

## Analisis Model Dan Implementasi Desain Teknologi Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Islam

Madyan<sup>1</sup>, Izalmianto<sup>2</sup>, Noverma<sup>3</sup>, Perawati<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

[ianmadyan@gmail.com](mailto:ianmadyan@gmail.com)<sup>1</sup>, [izalmianto1980@gmail.com](mailto:izalmianto1980@gmail.com)<sup>2</sup>, [noverma81@gmail.com](mailto:noverma81@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[perawati14011987@gmail.com](mailto:perawati14011987@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji desain teknologi pembelajaran sebagai pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi modern. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis berbagai model desain sistem pembelajaran dan implementasinya dalam konteks pendidikan Islam. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan deskriptif analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain teknologi pembelajaran meliputi lima komponen utama: analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Model-model seperti Dick and Carey, Kemp, ASSURE, ADDIE, dan Hannafin-Peck masing-masing memiliki keunggulan sesuai dengan konteks penerapannya. Dalam konteks pendidikan Islam, integrasi teknologi harus mempertimbangkan nilai-nilai keislaman, peran guru sebagai murabbi, dan pengembangan literasi digital Islami. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa desain teknologi pembelajaran yang efektif memerlukan pendekatan holistik yang mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan nilai-nilai spiritual.

**Kata Kunci:** Desain Teknologi Pembelajaran, Pendidikan Islam, Model Pembelajaran, Literasi Digital.

### Abstract

*This study examines learning technology design as a systematic approach to designing, developing, and evaluating learning utilizing modern technology. The research objective is to analyze various learning system design models and their implementation in the context of Islamic education. The method used is a literature review with a descriptive analytical approach. The results indicate that learning technology design encompasses five main components: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Models such as Dick and Carey, Kemp, ASSURE, ADDIE, and Hannafin-Peck each have advantages depending on the context of their application. In the context of Islamic education, technology integration must consider Islamic values, the teacher's role as a murabbi (leader), and the development of Islamic digital literacy. The study's conclusions indicate that effective learning technology design requires a holistic approach that integrates aspects of technology, pedagogy, and spiritual values.*

**Keywords:** *Learning Technology Design, Islamic Education, Learning Models, Digital Literacy.*

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dalam era digital telah mengubah paradigma pembelajaran secara fundamental. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi konvensional antara guru dan peserta didik, melainkan telah berkembang menjadi sistem yang kompleks dengan memanfaatkan berbagai media dan teknologi canggih. Dalam konteks ini, desain teknologi pembelajaran menjadi aspek krusial yang menentukan efektivitas proses pendidikan.

Menurut Suparman dan Zuhairi (2004), teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (software technology) yang berbentuk cara-cara sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin mendapat tempat luas dalam dunia pendidikan. Aplikasi praktis teknologi pembelajaran memiliki bentuk konkrit dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara optimal.

Kawasan desain dalam teknologi pembelajaran mencakup segenap langkah perencanaan yang dibutuhkan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif. Proses desain ini melibatkan penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan program pembelajaran secara sistemis dan sistematis (Seels & Richey, 2000).

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana konsep dan komponen desain sistem pembelajaran?
2. Apa saja model-model desain pembelajaran yang dapat diimplementasikan?
3. Bagaimana desain pesan dalam konteks pembelajaran?
4. Bagaimana implementasi teknologi pendidikan dalam konteks pendidikan Islam?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis konsep dan komponen desain sistem pembelajaran
2. Mengidentifikasi berbagai model desain pembelajaran dan karakteristiknya
3. Menjelaskan prinsip-prinsip desain pesan dalam pembelajaran
4. Mengkaji implementasi teknologi pendidikan dalam konteks pendidikan Islam.

## **II. LANDASAN TEORI**

### **Konsep Desain Teknologi Pembelajaran**

Desain teknologi pembelajaran merupakan proses sistematis dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan prinsip-prinsip pembelajaran dan teknologi. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Warsita, 2008).

### **Kawasan Teknologi Pembelajaran**

Kawasan desain merupakan salah satu dari lima kawasan dalam teknologi pembelajaran yang fokus pada perencanaan pembelajaran. Kawasan ini mencakup strategi dan produk pada tingkat makro (program dan kurikulum) dan tingkat mikro (pelajaran dan modul).

## **III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif analitis. Data dikumpulkan melalui kajian terhadap berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik desain teknologi pembelajaran. Analisis dilakukan secara kualitatif dengan mengidentifikasi pola, tema, dan konsep utama dari berbagai model desain pembelajaran.

## **IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Desain Sistem Pembelajaran**

#### **Komponen Desain Sistem Pembelajaran**

Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur terorganisasi dan sistematis yang meliputi lima komponen utama:

1. Analisis (Analysis): Proses perumusan apa yang akan dipelajari
2. Perancangan (Design): Proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya

3. Pengembangan (Development): Proses penulisan dan pembuatan bahan-bahan pelajaran
4. Pelaksanaan (Implementation): Pemanfaatan bahan dan strategi pembelajaran
5. Evaluasi (Evaluation): Proses penentuan ketepatan pembelajaran

### **Klasifikasi Model Desain Pembelajaran**

Model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi:

- a. Model Berorientasi Kelas Model ini ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro yang dilakukan dalam durasi dua jam pelajaran atau lebih. Contoh: Model ASSURE.
- b. Model Berorientasi Produk Model untuk menghasilkan produk pembelajaran seperti video pembelajaran, multimedia, atau modul. Contoh: Model Hannafin and Peck.
- c. Model Berorientasi Sistem Model untuk menghasilkan sistem pembelajaran dengan cakupan luas seperti desain kurikulum. Contoh: Model ADDIE.
- d. Model Prosedural Model dengan langkah-langkah yang berurutan dan sistematis. Contoh: Model Dick and Carey.
- e. Model Melingkar Model dengan pendekatan siklus yang fleksibel. Contoh: Model Kemp.

### **Analisis Model-Model Desain Pembelajaran**

#### **1. Model Dick and Carey**

Model Dick and Carey (1985) merupakan model prosedural dengan sepuluh langkah sistematis:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran
2. Melaksanakan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
4. Merumuskan tujuan performansi
5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
8. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif

9. Merevisi bahan pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

Model ini sangat cocok untuk perancang pemula karena menunjukkan hubungan yang jelas antar langkah.

## **2. Model Kemp**

Model Kemp termasuk model melingkar dengan delapan langkah:

1. Menentukan tujuan dan daftar topik
2. Menganalisis karakteristik pelajar
3. Menetapkan tujuan pembelajaran yang terukur
4. Menentukan isi materi pelajaran
5. Pengembangan prapenilaian
6. Memilih aktivitas dan sumber pembelajaran
7. Mengkoordinasi dukungan pelayanan
8. Mengevaluasi pembelajaran siswa

## **3. Model ASSURE**

Model ASSURE terdiri dari enam langkah:

1. Analyze Learners: Analisis karakteristik pelajar
2. State Objectives: Menyatakan tujuan pembelajaran
3. Select Methods, Media, and Materials: Pemilihan metode, media, dan bahan
4. Utilize Media and Materials: Penggunaan media dan bahan
5. Require Learner Participation: Partisipasi pelajar dalam pembelajaran
6. Evaluate and Revise: Evaluasi dan revisi

## **4. Model ADDIE**

Model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) merupakan model generik yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Model ini berfungsi sebagai pedoman dalam membangun perangkat pembelajaran yang efektif dan dinamis.

## **5. Model Hannafin and Peck**

Model ini terdiri dari tiga fase utama:

1. Fase analisis keperluan
2. Fase desain
3. Fase pengembangan dan implementasi

Model ini berorientasi pada produk dengan penilaian dan pengulangan di setiap fase.

## **Desain Pesan dalam Pembelajaran**

### **1. Konsep Desain Pesan**

Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik pesan agar terjadi komunikasi efektif antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap.

### **2. Prinsip-Prinsip Desain Pesan**

Lima prinsip utama desain pesan yang efektif:

1. **Kesiapan dan Motivasi:** Memastikan peserta didik siap dan termotivasi menerima pesan
2. **Penggunaan Alat Pemusat Perhatian:** Memanfaatkan elemen visual dan audio untuk menarik perhatian
3. **Partisipasi Aktif Peserta Didik:** Melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran
4. **Perulangan:** Memberikan penguatan melalui repetisi materi penting
5. **Umpan Balik:** Menyediakan feedback yang konstruktif

### **3. Langkah-Langkah Desain Pesan**

Menurut Jerrold E. Kemp, terdapat delapan langkah dalam desain pesan pembelajaran:

1. Mempertimbangkan tujuan program pendidikan
2. Mempelajari karakteristik siswa
3. Merumuskan tujuan belajar yang terukur

4. Membuat daftar perincian isi pembelajaran
5. Mengembangkan alat ukur pendahuluan
6. Menentukan kegiatan belajar mengajar dan sumber pembelajaran
7. Mengkoordinasikan dukungan pelaksanaan pembelajaran
8. Menilai pencapaian belajar siswa

## **Teknologi Pendidikan dalam Konteks Pendidikan Islam**

### **1. Integrasi Nilai Islam dan Teknologi**

Teknologi pendidikan Islam merupakan integrasi antara prinsip-prinsip pendidikan Islam dengan pendekatan teknologi modern. Integrasi ini bertujuan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian Islami yang berakhlak mulia, berilmu, dan bertakwa.

### **2. Komponen Teknologi Pendidikan Islam**

- a. Pemanfaatan Media Pembelajaran Islami Teknologi digunakan untuk menciptakan media pembelajaran bermuatan Islami seperti:
  - Video dakwah edukatif
  - Aplikasi pembelajaran Al-Qur'an
  - E-learning fiqih dan akidah
  - Simulasi manasik haji
  - Platform interaktif hafalan Al-Qur'an
- b. Pendidikan Islam Berbasis Digital Implementasi Learning Management System (LMS) untuk penyelenggaraan pendidikan Islam jarak jauh dengan tetap mempertahankan nilai-nilai keislaman dalam kurikulum.
- c. Peran Guru sebagai Murabbi Dalam era digital, guru tidak hanya berperan sebagai mu'allim (penyampai ilmu) tetapi juga sebagai murabbi (pembimbing spiritual) yang menuntun peserta didik dalam penggunaan teknologi secara bijak sesuai etika Islam.
- d. Literasi Digital Islami Pengembangan kemampuan peserta didik untuk menyaring informasi sesuai ajaran Islam dan memanfaatkan teknologi secara produktif tanpa melanggar nilai-nilai keislaman.

- e. Kurikulum Teknologi Pendidikan Islam Pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran kitab klasik, tafsir tematik digital, dan modul multimedia yang menggabungkan ilmu dunia dan akhirat.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain teknologi pembelajaran merupakan pendekatan sistematis yang mengintegrasikan teknologi dengan metodologi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, efisien, dan menarik.
2. Model-model desain pembelajaran yang telah dikaji (Dick and Carey, Kemp, ASSURE, ADDIE, dan Hannafin-Peck) masing-masing memiliki karakteristik dan keunggulan yang sesuai dengan konteks penerapannya, baik untuk level mikro maupun makro.
3. Desain pesan pembelajaran yang efektif memerlukan perhatian terhadap prinsip-prinsip kesiapan, motivasi, partisipasi aktif, perulangan, dan umpan balik untuk memastikan komunikasi yang optimal antara pendidik dan peserta didik.
4. Implementasi teknologi pendidikan dalam konteks Islam memerlukan integrasi yang harmonis antara nilai-nilai keislaman dengan teknologi modern, dengan mempertimbangkan peran guru sebagai murabbi dan pengembangan literasi digital Islami.

##### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Untuk Praktisi Pendidikan: Memilih model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan konteks pembelajaran yang dihadapi.
2. Untuk Pengembang Kurikulum: Mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum dengan mempertimbangkan aspek pedagogis dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Melakukan penelitian empiris untuk menguji efektivitas implementasi model-model desain pembelajaran dalam konteks spesifik.
4. Untuk Institusi Pendidikan Islam: Mengembangkan framework khusus untuk implementasi teknologi pendidikan yang selaras dengan nilai-nilai keislaman.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dick, W., & Carey, L. (1985). *The Systematic Design of Instruction*. Scott, Foresman and Company.
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. Macmillan Publishing Company.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Kemp, J. E. (1985). *The Instructional Design Process*. Harper & Row Publishers.
- Sari, D. E., & Wajdi, M. B. N. (2017). The Effectiveness of the Method of GI With Electronic Workbench Study to Improve Activities and Results Student. *Educatio: Journal of Education*, 2(1), 136-150.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2000). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Terjemahan Dewi S. Prawiradilaga, R. Rahardjo, Yusufhadi Miarso. Jakarta: Penerbit IPTPI & LPTK.
- Suparman, M. A., & Zuhairi, A. (2004). *Pendidikan Jarak Jauh Teori dan Praktek*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Ummah, Y. C., & Wajdi, M. B. N. (2016). Dismantling Paradigm Book Ta'limul Muta'allim. *Educatio: Journal of Education*, 1(2), 1-10.
- Wajdi, M. B. N. (2015). Pendidikan Ideal Menurut Ibnu Khaldun dalam Muqaddimah. *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 1(2), 272-283.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.