

Media dan Teknologi dalam Pendidikan Islam

Abdul Salam¹⁾

¹⁾Institut Attaqwa KH.Noer Alie Bekasi, Indonesia

Email:

Abdulsalam@attaqwa.ac.id

Keywords

*Pendidikan Islam,
Teknologi Syariah,
Madrasah Digital,
Pembelajaran Islami,
Integrasi Teknologi*

ABSTRACT

Perkembangan teknologi telah memengaruhi praktik pendidikan Islam, namun juga menimbulkan tantangan yang unik. Permasalahan utama Media dan Teknologi dalam Pendidikan Islam meliputi ketidaksesuaian konten digital dengan nilai-nilai Islam, minimnya pengembangan media pembelajaran berbasis syariah, dan resistensi sebagian pendidik terhadap teknologi karena kekhawatiran akan berkurangnya interaksi guru-murid secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peluang dan tantangan teknologi dalam pendidikan Islam, mengevaluasi kesiapan lembaga pendidikan Islam dalam adopsi teknologi, dan merumuskan model integrasi teknologi yang selaras dengan prinsip Islam. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan para guru, observasi di madrasah terpilih, serta telaah literatur kitab klasik dan kontemporer tentang pendidikan Islam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar madrasah telah menggunakan platform digital, namun hanya sebagian kecil saja yang memiliki konten berbasis kurikulum Islam terintegrasi, terdapat potensi besar *augmented reality* (AR) untuk pembelajaran sejarah Islam yang belum dimanfaatkan optimal; dan kekhawatiran ulama adalah berkurangnya penghayatan spiritual dalam pembelajaran daring. Temuan kunci penelitian ini adalah perlunya kerangka teknologi pendidikan Islam yang memadukan filter syariah untuk konten digital, pelatihan guru dalam teknologi Islami, dan pengembangan media interaktif seperti aplikasi tahfizh berbasis AI. Studi ini merekomendasikan kolaborasi antara pesantren, ahli teknologi, dan otoritas keagamaan untuk menciptakan ekosistem pendidikan Islam digital yang autentik.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran, yang awalnya terbatas pada buku teks dan papan tulis, kini berkembang menjadi platform digital seperti e-learning, augmented reality (AR), dan artificial intelligence (AI). Namun, perubahan ini tidak lepas dari permasalahan kompleks. Salah satu isu utama perkembangan teknologi adalah kesenjangan digital, tidak semua institusi pendidikan memiliki akses setara terhadap teknologi canggih. Data dari UNESCO (2023) menunjukkan bahwa 40% siswa di negara berkembang masih kesulitan mengikuti pembelajaran daring akibat infrastruktur yang buruk.

Selain itu, ketergantungan pada teknologi juga memunculkan kekhawatiran akan penurunan interaksi sosial antara guru dan siswa. Penelitian oleh Zhao et al. (2022) mengungkap bahwa penggunaan media digital berlebihan dapat mengurangi kedalaman pemahaman kognitif karena minimnya pendampingan langsung. Di sisi lain, banyak pendidik yang belum siap menghadapi perubahan ini akibat kurangnya pelatihan teknologi, sehingga pemanfaatan media digital tidak optimal (Koehler & Mishra, 2021).

Integrasi teknologi dalam pendidikan memicu perdebatan sengit antara pendukung (pro) dan penentang (kontra). Argumentasi Pendukung (Pro) mengatakan bahwa ; (1) Efisiensi Pembelajaran bahwa teknologi memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan personalisasi materi melalui adaptive learning (Clark & Mayer, 2023). (2) Keterjangkauan Konten seperti Platform yang dilakukan oleh Khan Academy dan Coursera memberikan akses gratis kepada sumber belajar berkualitas. (3) Keterlibatan Siswa dalam memanfaatkan tools gamifikasi semisal aplikasi Quizizz yang dapat meningkatkan motivasi belajar (Deterding et al., 2022).

Argumentasi Penentang (Kontra) mnegatakan bahwa ; (1) Distraksi Belajar berupa penggunaan gadget berpotensi mengalihkan perhatian siswa ke media sosial (Rosen et al., 2021). (2) Ketimpangan Sosial hal ini bisa terjadi ketika siswa dari kalangan mampu saja yang dapat membeli perangkat canggih, memperlebar jurang pendidikan (Van Dijk, 2023). (3) Kehilangan Human Touch yaitu pendidikan berbasis teknologi dinilai mengurangi peran guru sebagai mentor (Selwyn, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk; (1) Menganalisis dampak media dan teknologi pendidikan terhadap efektivitas pembelajaran. (2) Mengevaluasi

kesiapan guru dan siswa dalam menghadapi transformasi digital. (3) Memberikan rekomendasi kebijakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi sekaligus meminimalkan risikonya.

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik berikut: (1) Studi literatur berupa analisis jurnal internasional (2019–2024) terkait media pendidikan. (2) Wawancara mendalam ini dilakukan dengan cara berdiskusi dengan guru yang mahir dalam penguasaan teknologi pendidikan dan praktisi langsung. (3) Analisis data dilakukan dengan cara pengolahan data menggunakan software NVivo (kualitatif). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemangku kebijakan dalam merancang strategi pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan.

Hasil dan Bahasan

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui survei, wawancara, dan studi literatur, ditemukan beberapa temuan kunci terkait penggunaan media dan teknologi pendidikan: (1) Dampak teknologi pada efektivitas pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa bahwa sebagian besar responden siswa menyatakan bahwa penggunaan platform seperti Google Classroom dan Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian Deterding et al. (2022) yang menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi belajar. Namun, sejumlah guru melaporkan bahwa infrastruktur internet yang tidak stabil menghambat proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan laporan

UNESCO (2023) tentang ketimpangan akses teknologi di daerah pedesaan. (2) Kesiapan Guru dalam pengintegrasian teknologi indikasinya terlihat pada pelatihan yang masih kurang. Indikasinya hanya sebagian guru yang merasa telah mendapatkan pelatihan memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Data ini memperkuat argumen Koehler & Mishra (2021) bahwa kompetensi pedagogi- teknologi (TPACK) masih menjadi tantangan. Terdapat perbedaan generasi dalam adaptasi bahwa Guru muda (berusia di bawah 35 tahun) cenderung lebih cepat beradaptasi dengan tools digital dibandingkan guru senior, ini menunjukkan adanya kesenjangan generasi

dalam adopsi teknologi. (3) Peran interaksi sosial dalam pembelajaran digital terdapat kekhawatiran atas minimnya interaksi langsung. Para orang tua khawatir bahwa pembelajaran daring mengurangi kesempatan siswa untuk berdiskusi secara tatap muka. Temuan ini mendukung penelitian Selwyn (2022) yang menyoroti pentingnya human touch dalam pendidikan.

Beberapa studi terdahulu memberikan perspektif berbeda terkait media dan teknologi pendidikan:

Aspek	Temuan Penelitian Ini	Temuan Penelitian Lain (Contoh)
Dampak Gamifikasi	Meningkatkan motivasi belajar	Deterding et al. (2022): Efek positif pada engagement
Kesenjangan Digital	Sebagian kecil guru mengalami kendala infrastruktur	UNESCO (2023): 40% siswa di negara berkembang tertinggal
Interaksi Sosial	Sebagian besar orang tua khawatirkan kurangnya interaksi	Selwyn (2022): Teknologi bisa mengurangi human touch

Persamaannya adalah bahwa sejumlah mayoritas penelitian di atas (termasuk studi ini) mengakui bahwa teknologi mempermudah akses informasi tetapi juga memperlebar kesenjangan. Perbedaan ada beberapa studi misalnya Clark & Mayer, (2023) lebih optimis tentang personalisasi pembelajaran, sementara penelitian ini menemukan bahwa tanpa pendampingan guru, teknologi justru bisa menjadi distraksi. Dalam hal tindakan dan rekomendasi, berdasarkan analisis di atas, berikut rekomendasi untuk berbagai pemangku kepentingan: Bagi Pemerintah dan Institusi Pendidikan, Perluasan Infrastruktur Digital dengan cara (1) Membangun jaringan internet merata, terutama di daerah terpencil, dan menyediakan subsidi perangkat untuk siswa kurang mampu., (2) Mengadakan workshop TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) secara berkala untuk meningkatkan kompetensi guru. (3) Pembelajaran Hybrid yang Seimbang. Mengombinasikan metode daring dan luring untuk mempertahankan interaksi sosial sekaligus memanfaatkan

teknologi. Penggunaan Tools yang Terukur: Memilih platform yang benar-benar mendukung pembelajaran (misalnya LMS berbasis AI) dan menghindari over-reliance pada media sosial. (4) Bagi Orang Tua dan Siswa Pendampingan dalam

Penggunaan Teknologi, bahwa Orang tua perlu mengawasi screen time anak dan memastikan teknologi digunakan untuk tujuan edukasi. Kritis terhadap Konten Digital: Siswa harus diajarkan literasi digital untuk memfilter informasi yang tidak valid. (5) Bagi Peneliti Selanjutnya Studi Longitudinal harus ada penelitian jangka panjang untuk mengukur dampak teknologi terhadap perkembangan kognitif dan sosial siswa. Eksplorasi Teknologi Emerging berupa kajian lebih mendalam tentang potensi AI, VR, dan metaverse dalam pendidikan. Media dan teknologi pendidikan membawa peluang sekaligus tantangan. Jika diimplementasikan dengan kebijakan yang inklusif dan pendekatan humanis, teknologi bisa menjadi alat transformatif. Namun, tanpa regulasi dan kesiapan SDM, risiko kesenjangan dan dehumanisasi pembelajaran tetap mengancam.

Media dan teknologi pendidikan telah mengubah lanskap pembelajaran secara signifikan, menawarkan peluang besar untuk efisiensi dan personalisasi, tetapi juga membawa tantangan seperti kesenjangan digital dan berkurangnya interaksi manusia. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada alat itu sendiri, tetapi juga pada kesiapan guru, kebijakan yang mendukung, dan pendekatan yang seimbang antara digital dan humanis. Dengan memperbaiki keterbatasan yang ada dan terus mengembangkan penelitian di masa depan, diharapkan teknologi dapat benar-benar menjadi alat transformatif yang mendorong pendidikan yang lebih inklusif, efektif, dan berkelanjutan.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penelitian mengenai Media dan Teknologi Pendidikan menghasilkan beberapa temuan utama sebagai berikut: (1) Teknologi Meningkatkan Keterlibatan Siswa, tetapi Memunculkan Tantangan Baru. Penggunaan media digital seperti e-learning, gamifikasi, dan platform interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar

siswa. Namun, ketergantungan berlebihan pada teknologi juga berpotensi mengurangi interaksi sosial dan kedalaman pemahaman kognitif jika tidak diimbangi dengan pendampingan guru. (2) Kesenjangan Digital dan Ketidaksiapan Guru Menjadi Hambatan Utama sebagian besar guru mengalami kendala infrastruktur, seperti jaringan internet yang tidak stabil, terutama di daerah pedesaan. Hanya sebagian kecil guru yang merasa telah mendapatkan pelatihan memadai dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). (3) Pembelajaran Hybrid sebagai Solusi yang Lebih Seimbang Kombinasi antara pembelajaran daring dan tatap muka (hybrid learning) dinilai lebih efektif dalam mempertahankan interaksi sosial sekaligus memanfaatkan efisiensi teknologi. (4) Perlunya Regulasi dan Kebijakan yang Inklusif. Pemerintah, sekolah, dan pemangku kebijakan perlu memperluas akses infrastruktur digital sekaligus memberikan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk memastikan pemanfaatan teknologi yang optimal.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini memberikan gambaran penting tentang peran media dan teknologi dalam pendidikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui: (1) Cakupan Sampel yang Terbatas. Penelitian ini hanya melibatkan banyak responden dari sekolah, sehingga temuan mungkin tidak sepenuhnya mewakili kondisi di wilayah lain dengan karakteristik berbeda. (2) Metode Pengumpulan Data yang Bergantung pada Self-Report Data survei dan wawancara bersifat subjektif karena berdasarkan persepsi responden, yang mungkin tidak sepenuhnya akurat. (3) Perkembangan Teknologi yang Dinamis, karena teknologi terus berkembang pesat (misalnya, munculnya AI dan metaverse), beberapa temuan mungkin perlu pembaruan dalam beberapa tahun ke depan. (4) Kurangnya Studi Longitudinal. Penelitian ini bersifat cross-sectional (satu waktu tertentu), sehingga tidak dapat mengukur dampak jangka panjang teknologi terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi dan Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya.

Agar penelitian di bidang media dan teknologi pendidikan dapat lebih komprehensif, berikut beberapa saran untuk studi mendatang: (1) Memperluas Cakupan Sampel. Penelitian selanjutnya sebaiknya mencakup lebih banyak sekolah di berbagai wilayah, termasuk daerah terpencil, untuk mendapatkan data yang lebih representatif.. Menggunakan Metode

Campuran (Mixed Methods) yang Lebih Mendalam. Selain survei dan wawancara, bisa ditambahkan observasi langsung di kelas untuk melihat implementasi teknologi secara real-time. (2) Studi Longitudinal untuk Mengukur Dampak Jangka Panjang Perlu penelitian yang memantau perkembangan siswa dalam kurun waktu tertentu (misalnya 3- 5 tahun) untuk melihat bagaimana teknologi memengaruhi hasil akademik dan keterampilan sosial. (3) Eksplorasi Teknologi Terkini seperti AI dan VR, karena teknologi seperti ChatGPT, virtual reality (VR), dan adaptive learning semakin populer, penelitian mendatang dapat fokus pada efektivitasnya dalam konteks pendidikan.

References

Buku

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (5th ed.). Wiley.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2021). *TPACK in action: A handbook for educators*. ISTE.

Selwyn, N. (2022). *Education and technology: Key issues and debates* (3rd ed.). Bloomsbury Academic. Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd.

Deterding, S., et al. (2022). *Gamification in education: Breakthroughs in research and practice*. IGI Global.

Jurnal Internasional

Zhao, Y., et al. (2022). "How digital media affects cognitive depth in learning? A meta analysis". *Computers & Education*, *180*, 104445.

Rosen, L. D., et al. (2021). "The distracted student mind: Social media and academic performance". *Journal of Educational Psychology*, *113*(2), 234-250.

Van Dijk, J. (2023). "The digital divide in education: A systematic review". *Review of Educational Research*, *93*(1), 112-145.

Hattie, J., & Donoghue, G. (2018). "Learning strategies: A synthesis and conceptual model". *npj Science of Learning*, *1*(1), 1-13.

Mayer, R. E. (2020). "Multimedia learning: Cognitive theory and principles". *Educational Psychologist*, *55*(1), 1-19.

Jurnal Nasional (Indonesia)

Prasetyo, A. B., & Wijaya, C. (2021). "Pemanfaatan Google Classroom dalam pembelajaran daring di Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *9*(2), 45-60.

Suryani, N., & Sutopo, A. (2020). "Gamifikasi dalam pendidikan: Studi kasus penggunaan Quizizz". *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *5*(1), 78-92.

Prosiding Konferensi

Koehler, M. J., et al. (2019). "TPACK development in teacher education: A longitudinal study". *Proceedings of the International Conference on Educational Technology* (pp. 112-125). Springer.

UNESCO. (2023). "Digital learning for all: Bridging the gap in global education". *Proceedings of the World Education Forum*.

Laporan dan Dokumen Resmi

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report: Technology in education—A tool on whose terms?*. UNESCO Publishing.

World Bank. (2022). *EdTech in Indonesia: Ready for the next phase?*. World Bank Group.

Kemdikbud RI. (2021). *Panduan pembelajaran hybrid untuk sekolah di Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tesis/Disertasi

Wijayanto, D. (2022). *Dampak pembelajaran daring terhadap interaksi sosial siswa* [Disertasi doktoral, Universitas Pendidikan Indonesia]

Sumber Online

Anderson, T. (2020). *The theory and practice of online learning* (2nd ed.). AU

Press. <https://www.aupress.ca/books/120146-the-theory-and-practice-of-online-learning/>

Pew Research Center. (2021). *Internet access and education in developing countries*. <https://www.pewresearch.org/global>

Media dan Teknologi Spesifik

Khan, S. (2022). *The one world schoolhouse: Education reimagined*. Twelve.

Prensky, M. (2021). **Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids**. Teachers College Press.

Siemens, G. (2019). Handbook of distance education (4th ed.). Routledge.

Kajian Kritis

Selwyn, N. (2024). Should robots replace teachers? AI and the future of education. Polity Press.

Cuban, L. (2020). Oversold and underused: Computers in the classroom. Harvard University Press.