INOVASI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI *CORONAVIRUS DESEASES* (COVID-19) DI MTs NEGERI 12 MADIUN

**Saiful Anwar, Alwi ‘Ainurrofiq**

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Bangil

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

e-mail : [saipulanwar090@gmail.com](mailto:saipulanwar090@gmail.com) [alwiainurrofiq@gmail.com](mailto:alwiainurrofiq@gmail.com)

**Abstrak:**

Pandemi *Coronavirus Deseases* covid-19 merupakan salah satu musibah yang memberikan dampuk buruk bagi berlangsungnya proses pendidikan diseluruh dunia tidak terkecuali bagi Indonesia, akibat cepatnya penyebaran virus ini akhirnya pemerintah melalui kemendikbud memberikan kebijakan terkait proses belajar untuk dilaksanakan secara daring atau belajar dari rumah, akibatnya banyak peserta didik kehilangan motivasinya untuk belajar, darisitulah pihak sekolah terutama guru sadar bahwa perlu ada inovasi yang tepat dengan menggunakan teknologi pendidikan di tengah pandemi demi meningkatkan motivasi siswa dan memperlancar proses pembelajaran. Teknologi pendidikan dianggap menjadi jembatan untuk mempermudah proses pendidikan di era pandemi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode deskriptif dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru yang bersangkutan. Adapun hasil dari inovasi yang dilakukan oleh guru PAI MTsN 12 Madiun diantaranya adalah pertama, pengembangan proses belajar dari rumah (*learning from home*). Kedua, kerjasama antara guru dan wali murid siswa. Ketiga, pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet.

1. **PENDAHULUAN**

Pada akhir tahun 2019 china diserang oleh musibah berupa wabah penyakit yang kemudian pada tahun 2020 berubah menjadi penyakit pandemi yang tingkat penularannya tergolong tinggi, berbagai negara merasakan dampaknya, hal ini juga tidak terkecuali bagi negara Indonesia, yang berdampak buruk bagi segala aspek penting bagi sebuah negara, salah satu diantaranya perekonomian, pariwisata, bahkan berdampak buruk bagi berjalannya proses pendidikan, dimana sejak pandemi ini menyebar di berbagai provinsi di Indonesia yang mengakibatkan pemerintah akhirnya memberikan peraturan kepada seluruh sekolah negeri atau swasta untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, yaitu dengan aktivitas belajar di rumah, dan bekerja dirumah. Sekalipun siswa ada di rumah, pendidik harus memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan lancar. Solusinya menuntut pendidik untuk merancang media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, tidak lain yang bisa dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan media *online* (daring).

Seperti yang dinyatakan oleh kemendikbud bahwa belajar dirumah dan bekerja di rumah bagi sektor pendidikan dimaksudkan agar guru dan siswa mampu menciptakan sistem pembelajaran diwujudkan dengan komputer atau gadget lainnya yang terhubung ke Internet. Para pendidik dapat menggunakan berbagai media sosial atau platform sebagai media pembelajaran untuk mewujudkan proses belajar bersama. Oleh karena itu, meski di tempat yang berbeda, pendidik dapat memastikan bahwa siswanya mengikuti pembelajaran pada waktu yang bersamaan. Pendidik juga dapat menyelesaikan tugas yang terukur berdasarkan tujuan materi yang disampaikan kepada siswa.

Masa pandemi Covid-19 bisa dikatakan salah satu petunjuk dan peluang dalam menemukan inovasi strategi baru dalam proses pembelajaran di bidang pendidikan, terlebih dalam penggunakan teknologi informasi dan komunkasi sebagai strategi pembelajaran, karena mengingat bahwa perkembangan teknologi yang pesat ini yang tidak terlepas dari keseharian masyarakat. Kemana pun mereka pergi, hampir semua dari mereka membawa ponsel cerdas *smartphone* atau bahkan laptop. Sejalan dengan hal tersebut, banyak juga tempat yang kini menyediakan fasilitas internet gratis. Tentunya ini memudahkan untuk mengakses informasi kapan pun, dan di mana pun mereka inginkan. Dari masalah itu kemudian muncul desakan untuk menggunkan teknologi dalam proses pembelajaran, karena dengan teknologi yang berbasis intenet diharapkan akan mampu mempermudan proses pembelajaran jarak jauh tersebut (Solviana, 2020)

Melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam dunia pendidikan akan melahirkan generasi anak bangsa yang cerdas, terampil dan mandiri secara intelektual dan emosional untuk mencapai pembangunan negeri ini. meskipun, selama pandemi Covid-19, perdebatan publik tentang bagaimana proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik. Tentunya para pendidik dan siswa merasa terbebani dengan hal ini. Khusus bagi pendidik dituntut kreatif serta inovatis dalam membuat strategi yang tepat salah satunya adalah inovasi dalam memberikan materi melalui media salah satunya adalah pembelajaran online juga menyiapkan sebaik mungkin pada kawasan teknologi pembelajaran. Ini juga perlu disesuaikan dengan tingkat pendidikan yang dibutuhkan. inilah salah satu dari beberapa inovasi yang dikembangkan oleh guru PAI di MtsN 12 Madiun yang baik agar pendidikan tetap bisa tersampaikan kepada para siswa. Meski mungkin ini sulit dilaksanakan, namun ini merupakan satu-satunya cara yang dapat menjadi perantara dalam proses penyelenggaraan pendidikan di tengah pandemi seperti saat ini agar mampu berjalan dengan baik.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang juga membahas materi yang memiliki beberapa kesamaan juga dapat dijadikan panduan penelitian diantaranya adalah:

*Pertama,* penelitian yang dilakukan oleh Riana Rahmi yang berjudul “Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi”, penelitian membahas tentang berbagai inovasi yang dilakukan oleh para guru dalam menemukan jalan keluar berupa solusi agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para guru berupaya menemukan inovasi baru diantaranya belajar dari rumah: kerjasama sekolah bersama orang tua siswa, pembelajaran sebagai peluang sekaligus tantangan, dan *Blended Learning* sebagai model pembelajaran (Rahmi, 2020).

*Kedua,* penelitian dilakukan oleh Meita Dwi Solviana yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung”. Dalam penelitian ini pendidik berupaya mendesain media pembelajaran sebagai inovasi untuk memanfaatkan media daring (online) salah satunya yang memiliki fitur *gamifikasi daring*. Dari penelitiannya mampu meningkatkan keefektifan aktivitas pembelajaran sebesar 69% sehingga fitur *gamifikasi daring* dari hasil tersebut dianggap menjadi jalan keluar untuk pembelajaran yang menarik (Solviana, 2020).

*Ketiga,* penelitian dari Unik H, Lailli, dkk. Yang berjudul “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. Dalam penelitian ini membahas bagaimana peran teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi Covid-19, dan ternyata peran teknologi sebagai media cukup dirasakan teknologi hadir di dunia pendidikan untuk mempermudah dan memperlancar dalam menunjang proses berjalannya aktivitas pembelajaran selama pandemi *Coronavirus Deseases* 2019 (Covid-19) (Salsabila et al., 2020)*.*

*Keempat,* penelitian yang dilakukan oleh Salsabila, Windi Mega L, dkk. Berjudul “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19” penggunaan platform *google classroom*, *YouTube, WAG, Edmodo, Zoom,* serta *Googlemeet* dari penelitian itu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di dalam pembelajaran semacam ini sangat membantu dalam aktivitas belajar mengajar di saat pandemi Covid-19 (Salsabila et al., 2020)

*Kelima,* penelitian oleh Erwin Suryaningrat berjudul “Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Internet” membahas tentang bagaimana pendidik memanfaatkan internet sebagai salah satu strategi pembelajaran, mengingat internet merupakan hal yang sudah umum dipakai oleh guru dan siswa pada saat ini, karena internet banyak menawarkan fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar (Suryaningrat, 2014).

Oleh karena itu, penulis berharap dapat menggunakan artikel ini untuk mempelajari lebih lanjut terkait berbagai strategi inovasi dalam proses pembelajaran yang terlibat dalam pelaksanaan proses belajar mengajar selama pandemi *coronavirus deseases* (Covid-19), dengan ditemukan inovasi teknologi pembelajaran yang baik diharapkan mampu menjadi strategi yang mempermudah proses mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di era pandemi seperti yang sedang terjadi saat ini.

1. **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian bab ini penulis akan menjelaskan beberapa hal yang penting mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan ditulis. Pada kajian pustaka ini akan dijelaskan mengenai beberapa hal diantaranya pengetian, kawasan dan sejarah singkat teknologi pembelajaran.

1. **Definisi teknologi pembelajaran**

Banyak sekali pendapat mengenai definisi dari teknologi pendidikan pembelajaran, salah satunya seperti yang telah dijelaskan oleh M. Yaumi dalam bukunya Media dan Teknologi Pembelajaran bahwa secara etimologis, kata *Technology* yang diambil dari bahasa Yunani *Techne* yang memiliki arti keterampilan dan pengetahuan, sehingga dapat dipahami juga sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan. Sedangkan dari segi terminologi, M. Yaumi mengutip istilah *Spector* dalam bukunya yang mengacu pada teknologi, yaitu cara atau strategi yang mudah dalam memberikan ilmu pengetahuan Sedangkan pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai proses interaktif yang dilakukan oleh beberapa orang, sumber belajar dan alat bantu belajar untuk menghasilkan pengetahuan yang berguna, dalam upaya mengembangkan potensi dan menyalurkan minat yang dimiliki individu peserta didik (Yaumi, 2018).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran merupakan suatu metode yang sengaja diciptakan oleh manusia untuk memudahkan orang lain memperoleh pengetahuan praktis yang berguna bagi dirinya atau orang lain disekitarnya, dan ilmu tersebut digunakan sebagai sumber belajar. Dan posisi guru disini adalah sebagai seorang fasilitator, pembimbing dan juga instruktur bertanggung jawab atas desain pembelajaran, sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran anatara guru dan siswa.

Di dalam buku M. Yaumi untuk pengertian teknologi pembelajaran yang digunakan dalam bidang keilmuan terdapat pengertian terbaru dari *Association for Educational Communications and Technology* (AECT 2004) menyatakan bahwa:

“*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*” (AECT 2004)

Pengertian yang baru diatas memiliki makna bahwa teknologi pendidikan merupakan *study* dan *ethica*l praktek pada usaha untuk memberikan fasilitas pada proses pembelajaran serta usaha dalam meningkatkan kinerja dengan strategi cara membuat atau mencipta, menggunakan dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai (Rahmi, 2020). Adapun dalam aktivitas pembelajaran, definisi teknologi pendidikan atau yang sekarang dikenal teknologi pembelajaran dapat dimengerti sebagai jalan aktivitas operasional yang memiliki sistem untuk membantu serta mempermudah dalam memecahkan dan menyelesaikan problematika belajar mengajar pada peserta didik dan pendidik (Aliwar, 2013).

Dengan demikian, ada beberapa hal mengenai definisi pemahaman teknologi pembelajaran yang perlu kita ketahui dan dapat disimpulkan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Pertama,* teknologi pembelajaran merupakan salah satu jenis bidang studi ilmu atau kegiatan kerjasama atau personal untuk menunjang tercapai nya tujuan yang diinginkan.
2. *Kedua*, penyebutan definisi teknologi pembelajaran digunakan dan disetarakan dengan definisi istilah dari teknologi pendidikan.
3. *Ketiga*, teknologi pembelajaran memiliki dua tujuan diantaranya yaitu: sebagai usaha untuk menyelesaikan problematika terkait dengan proses pembelajaran dan juga mengenai usaha dalam memberikan fasilitasi pembelajaran; dan sebagai usaha untuk meningkatkan sekaligus memperbaiki kinerja.
4. *Keempat,* sistemik merupakan jalan pendekatan yang dipilih ( maksudnya secara menyeluruh atau holistik dilakukan secara sistematis).
5. *Kelima,* wilayah atau cangkupan teknologi pembelajaran meliputi beberapa aktivitas yang berhubungan antara lain dengan analisis, perancangan desain, aktivitas pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta implementasi dan evaluasi termasuk di dalamnya meliputi proses ataupun sumber belajar.
6. *Keenam,* teknologi pendidikan juga selain penting dalam hal pemecahan masalah pembelajaran dan peningkatan kinerja, teknologi pembelajaran juga tidak hanya melibatkan pendidikan sekolah, tetapi juga semua bentuk aktivitas manusia (seperti perusahaan, keluarga, organisasi kemasyarakatan, dan lain sebagainya). Yang terkhir adalah mendefinisikan teknologi secara luas, bukan hanya teknologi fisik (*hardtech*) , tetapi juga termasuk teknologi lunak (*softtech*) (Warsita, 2013)
7. **Kawasan Teknologi Pembelajaran**

Kawasan atau cangkupan teknologi pembelajaran berdasakan definisi dari AECT 1994, bahwa teknologi pembelajaran (*teaching technology*) mempunyai lima bidang ilmu diantaranya adalah bidang desain, pengembangan, pemanfaatan, manajemen dan evaluasi. Kelima hal tersebut merupakan bidang (bidang) teknologi pembelajaran. Selanjutnya, akan dijelaskan beberapa hal-hal yang termasuk dalam bidang teknologi pembelajaran diantara lima bidang yang akan dijelaskan singkat sebagai berikut:

**Kawasan Pemanfaatan**

* Pemanfaatan Media
* Difusi inovasi
* Implementasi dan institusionalisasi
* Kebijakan dan Regulasi

**Kawasan Desain**

* Desain Sistem Pembelajaran
* Desain Pesan
* Strategi Pembelajaran
* Karakteristik Pembelajaran

Teori & praktik

**Kawasan Teknologi Pembelajaran**

**Kawasan Pengelolaan**

* Teknologi Cetak
* Teknologi Audio Visual
* Teknologi Berbasis Komputer
* Teknologi Terpadu

**Kawasan Pengembangan**

* Teknologi Cetak
* Teknologi Audio Visual
* Teknologi Berbasis Komputer
* Teknologi Terpadu

**Kawasan Penilaian**

* Analisis Masalah
* Pengukuran Acuan Patokan
* Evaluasi Formatif
* Evaluasi Sumatif

Diagram Kawasan Teknologi Pembelajaran (Seels, Barbara B. & Richey, 2000)

1. **Kawasan Desain**

Kawasan yang pertama ini mencakup termasuk penerapan ide gagasan, prinsip dan prosedur dalam merencanakan kegiatan aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan secara berurutan sesuai sistem. Sehingga dapat dikatakan bahwa kawasan ini merupakan cara yang dipakai untuk menentukan kondisi lingkungan belajar untuk melaksanakan strategi dan untuk mencapai hasil belajar (Bambang Warsita, 2013).

Jadi pada bidang pertama ini adalah mencakup upaya penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam perencanaan atau desain yang sistematis dari rencana atau kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sebagaimana Sells dan Richey juga menjelaskan bahwa kawasan Desain adalah proses kegiatan untuk menentukan kondisi pembelajaran, yang bertujuan untuk menciptakan strategi dan produk (Seels, Barbara B. & Richey, 2000).

Dalam bukunya warsita kawasan desai atau perencanaan ini merupakan cikal bakal ataun mula pendirian gerakan psikologi pembelajaran yang memiliki beberapa faktor yang menjadi pemicu diantaranya adalah: pertama, bidang desain bagi Skinner berawal dari gerakan psikologi belajar, yang terinspirasi oleh teori pembelajaran pemrograman atau pedoman pemrograman. Kedua, pemikiran Herbert Simon tentang spesifikasi desain juga mengarah pada penelitian tentang kawasan desain (Warsita, 2013).

Selanjutnya pembahasan mengenai kawasan atau cangkupan dari desain ini sendiri meliputi beberapa jangkauan, diantaranya adalah terdapat empat pokok jangkauan utama dari teori dan praktek, cangkupan itu antara lain yaitu: (1) desain sistem pembelajaran; (2) desain pesan; (3) strategi pembelajaran; dan (4) karakteristik peserta didik (Seels, Barbara B. & Richey, 2000).

1. **Kawasan pengembangan**

Pada kawasan ini menurut seels dan richey mencakup beberapa hal yang penting diantaranya adalah wilayah pengembangan pertama teknologi cetak, kedua teknologi audio visual, ketiga adalah wilayah teknologi berbasis komputer dan multimedia. Bidang perkembangan ini bermula dari produksi media. Jadi setelah beberapa tahun melalui proses perkembangan, perubahan dalam kapabilitas media telah membawa perubahan pada kawasan ini. Meski perkembangan teknologi cetak seperti buku dan alan belajar lain sudah ada sebelum film, kemunculan film merupakan tonggak awal dari sejarah pergerakan audiovisual di era teknologi pembelajaran.

Di dalam cangkupan area pengembangan ini, ada hubungan yang kompleks antara teknologi dan teori, dan hubungan ini mendorong desain pesan dan strategi pembelajaran. Pada dasarnya, alasan munculnya bidang pengembangan ini adalah: *pertama* bahwa pesan yang digerakkan oleh konten, *kedua* strategi pembelajaran yang digerakkan oleh teori, serta *kelima* yaitu manifestasi fisik dari teknologi diantaranya perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan materi pembelajaran. Adapun cangkupan arena dari kawasan pengembangan ini diantaranya mencangkup: a) Teknologi cetak, b) Teknologi audio-visual, c) Teknologi berbasis komputer, serta d) Multimedia.

1. **Kawasan Penggunaan atau Pemanfaatan**

Pemanfaatan atau penggunaan itu sendiri adalah sebuah bentuk tindakan kegiatan memakai bahan serta peralatan media untuk meningkatkan proses aktivitas pembelajaran. Sehingga dalam bidang ini mempunyai fungsi yang penting karena berbicara tentang pembelajaran dan proses pembelajaran (Bambang Warsita, 2013)

Fungsi pada kawasan penggunaan tersebut sangat penting karena membahas hubungan antara siswa dengan sistem pembelajaran atau bahan materi pembelajaran. Bagi mereka yang menjadi pendidik memiliki tanggung jawab untuk menyediakan materi dan kegiatan pembelajaran khusus kepada siswa, mempersiapkan siswa untuk mampu berinteraksi dengan materi dan kegiatan pembelajaran yang mereka pilih, membimbing merka selama proses kegiatan, mengevaluasi hasil capaian belajar siswa, dan juga termasuk memilihkan organisasi yang tepat dan berkelanjutan bagi siswa.

Ada beberapa hal penting mengenai cangkupan pengembangan kawasan pemanfaatan pada teknologi pembelajaran diantaranya yaitu: 1) pemanfaatan media, Proses kegiatan memanfaatan bepura memilih atau menyeleksi sebuah media dan merencanakan kegiatan penggunaanya agar sesuai dengan desain pembelajaran yang akan dilakukan. 2) Difusi Inovasi, merupakan proses aktivitas komunikasi antar pendidik dalam menentukan strategi yang terencana untuk tujuan untuk dipakai dalam proses pembelajaran. 3) Implementasi dan institusionalisasi, merupakan kegiatan pemakaian bahan atau materi serta strategi dalam proses pembelajaran dalam keadaan tidak terstimulasikan. Jadi implementasi serta institusionalisasi tujuannya adalah untuk memastikan penggunaan yang tepat oleh individu dalam organisasi. Serta institusionalisasi bertujuan menggabungkan anatara inovasi ke dalam struktur sebuah organisasi. 4) Kebijakan dan regulasi merupakan bentuk peraturan. Hal seperti ini berdampak pada penyebaran dan pemanfaatan teknologi pembelajaran, seperti halnya peraturan atau regulasi pemerintah juga akan berdampak pada pemanfaatan teknologi.

1. **Kawasan Pengelolaan**

Pada kawasan pengelolaan ini mencakup pengontrolan teknologi pembelajaran dengan berbagai hal: perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian serta supervisi. Serangkaian cara memanajemen proyek mulai diterapkan, terutama dalam hal desain instruksional. Belajar dari bidang lain sehingga perlu untuk terus kembangkan antara teknik atau metode untuk manajemen proyek. Karena setiap perkembangan baru membutuhkan metode manajemen yang baru juga.

Seperti yang baru baru ini terjadi terkait dengan Covid-19 yang dikarenakan lokasi yang tersebar, strategi pembelajaran jarak jauh akan bergantung pada proses bagaimana pengelolaannya. Maka hadirnya teknologi modern, sangat mungkin lahirnya cara cara baru dalam dunia pendidikan untuk mentransfer informasi atau mendapatkannya.

Pada kawasan pengelolaan ini ada beberapa cangkupan didalamnya diantaranya adalah; *Pertama* manajemen proyek, berupa kegiatan merencanakan, memonitoring atau pemberian informasi, serta aktivitas pengendalian proyek desain serta pengembangannya. *Kedua* manajemen sumber mencakup diantaranya, keuangan, bahan belajar, waktu, fasilitas dan sumber belajar. *Ketiga* manajemen sistem penyampaian, yang memperhatikan terkait masalah produk berupa *software* dan *hardware* serta dukungan teknis kepada penggunanya ataupun kepada operator. *Keempat* manajemen informasi hal ini penting karena memiliki potensi untuk melahirkan revolusi kurikulum serta aplikasi terkait desain pembelajaran.

1. **Kawasan Evaluasi atau Penilaian**

Kawasan Penilaian adalah proses aktivitas untuk menentukan sejauh mana tercapainya pembelajaran serta cangkupannya meliputi diantaranya: *Pertama*, analisis masalah terkait dengan proses pembelajaran yang sebelumnya dicari kemudian direncanakan untuk dicarikan jalan keluarnya, *Kedua,* pengukuran acuan patokan berupa seberapa jauh hasil nilai afektif, kognitif dan psikomotorik siswa berdasarkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, *Ketiga,* penilaian formatif serta penilaian sumatif merupakan proses mencari informasi terkait seberapa jauh ketercapaian pembelajaran peserta didik, penilaian formatif memiliki tujuan untuk nmemperbaiki aktivitas pembelajaran, hal ini dilakukan karena dibutuhkan sekolahan untuk pengembangan program pembelajaran, serta penilaian sumatif biasanya dilakukan saat setiap akhir waktu, untuk menentukan prestasi siswa berupa nilai, hal ini dilakukan dalam rangka mengukur kemampuan siswa (Warsita, 2013)

1. **Sejarah Singkat Perkembangan Tekonologi Pembelajaran**

Pada awal perkembangan teknologi pembelajaran sudah dilakukan di amerika serikat, saat itu teknologi pembelajaran sedang berkembang dan digunakan demi menumbuhkan sikap budi pekerti yang baik pada siswa (Prawiradilaga, 2016). Kemudian pada tahun 1920 pembelajaran yang menggunakan metode visual mulai digunakan, hal ini bertujuan untuk menampilkan pembelajaran yang bersitaf visual agar mempermudah pemahaman siswa (Eka, 2013).

Selanjutnya perkembangan dirasakan sangat pesar dibuktikan dengan munculnya metode-metode dalam pembelajaran yang dirancang oleh ahli demi memperlancar proses pembelajaran, seperti munculnya metode ceramah yang kemudian diikuti metode tanya jawab agar mempermudah interaksi antar guru dan siswa, dan diakhiri dengan metode penugasan dimana siswa diberi beberapa pertanyaan untuk dijawab, hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa serta nilai kemampuan siswa pada pembelajaran tertentu (Sani, 2013).

Tahun 1950 sampai dengan tahun 1995 adalah tahun dimana teknologi komputer telah diciptakan dan banyak perusahaan memproduksinya di amerika, ditahun berikutnya terjadi perkembangan pesat hingga saat itu mulai dikenal oleh para pendidik, dan pada tahun 1980 komputer kuno sudah mulai digunakan dalam pembelajaran demi mempermudah pembelajaran, banyak pendidik dan siswa menggunakannya demi mencapai tujuan pembelajaran (Fitriya, 2018).

Teknologi pendidikan mula-mula dikenal oleh para pengajar di Indonesia pada sekitar tahun 1951 yang lalu, walaupun sebenarnya teknologi pembelajaran sudah berkembang ratusan tahun yang lalu tapi banyak orang belum mengerti, dam memahami bahwa hal itu sebagai teknologi pembelajaran. Awal mula teknologi pembelajaran dipahami sebagai suatu cara atau teknik dalam mencari problematika dalam pendidikan termasuk proses pembelajarannya dan juga sebagai cara untuk mencari solusi atau jalan keluar terkait permasalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran, juga tidak sedikit guru yang menggunakan teknologi pendidikan ini sebagai media sarana berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik (Prawiradilaga, 2016).

Dan pada 1983 komputer mulai benar benar dikenal di dalam dunia pendidikan untuk memudahkan penyelenggaraan aktivitas pendidikan. Berlanjut ke tahun 1990 dimana komputer mulai digunakan oleh berbagai sekolah di Indonesia dan berkembang dengan cepat. Dengan munculnya komputer dan para ahli dalam menemukan inovasi baru dalam dunia teknologi pembelajaran sehingga sekarang banyak digunakan di Indonesia. Seperti pemanfaatan teknologi laptop, televisi, proyektor, dan bermacam macam teknologi yang bisa digunakan. Hal ini tampak nyata zaman sekarang dikeseharian aktivitas manusia tidak lepas dari gadget demi mempermudah apapun aktivitas dalam kehidupan manusia, tidak terkecuali mempermudah proses pendidikan juga dapat dirasakan (Fitriya, 2018).

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan metode deskriptif dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada guru yang bersangkutan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana inovasi guru PAI dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran di era pandemi covid-19 demi terlaksananya pembelajaran yang lancar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menelusuri dan mencari berbagai sumber termasuk dokumen media massa, wawancara, serta penelitian sebelumnya yang dianggap memiliki relevansi kemudian dianaslisis dengan menggunakan *policy research* (Anggara, 2015)*.* Adapun teknik analisis data yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan cara mendeskripsikan berbagai mengenai kejadian di lapangan penelitian pada setiap variabel yang baik.

1. **PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Pandemi *Coronavirus Deseases* 2019 telah memberikan dampak yang sangat merugikan pada berbagai aspek kehidupan di berbagai negara, tidak terkecuali indoensia, salah satu yang dirasakan adalah bagi sektor pendidikan dimana pemerintah akhirnya mengambil keputusan untuk menerapkan kebijakan belajar jarak jauh atau dengan istilah *learning from home* yang dilakukan secara daring atau *Online*, hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran COVID-19 yang telah dinyatakan oleh WHO bahwa penyakit virus ini memiliki kemampuan penyebaran yang sangat cepat (Puspitorini, 2020).

Kebijakan tersebut sangat dirasakan oleh para warga lembaga pendidikan karena sebelumnya tidak pernah dibayangkan oleh pendidik dimanapun berada, sehingga memunculkan problem pendidikan baru terkait pembelajaran jarak jauh, banyak siswa yang hilang motivasi untuk melakukan PJJ ini, sehingga dengan adanya masalah seperti ini mendorong para pendidik untuk melakukan inovasi termasuk upaya yang dilakukan oleh guru di MTsN 12 Madiun untuk menemukan solusi bagaimana cara dan strategi agar pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak dilakukan dengan *face-to-face* antara guru dan siswa salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran, karena teknologi pembelajaran memiliki peran diantaranya:

* *Pertama,* teknologi pembelajaran merupakan bentuk *tools* untuk desain pengetahuan
* *Kedua,* teknologi pembelajaran merupakan jalan untuk mendapatkan informasi untuk mendukung pengetahuan siswa
* *Ketiga,* teknologi pemeblajaran merupakan media dalam memfasilitasi belajar siswa.
* *Keempat,* teknologi pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam aktivitas pembelajaran
* *Kelima,* teknologi pembelajaran merupakan *tools* (alat) yang mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan (Hanifah Salsabila et al., 2020)

Dari beberapa peran yang telah disampaikan maka inovasi dalam memanfaatan teknologi pembelajaran yang tepat diharapkan akan mampu mempermudah proses berjalannya aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan, berikut adalah hasil inovasi yang mampu dihasilkan oleh para guru PAI di MTsN Sidorejo dalam memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *Online* di era pandemi covid-19 diantaranya adalah:

1. **Pengembangan proses** **Belajar dari Rumah (*Learning From Home*)**

Sesuai kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah melalui kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia (KEMENDIKBUD) bahwa pelaksanaan pembelajaran saat pandemi covid-19 adalah dilaksanakan secara daring (online) dari rumah hal ini merupakan budaya baru dalam pembelajaran yang sebelum-sebelumnya belum pernah dilakukan oleh semuan pendidik dan peserta didik di Indonesia, hal ini dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19 (Sudarsana et al., 2020) maka dengan itu guru dituntut melakukan berbagai inovasi agar belajar jarak jauh dari rumah mampu berjalan dengan baik.

Proses pembelajaran dari rumah merupakan tantangan baru bagi pendidik, terlebih kebijakan *Learning from Home* yang dilakukan hampir diseluruh lembaga pendidikan di Indonesia ini merupakan bentuk aktivitas pembelajaran yang bagi MTsN sidorejo sebelumnya belum pernah direncanakan, walaupun sekolah-sekolah modern sudah kerap kali menggunakan fasilitas aplikasi belajar seperti *Edmudo*, Ruang Guru, *Google Classroom* dan lain sebagainya tersebut sebagai sarana pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu guru di MTsN 12 Madiun terdorong untuk melakukan inovasi bagaimana mendesain pembelajaran jarak jauh yang mampu dilaksanakan dengan baik, demi tersampainya materi pembelajaran dengan baik sesuai dengan harapan yang diinginkan.

Sebagai pihak sekolah MTsN 12 Madiun ini berperan sebagai perancang pembelajaran yaitu bagaimana agar pembelajaran tetap bisa dilaksanakan secara baik dengan aktivitas belajar dari rumah, fasilitator yaitu mencoba untuk memberikan fasilitas untuk belajar daring dengan mamberikan kuota data internet hal ini juga disediakan pemerinah, supervisor dan juga evaluator pembelajaran, sedangkan disisi lain orang tua memiliki peranan sebagai pelaksana dan pendamping dalam kegiatan pembelajaran kepada siswa.

Adapun beberapa inovasi belajar dari rumah (*Learning from* Home) yang sekolah lakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran antara lain:

1. *Pertama,* pengumpulan tugas berupa catatan pembelajaran (rangkuman) atau makalah karya siswa dapat dikirim langsung melalui *google classroom* pada kelas masing-masing yang sudah dibuat, adapun yang tidak memiliki *smarphone* atau laptop bisa langsung mengumpulkan di sekolahan setiap hari senin dan sabtu.
2. *Kedua,* pelaksanaan absensi dilakukan secara daring di laman *E-Learning* MtsN Sidorejo yang sudah dibuat oleh pihak sekolah setiap harinya.
3. *Ketiga*, guru dituntuk kreatif dalam menggunakan media, dalam membuat sumber belajar. Maka dari itu para guru PAI didorong untuk aktif menggunakan fasilitas *YouTube* sebagai sumber belajar, tidak hanya itu guru PAI juga dituntut mampu membuat video terkait materi pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar siswa yang memiliki tipe belajar audio visual mampu memahami isi materi dengan baik.
4. *Keempat,* siswa diharapkan aktif untuk membaca materi dari buku paket atau LKS termasuk aktif dalam mengikuti pembelajaran berupa memberikan pertanyaan dan menyatakan pendapat ketika pembelajaran berlangsung melalui komentar di *Google Classroom.*
5. *Kelima,* siswa yang masih kurang paham dengan materi mempersilahkan untuk menanyakan langsung kepada guru melalui aplikasi *WhatsApp* atau di kolom komentar *Google Classroom*, jika masih dirasa kesulitan bisa langsung menemui guru yang bersangkutan di sekolahan pada waktu tertentu saat guru piket dengan protokol kesehatan.
6. **Kerjasama Wali Murid dan Guru**

Transformasi pembelajaran yang berubah dari ­*Face-to-Face* ke pembelajaran online (daring) secara mendadak mengakibatkan ditemukan kendala baik itu yang dijumpai pendidik ataupun peserta didik, seperti kepemilikan *Smartphone,* kemampuan menggunakannya, serta problem yang sering ditemui adalah ketidak aktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online merupakan kendala yang sering guru dijumpai, ini merupakan salah satu bentuk menunrunnya motivasi belajar siswa, maka dari itu guru mencoba membangun kolaborasi antara orangtua siswa dengan guru, hal ini dilakukan dengan harapan orang tua mampu membimbing anaknya untuk terus mengikuti pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru.

Selanjutnya untuk menghindari masalah ketidak aktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring guru MTsN Madiun melakukan tindakan untuk memperbaiki komunikasi dan melakukan kolaborasi antara guru dan wali murid, karena orang tua salah satu pihak memiliki peran yang sangat penting serta mampu memberikan dampak yang cukup besar terhadap keberhasilan proses belajar anaknya (Valeza, 2017). Oleh karena itu untuk memperbaiki komunikasi antara orang tua dan anak dan juga dengan guru, pihak sekolah MTsN 12 Madiun melakukan strategi untuk mencatat semua nomor *WhatsApp* wali murid yang memasukkan-nya ke dalam grup *WhatsApp* memberikan bimbingan dan saran.

Selanjutnya tindakan yang dilakukan pihak sekolah tidak hanya itu, pada awal dilaksanakan belajar dari rumah dilakukan rapat dengan menggunakan aplikasi yang berbasis internet seperti google meet, wali murid yang tidak bisa ikut akan diberikan foto berupa catatan catatan penting terkait kerjasama antara guru dan wali murid. Hal ini dianggap perlu dilakukan dengan harapan wali murid selalu berusaha untuk mengingatkan serta memberikan bimbingan belajar kepada anaknya untuk terus mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru di MTsN 12 Madiun, dan ini terus dilakukan sampai sekarang agar proses pembelajaran mampu dilaksanakan dengan baik dan lancar.

1. **Pemanfaatan Media pembelajaran Berbasis Internet**

Dengan kebijakan dari pemerintah tersebut MTsN 12 Madiun berusaha mencoba melakukan inovasi pada kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan segala bentuk fasilitas Internet, pada mulanya guru PAI melakukan pembelajaran dengan membaca sendiri materi lalu memberikan penugasan lewat aplikasi *WhatsApp* akan tetapi hal ini dinilai kurang memberikan dampak pembelajaran yang signifikan. Media merupakan salah satu *Tools* mampu menjadi penunjang proses aktivitas pembelajaran di era pandemi. Keberhasilan proses kegiatan pembelajaran juga ditentukan oleh bagaimana cara yang tepat menggunakan media, sehingga media mampu dipakai sebagai alat untuk mentransfer pesan dari pendidikan ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, termasuk perhatian serta minat siswa hingga mempermudah dalam proses belajar mengajar (Atsani, 2020).

Dengan melihat perkembangan pemahaman siswa terhadap penggunaan telepon pintar *smartphone* dan laptop maka beberapa waktu kemudian guru menggunakan *Google Classroom* sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, awal mula dengan catatan yang dikirim oleh guru kemudan di rangkum oleh siswa sebagai bentuk penugasan, selanjutnya guru berupaya kembali untuk mengembangkan desain pembelajaran yaitu dengan membuat strategi perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media telekomunikasi antar muka secara daring penggunaan *ZOOM* dan *GoogleMeet* ini dilakukan pada matari tertentu agar siswa memiliki pemahaman yang baik, walaupun penggunaan *ZOOM* dan *GoogleMeet* telah digunakan akan tetapi *Google Classroom* masih digunakan namun ada beberapa perubahan pada pembuatan materi, yaitu dengan mengirimkan video *YouTube* sebagai sumber belajar untuk mempermudah pemahaman siswa mengenai materi, bahkan guru PAI juga ada yang secara sengaja membuat video sendiri kemudian mereka unggah ke akun *Youtube* mereka kemudian guru membagi *Link* kepada siswa melalui *Google Classroom*. Tidak hanya itu guru juga dituntut kretif dalam membuat *PowerPoint* ketika menjelaskan baik secara langsung melalui aplikasi *ZOOM* dan *GoogleMeet* atau ketika membuat video untuk di unggah di *YouTube.* Karena pemanfaatan media yang tepat ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Adrianus et al., 2015).

Penjelasan diatas merupakan bentuk aktivitas yang sejalan dengan kawasan pengembangan teknologi pembelajaran, seperti adanya usaha memperbaharui teknologi cetak di sekolah ini menyediakan buku paket serta LKS sebagai sumber dan bahan ajar yang diberikan siswa adalah yang paling baru diterbitkan, walaupun saat pandemi seperti saat ini pemanfaatan teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer serta multimedia seperti menyediakan dan mengembangkan video pembelajaran baik dari *YouTube* atau guru membuat-nya sendiri merupakan salah satu bentuk inovasi pada kawasan pengembangan yang sering dipakai, tentu pada saat pembelajaran jarak jauh ini sangat diperlukan untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Walaupun pada awal-awal pelaksanaan banyak sekali faktor yang menjadi penghambat seperti ketersediaan paket data ataupun *Smartphone* yang dimiliki oleh siswa namun sejalan dengan berjalannya waktu sekolah menyediakan paket data yang juga merupakan program kemendikbud untuk belajar dirumah, adapun siswa yang tidak mempunyai *Smartphone* merupakan jumlah yang minoritas yang kemudian mereka memilikinya dalam waktu tertentu karena memang banyak *Smartphone* yang tergolong terjangkau. Akan tetapi untuk siswa yang tidak memiliki *Smartphone* guru menyarankan untuk kerumah temannya dengan protokol kesehatan untuk membuka materi yang telah dikirim oleh guru PAI.

Berikut adalah Diagram Hasil Penelitian;

Mendorong guru untuk mencari jalan keluar masalah pembelajaran

Pandemi COVID-19

Kebijakan Belajar dari Rumah oleh Pemerintah

Menurunnya Motivasi Belajar dari Rumah Siswa

Dengan Memanfaatkan Teknologi Pembelajaran

Upaya Menciptakan Inovasi Belajar antara Siswa dan Guru

Kawasan Desain

Kawasan Pengembangan

Merancang Strategi Belajar dari Rumah dengan Fasilitas Internet dan Penyediaan Kuota dari Mendikbud

Penyediaan buku terbaru dan Penggunaan Aplikasi Berbasis Internet

Penggunaan aplikasi *Google Classroom, Zoom, Google meet,* dan *YouTube*

Kawasan Pemanfaatan

Penggunaan *PowerPoint* serta pemanfaatan aplikasi *YouTube* sebagai Media untuk mengirim video

1. **Catatan Akhir**

Belajar dari rumah (*Learning from* Home) disaat merebaknya pandemi virus corona merupakan masalah baru dalam dunia pendidikan, tidak semua siswa memiliki motivasi yang baik ketika belajar dari rumah, ini merupakan bentuk tantangan yang mendorong guru untuk lebih berpikir kreatif dalam mendesain rencana proses pembelajaran, termasuk hal ini juga mendorong guru untuk melahirkan inovasi baru yang tepat salah satunya adalah dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang dianggap mampu mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dengan mengembangkan sumber belajar dan media belajar yang ada, kemudian upaya memanfaatkan teknologi yang ada seperti tersedianya fasilitas internet yang sekarang sudah lebih dikenal oleh warga Indonesia, mengingat jaringan Internet merupakan hal yang dianggap mampu membantu menjadi jalan keluar masalah pembelajaran terutama saat pandemi seperti ini yang mengharuskan siswa dan guru tidak bisa bertatap muka secara langsung.

Inovasi yang dilakukan oleh guru PAI di MTsN 12 Madiun untuk mempermudah proses pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi siswa diantaranya adalah; *pertama*, pengembangan proses belajar dari rumah, dengan mempersiapkan beberapa kebijakan sekolah ini diharapkan mampu memupuk motivasi siswa untuk belajar salah satunya dengan penugasan yang tersetruktur dan aktivitas absensi dengan *E-learning* yang telah disediakan oleh sekolah. *Kedua*, kerjasama antara guru dan wali murid, hal ini dilakukan agar orang tua siswa mampu membimbing serta mengingatkan anaknya untuk selalu aktif mengikuti pembelajaran daring (*Online*). *Ketiga*, memanfaatkan media berbasis internet, karena internet dianggap mampu menjembatani aktvitas dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dengan berbagai platform seperti *Zoom, Google Class, Google Meet*, dsb.

**Daftar Sumber Rujukan**

Adrianus, Sutrisno, L., & Thamrin, M. (2015). Penerapan Kawasan Teknologi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1–11.

Aliwar. (2013). pembelajaran dalam Konsep Teknologi Pendidikan. *Jurnal Al-Ta’dib*, *6*(1), 12.

Atsani, L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, *1*(1), 12.

Eka, I. P. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melaluui Pemanfaatan Multimedia Animasi. *Jurnal TEKNOIF*, *01*(02), 1–6.

Fitriya, L. (2018). Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran. *Artikel Teknologi Pendidikan*.

Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *17*(2), 188–198. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138

Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. kencana.

Puspitorini, F. (2020). Strategi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, *1*(1), 99–106. https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.274

Rahmi, R. (2020). Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, *30*(2), 111–123. https://doi.org/10.24235/ath.v30i2.6852

Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(2), 1–13.

Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.

Seels, Barbara B. & Richey, R. C. (2000). *Instructional technology, The definition and domains of the field* (Y. Miarso, Prawiradilaga, R. Rahardjo, & D. S. (eds.)). IPTPI & LPTK.

Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, *1*(1), 1–14.

Sudarsana, Lestari, Wijaya, Krisdayanthi, Andayani, Trisnadewi, & Kusumawati. (2020). *Covid-19: Perspektif Pendidikan*. Covid-19: Perspektif Pendidikan.

Suryaningrat, E. (2014). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Internet. *Al-Ta’lim*, *13*(2), 8.

Valeza, A. R. (2017). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Prestasi Anak di Perum Tanjung Raya Permai Kelurahan Pematang Wangi Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung*.

Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 72. https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.