



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 6513-6524

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penggunaan *Information And Comunication Tecnology* (ICT) Dalam Strategi Pembelajaran

Ira Pebri Fatima^{1✉}, Nurhidayani Siregar², Fitriani Siregar³, Suheri Sahputra Rangkuti⁴

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Email: fatimairapebri@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penggunaan ICT dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan manfaat dan menimbulkan masalah. Permasalahan melibatkan aksesibilitas, gangguan teknologi, dan kurangnya keterampilan guru. Diperlukan perencanaan cermat, pelatihan guru, dan pertimbangan etis agar manfaatnya lebih dominan. Dalam era globalisasi, integrasi ICT di kelas menjadi mendesak untuk menjawab tantangan zaman. Anak-anak tumbuh dalam lingkungan teknologi, dan implementasi ICT dianggap sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih relevan. Namun, tantangan melibatkan keterampilan guru dan kesenjangan akses teknologi siswa. Evaluasi pembelajaran berbasis ICT dengan Computer Based Test (CBT) di mata pelajaran PAI memajukan dunia pendidikan. Penggunaan media sosial, pembelajaran kolaboratif, dan evaluasi dengan aplikasi online menjadi strategi efektif.

Kata Kunci: *Information And Comunication Tecnology (ICT), Strategi Pembelajaran*

Abstract

The use of ICT in Islamic Religious Education learning strategies provides benefits and causes problems. Problems involve accessibility, technological disruption, and teacher skills shortages. Careful planning, teacher training, and ethical considerations are needed for the benefits to be dominant. In the era of globalization, the integration of ICT in the classroom becomes urgent to answer the challenges of the times. Children grow up in a technological environment, and the implementation of ICT is considered an effort to create more relevant learning. However, challenges involve teacher skills and student technology access gaps. Evaluation of ICT-based learning with Computer Based Test (CBT) in PAI subjects advances the world of education. The use of social media, collaborative learning, and evaluation with online applications become effective strategies.

Keywords: *Information And Communication Technology (ICT), Learning Strategy*

PENDAHULUAN

Penggunaan ICT dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memberikan banyak manfaat, tetapi juga akan menimbulkan beberapa masalah (Rahmah, 2015). Masalah yang mungkin muncul dalam penggunaan ICT dalam pembelajaran PAI seperti aksesibilitas, gangguan teknologi dan kurangnya keterampilan guru (Paetsch et al., 2023). Penggunaan ICT dalam strategi pembelajaran PAI memerlukan perencanaan yang cermat, pelatihan guru yang memadai dan pertimbangan etis agar manfaatnya dapat lebih dominan dari pada masalah yang muncul (Budi Waluyo, 2007).

Strategi pembelajaran adalah kegiatan yang termasuk pemanfaatan metode serta penggunaan bermacam kegiatan dalam pembelajaran yang direncanakan untuk meraih pembelajaran yang menjadi tujuannya. Strategi guru adalah melaksanakan program mengajar yang berarti strategi pengajar dalam pemanfaatan sebagian dari proses pengajaran, Sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa .

Information and communication Tecnology (ICT) (Hikmah, 2020), perlu memahami masing-masing arti dari tiga kata di atas. Ict memberikan informasi global, pembelajaran dan dukungan untuk pembelajaran. Pentingnya ict dalam pembelajaran dan perlunya ekspresi yang jelas dari penggunaan ict dalam proses pembelajaran sehingga benar-benar dapat berperan dalam mencapai tujuan pendidikan (Cabellos et al., 2024).

Startegi yang baik harus mempertimbangkan kendala-kendala yang terjadi untuk mencapai pembelajaran yang efektif dengan menggunakan ICT. Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis ICT perlu adanya pelatihan lebih lanjut agar para pendidik mampu mendidik dengan cakap dan berteknologi tinggi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dengan kecakapan-kecakapan yang dimiliki para pendidik dalam mengelola kelas terutama dalam hal menggunakan media yang berbasis ICT (Vieira & Pedro, 2023).

Penggunaan ICT dalam Strategi Pembelajaran" menjadi penting mengingat perubahan dinamika pendidikan dan perkembangan teknologi. Pada era globalisasi ini, Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) di dalam kelas menjadi semakin mendesak agar pendidikan dapat menjawab tantangan zaman.

Saat ini, anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang dibanjiri oleh teknologi. Penggunaan perangkat ICT, seperti komputer, internet, dan perangkat mobile, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, implementasi ICT dalam strategi pembelajaran dianggap sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi siswa. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Tidak semua guru memiliki keterampilan atau kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi dengan efektif. Selain itu, terdapat kesenjangan akses ke

teknologi di kalangan siswa yang dapat memperburuk disparitas pendidikan (Alqahtani & Alqahtani, 2023).

Dalam konteks ini, perlu dilakukan analisis mendalam terkait dampak penggunaan ICT dalam pembelajaran, baik dari sisi keefektifan pembelajaran maupun aspek kesetaraan akses. Latar belakang masalah ini menjadi landasan untuk memahami mengapa pentingnya menggabungkan teknologi dalam pembelajaran, sambil tetap mempertimbangkan tantangan yang mungkin muncul. Dengan demikian, perubahan dalam paradigma pembelajaran dapat mendukung pemahaman dan peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Library Research* (Danandjaja, 1997). Penelitian *Library Research* merupakan metode yang membahas kajian-kajian kepustakaan yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas. Hasil informasi yang dikumpul dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, dokumen, jurnal, majalah dan artikel yang berkaitan dengan judul penelitian (Faisal, 1982; Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk *software* berbasis komputer yang dilengkapi dengan fitur materi pelajaran, simulasi dengan animasi interaktif untuk materi yang abstrak, soal tes yang disertai dengan jawaban, serta dibuat dengan kemudahan dalam mengoperasikannya. Media pembelajaran interaktif ini pada saat proses pembelajaran digunakan oleh siswa dan guru, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlibat interaksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan (Iskandar, 2019; Simbolon, 2014).

Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Pembelajaran Interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena fungsinya dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan

penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Daryanes et al., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu (Kamil & Anggraini, 2022). Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik diuntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Vieira & Pedro, 2023). Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Dalam proses pembelajaran dapat berupa *software* dan *hardware* yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Terdapat beberapa program komputer telah dikembangkan dan sudah dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satunya adalah *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft Power Point* adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif dapat diselenggarakan dalam berbagai model dengan memanfaatkan teknologi. "Pembelajaran dapat dilaksanakan melalui audio atau radio, video atau TV, multimedia,serta pembelajaran dengan menggunakan media komputer dan internet" (Nursoviani et al., 2019).

Pembelajaran dengan menggunakan media komputer dan internet merupakan salah satu alternatif yang sangat berpotensi, di mana kebutuhan pendidikan yang telah mendunia terkait adanya perluasan akses yang tidak terbatas. Meskipun model pembelajaran interaktif dapat menjadi media pendidikan yang sangat efektif. Namun terdapat juga kontra dalam pembelajaran interaktif, jika siswa tidak mampu menggunakan teknologi mereka akan kehilangan minat belajar, maka partisipasi dalam program *online* tidak akan adil untuk semua siswa dalam pembelajaran *online*.

2. Akses ke Sumber Belajar

Sebelum adanya internet, masalah utama yang di hadapi oleh pendidikan adalah akses kepada sumber informasi. Penggunaan internet sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu hal yang sudah jamak digunakan dikalangan pelajar. Dengan adanya internet sebagai sumber belajar memudahkan kita untuk mengakses berbagai sumber informasi yang tersedia, karena internet dapat membantu kita meningkatkan taraf hidup melalui pendidikan. Untuk itu sekolah-sekolah bisa menjadikan internet sebagai sarana untuk belajar selain buku.

Pemanfaatan sumber belajar berbasis ICT atau sering disebut sebagai konten sumber belajar digital. Bantuan mencakup perangkat ICT berupa laptop, LCD projector, access point, dan server berisi aplikasi Rumah Belajar versi offline dilengkapi dengan konten sumber belajar digital. Bantuan tersebut diharapkan dapat mendorong sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan pengelolaan, pemanfaatan, dan pendayagunaan di sekolah sehingga berhasil meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber belajar adalah merupakan kebutuhan penting yang bisa menjadi sumber informasi, sumber alat, sumber peraga, serta kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembelajaran. Pemanfaatan *Artificial Intelegence* merupakan salah satu alternatif pemecahan permasalahan pendidikan melalui aspek penerapan teknologi dengan mendayagunakan sumber-sumber belajar yang dirancang, dikembangkan, dan dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga merangsang terjadinya proses pembelajaran dalam diri siswa secara mandiri. Dalam kajiannya menyatakan bahwa keefektifan *Artificial Intelegence* aktif yang digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis *Artificial Intelegence* yang memiliki prinsip pengelolaan, pengembangan, maupun pelayanan. *Artificial Intelegence* atau buku digital merupakan "sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dibulikasi dalam bentuk digital (Mehregan et al., 2012).

Kemajuan teknologi terbaru tentu berpengaruh pada perkembangan di dunia pendidikan. Diketahui media belajar mampu membangkitkan keinginan serta minat peserta didik, merangsang serta memotivasi peserta didik untuk belajar, serta membawa pengaruh-efek psikologis terhadap peserta didik. media pembelajaran seperti *WhatsApp group* dinilai cukup efektif untuk memberikan materi selama pembelajaran *online*.

3. Pembelajaran Konduksif

Lingkungan belajar yang kondusif adalah lingkungan belajar di sekolah dalam suasana berlangsungnya interaksi pembelajaran. situasi belajar yang kondusif ini perlu diciptakan dan dipertahankan agar pertumbuhan dan perkembangan peserta didik efektif dan efisien, sehingga tujuan tercapai optimal. Situasi belajar mengajar yang kondusif ini penting dirancang dan diupayakan oleh guru sengaja agar dapat dihindarkan kondisi yang merugikan peserta didik.

Dunia pendidikan seorang guru dituntut untuk melek IT dan mampu menguasai ICT. Guru harus menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran agar lingkungan belajar tetap berjalan kondusif. Hal ini tentu menjadi sebuah tantangan bagi setiap guru di Indonesia, terlebih guru pendidikan Agama Islam, dimana dikenal sebagai pelajaran yang monoton dan membosankan bagi siswa. Karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berbagai literatur riset dan hasil riset menggambarkan pengaruh lingkungan belajar yang kondusif dalam mengantarkan keberhasilan proses pembelajaran peserta didik baik secara *offline* maupun *online*.

ICT adalah lebih daripada alat pengajaran. Potensi kelestariannya adalah menonjol didalam meningkatkan kualiti dan minat pelajar terhadap pengajaran dan pembelajaran. Potensinya juga adalah menonjol di dalam membantu guru menjalankan tugas seharian sama ada di dalam bilik darjah atau di luar bilik darjah termasuk hal-hal berkaitan pengurusan, latihan berterusan dan pembangunan sahsiah. Di samping itu, ICT juga berpotensi untuk mengembangkan keupayaan dan kreativiti pelajar semasa melalui proses pembelajaran mereka. Malahan ICT secara keseluruhannya memberi fokus terhadap kreativiti dan kognitif pelajar dalam memupuk keupayaan dan kebolehan perolehan maklumat, handling, pengawalan dan pengukuran, erkaitan dengan kemahiran asas ICT seseorang guru perlu dilihat sebagai sesuatu yang pentiing dan kondusif dalam pembelajaran. penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran subjek sejarah prauniversiti ialah berkaitan dengan talian internet dan peralatan berasaskan teknologi di sekolah (Alqahtani & Alqahtani, 2023).

Dalam era kontemporer ini, teknologi informasi dan komunikasi (ICT) telah membuka peluang baru bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berkat perkembangan ICT, interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih luas dan tidak hanya terbatas di dalam ruang kelas. Siswa dapat memanfaatkan teknologi ini untuk mengulang materi pelajaran dengan baik, bahkan di rumah mereka. Oleh karena itu, guru PAI dapat menggunakan berbagai jenis media secara bersamaan dalam bentuk multimedia untuk meningkatkan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terlihat betapa pentingnya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi berbagai

permasalahan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah website atau situs web.

4. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif dalam implementasinya memerlukan tahapan kegiatan yaitu penyampaian tujuan dan memotivasi mahasiswa; penyajian informasi dalam bentuk demonstrasi atau melalui bahan bacaan; pengorganisasian mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok belajar; membimbing kelompok bekerja dan belajar; asesmen tentang apa yang sudah dipelajari sehingga masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan memberikan penghargaan baik secara kelompok maupun individu.

Pembelajaran kolaboratif merupakan filsafat interaksi pembelajaran melalui kerjasama, maka hal ini dilakukan tidak hanya disekolah tetapi juga diluar sekolah, termasuk melalui perangkat internet. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbasis internet dengan menggunakan aplikasi *google* terhadap kemampuan guru dalam menyusun dokumen kurikulum. Pembelajaran kolaboratif melalui pelatihan, *workshop*, dan pendampingan bagi guru berbasis aplikasi *google* seperti *google docs*, *google sheet* dan *goog-le slide* dalam menyusun dokumen kurikulum dan media pembelajaran secara kolaboratif (Raun, 2010).

Penggunaan platform media sosial efektif dalam memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan pemberian umpan balik, berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital, literasi digital, dan keterlibatan mahasiswa. Platform ini juga membuka akses global, mengatasi hambatan geografis, dan mendukung pengembangan jaringan profesional. Temuan ini membuka pintu untuk pemikiran lebih lanjut tentang integrasi media sosial dalam strategi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bukan merupakan hal yang baru. Sepertinya penggunaan ini sudah menjadi kebutuhan dasar dalam pembelajaran. menerapkan pembelajaran kolaboratif berbantuan teknologi informasi dan komunikasi adalah penting bagi penerapan pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah. Lingkungan belajar kolaboratif jika menggunakan canva aktivitas yang dilakukan mencakup:

- a. Instruktur memberikan contoh penggunaan Canva untuk aktivitas kolaborasi
- b. Instruktur membagi peserta menjadi kelompok dengan 5 anggota.
- c. Setiap kelompok memuat link pada Canva untuk dapat diedit oleh semua anggota kelompok
- d. Setiap kelompok membuat materi ajar pada bidang yang dipilih bersama

- e. Setiap kelompok membagikan produk akhir kepada semua kelompok
- f. Sharing pengalaman setiap peserta.

Untuk meningkatkan minat siswa dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi diperlukan untuk menciptakan aplikasi yang memiliki banyak manfaat, mudah digunakan, serta dukungan dari pihak sekolah untuk menggunakan teknologi tersebut (Chen et al., 2022). Artinya bahwa memang untuk dapat menumbuhkan keinginan siswa untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi diperlukan adanya aplikasi dengan banyak manfaat, kemudahan dalam penggunaannya, serta dukungan sosial yang memadai untuk menggunakan aplikasi tersebut. Kedua, dukungan sosial merupakan faktor yang paling berkontribusi terhadap keinginan siswa menggunakan teknologi. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah dan guru untuk dapat mendorong siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran kolaboratif. Ketiga, Literasi Digital juga memegang peran penting untuk membuat siswa merasa mudah untuk menggunakan suatu teknologi, dengan semakin berkembangnya zaman, Literasi Digital menjadi kebutuhan penting yang harus dimiliki oleh para siswa sejak dini. Keempat, para siswa juga membutuhkan Growth Mindset untuk dapat melihat kecenderungan manfaat suatu teknologi.

5. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya melalui cara yang sistematis. Ketercapaian siswa pada pemahaman materi diantaranya dipengaruhi oleh evaluasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Ketika evaluasi pembelajarannya, soal evaluasi masih menggunakan sistem cetak atau kertas guru bisa memanfaatkan aplikasi online untuk membantu dan mempermudah dalam evaluasi pembelajaran (Riady et al., 2023).

Teknologi informasi berbasis komputer menjadi sarana untuk menyampaikan dan mengolah informasi yang menggunakan micro-processor. Pada konteks evaluasi pembelajaran pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran PAI di jenjang sekolah menengah atas merupakan bentuk evaluasi pembelajaran yang menggunakan model Computer Based Test (CBT), dimana CBT sendiri juga merupakan bagian dari penerapan ICT. Pelaksanaan evaluasi berbasis ICT pada mata pelajaran PAI ini sudah tidak menggunakan kertas, tetapi tes dapat langsung dikerjakan pada komputer dan sistem penskoran juga langsung dikelola oleh sistem, sehingga dengan hadirnya evaluasi pembelajaran berbasis ICT pada mata pelajaran PAI ini mampu memberikan kemudahan bagi pendidik serta dapat memajukan dunia pendidikan pada laju perkembangan teknologi dan informasi .

Teknologi pendidikan membantu pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran modern. Proses pembelajaran, penggunaan teknologi ini memberikan kemudahan pada pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi adalah suatu proses penetapan nilai yang berkaitan dengan kinerja dan hasil karya siswa. Fokus evaluasi adalah individu, yaitu prestasi belajar yang dicapai kelompok atau kelas. Melalui evaluasi akan diperoleh informasi tentang apa yang telah dicapai dan mana yang belum, dan selanjutnya informasi ini digunakan untuk perbaikan dan peningkatan suatu program.

Dalam pembelajaran tiga komponen yang harus dievaluasi yaitu pengetahuan yang dipelajari, keterampilan apa yang dikembangkan, dan sikap apa yang perlu diubah. Dalam pendidikan, selain teknologi yang membantu proses belajar mengajar, yang terpenting dalam pembelajaran adalah alat atau barometer sebuah evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien. Untuk mendapatkan hasil evaluasi yang baik, maka dibutuhkan pemahaman peserta didik yang baik pula terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan komputer serta internet sehingga pengelolaan hasil belajar pun menjadi lebih mudah, cepat dan real time. Evaluasi berbasis komputer diharapkan mampu memberikan hasil evaluasi yang tepat dan cepat. Biaya dan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan tes dapat dimanfaatkan seefisien dan seefektif mungkin. Dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia seperti *edmodo*, *google quiz*, *hot potatoes*, *quiz creator* yang mana aplikasi-aplikasi tersebut hanya bisa diakses melalui internet. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat menjadi salah satu pilihan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran yang cukup efektif.

Pembelajaran berbasis ICT dapat dijadikan sebagai alternative pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan daya pikir yang menyeluruh. Pengaruh besar dalam dunia pendidikan, salah satunya kegiatan evaluasi pembelajaran. Tes sebagai salah satu cara dalam pelaksanaan evaluasi yang dapat mengukur kemampuan seseorang melalui pemberian stimulus dan pertanyaan. Dari berbagai tes yang diberikan kepada peserta didik sebagai evaluasi pembelajaran dapat menunjukkan kemampuan dalam bidang tertentu.

Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Pendapat lain tentang alat evaluasi yaitu alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik. Banyak alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan

evaluasi, baik dalam bentuk tes dan non tes. Alat evaluasi itu sendiri tidak terlepas dari tujuan evaluasi, yaitu untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik, perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar peserta didik, serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar. Alat atau instrumen evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz salah satu contoh alat yang efektif digunakan.

SIMPULAN

Penggunaan ICT (Information and Communication Technology) dalam strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memberikan manfaat besar, seperti memperkaya pembelajaran dan mendukung interaktivitas. Namun, tantangan seperti aksesibilitas, gangguan teknologi, dan keterbatasan keterampilan guru juga perlu diatasi. Perencanaan yang cermat, pelatihan guru, dan pertimbangan etis menjadi kunci keberhasilan penerapan ICT dalam pembelajaran PAI. Evaluasi pembelajaran berbasis ICT, termasuk Computer Based Test (CBT), memberikan kemudahan dalam mengukur pencapaian siswa. Selain itu, pendekatan kolaboratif, akses ke sumber belajar digital, dan lingkungan pembelajaran konduktif juga dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi. Meskipun demikian, perlu perhatian terhadap kesenjangan akses teknologi dan peningkatan literasi digital. Dengan demikian, integrasi ICT dalam strategi pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada pendidikan, sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di era globalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, R., & Alqahtani, M. A. (2023). Heterogeneity across Australian ICT policies for education of gifted student, *Heliyon*, 9(8),319103. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19103>
- Budi Waluyo. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis ICT. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 40.
- Cabellos, B., Siddiq, F., & Scherer, R. (2024). The moderating role of school facilitating conditions and attitudes towards ICT on teachers' ICT use and emphasis on developing students' digital skills. *Computers in Human Behavior*, 150(June 2023), 107994. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107994>
- Chen, Y., Duan, C., Chen, K., Sun, S., Zhang, D., & Meng, X. (2022). Screening technology of cyclic peptide library based on gene encoding. *Medicine in Drug Discovery*, 16(June), 100145. <https://doi.org/10.1016/j.medidd.2022.100145>

- Danandjaja, J. (1997). Metode Penelitian Kepustakaan. In *ANTROPOLOGI NO 52*. Jurnal Antropologi Indonesia.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, *9*(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Faisal, S. (1982). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Usaha Nasional.
- Hikmah, U. L. (2020). Pemanfaatan ICT pada Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Palembang. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, *3*(1), 43. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v3i1.8521>
- Iskandar, W. (2019). Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 135. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1126>
- Kamil, I., & Anggraini, D. (2022). Sosialisasi Financial Technology (Fintech): Cerdas Dalam Memilih dan Memutuskan Penggunaan Aplikasi Pinjaman Dana. *Jurnal Pustaka Dianmas*, *2*(1), 2–7. <https://doi.org/https://journal.moestopo.ac.id/index.php/dianmas>
- Mehregan, M. R., Hosseinzadeh, M., & Kazemi, A. (2012). An application of Soft System Methodology. *Procedia-Social and Behavioral Sciencess*, *41*, 426-433. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.04.051>
- Nursoviani, L. D., Farhan, Y., Sahal, D., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Bestari*, *16*(2), 183–198.
- Paetsch, J., Franz, S., & Wolter, I. (2023). Changes in early career teachers' technology use for teaching: The roles of teacher self-efficacy, ICT literacy, and experience during COVID-19 school closure. *Teaching and Teacher Education*, *135*(August), 104318. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104318>
- Rahmah, A. (2015). Digital Literacy Learning System for Indonesian Citizen. *Procedia Computer Science*, *72*, 94–101. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.12.109>
- Raun, T. (2010). Screen-births: Exploring the transformative potential in trans video blogs on YouTube. *Graduate Journal of Social Science*, *7*(2), 113–130. <http://gjss.org/sites/default/files/issues/chapters/papers/Journal-07-02--07-Raun.pdf>
- Riady, Y., Sofwan, M., Mailizar, M., Alqahtani, T. M., Yaqin, L. N., & Habibi, A. (2023). How can we assess the success of information technologies in digital libraries? Empirical evidence from Indonesia. *International Journal of Information Management Data Insights*, *3*(2), 100192. <https://doi.org/10.1016/j.ijime.2023.100192>

- Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2), 14–19.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Vieira, C. R., & Pedro, N. (2023). Weaknesses of ICT integration in the initial teacher education curriculum. *Computers and Education Open*, 5(October 2022), 100150. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100150>