

MODEL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TIK YANG VALID DAN PRAKTIS PADA SMA NEGERI 4 KOTA KENDARI PROVINSI SULAWESI TENGGARA

Oleh: Zulkifli M.

Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kendari

Abstrak

Pertanyaan penelitian ini adalah bagaimanakah model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari? Tujuan penelitian ini adalah dihasilkannya model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau research and development in education). Produk yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Produk tersebut meliputi tiga komponen yaitu buku model, perangkat pembelajaran, dan instrument. Atas dasar pertimbangan efisiensi waktu, pengembangan ketiga komponen tersebut dilaksanakan secara simultan. Maksudnya adalah pada saat mengembangkan model, dikembangkan pula perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model beserta pengembangan instrument yang berkenaan dengan model dan perangkat pembelajaran.

Proses pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK melalui beberapa langkah yakni (1) Identifikasi kebutuhan awal yakni melakukan survey/need assessment; (2) Perencanaan model PAI TIK; (3) Menyiapkan dan mengembangkan model PAI TIK yakni buku model, perangkat pembelajaran PAI (Silabus, RPP, Materi PAI pegangan guru dan siswa, Slide presentation, LKS, petunjuk penggunaan moodle, dan tes evaluasi hasil belajar), uji validasi model dan perangkat; (4) Melakukan uji coba I pada kls. XI-IS-2 (IPS) SMA Negeri 4 Kota Kendari, tentang uji kepraktisan/keterlaksanaan model dan perangkat; (5) Merevisi produk hasil uji coba I; (6) Melakukan uji coba II pada Kls. XI-IA-1 (IPA) SMA Negeri 4 Kota Kendari, tentang uji kepraktisan/keterlaksanaan model dan perangkat; (7) merevisi produk hasil uji coba II sebagai produk akhir dalam penelitian ini.

Hasil yang diperoleh pada uji coba I adalah Model PAI TIK sudah praktis, karena sudah terlaksana seluruhnya yang mencapai rata-rata 2,55. Sedangkan pengelolaan pembelajaran mencapai 2,96 yang berarti sudah terlaksana seluruhnya. Hasil yang diperoleh pada uji coba II adalah Model PAI TIK sudah praktis, karena sudah terlaksana sebagian besar yang mencapai rata-rata 2,48. Sedangkan pengelolaan pembelajaran mencapai 3,21 yang berarti sudah terlaksana seluruhnya.

Dengan mengikuti langkah pengembangan di atas, diperoleh model pembelajaran PAI berbasis TIK yang valid dan praktis. Model pembelajaran PAI berbasis TIK ini memiliki sintaks dengan lima fase, yakni (a) menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa terarah jelas dalam program moodle (<http://www.sman4kendari.sch.id>) yang telah diformat sedemikian rupa,. (b) Fase mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan (siswa membaca dan mempelajari dengan seksama materi yang telah disiapkan dalam program moodle(<http://www.sman4kendari.sch.id>), (c) Fase membimbing pelatihan (guru/pengajar membimbing siswa jika mengalami kesulitan dalam memahami materi, baik melalui bimbingan langsung maupun melalui forum diskusi yang telah disiapkan dalam program moodle(<http://www.sman4kendari.sch.id>), (d) Fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik (siswa mengerjakan kuis dan uji kompetensi yang ada pada e-materi masing-masing KD), (e) Fase memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran PAI, TIK, Valid dan Praktis.*

A. Pendahuluan

Salah satu model pengembangan pengetahuan manusia adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan pembimbingan berkelanjutan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi manusia khususnya potensi intelektualnya. Potensi ini dididik untuk dikembangkan kearah keahlian dan keterampilan. Karena di dalam diri manusia sudah ada potensi atau bakat, maka metoda pembedaan dinilai sebagai yang paling tepat. Sebagaimana seorang bidan menolong suatu kelahiran, maka peranan seorang pendidik adalah juga menolong kelahiran bakat yang sudah ada di dalam diri peserta didik. Kemudian, bakat yang telah berkembang itu dapat dimanfaatkan demi kemajuan kehidupan. Dalam hal

mengetahui bakat yang ada di dalam diri peserta didik, orang tua adalah penanggung jawab utama, kemudian pihak sekolah melalui guru-guru, dan pemanfaatan bakat adalah menjadi tanggung jawab masyarakat (Suhartono, 2009:82). Salah satu bentuk pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan potensi diri peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media berupa peralatan teknologi di bidang informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga dengan perkembangan tersebut telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak dan media elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya seperti informasi dari dunia maya. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan riset dan teknologi adalah bidang pendidikan.(Asmani, J.M.2011: 24). Teknologi informasi bukan hanya menjadikan informasi dapat kita akses setiap waktu, ia juga menjadikan kita dapat diakses oleh informasi (Rose, 2002:23). Adanya pengalihan informasi dari media fisik ke media digital saat ini memungkinkan informasi dapat diakses melalui sarana komputer dan perangkat kelengkapannya.

Teknologi informasi dan komunikasi berperan pada tiga fungsi: pertama, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan (efek emosi); kedua, membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi; Ketiga, teknologi berfungsi sebagai *learning tools* dengan program-program aplikasi dan utilitas, yang selain mempermudah dan mempercepat pekerjaan, juga memperbanyak variasi dan teknik-teknik analisis dan interpretasi (Suryadi, 2007: 93)

Karakteristik teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah memanfaatkan jasa teknologi elektronika yang menjadikan guru dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang sifatnya seremonial. Memanfaatkan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi misalnya menggunakan komputer (digital media dan *computer networks*) atau laptop, menggunakan bahan belajar yang bersifat mandiri (*self-learning materials*) dan yang tersimpan di komputer/laptop sehingga dapat diakses oleh guru dan peserta didik kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya, serta memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer/laptop (Siahaan, 2008: 45-46). Dengan teknologi informasi dan komunikasi segala macam bisa diakses, tetapi dalam

pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi, maka teknologi informasi dan komunikasi ini harus dimanfaatkan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada dasarnya kompetensi adalah sebuah kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup aspek-aspek yang terkait dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang. Sedangkan aspek afektif merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang dalam memilih suatu tindakan untuk menghadapi sebuah situasi dan kondisi tertentu. Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan atau skill yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Aspek ini menggabungkan koordinasi mental dan gerakan otot yang bertujuan (Pribadi, B.A.,2011:2).

Proses pembelajaran di SMA Negeri Kendari disampaikan oleh guru sesuai dengan profesinya atau keahliannya dalam mata pelajaran tertentu dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan topik-topik yang disajikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas cukup bervariasi penggunaannya, ada yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di awal pelajaran, ada yang memanfaatkannya pada pertengahan proses pembelajaran, ada yang memanfaatkannya pada akhir proses pembelajaran, dan ada pula yang memanfaatkannya dari awal sampai akhir waktu pembelajaran, sehingga dengan keadaan demikian, maka penggunaan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal. (Safiilu, S.Pd. Guru SMA Negeri 4 Kota Kendari, Wawancara di Kendari tanggal 6 Mei 2011). Khusus untuk pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Kendari masih ada guru pendidikan agama Islam yang belum memiliki kemampuan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi di sekolah, hal ini disebabkan karena belum terampil menggunakan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi tersebut, tetapi sebahagian guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Kendari telah mampu dan terampil menggunakan TIK dalam proses belajar mengajar di kelas (Chairunnisa S.Ag., Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 4 Kota Kendari, wawancara tanggal 18 Nopember 2011).

Menurut Drs. Ahmad Daaba, M.Pd (Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 4 Kendari) menyatakan bahwa pemanfaatan alat teknologi informasi dan komunikasi di SMA Negeri 4 Kendari tidak ada model yang baku, tetapi diserahkan kepada guru masing-masing mata pelajaran untuk memanfaatkan peralatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. (Wawancara di Kendari pada tanggal 6 Mei 2011). Sedangkan keadaan pembelajaran/prestasi belajar siswa mata

pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMA Negeri menurut Drs.Haddad Yahya (salah seorang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 4 Kendari) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam baru sekitar 40% siswa yang dianggap bagus/tinggi prestasi belajarnya, dan 60 % siswa yang dianggap masih rendah prestasi belajarnya (Wawancara di Kendari pada tanggal 28 Mei 2011). Hal ini dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMA Negeri 4 di Kota Kendari dalam setiap mata pelajaran, maka setiap siswa harus mendapatkan nilai minimal yang ditetapkan yakni >72 kalau belum tercapai, maka dilakukan remedial (Wawancara dengan Kepala SMA Negeri 4 Kota Kendari tgl.6-7 Mei 2011).

Berdasarkan uraian di atas, maka saya tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang valid dan praktis di SMA Negeri 4 Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara”.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka permasalahannya adalah bagaimanakah model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari? Sedangkan tujuan penelitian adalah ditemukannya model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK yang valid dan praktis pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Sedangkan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi Peneliti sendiri dalam mengembangkan model pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di sekolah pada khususnya dan pengembangan bidang studi ilmu pendidikan pada umumnya; (2) Bagi siswa, penggunaan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berbasis TIK diharapkan dapat menarik minat siswa untuk lebih bersemangat memanfaatkan TIK yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai sarana belajar bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pendidikan agama Islam; (3) Bagi guru, model pembelajaran PAI ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang berbasis TIK yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar; (4) Bagi sekolah, model pembelajaran PAI berbasis TIK yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi sekolah sehingga dapat menjadi masukan untuk perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan, (5) Bagi pemerintah diharapkan dapat mempersiapkan anggaran khusus bagi sekolah-sekolah dalam mewujudkan pembelajaran berbasis TIK sesuai dengan amanah Permen no.19 tahun 2005 tentang standar pendidikan khususnya standar proses; (6) Bagi peneliti lain,

diharapkan hasil studi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam studinya mengenai pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan.

B. Acuan Teoritis

1. Pendidikan

Pendidikan dapat diartikan pembimbingan berkelanjutan. Pendidikan merupakan rangkaian proses pemberdayaan potensi dan kompetensi individu untuk menjadi manusia berkualitas yang berlangsung sepanjang hayat. Keberadaan pendidikan melekat erat di dalam diri manusia di sepanjang zaman. Proses ini dilakukan tidak sekedar untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggali, menemukan, dan menempa potensi yang dimiliki, tetapi juga untuk mengembangkannya dengan tanpa menghilangkan karakteristik masing-masing. Memang pada diri manusia terkandung hak dan kewajiban kodrat atas pendidikan. Sifat kodrat itu disaksikan pada dinamika tiga potensi kejiwaan, yaitu rasa, cipta dan karsa. Atas potensi rasa, manusia bersaksi bahwa kelangsungan hidupnya berada di dalam dunia tak terbatas. Olehnya itu manusia adalah makhluk istimewa yang mampu menghayati kesemestaannya. Selanjutnya, atas potensi karsa, manusia mengaku bahwa dari dalam dirinya terdapat dorongan dinamika kemauan tanpa akhir, yang berarti bahwa manusia adalah makhluk yang berwatak selalu ingin berubah. Sedangkan atas potensi cipta, manusia memiliki kemampuan menentukan sikap kreatif untuk mengendalikan dinamika karsa dan menyusun system kesemestaan dunia. Sikap kreatif hasil daya cipta itu penting dan perlu dikerjakan agar dengan demikian kehidupan berlangsung secara teratur sesuai dengan substansi nilai dinamika karsa dan kesemestaan dunia.. Untuk itu, maka muncul persoalan tentang pengelolaan daya cipta yang merupakan kebutuhan mutlak yakni pendidikan. Melalui pendidikan inilah diyakini ketiga potensi kejiwaan yaitu rasa, karsa dan cipta bisa dikelola, sehingga kehidupan manusia menjadi semakin kreatif dan produktif, terkendali kearah kesemestaan dunia.(Suhartono, S, 2010: 26).

Dari pemikiran tersebut, jelas bahwa pendidikan adalah masalah khas manusia. Maksudnya bahwa hanya makhluk manusia yang di dalam eksistensi kehidupannya mempunyai persoalan pendidikan. Kewajiban kodrat manusia atas pendidikan, sasaran pokoknya adalah membentuk kemampuan berkeaktivitas agar segala perubahan yang bermanfaat bagi kelangsungan kehidupan dapat dicipta. Oleh karena itu, manusia selalu berupaya mendidik dirinya dengan cara olah rasa, cipta dan karsa. Olah rasa menghasilkan suatu pandangan hidup tak terbatas pada lingkup pikiran dan pengalaman saja.

Dari sistematika ketiga pencerdasan tersebut, berarti manusia mampu memerankan diri sebagai objek yang harus dididik dan sekaligus sebagai subjek yang harus mendidik. Sebagai objek yang harus dididik, ketika manusia berada di dalam keadaan tidak tahu, lemah, lengah, sombong dan sebagainya. Sedangkan sebagai subjek yang harus mendidik ketika dalam keadaan lebih mengetahui, kuat, sadar, dewasa dan sebagainya. Kegiatan didik mendidik seperti itu menjadi ciri khas kehidupan manusia. Di sepanjang hidupnya, sejangkalpun manusia tidak pernah terlepas dari masalah kegiatan pendidikan. Jika terlepas dari kegiatan ini, sekali lagi, dapat dipastikan manusia tidak akan mampu melangsungkan, apalagi mengembangkan hidup dan kehidupannya. Akibat dari padanya manusia pasti tidak mampu memerankan hakikat kodratnya sebagai pemimpin kehidupan. Oleh sebab itu, arti hakiki pendidikan perlu dijadikan landasan dasar system pendidikan nasional, sehingga seluruh proses pendidikan dan pembelajaran terdorong hanya ke satu arah yaitu pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Pendidikan dari manusia, oleh manusia dan untuk manusia.

Pendidikan merupakan satu proses pengharapan melahirkan kualitas manusia. Hal ini akan menjadi lebih dapat dipertanggung jawabkan ketika pendidikan dimulai pada masa kanak-kanak dan bahkan masa balita sebagai *golden age*, karena inilah masa pembentukan yang baik dan bila berjalan dengan baik kelak akan menghasilkan manusia yang berkualitas. (Nurani, S. 2008:23) Manusia yang berkualitas adalah manusia yang dapat menggunakan potensi fisik dan non-fisiknya untuk melihat dan merespons lingkungan sosialnya. Semakin banyak manusia yang berkualitas, dalam makna dapat melihat persoalan yang objektif dan itu kemudian dijadikan landasan untuk mengatasi persoalan, maka semakin dapat dipastikan bahwa masyarakat kita berjalan secara beradab.

2. Pembelajaran

Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman,dkk, 1986:7). Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Barizi,A.,2009:87). Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003:7). Oleh karena itu ada 5

(lima) jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antar sesama peserta didik; 3) interaksi antar sesama peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Miarso, 2008:3).

Kegiatan belajar hanya bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi peserta didik jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi peserta didik. Belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (Dryden, 2002:22).

Ada 3 (tiga) teori dalam pembelajaran, yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme. Mayer (2001) mengusulkan istilah lain dari ketiga teori pembelajaran tersebut di atas agar mudah dipahami yaitu: a) pembelajaran sebagai penguasaan respons (behaviorisme); b) pembelajaran sebagai penguasaan pengetahuan (kognitivisme); dan c) pembelajaran sebagai konstruksi pengetahuan (konstruktivisme) (Shambaugh & Magliaro, 2006:5).

Seorang guru, harus memiliki sejumlah kiat dalam melakukan pembelajaran. Kiat yang dimiliki, bukan saja untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi lebih jauh dari itu adalah dalam rangka menumbuhkan minat belajar siswa. Seorang guru yang berkompetensi, cerdas dan profesional memiliki seperangkat kiat khusus dalam kelas. Dengan itu pula dia akan menjadi guru yang dirindukan kehadirannya di kelas. (Mukhtar dan Iskandar, 2010: 8).

Dari uraian di atas, maka dapat dikemukakan bahwa pembelajaran adalah merupakan suatu kumpulan prinsip-prinsip yang terintegrasi dan memberikan preskripsi untuk mengatur situasi agar peserta didik mudah mencapai tujuan pembelajaran, sehingga seorang guru harus memperhatikan kemampuannya dalam mendesain materi pelajaran sehingga dapat membangkitkan minat dan menumbuhkan bakat siswa dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode atau strategi dan media pembelajaran yang sesuai berupa peralatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang memadai serta melakukan evaluasi hasil belajar dengan melihat aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

3. Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu (Seels & Rickey, 1994: 23). Secara

utuh, kegiatan pembelajaran memerlukan desain agar arah dan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Proses desain dimulai dari identifikasi masalah atau identifikasi kebutuhan pembelajaran dan diakhiri dengan identifikasi bahan dan strategi pembelajaran, sedangkan proses pengembangan dimulai dari memilih atau mengembangkan bahan pembelajaran dan menuangkannya dalam strategi pembelajaran yang telah didesain, kemudian diakhiri dengan mengevaluasi strategi berikut bahan pembelajaran tersebut, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya (Dick, Carey, & Carey, 2005: 213).

Syarat pengembangan sebuah program pembelajaran, menurut Soedijarto (2008: 146), yaitu: (1) memungkinkan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang relevan dengan tujuan yang harus dicapai; (2) dapat memilih bahan dan sumber belajar; (3) harus dapat memilih dan mengembangkan media belajar yang dapat mendukung makin dipahaminya suatu konsep; (4) harus merancang model interaksi belajar yang menantang peserta didik untuk berpikir dan berkontemplasi; dan (5) merancang program evaluasi.

Bila dilihat dari beberapa teori di atas terlihat bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi desain, produksi, dan evaluasi.

4. Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK

Robbins (1996: 25) mendefinisikan "*A model is an abstraction of reality, a simplified representation of some real world phenomenon*". Maksudnya, model merupakan representasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata. Pandangan serupa juga diungkapkan oleh Miarso (2008: 12), yang mendefinisikan model sebagai berikut: "Model adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis dan/atau naratif, dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya. Dalam hal ini dimungkinkan penafsiran model naratif ke dalam bentuk grafis, atau sebaliknya".

Pentingnya model dalam pembelajaran dijelaskan Gustafson dan Branch (2002:1), bahwa model membantu kita mengkonseptualkan representasi dari kenyataan, menyederhanakan realitas karena kerap kali kondisi nyata terlalu kompleks untuk dipotret.

Penilaian kualitas model pembelajaran merujuk pada kriteria kualitas kurikulum yang dikemukakan oleh Nieveen (1999: 127-128) yakni (a) validitas; dan (b) kepraktisan. Untuk menilai validitas model dapat digunakan dua kriteria, yaitu: (a) model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan (b) model memiliki konsistensi secara internal. Sedangkan kriteria kepraktisan model ada dua yakni (a) model yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian

para ahli atau praktisi dan (b) model yang dikembangkan dapat diterapkan secara riil di lapangan.

Kerangka model pembelajaran PAI berbasis TIK ini terdiri atas syntax, system social, prinsip reaksi, system pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring.

- a. Sintaks, merupakan fase-fase atau langkah-langkah kegiatan dalam suatu model yang diwujudkan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks ini dirancang dengan langkah-langkah yang dapat dilakukan guru, kegiatan pembelajaran yang logis, mencirikan adanya kemampuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, serta memuat dengan jelas peran guru dan siswa.
- b. Sistem Sosial, merupakan kondisi atau situasi atau aturan yang berlaku dalam suatu model pembelajaran. Pola hubungan antara guru dan siswa menunjukkan pola interaksi dalam pembelajaran dapat berbentuk satu arah, dua arah, atau multi arah. Dalam komunikasi interaksi dua arah, guru dan siswa dapat berperan sama, yakni masing-masing sebagai pemberi dan penerima aksi. Hal ini dapat lebih menghidupkan suasana kegiatan belajar siswa. Dalam komunikasi transaksi (multi arah), proses pembelajaran lebih memungkinkan siswa berkembang secara optimal dalam kegiatan belajarnya. Diskusi dan simulasi merupakan metode yang sesuai dengan jenis komunikasi ini. Syah (2000) mengemukakan perlunya komunikasi multi arah dalam situasi pembelajaran dengan harapan untuk menggalakkan *student active learning*. Dalam konteks ini proses pembelajaran selayaknya dipandang sebagai kegiatan sebuah system yang memproses siswa sebagai “*input*” agar mereka terdorong secara intrinsik untuk melakukan aktivitas belajar khususnya di dalam kelas. Hasil yang diharapkan adalah *output* yang tercermin pada perubahan positif dalam diri siswa, baik dalam dimensi ranah cipta, rasa maupun karsanya.
- c. Prinsip Reaksi, merupakan pola kegiatan yang menggambarkan respons guru yang wajar terhadap siswa, baik secara individu dan kelompok, maupun secara keseluruhan. Prinsip reaksi juga berkaitan dengan teknik yang diterapkan guru dalam memberi reaksi terhadap perilaku-perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, menanggapi, mengkritik dan sebagainya. Joyce, Weil & Shower (2009) secara garis besar mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pedoman bagi guru dalam menghargai dan merespons stimulus berupa perilaku-perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

- Beberapa perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran PAI adalah (1) menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, misalnya dengan menyiapkan siswa untuk belajar (menenangkan siswa) dan menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar; (2) menyediakan dan mengelola sumber-sumber belajar yang relevan yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran PAI seperti buku siswa, LKS, dan *slide presentation*; (3) mendemonstrasikan atau mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui internet program *moodle*; (4) Meminta siswa untuk merefleksikan hasil pembelajaran melalui internet program *moodle* dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari; (5) Menghargai segala aktivitas siswa yang mendukung proses pembelajaran (penguatan positif) dan mengarahkan aktivitas siswa yang menghambat proses pembelajaran (penguatan negative).
- d. Sistem Pendukung suatu model pembelajaran adalah hal-hal yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan model itu (Suparno, 2000). Hal-hal yang dimaksud berupa sarana, bahan, perangkat, dan alat bantu atau media. Untuk model PAI TIK ini dibutuhkan sarana pendukung seperti silabus, RPP, Buku Materi PAI, *Slide Presentation*, LKS, lembar evaluasi, dan internet program *moodle*.
- e. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring. Joyce, Weil & Shower (2009) menegaskan bahwa penerapan suatu model pembelajaran diarahkan untuk menopang pencapaian secara optimal sasaran atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada prinsipnya pengguna model harus berupaya mensinergikan semua komponen model itu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran terbagi atas tujuan utama yang bersifat segera/mendesak untuk dicapai (*instructional effect*) dan tujuan pengikut/pengiring yaitu tujuan yang tidak segera dapat dicapai atau hasilnya tidak segera dapat dipetik setelah pembelajaran berlangsung, tetapi diharapkan dalam waktu yang relative lama (*nurturant effect*). Dampak instruksional untuk model PAI TIK ini adalah tercapainya penguasaan bahan ajar pendidikan Agama Islam khususnya aspek Al-Qur'an yang berkenaan dengan pencapaian kompetensi dasar dan indicator hasil belajar PAI yang direncanakan dalam RPP. Sedangkan dampak pengiring dalam model PAI TIK ini adalah adanya kemandirian siswa dalam belajar PAI, keaktifan belajar dan sikap positif terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA

Pendidikan agama Islam di sekolah dapat dipahami sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam disingkat PAI (Syahidin, 2009:1).

Pendidikan Agama Islam diharapkan menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global. Misi utama PAI adalah membina kepribadian siswa secara utuh dengan harapan kelak mereka akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt., mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.

6. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMA/MA

Pendidikan Agama Islam di SMA/MA bertujuan untuk: 1). Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT; 2). Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SMA meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Al-Qur'an dan Hadis; (2) Aqidah; (3) Akhlak; (4) Fiqih; (5) Tarikh dan Kebudayaan Islam.

7. Perangkat Pembelajaran.

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Ada beberapa komponen perangkat pembelajaran dalam penelitian ini, yakni silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi PAI (pegangan guru dan siswa), LKS, *Slide presentation* dan alat evaluasi:

Bahan ajar interaktif melalui internet yang digunakan dalam penelitian ini di sajikan dalam program *MOODLE* yang telah

dirancang untuk membantu guru dalam mengajar. Menurut Munir (2009: 180) *Moodle* merupakan *software* belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis *web* yang dinamis.

C. Metode

1. Jenis, Lokasi, subjek dan objek Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development in Education* dan dilakukan di SMAN 4 Kendari kelas XI.IS2 program IPS dan kelas XI.IA1 Program IPA. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah Guru PAI dan siswa kelas XI.IS2 dan kelas XI.IA1 SMAN 4 Kendari. Adapun objek dari penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan fasilitas TIK/Internet program *moodle*.

2. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian mengacu pada tahapan Borg & Gall (1981:222) dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) *Research and information collecting*; (2) *Planning*; (3) *Develop preliminary form of product*; (4) *Preliminary field testing*; (5) *Main product revision*; (6) *Main field testing*; (7) *Operational product revision*; (8) *Operational field testing*; (9) *Final product revision*; (10) *Dissemination and distribution*.

Langkah pertama adalah mengumpulkan data/informasi penelitian yakni mengumpulkan teori pendukung, observasi dalam kelas, dan menyiapkan laporan penelitian studi. Langkah kedua adalah perencanaan yakni mendefinisikan keterampilan, menentukan langkah-langkah kegiatan, dan menguji skala kemungkinan pada tingkatan yang lebih kecil. Langkah ketiga adalah mengembangkan bentuk alat pendahuluan yakni menyiapkan petunjuk materi, buku panduan, dan menentukan evaluasi. Langkah keempat adalah menguji tempat/lapangan awal penelitian yakni produk diujikan pada 1 sekolah, dengan menggunakan 6 sampai 12 subject. Hasil wawancara, observasi, dan data quistionare dikumpulkan dan dianalisis. Langkah kelima adalah merevisi product yakni merevisi produk dengan menggunakan hasil uji lapangan awal penelitian. Langkah keenam adalah menguji tempat/lapangan penelitian inti yakni pengujian ini dilakukan pada 1 sekolah dengan 25-30 subjek. Langkah ketujuh adalah merevisi operasional produk yakni merevisi operasional produk dilakukan melalui hasil uji lapangan inti. Langkah kedelapan adalah uji operasional lapangan yakni dilakukan pada 10-30 sekolah termasuk 40-200 subjek mengumpulkan dan menganalisis hasil interview, observasi

dan data questionare. Langkah kesembilan adalah revisi akhir produk yakni revisi akhir produk dilakukan berdasarkan hasil uji operasional lapangan. Langkah kesepuluh adalah penyebaran dan pendistribusian yakni laporkan hasil penelitian pada pertemuan-pertemuan dan jurnal bekerjasama dengan penerbit yang bisa mendistribusikan hasil secara komersil. Mengawasi pendistribusian agar tetap terkontrol dan berkualitas.

Dalam penelitian ini akan berhenti pada tahap ketujuh, yaitu uji coba lapangan skala terbatas. Untuk tahap kedelapan, kesembilan dan kesepuluh tidak dilaksanakan karena pertimbangan adanya keterbatasan kemampuan pada peneliti.

3. Desain Uji coba dan Produk Pengembangan

Pelaksanaan uji coba merupakan bagian yang terpenting agar aplikasi yang dihasilkan layak untuk dipergunakan. Tahapan-tahapannya sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi, dan ahli media pembelajaran dan Ahli Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK); (2) Analisis konseptual; (3) Revisi pengembangan, berdasarkan penilaian para ahli pada tahap 1 berupa masukan, kritik atau saran ahli materi, ahli media, ahli teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selanjutnya dilakukan perbaikan; (4) Uji coba terhadap teman sejawat (guru-guru PAI) dan pebelajar (satu-satu dan kelompok kecil); (5) Analisis konseptual dan produk; (6) Revisi produk (tahap 2); (7) Uji coba lapangan terhadap pebelajar (siswa); (8) Penilaian pebelajar mengenai keefektifan produk.; (9) Analisis empirik (tahap 3); (10) Revisi kecil; dan (11) Terwujudnya produk akhir pengembangan, berupa model konseptual, model prosedural dan model fisik.

Pada tahap ini dihasilkan prototipe 1 (awal) sebagai realisasi hasil rancangan isi perangkat pembelajaran, sehingga dihasilkan pengembangan perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK/*e-learning* yang terdiri atas :

- a. Buku pedoman guru yang berisikan silabus, RPP, bahan ajar (*e-materi, elks, dan slide presentation*).
- b. Buku pedoman evaluasi yang berisikan tes evaluasi yang berbasis TIK/*e-learning* (*kuis online, tugas/latihan online, penguasaan bahan ajar*).
- c. Buku penggunaan *moodle* yang berisikan buku petunjuk penggunaan *moodle* yang terdiri atas instalasi *moodle*, penggunaan *moodle* bagi guru dan siswa.

Kegiatan validasi isi dan validasi konstruk perangkat pembelajaran dilakukan dengan memberikan instrumen validasi pada para pakar dan praktisi pendidikan. Para ahli yang bertindak sebagai

validator adalah pakar pendidikan agama Islam dan yang berpengalaman dalam pengembangan model pembelajaran/ahli Pendidikan Agama Islam, ahli TIK, ahli teknologi pembelajaran dan manajemen pendidikan, serta guru Pendidikan Agama Islam sebagai praktisi. Saran dari pakar dan praktisi tersebut digunakan sebagai landasan penyempurnaan pengembangan perangkat.

Kegiatan uji coba lapangan. Ujicoba dilakukan bertujuan untuk melihat keefektifan perangkat pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil ujicoba lapangan dan analisis data hasil ujicoba dilakukan revisi. Sebelum ujicoba dilakukan, terlebih dahulu diberikan penjelasan pada guru mitra yang melaksanakan pembelajaran dan pengamat yang mengamati jalannya proses pembelajaran.

4. Instrumen Pengembangan Model Pembelajaran PAI berbasis TIK

Secara umum tentang penyusunan instrumen yang digunakan dalam rangka pengembangan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut : (1) Lembar validitas pengembangan model pembelajaran; (2) Lembar keberterimaan pengembangan model; (3) Lembar observasi keterlaksanaan pengembangan model pembelajaran; (4) Lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran; (5) Lembar observasi aktivitas siswa; (6) Angket respons siswa; (7) Instrumen penilaian kinerja guru.

5. Teknik Analisis Data

Analisis Validitas, Analisis Data Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran PAI Berbasis TIK/*E-learning*, Analisis Data Kemampuan Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran PAI Berbasis TIK/*E-learning*, Analisis Data Aktifitas Siswa Terhadap pembelajaran PAI Berbasis TIK/*E-learning*, Analisis Data Respons Siswa Terhadap Pembelajaran, Analisis Data Penilaian Kinerja Guru (PKG) dalam proses pembelajaran, dan analisis hasil belajar.

Secara umum bahan ajar diketahui valid dengan melihat hasil validasi e-materi, *slide presentation*, e-lks, tes penguasaan bahan ajar, Petunjuk penggunaan *moodle*, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Dikatakan praktis jika menurut hasil pengamatan keterlaksanaan perangkat dikelas termasuk kategori terlaksana sebagian besar.

D. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Hasil Pengembangan

Dalam penelitian ini diawali dengan melakukan survey/observasi awal dan melakukan pertemuan dengan guru bidang

studi Pendidikan Agama Islam pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Dalam pertemuan tersebut peneliti melakukan wawancara singkat dengan guru PAI untuk mengetahui sejauhmana proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam dan pendekatan pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa pelajaran PAI khususnya aspek Al-Qur'an masih sulit dipahami siswa kelas XI-1 (IPA-IPS) dan guru PAI kelas XI-1 belum menerapkan model pembelajaran berbasis TIK khususnya program *moodle*. Pada kesempatan yang sama peneliti juga membicarakan langkah-langkah metode pembelajaran dengan menggunakan internet program *moodle*, dan selanjutnya peneliti memberikan informasi tentang jenis penelitian yang akan dilakukan sekaligus merencanakan waktu pelaksanaan penelitian dan kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.

Peneliti juga melakukan *survey/need assessment* terhadap sekolah, guru dan siswa SMA Negeri 4 Kota Kendari, dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Dari keseluruhan jawaban yang dikemukakan dalam angket tersebut, baik yang berasal dari siswa maupun yang berasal dari guru dapat disimpulkan bahwa perlu adanya model pembelajaran PAI berbasis TIK/*E-learning* pada SMA Negeri 4 Kota Kendari.

2. Perencanaan Pengembangan

Perencanaan yakni mendefinisikan keterampilan, menentukan langkah-langkah kegiatan, dan menguji skala kemungkinan pada tingkatan yang lebih kecil. Keterampilan yang diinginkan dalam penelitian pengembangan ini adalah agar siswa dan guru terampil dalam menggunakan peralatan TIK ke dalam program *moodle* yang dapat diakses melalui internet, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam hal penggunaan alat-alat TIK yang dituangkan dalam program *moodle*, maka disusunlah buku petunjuk penggunaan *moodle* baik guru, maupun siswa. Selain itu langkah selanjutnya adalah menyiapkan perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas XI sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menetapkan guru mitra dan pengamat, serta tim validator ahli pendidikan.

3. Mendesain Model

Desain model dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Desain model konseptual merupakan desain yang berkaitan dengan teori-teori yang melandasi dari proses pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK, yang melahirkan buku model. Kemudian desain model procedural yakni menggunakan langkah-

langkah penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall, sedangkan perangkat pembelajaran PAI menggunakan langkah-langkah dari Dick and Carey. Selanjutnya desain model fisik yakni terwujudnya model PAI berbasis TIK dalam bentuk buku dan compact Disc (CD).

Desain model dalam bentuk buku model yang didalamnya diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan teori-teori dasar/pendukung model pembelajaran PAI berbasis TIK, kemudian Sintaks pembelajaran PAI, system social, prinsip reaksi (perilaku guru), system pendukung, dampak instruksional dan pengiring, pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar dan tugas-tugas pengelolaan, dan evaluasi.

Desain perangkat pembelajaran PAI dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) Silabus PAI Kelas XI-1; (2) Materi PAI (Buku Pegangan Guru dan Buku Siswa); (3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (4) Lembar kegiatan siswa (LKS); (5) *Slide Presentation* dari materi PAI; (6) Petunjuk penggunaan *moodle* (guru dan siswa); (7) Penilaian/evaluasi hasil belajar.

4. Validasi dan Uji Coba Produk.

a. Uji Validasi.

Sebelum melakukan uji coba lapangan, maka terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap produk yang telah dibuat. Validasi dilakukan dengan cara menunjuk ahli di bidang pendidikan. Adapun Uji validasi yang dimaksud adalah sebagai berikut: a) Validasi buku model; b) Validasi Silabus PAI; c) Validasi materi PAI (Buku pegangan guru dan Siswa); d) Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP); e) Lembar Kerja siswa (LKS); f) *Slide Presentation*; g) Media TIK; h) Desain pembelajaran; i) Penilaian/evaluasi hasil belajar.

b. Hasil Validasi Ahli untuk perangkat pembelajaran.

Aspek-aspek yang diperhatikan dalam memvalidasi buku model PAI adalah teori-teori pendukung, sintaks, sistem sosial, prinsip reaksi (perilaku guru), sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring, pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar dan tugas-tugas pengelolaan, dan evaluasi hasil belajar. Hasil validasi buku model PAI mencapai rata-rata 3,84 yang berarti sangat valid. Selanjutnya validasi silabus mencapai rata-rata 3,82 yang berarti sangat valid, RPP rata-rata 3,79 sangat valid, Materi PAI untuk guru dan siswa rata-rata 3,62 sangat valid, *slide presentation* rata-rata 3,80 sangat valid, LKS rata-rata 3,77 sangat valid, petunjuk penggunaan *moodle* (guru dan siswa) rata-rata 3,36 valid, dan evaluasi hasil belajar rata-rata 3,81 sangat valid.

5. Analisis Kepraktisan Model PAI TIK pada Uji Coba 1 pada kelas XI-IS-2

Tujuan utama analisis data kepraktisan (keterlaksanaan) model PAI TIK hasil uji coba I adalah untuk melihat tingkat kepraktisan model PAI TIK. Supaya lebih mudah menarik kesimpulan, maka data pengamatan keterlaksanaan model PAI TIK di analisis perkomponen model. Adapun hasil analisis untuk masing-masing komponen model PAI TIK dijelaskan sebagai berikut: (1) Komponen sintaks pengajaran langsung rata-rata 2,54 berarti terlaksana seluruhnya; (2) Interaksi social/system social rata-rata 2,26 berarti terlaksana sebagian besar; (3) Prinsip reaksi rata-rata 2,59 berarti terlaksana seluruhnya; (4) Sistem Pendukung Perangkat Pembelajaran rata-rata 2,81 berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan kepraktisan model PAI TIK ini mencapai rata-rata 2,55 yang berarti terlaksana seluruhnya. Sedangkan pengelolaan pembelajaran di kelas pada uji coba I dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) pada kegiatan awal mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya; (2) kegiatan inti mencapai rata-rata 2,80 yang berarti terlaksana seluruhnya; (3) kegiatan penutup/akhir mencapai rata-rata 2,75 yang berarti terlaksana seluruhnya; (4) suasana kelas mencapai rata-rata 3,63 yang berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran pada uji coba I mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya.

6. Analisis Kepraktisan Model PAI TIK pada uji coba II pada kelas XI-IA-1

Adapun hasil analisis untuk masing-masing komponen model PAI TIK pada uji coba II dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Komponen sintaks pengajaran langsung rata-rata 2,52 berarti terlaksana seluruhnya; (2) Interaksi social/system social rata-rata 2,17 berarti terlaksana sebagian besar; (3) Prinsip reaksi rata-rata 2,55 berarti terlaksana seluruhnya; (4) Sistem Pendukung Perangkat Pembelajaran rata-rata 2,69 berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan mencapai rata-rata 2,48 yang berarti terlaksana sebagian besar. Sedangkan pengelolaan pembelajaran di kelas pada uji coba II dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) pada kegiatan awal pembelajaran mencapai rata-rata 3,25 yang berarti terlaksana seluruhnya; (2) kegiatan inti mencapai rata-rata 3,16 yang berarti terlaksana seluruhnya; (3) kegiatan penutup/akhir mencapai rata-rata 2,75 yang berarti terlaksana seluruhnya; (4) suasana kelas mencapai rata-rata 3,69 yang berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran pada uji coba II mencapai 3,21 yang berarti terlaksana seluruhnya.

E. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK ini melalui beberapa langkah pengembangan yaitu (a) langkah pertama melakukan identifikasi awal atau penelitian pendahuluan; (b) Langkah kedua melakukan perencanaan produk; (c) Langkah ketiga mengembangkan produk atau menyiapkan petunjuk materi, buku panduan dan menentukan evaluasi serta validasi produk; (d) Langkah keempat uji coba I produk; (e) Langkah kelima merevisi hasil uji coba I; (f) Langkah keenam melakukan uji coba II; (g) Langkah ketujuh melakukan revisi akhir hasil uji coba II. Proses fase 1 sampai 3 menghasilkan prototype-1 model PAI TIK (model hipotetik), sedangkan proses pengembangan pada fase keempat sampai ketujuh adalah melakukan validasi dan uji coba untuk menghasilkan model PAI TIK yang valid dan praktis. Untuk keperluan uji coba model PAI TIK dilakukan pembelajaran dengan mengikuti sintaks model PAI TIK yang meliputi: (a) penyampaian tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa terarah jelas dalam program *moodle*; (b) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan (siswa membaca dan mempelajari dengan seksama materi yang telah disiapkan dalam program *moodle*; (c) membimbing siswa jika mengalami kesulitan dalam memahami materi, baik melalui bimbingan langsung maupun melalui forum diskusi yang telah disiapkan dalam program *moodle*; (d) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik (siswa mengerjakan kuis dan uji kompetensi yang ada pada e-materi masing-masing KD); (e) memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Hasil-hasil yang dicapai melalui proses uji coba model adalah sebagai berikut:
2. Uji coba I pada kelas XI IS-2. Hasil yang dicapai yaitu (1) Model PAI TIK sudah praktis yakni mencapai rata-rata 2,55 yang berarti terlaksana seluruhnya; (2) Pengelolaan pembelajaran PAI TIK juga sudah praktis yakni mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya.
3. Uji coba II pada kelas XI IA-1. Hasil yang dicapai yaitu (1) Model PAI TIK sudah praktis yakni mencapai rata-rata 2,48 yang berarti terlaksana seluruhnya; (2) Pengelolaan pembelajaran PAI TIK juga sudah praktis yakni mencapai rata-rata 3,21 yang berarti terlaksana seluruhnya.
4. Diperoleh model pembelajaran PAI berbasis TIK yang valid dan praktis. Model PAI TIK tersebut memiliki sintaks pengajaran langsung dengan fase-fasenya, dan memiliki komponen lain yang meliputi teori pendukung, interaksi social/system social, prinsip reaksi, dan system pendukung perangkat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J.M. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA press.
- Barizi,A. & Idris.M. 2009. *Menjadi Guru Unggul Bagaimana Menciptakan Pembelajaran yang Produktif dan Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borg, Walter R. 1981. *Applying Educational Research A Practical Guide for Teachers*. New York & London: Longman Inc.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Dick, Walter., Carey, Lou. & Carey, James O. *The Systematic Design Of Instruction (6th ed.)*. Boston, Pearson, 2005
- Dryden,Gordon & Vos, Jeannette. 2002. *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution*. Bandung: Kaifa
- Gustapson, Kent L. & Branch, Robert Maribe. 2002. *Survei of Instructional Development Models*. New York, Eric Clearinghouse on Information & Technology Syracuse University.
- Joyce, Bruce, dkk. 2009. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Yusufhadi. 2008. *Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. Jakarta: Makalah Seminar Nasional The Power of ICT in Education, PPs UNJ, 15 April 2008.
- Mukhtar & Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung : Alfabeta.
- Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. In Jan Van den Akker, R.M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & Tj. Plomp. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publisher.
- Pribadi, Benny A.2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Robbins, Stephen P. 1996. *Organizational Behavior: Concepts, Controversies, Applications (7m Ed.)*. Prentice-Hall International, Inc.
- Rose, Colin & Nicholl,M. 2009. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa
- Sadiman, Arief dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya*. Jakarta: Rajawali.

- Seels, Barbara B. & Rickey, Rita C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington DC, Association for Educational Communication and Technology.
- Shambaugh, Neal & Susan G. Magliaro. 2006. *Instructional Design*. United States of America: Lybrary of Congress Cataloging in Publication Data.
- Siahaan, Sudirman. 2008. *Mengapa Harus Menggunakan E-Learning Dalam Keigatan Pembelajaran*. Jurnal Teknodik Vol.XII. No.1. Jakarta: Depdiknas
- Sudijarto. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhartono, Suparlan. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Suhartono, Suparlan. 2009. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Suparno, Herawati. 2000. *Aplikasi Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pembelajaran IPA-Biologi Sekolah Menengah dan Pengaruhnya Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Makalah Seminar Nasional Makassar: Lembaga Penelitian UNM Makassar.
- Suryadi, Ace. 2007. *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan
- Terbuka dan Jarak Jauh. Vol.8 No,2.Jakarta: LPPM-Universitas Terbuka
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Syahidin. 2009. *Menelusuri Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. Bandung: Alfabeta