

Desain Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi di SMP Negeri 6 Kaur

Jonsi Oktinan Toni¹, Desy Eka Citra Dewi²
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu¹²
oktinantoni@gmail.com¹, dewiekacitar@mail.uinfasbengkulu.ac.id²

ABSTRACT

The curriculum of Islamic education cannot be separated from its relationship with the basis and objectives of Islamic education. Some parts of the curriculum can be developed in accordance with the demands of the times and the human environment, but it is considered that the Islamic education curriculum must be substantially related to the objectives of Islamic education. Curriculum organization is regarded as capable of achieving these goals. Acting as a determinant of how a learning will take place, of course, the organization of this curriculum becomes one of the important factors. Curriculum design is a framework in preparing the curriculum organization and is the preparation of one of the curriculum components, namely the content of curriculum materials. This research uses library research by analyzing data, documents related to the discussion are analyzed systematically. The purpose of this study is to determine the form of PAI curriculum organization, PAI curriculum design principles, and the form of PAI curriculum design. The curriculum development process should be oriented towards the ability of students to recognize and image technological products that have long been used by the Indonesian people in accordance with the advancement of science and technology. Technology-integrated curriculum development will develop learners' critical thinking. Using technology as a learning tool provides effective learning strategies and classroom management for teachers in education units.

Keywords: Design; Curriculum; Islamic Religious Education; Technology;

ABSTRAK

Kurikulum pendidikan islam tidak terlepas dari keterkaitannya dengan dasar dan tujuan pendidikan islam. Beberapa bagian materi kurikulum dapat dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan hidup manusia, tetapi dipertimbangkan zaman dan lingkungan hidup manusia, tetapi dipertimbangkan bahwa kurikulum pendidikan islam harus terkait secara substansif dengan tujuan pendidikan islam. Organisasi kurikulum dianggap sebagai hal yang mampu dalam mencapai tujuan tersebut. Bertindak sebagai penentu bagaimana suatu pembelajaran akan berlangsung, tentunya organisasi kurikulum ini menjadi salah satu faktor penting. Desain kurikulum merupakan kerangka dalam menyusun organisasi kurikulum dan merupakan penyiapan dari salah satu komponen kurikulum yakni isi materi kurikulum. Penelitian ini menggunakan penelitian pustaka dengan menganalisis data-data, dokumen yang terkait pembahasan dianalisa secara sistematis. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bentuk organisasi kurikulum PAI, prinsip-prinsip desain kurikulum PAI, dan bentuk desain kurikulum PAI. Pada proses pengembangan kurikulum hendaknya berorientasi pada kemampuan peserta didik agar mengenal dan mencitrakan produk-produk teknologi yang telah lama digunakan oleh bangsa Indonesia sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan kurikulum terintegrasi teknologi akan mengembangkan pemikiran kritis peserta didik. Penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran memberikan strategi pembelajaran dan pengelolaan kelas yang efektif bagi guru di satuan pendidikan.

Kata kunci: Desain; Kurikulum; Pendidikan Agama Islam; Teknologi;

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor paling vital dalam membentuk kepribadian seorang manusia serta mengarahkan tujuan kehidupannya. Pelaksanaan pendidikan di suatu negara dipengaruhi oleh kurikulum yang berlaku, kurikulum adalah bagian penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang hendak diciptakan oleh suatu negara.

Kurikulum adalah komponen terpenting dan harus ada di sekolah. Kurikulum adalah sebagai seperangkat rancangan dan pengaturan mengenai tujuan, kompetensi dasar, materi standart, dan hasil belajar, juga cara yang dipakai sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar kompetensi dasar dan tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan optimal (Mulyasa, 2007).

Pada dasarnya pengembangan kurikulum di Indonesia berpijak dari sejarah perkembangan pendidikan di Indonesia itu sendiri. Kurikulum yang dirancang harus diposisikan sebagai landasan sekolah untuk mengembangkan dan mencapai tujuan pendidikan baik tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, maupun tujuan instruksional. Secara sederhana kurikulum dipandang sebagai rancangan seperangkat mata pelajaran atau materi yang akan diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik, pengertian ini juga dapat mengartikan kurikulum mengacu pada cetak biru pelajaran (*Specific blue print for learning*) untuk mendapatkan hasil dari yang telah direncanakan (Ansyar, 2015) namun pengertian kurikulum tidak terbatas hanya serangkaian mata pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik saja. Bagi sebagian ahli, pengertian kurikulum lebih luas dari pengertian sebelumnya, kurikulum dapat dilihat sebagai bahan tertulis yang berisi seperangkat program pendidikan dan pengajaran suatu sekolah yang harus dilaksanakan pada kurun waktu tertentu, bisa dilaksanakan per tahun atau bisa dilaksanakan berdasarkan jangka semester, selain itu kurikulum dipandang sebagai suatu program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu (Idi, 2011).

Pengembangan kurikulum PAI dapat diartikan sebagai: (1) kegiatan menghasilkan kurikulum PAI (2) Proses yang mengaitkan satu komponen dengan yang lainnya untuk menghasilkan kurikulum PAI yang baik (3) kegiatan penyusunan desain, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan kurikulum PAI. Dalam realitas sejarahnya, pengembangan kurikulum PAI tersebut mengalami perubahan-perubahan paradigma, walaupun dalam beberapa hal tertentu paradigma sebelumnya masih tetap dipertahankan hingga sekarang. Hal ini dapat dicermati dari fenomena berikut: (1) perubahan dari tekanan pada hafalan dan daya ingatan tentang teks-teks dari ajaran agama Islam, serta disiplin mental spiritual sebagaimana pengaruh dari timur tengah, kepada pemahaman tujuan, makna dan motivasi beragama islam untuk mencapai tujuan pembelajaran PAI, (2) perubahan dari cara berpikir tekstual, normatif dan absolutis pada cara berfikir historis, empiris, dan kontekstual dalam memahami dan menjelaskan ajaran-ajaran dan nilai-nilai agama Islam, (3) perubahan dari tekanan pada produk atau hasil pemikiran keagamaan Islam dari para pendahulunya kepada proses atau metodologinya sehingga menghasilkan produk tersebut, (4) perubahan dari pola pengembangan kurikulum PAI yang hanya mengandalkan pada para pakar dalam memilih dan menyusun isi kurikulum PAI kearah keterlibatan yang luas dari para pakar, guru, peserta didik, masyarakat untuk mengidentifikasi tujuan PAI dan cara mencapainya (Muhaimin, 2012).

Kurikulum pendidikan agama islam lebih banyak daripada pendidikan umum karena dalam pendidikan islam, kurikulum agama islam lebih banyak, sedangkan kurikulum umum jumlahnya lebih sedikit. Pengakuan kesederajatan kurikulum sekolah umum dengan madrasah telah terbukti, baik dari kebebasan memilih perguruan tinggi yang akan dijadikan tempat kuliah maupun dalam kompetisi kerja. Terlebih lagi, apabila berhubungan langsung dengan departemen yang memiliki hubungan otorisasi. Misalnya, madrasah sampai perguruan tinggi islam berhubungan secara langsung dengan Departemen Agama. Kurikulum Pendidikan Islam bersifat fungsional, tujuannya mengeluarkan dan membentuk manusia muslim, kenal agama dan tuhan, berakhlak Al-Qur'an dan mengembangkan kehidupan melalui pekerjaan yang dikuasainya (Langgugung, 2000).

Secara prinsipil, kurikulum pendidikan islam tidak terlepas dari keterkaitannya dengan dasar dan tujuan pendidikan islam. Beberapa bagian materi kurikulum dapat dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan hidup manusia, tetapi dipertimbangkan zaman dan lingkungan hidup manusia, tetapi dipertimbangkan bahwa kurikulum pendidikan islam harus terkait secara substansif dengan tujuan pendidikan islam (Hamid, 2012).

Menurut (Miarso, 2007) Teknologi merupakan suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. (Rogers, 1986) mempunyai pandangan bahwa teknologi biasanya menyangkut aspek perangkat keras (terdiri dari material atau objek fisik), dan aspek perangkat lunak (terdiri dari informasi yang terkandung dalam perangkat keras). Semua perangkat tersebut berlangsung secara sistematis dan dapat membantu ilmu pengetahuan berkembang bahkan menjadi suatu bidang kajian ilmu. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Teknologi juga dapat diartikan sebagai metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis atau ilmu pengetahuan terapan.

Teknologi pada dasarnya merupakan pelaksanaan ilmu pengetahuan dalam memainkan kedudukan berarti pada kehidupan sehari-hari. Teknologi lahir mulai dari riset pemikiran manusia dengan proses ilmiah guna menggapai tujuan yang maksimal, teknologi pula bisa diartikan sebagai selaku fasilitas buat sediakan kebutuhan manusia. (Camelia: 2020) Teknologi data ialah sesuatu teknologi yang dapat digunakan buat mencerna informasi. Pengolahan itu tercantum memproses, memperoleh, menyusun, menaruh serta memanipulasi informasi dalam bermacam metode buat menciptakan data yang bermutu, ialah data yang relevan, akurat, serta sesuai dengan waktunya. Dengan terdapatnya teknologi bisa mempermudah manusia dalam meningkatkan sumber energi alam yang ada, namun kerap melebihi batasan sehingga terbentuknya ketidakseimbangan dalam pemakaian serta keserakahan manusia yang menimbulkan terbentuknya bencana alam.

Teknologi sebagai salah satu aspek upaya meningkatkan proses belajar internal siswa, harus diintegrasikan ke dalam implementasi hukum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengurangi peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Upaya pemberdayaan teknologi ini harus dimiliki oleh guru sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8 sebagai kompetensi profesional yaitu kemampuan teknologi yang relevan secara profesional dan prosedural dengan mata pelajaran yang diampu di sekolah. Dengan demikian, guru harus mampu mengintegrasikan teknologi di dalam kurikulum mikro sehingga belajar dan pembelajaran menjadi optimal serta meningkatkan efektivitas dan efisien proses pembelajaran di satuan pendidikannya.

Pendidikan berbasis teknologi adalah sistem yang memanfaatkan teknologi seluas-luasnya dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi pendidikan adalah suatu proses kompleks yang terintegrasi meliputi manusia, prosedur, ide dan peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah yang mencakup semua aspek belajar, serta merancang, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah itu (Danim, 1995). Kemudian (Nasution, 1982) Juga mengungkapkan, pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Dengan demikian, secara umum teknologi pendidikan diartikan sebagai media yang lahir direvolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pengajaran, disamping guru, buku dan papan tulis. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai suatu masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah. Penggunaan teknologi dalam proses Pendidikan sudah menjadi kebutuhan primer. Indonesia masih sangat tertinggal dari negara-negara maju dalam bidang teknologi Pendidikan.

Kurikulum berbasis teknologi ialah integrasi fitur ataupun produk yang berasal dari teknologi pada kurikulum, bisa berbentuk fitur perangkat keras ataupun perangkat lunak, dengan tujuan memudahkan proses penyampaian data kepada partisipan didik sehingga pendidikan jadi efisien sekaligus menyenangkan. Dalam penggabungan, teknologi terpadu dengan kurikulum paling utama selaku bawah dalam formulasi tujuan, untuk pemenuhan bahan pendidikan, strategi pendidikan, serta penilaian. Kedudukan teknologi paling utama selaku perlengkapan buat membantu menggapai tujuan kurikulum.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kajian pustaka. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari sumber perpustakaan, dokumen atau jurnal ilmiah dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang yang telah dilakukan orang lain sebelumnya'. Data yang diperoleh dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan untuk memperoleh kesimpulan mengenai studi literatur. Data yang akan kami gunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. 'Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh dari pengamatan langsung, diolah, dan digunakan sebagai penunjang yang dikumpulkan oleh pihak lain yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.' Teknik pengumpulan data diperoleh melalui catatan dan penelitian terdahulu, berupa buku, laporan ilmiah, jurnal, dan berita yang tersebar di media tentang permainan tradisional. Pada penelitian ini, kami sebagai peneliti berperan sebagai alat utama untuk menemukan data dan informasi yang diperlukan. Analisis data terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi'. Penelitian kajian pustaka ini dilakukan di SMP Negeri 6 Kaur.

Penelitian kajian pustaka adalah hasil analisa berbagai informasi konseptual serta data data kualitatif maupun kuantitatif dari berbagai artikel ilmiah yang terpublikasi sebelumnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka yang berfungsi sebagai tuntunan dalam mengkaji suatu masalah penelitian (review of research) (Mulyadi, 2012). Pada penelitian kajian pustaka ini digunakan jurnal internasional dan jurnal nasional yang telah diringkaskan dan dianalisa.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan mengumpulkan kemudian mengkaji berbagai pustaka yang berkaitan dengan gagasan awal dan melihat permasalahan yang muncul dari pustaka tersebut. Selain itu, perlu diketahui juga apakah masalah tersebut sudah ditemukan cara penanganannya. Masalah yang dipilih adalah masalah yang paling sesuai dengan gagasan awal yang dituju. Hasil dari tahap ini dapat dilihat pada Bab Pendahuluan.

2. Pengumpulan Pustaka

Penyusunan penelitian kajian pustaka ini menggunakan setidaknya 70 jurnal yang terdiri dari jurnal internasional dan jurnal nasional. Pengumpulan pustaka dilakukan dengan menggunakan mesin pencari Google Scholar, yang kemudian dihubungkan ke beberapa situs ilmiah seperti Science Direct, Wiley Online Library, Agridtech, Elsevier, Springer, CAB Direct dan lain-lain. Penulis mencari pustaka dengan menggunakan kata kunci antara lain, essential oil AND oleoresin AND piper nigrum AND application in food AND antimicrobial AND antioxidant AND chemical composition AND extraction AND spices; essential oil AND oleoresin AND zingiber officinale AND application in food AND antimicrobial AND antioxidant AND chemical composition AND extraction AND spices dan essential oil AND oleoresin AND myristica fragrans AND application in food AND antimicrobial AND antioxidant AND chemical composition AND extraction AND spices. Penulis tidak memberikan batasan tahun terbit pustaka karena publikasi lama dapat digunakan sebagai data dasar, sedangkan publikasi baru untuk mengetahui sejauh mana perkembangan dari masalah tersebut.

3. Penyaringan Pustaka

Berdasarkan hasil pencarian pustaka, kemudian penulis membaca satu persatu judul pustaka yang didapatkan melalui mesin pencari. Jika judul pustaka sesuai dengan tujuan penelitian kajian pustaka ini, maka penulis akan membaca abstrak pustaka untuk pengkajian lebih lanjut, apakah pustaka akan dipakai atau tidak. Jika judul dan abstrak pustaka tidak sesuai dengan tujuan penelitian kajian pustaka ini, maka penulis tidak memakai pustaka tersebut. Pada penyaringan pustaka ini, penulis tidak membaca keseluruhan isi pustaka untuk mempersingkat waktu dan sebagai gantinya membaca abstrak pustaka karena telah mencakup keseluruhan dari pustaka. Pustaka yang sesuai akan dipakai dalam penelitian kajian pustaka ini, lalu akan dilakukan penilaian kualitas pustaka melalui website www.scimagojr.com. Kualitas pustaka akan disajikan dalam lampiran terpisah. Kualitas jurnal dinyatakan dalam bentuk Q1

(sangat baik), Q2 (baik), Q3 (cukup baik), dan Q4 (kurang baik). Penentuan kualitas pustaka berdasarkan seberapa besar dampak, pengaruh, dan prestis dari pustaka tersebut, dengan melihat seberapa banyak pustaka tersebut dijadikan sitasi selama 3 tahun terakhir.

4. Analisis dan Tabulasi Data

Melalui hasil pemilihan pustaka, didapatkan data kualitatif untuk mendukung konsep dan teori yang didiskusikan dalam penelitian kajian pustaka ini. Data kualitatif yang diperoleh dapat digunakan untuk mendukung dan menjelaskan teori dan divisualisasikan dalam bentuk tabulasi data. Melalui tabulasi data, penulis dapat lebih mudah untuk mengerti hasil penelitian. Data yang dipilih antara lain komponen aktif minyak atsiri dan oleoresin rempah, sifat antioksidan minyak atsiri dan oleoresin rempah, serta berbagai tujuan pengaplikasian minyak atsiri dan oleoresin rempah dalam bidang pangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Kurikulum

Longstreet mendefinisikan desain kurikulum merupakan desain kurikulum yang berpusat kepada pengetahuan (the knowledge centered desain) yang dirancang berdasarkan struktur disiplin ilmu, oleh karena itu model desain ini juga dinamakan model kurikulum subjek akademis yang penekanannya diarahkan untuk pengembangan intelektual siswa.

Ada tiga bentuk organisasi kurikulum yang berorientasi pada disiplin ilmu, yaitu: subject centered desain, learned centered desain, problem centered desain. Setiap desain kurikulum memberikan teknik atau cara yang efektif dalam proses pembelajaran agar berjalan dengan efektif dan efisien. Tetapi tidak setiap desain kurikulum dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena setiap desain kurikulum memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya.

Desain kurikulum menjadi sangat penting karena sebelum suatu kurikulum diterapkan harus melalui tahap desain kurikulum yang mana merupakan aspek yang amat penting juga dari kurikulum planning karena secara umum dalam mendesain kurikulum harus mempertimbangkan faktor-faktor penting yang saling terkait serta bagaimana hubungan antar faktor-faktor tersebut dalam proses pengembangan kurikulum nantinya, dan juga merupakan suatu metode yang akan menyeleksi organisasi pengalaman belajar yang dilaksanakan di satuan pendidikan, dan menentukan kedudukan dan fungsi guru, peserta didik dan elemen-elemen lain yang terlibat dalam perencanaan kurikulum.

Seirama dengan pendapat Oemar Hamalik, menurut Hilda Taba (2013) untuk mengembangkan kurikulum ada tujuh langkah yang harus di tempuh : 1) Mendiagnosa kebutuhan, yang dimaksud disini adalah kebutuhan dari tujuan pendidikan, jika pendidikan dari suatu negara adalah membentuk pribadi yang berkarakter maka model pengembangan kurikulum harus merujuk apa saja yang dibutuhkan peserta didik untuk bisa mencapai tujuan tersebut; 2) Merumuskan tujuan spesifik, tujuan pendidikan disini mencakup banyak ranah, termasuk pada ranah pengetahuan, sikap, sosial, keterampilan, kepercayaan dan lain-lainnya, dengan membuat tujuan pendidikan menjadi spesifik maka, akan lebih mudah membatasi apa yang harus diberikan kepada peserta didik; 3) Memilih konten, atau mata pelajaran yang tepat, dengan langkah ini tentunya akan memudahkan dalam memfokuskan materi atau mata pelajaran yang harus diajarkan, 4) Mengatur materi, mengatur susunan materi dalam proses belajar-mengajar sangat penting, materi-materi yang saling bersangkutan perlu di susun dengan baik dalam penyampaian kepada peserta didik; 5) Memilih Pengalaman belajar, peserta didik akan lebih mudah menyerap informasi suatu materi baru jika biasanya sudah ada pengalaman belajar sebelumnya, ini menjadi penting karena, dengan pengalaman belajar peserta didik lebih mudah untuk mengkoneksikan materi tertulis dengan kehidupan nyata; 6) Mengatur pengalaman belajar; 7) Mengevaluasi, step terakhir yang ditawarkan Hilda Taba adalah evaluasi, seperti yang diketahui bahwa evaluasi bertujuan untuk mengetahui batasan yang telah tercapai dan hal-hal yang meleset atau belum tercapai dari tujuan awal, evaluasi juga berguna untuk memperbaiki tahap-tahap yang kurang tepat agar tujuan awal dari desain kurikulum berhasil dicapai.

Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Observasi sederhana mencerminkan bagaimana generasi milenial berinteraksi dengan dunia internet, khususnya dalam konteks pendidikan. Mereka cenderung lebih menyukai informasi yang disajikan secara visual, seperti melalui platform seperti Youtube dan permainan online, dibandingkan dengan pendekatan naratif atau teks, seperti membaca buku cetak atau materi ajar, atau mendengarkan penjelasan dari guru. Generasi ini terampil dalam menjelajah dunia maya, aktif menerima dan mengelola informasi, dan lebih memilih berkolaborasi dalam pembelajaran, baik melalui praktik nyata maupun melalui jaringan sosial menggunakan platform pembelajaran sosial. Selain itu, mereka lebih suka memanfaatkan elemen permainan interaktif (gamifikasi) dalam proses belajar mereka.

Teknologi, Informasi dan komunikasi (ICT) bukanlah tiga hal yang berbeda dan terpisah. Apabila dipelajari lebih dalam, ketiganya saling terkait dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Keberadaan teknologi menjadikan proses distribusi informasi dan komunikasi menjadi mudah. Jarak, waktu serta biaya yang selama ini mungkin menjadi kendala utama, tidak lagi menjadi hambatan semenjak dimanfaatkannya teknologi sebagai media penghubung komunikasi dan informasi. Sinergi teknologi, informasi dan komunikasi memberikan nilai manfaat baru bagi manusia. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan, Heinich, Molenda, dan Russel menyatakan bahwa: "Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur." (Heinich, R., dkk, 1982). AECT (Assosiation of Education and Communication Technology, memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi NEA (National Education Assosiation) memberikan batasan media sebagai bentukbentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne: "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar." Briggs menyebutkan "Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar" (Washington, DC: AECT, 1977).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru perlu mengatur, menyusun, mengevaluasi, menganalisis, serta merevisi dan mengembangkan media pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik. Dengan perencanaan yang matang, diharapkan tercipta suatu pembelajaran yang sesuai dengan yang telah direncanakan. Dalam konteks pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan menggunakan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk memastikan pembelajaran berjalan secara aktif. Pembelajaran jarak jauh menuntut penggunaan teknik khusus, dan dampaknya yang berkelanjutan dapat menyebabkan keengganan dan kebosanan peserta didik. Oleh karena itu, guru PAI harus menciptakan inovasi dalam metode pembelajaran.

Konteks Pemanfaatan Teknologi Pada Pengembangan Kurikulum PAI. Teknologi sudah mempermudah akses sumber energi pada pembelajaran serta sudah memperluas pada batas- batas pembelajaran. Sedangkan kita dengan memikirkan kehadiran teknologi, sehingga itu akan lebih baik buat memikirkan kembali tentang suatu pemanfaatan teknologi dalam aktivitas belajar- mengajar. Perihal ini menunjang pemikiran kalau teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta jadi perihal berarti untuk guru buat melakukan proses pendidikan. Contohnya terdapat pada guru di segala dunia menggunakan 2 tipe media pendidikan, ialah media yang tidak diproyeksikan serta media proyeksi. Yang tercantum media tipe awal merupakan Model, Kit, Barang nyata, Kunjungan lapangan, Bahan cetak (novel serta lembar kerja), Visual(foto, gambar, grafik, bagan, serta poster), Papan visual(papan flanel, papan putih, serta papan tulis) pula modul Audio. Pada media tipe kedua ialah Film, OHP, DVD, Slide, Presentasi pc/ multimedia, Ponsel serta Tablet. Pada arkteknologi di diharapkan bisa menunjang pemakaian yang efisien dari media yang sudah diproyeksikan serta meletakkan penekanannya dalam pedagogi seluler pada dunia pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi wajib bertujuan buat membimbing, memperluas serta tingkatkan tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi bisa diawali dari penataan kurikulum. Guru wajib berupaya buat menanamkan teknologi cocok dengan kurikulum agar tidak hanya menekankan pada pc. Teknologi sudah membolehkan Partisipan didik buat belajar dengan metode yang tidak biasa. Partisipan didik sepatutnya tidak cuma difasilitasi buat menggunakan teknologi yang cocok buat

mengakses data yang dibutuhkan dengan kilat, namun pula buat menganalisis serta mensintesis data yang mereka dapat akses ke dalam suatu pengetahuan yang handal.

Implikasi Desain Pengembangan Kurikulum PAI Berbasis Teknologi. Keberhasilan kurikulum sangat dipengaruhi oleh bakat guru yang hendak mempraktikkan serta mengimplementasikan di dalam pendidikan. Hingga buat menggapai tujuan kurikulum pembelajaran seseorang pendidik butuh ketahui model serta karakteristeknologi pendidikan yang cocok dengan pertumbuhan era. Akibat terdapatnya teknologi pada kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pembelajaran merupakan partisipan didik bisa dengan gampang mendapatkan data serta konten modul pendidikan. Hingga dari itu, sehingga guru diharapkan bisa menjajaki pertumbuhan teknologi supaya bisa mengarahkan keahlian yang sama dengan keahlian yang diperlukan partisipan didik.

Pertumbuhan IPTEK berimplikasi terhadap pengembangan kurikulum yang di dalamnya mencakup pengembangan isi ataupun modul pembelajaran, pemakaian strategi serta media pendidikan, dan pemakaian sistem penilaian. Dalam tiap pertumbuhan ataupun kemajuan, tentu senantiasa terdapat akibat yang mencuat, baik itu akibat positif ataupun negatif. Begitu pula dengan pertumbuhan IPTEK membagikan akibat terhadap suatu pengembangan kurikulum. Akibat positif pertumbuhan IPTEK, yakni: 1. Mempermudah Partisipan didik serta guru dalam proses pendidikan. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode- metode baru yang membuat Partisipan didik sanggup menguasai materi-materi. Misalnya saja semacam pemakaian LCD dalam pendidikan yang bisa membuat tata cara pendidikan jadi lebih menarik. 2. Warga Indonesia telah banyak menggunakan produk teknologi dalam pembelajaran, semacam computer, internet, serta mesin hitung Internet ialah salah satu wujud kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang sangat menolong kehidupan manusia, paling utama dalam bidang pembelajaran. 3. Teknologi menawarkan media audio- visual yang interaktif. Presentasi PowerPoint serta fitur lunak animasi bisa digunakan buat membagikan data kepada Partisipan didik secara interaktif. Dampak visual yang diberikan membuat Partisipan didik lebih tertarik buat belajar. 4. Kita hendak lebih kilat memperoleh informasi- informasi yang akurat serta terkini di bumi bagian manapun lewat Internet. Internet bisa digunakan selaku perlengkapan yang efisien buat mendapatkan pengetahuan.

Sedangkan dampak negatif dari dampak positif perkembangan IPTEK adalah: 1. Menyusutnya motivasi serta prestasi belajar dan berkurangnya jumlah jam belajar para anak muda rela membolos dikala jam sekolah untuk bermain game di warnet- warnet kesayangannya. 2. HP ialah salah satu kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang menunjukkan data, hiburan, dan banyak hal- hal menarik yang lain. Tetapi, segi negatif yang lain dari HP buat pembelajaran anak merupakan, kecenderungan anak buat mengadakan peniruan serta identifikasi. 3. Terdapatnya Penyalahgunaan teknologi.

KESIMPULAN

Desain Pengembangan kurikulum ialah aktivitas yang mengaitkan seluruh aspek serta sumber pembelajaran di seluruh jenjang. Kurikulum selaku pedoman penerapan pendidikan aktivitas berarti terdapatnya pedoman interaksi antara pendidik/ pengajar serta siswa dalam kurikulum. Dengan demikian, kurikulum berperan selaku pedoman utama dalam penerapan pada aktivitas pendidikan serta berperan pula selaku media buat menggapai tujuan pembelajaran, kurikulum bisa diposisikan selaku pijakan untuk sekolah buat meningkatkan pembelajaran dalam mengalami pertumbuhan serta pergantian era. Aktivitas pengembangan kurikulum wajib memikirkan sebagian aspek, tercantum pendekatan komprehensif tanpa kepentingan ataupun kekuasaan dalam pengambilan keputusan, pendekatan sosiokultural dengan mengaitkan sumber energi yang berkompeten khususnya guru selaku pelaksana kurikulum, serta meningkatkan kerangka perencanaan mulai dari tingkatan lokal ke regional setelah itu pada tingkatan nasional, sehingga pergantian kurikulum senantiasa menjajaki pertumbuhan era.

Pengembangan kurikulum terintegrasi teknologi dapat meningkatkan pemikiran kritis partisipan didik. Penggunaan teknologi selaku perlengkapan pendidikan membagikan strategi pendidikan serta pengelolaan kelas yang efisien untuk guru di satuan pembelajaran. Dengan demikian pemanfaatan

teknologi dalam desain kurikulum hendak memfasilitasi bermacam kebutuhan partisipan didik di kelas pada tingkatan mikro serta partisipan didik di sesuatu negeri pada tingkatan makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyar, Mohamad. (2015). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, desain & Pengembangan*, Jakarta: Kencana.
- Association for Educational Communications and Technology, *The definition of educational technology*. (Washington, DC: AECT, 1977).
- Camelia, Farah. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *Susunan Arteknoologi Pendidikan*, Vol. 5 No. 1.
- Heinich, R., dkk, *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. (New York: John Wiley & Sons, 1982).
- Hamalik, Oemar. (1993). *Pengembangan Kurikulum Lembaga Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Trigenda Karya.
- Idi, Abdullah. (2011). *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*. Yogyakarta: ArRuuz Media.
- Miarso. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta. Pustekom Dinas.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. (1994). *Teknologi Pendidikan Jakarta*: Bumi Aksara.
- Rogers, E. M. (1986). *Communication Technology: The New Media In Society*. London: The Free Press.