta : Ikatan Sarjan Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Indonesia.
- Suyanto. 2020. *Desain Pembelajaran Menggunakan Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Konstruktivistik Blended Learning*. Geography Science Education Journal (GEOSEE) Volume 1, Nomor 2, hal. 65.
- Suwanto, Sri. 2003. *Teknologi Informasi untuk perpustakaan dan pusat dokumentasi dan informasi*. Makalah Seminar Diklat Teknis Perpustakaan dan Informasi Semarang: Fakultas Ilmu Budaya UNIP.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- UU RI No 11 Tahun 2008. 2010. *Informasi Dan Transaksi Elektronik*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan: Tata Rancang Pembelajaran enuju Pencapaian Kompetensi*. Ar Ruzz Media, Yogyakarta.

