

ANALISIS STANDARISASI SARANA DAN PRASARANA DALAM INOVASI DIGITAL BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMPIT AN-NUR AL-MUSTAFA

Puspita Komala Dewi¹⁾, Rachmawati²⁾, Sakinah³⁾, Hinggil Permana⁴⁾

¹²³⁴⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang

e-mail: ¹⁾puspitakomala424@gmail.com, ²⁾rachmawati2277@gmail.com,

³⁾sakinahina404@gmail.com, ⁴⁾hinggil.permana@fai.unsika.ac.id

Info Artikel

Abstract

The purpose of this research is to determine standardization or efforts to meet standards for facilities and infrastructure at SMPIT An-Nur Al-Mustafa West Cikarang in digital-based educational innovation in Islamic religious education learning. The method used in this research is a descriptive method with a qualitative approach. The data collection techniques used in this research include observation, interviews, documentation and library literature. From the results of our interviews with the school, we obtained information that the facilities and infrastructure do not fully meet standards, but the school continues to standardize the facilities and infrastructure that support digital-based innovation. Even though the facilities and infrastructure are still in the standardization stage, this does not prevent schools from standardizing digital-based innovations in Islamic Religious Education learning. Because SMPIT A-n-Nur Al-Mustafa west Cikarang has carried out standardization in terms of digital-based educational innovation in Islamic religious education learning, which can be seen from the existence of learning innovation in learning games resulting from the collaboration of PAI and ICT teachers from the school.

Keywords:

Standardization, Facilities and Infrastructure, Digital Innovation Islamic education

Abstrak.

Tujuan Penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui Standardisasi atau upaya memenuhi Standar Sarana dan Prasarana di SMPIT An-Nur Al-Mustafa Cikarang Barat dalam Inovasi Pendidikan Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi serta literatur pustaka. Dari hasil wawancara kami kepada pihak sekolah, kami mendapatkan informasi bahwa sarana dan prasarana belum sepenuhnya memenuhi standar akan tetapi pihak sekolah tetap melakukan standardisasi sarana dan prasarana yang mendukung inovasi berbasis digital. Meskipun sarana dan prasarana masih dalam tahap standardisasi, hal tidak menghalangi pihak sekolah untuk melakukan standardisasi inovasi berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena pihak SMPIT An-Nur Al-Mustafa Cikarang Barat telah melakukan Standardisasi dalam hal Inovasi Pendidikan berbasis digital pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana hal tersebut terlihat dari adanya inovasi pembelajaran dalam games pembelajaran hasil kolaborasi guru PAI dan TIK dari sekolah tersebut.

Kata kunci:

Standardisasi; Sarana Prasarana; Inovasi Digital; Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini teknologi sangatlah berkembang dengan pesat dan sangat dibutuhkan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang mempunyai dampak positif terhadap perkembangan sepanjang hayat seseorang. "Pendidikan dalam arti sempit sama dengan persekolahan: pendidikan yang berlangsung hanya di sekolah atau lembaga pendidikan tertentu dan secara sadar diwajibkan". (Masitoh, 2007) Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan mencakup segala kegiatan yang berlangsung pada suatu lembaga pendidikan tertentu dan mempunyai dampak positif (Masitoh, 2007). Pendidikan merupakan suatu hal yang penting, karena Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia yang memiliki nilai strategis untuk kelangsungan hidup manusia di bumi dalam jangka panjang. Oleh karena itu, hampir semua warga negara menganggap faktor pendidikan sebagai komponen yang sangat penting dalam konteks pembangunan bangsa dan negara, dan begitu pula Indonesia. Ini dapat dilihat dari Alinea IV Pembukaan UUD 1945, yang menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional Indonesia adalah meningkatkan kehidupan rakyatnya. Maka daripada itu pendidikan harus berjalan dengan efektif dan efisien, dan banyak faktor pendukung yang harus diperhatikan mulai dari inovasi pendidikan berbasis digital dan standar sarana dan prasarana pendidikan (Kunandar, 2011).

Sumber daya manusia (SDM), dana/biaya, dan sarana-prasarana harus mendukung sistem manajemen agar lembaga dapat beroperasi dengan baik. Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, sekolah harus memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Sarana tersebut termasuk perabot, peralatan pendidikan, media, dan perlengkapan lainnya yang diperlukan untuk mendukung proses pendidikan (Simatupang, 2018). Dan Prasarana pendidikan mencakup semua perangkat dasar yang secara tidak langsung mendukung pendidikan (Yudi, 2016). Sarana dan prasarana pendidikan mencakup semua fasilitas atau perlengkapan yang digunakan untuk mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, seperti kursi, meja, dan ruang kelas, untuk mencapai tujuan Pendidikan (Fatmawati, 2019). Dan dalam pendidikan, inovasi merupakan proses perubahan dan pembaruan yang penting untuk menyeimbangkan perkembangan di bidang lain. Teknologi mempunyai efek positif dan negatif. Untuk mengurangi efek negatif, semua pihak harus bekerja sama dengan baik untuk memastikan teknologi digunakan dengan benar. Inovasi sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran berbasis teknologi. Inovasi diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi digital secara menyeluruh. Seluruh masyarakat diharapkan mendukung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan ini. Kemajuan teknologi saat ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para pendidik dan profesional pendidikan lainnya (Ambarwati, 2021).

Inovasi pendidikan adalah inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Ini mencakup masalah-masalah yang berkaitan dengan bagian-bagian sistem pendidikan, baik pada tingkat lembaga maupun sistem pendidikan nasional secara keseluruhan. Inovasi pendidikan dapat berupa sistem, produk, atau yang lainnya. Sistem pendidikan menggunakan elemen-elemen yang ada untuk melakukan inovasi. Ini mencakup sistem pendidikan, yang terdiri dari program pendidikan, peraturan, dan manajemen pusat sumber belajar. Pembelajaran langsung di dalam kelas dilakukan oleh guru, jadi lebih penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam sistem pembelajaran. Bertanggung jawab terutama atas keberhasilan belajar adalah guru. Inovasi pendidikan dapat didefinisikan sebagai suatu konsep, barang, atau teknik yang dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat) dalam bentuk pembalikan (penemuan baru) atau penemuan baru. Ini digunakan untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan pendidikan. Tindakan inovasi adalah proses menata ulang jenis dan kelompok pengajaran, waktu, ruang kelas, model pengajaran, dan sumber daya untuk menjangkau lebih banyak siswa sasaran dan mencapai kualitas tindakan yang lebih baik dengan menggunakan lebih sedikit waktu, uang, dan sumber daya (Fathihani, 2023).

Dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak inovasi teknologi baru yang mengubah kehidupan manusia. Untuk mengubah peluang menjadi konsep yang dapat dijual, diperlukan inovasi. Inovasi juga merupakan kombinasi visi, keteguhan, dan komitmen untuk menerapkan ide yang bagus. Inovasi adalah proses membuat produk, layanan, atau proses baru atau lebih baik yang meningkatkan efisiensi atau efektivitas serta menambah nilai. Ini mencakup pencarian cara baru dan kreatif untuk menyelesaikan masalah dan tantangan serta menghidupkan gagasan melalui penelitian, pengembangan, dan pelaksanaan (Cahyono, 2023).

Teknologi pembelajaran yang inovatif harus disesuaikan dengan kebutuhan lokal dan struktur pendidikan. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, pembuat kebijakan juga harus responsif. Pembuat kebijakan memandang pendidikan sebagai penyedia barang dan jasa untuk sekolah, seringkali berbasis teknologi. Inovasi pendidikan juga mengubah lingkungan sekolah. Inovasi berbasis teknologi cenderung membuka kembali sekolah dan mempelajari dunia luar, yang dapat mengganggu lingkungan fisik dan sosial. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus dipandang sebagai pembaharuan yang melibatkan siswa yang lebih luas, termasuk peran pemerintah. Inovasi dalam sistem pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi, yang menawarkan berbagai alat dan sarana baru yang dapat mengubah dasar-dasar organisasi, kelembagaan, dan teknologi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kita saat ini berada dalam masa revolusi industri dimana teknologi sangat penting untuk semua hal, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, peneliti ingin menyelidiki literatur tentang inovasi pembelajaran yang menyenangkan yang menggunakan teknologi digital (Hasna Salsa Izdiar, 2024).

Keberhasilan sekolah merupakan suatu kebanggaan bagi siswa, baik bagi mereka sendiri maupun bagi orang-orang yang peduli terhadap mereka. Namun, banyak siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang cukup untuk menerima dan belajar. Hal ini dapat terjadi ketika fasilitas belajar tidak lengkap (Zohriah, 2015). Dan Tempat belajar secara tidak langsung mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Jika fasilitas tidak memadai, siswa mungkin kesulitan memulai belajar. Sebaliknya, jika ada fasilitas dan standar pendidikan yang memadai, siswa akan lebih bersemangat untuk belajar. Jika motivasi belajar siswa sudah terlihat, maka keberhasilan belajar pasti akan terjadi. Siswa yang berhasil akan sangat senang (Akromusyuhada, 2019). Pemerintah telah berupaya mengatasi berbagai masalah terkait sarana dan prasarana pendidikan dengan mengeluarkan kebijakan mengenai standar nasional pendidikan. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu dari lima standar dalam standar nasional pendidikan yang diatur oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana (Amrullah, 2022). Sangat penting untuk melakukan penelitian tentang standar sarana dan prasarana pendidikan. Kualitas pendidikan akan terjamin dengan standar sarana dan prasarana yang jelas dan memadai. Siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika mereka memiliki fasilitas belajar yang baik, seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang kelas yang nyaman. Selain itu, lingkungan belajar yang aman dan sehat juga akan meningkatkan hasil belajar. Untuk mengurangi kualitas pendidikan antardaerah, pemerintah dapat mengakses pendidikan yang sama di seluruh wilayah, baik di perkotaan maupun pedesaan, dengan menetapkan standar yang jelas .

Penelitian terkait yang membahas masalah ini di dalam Ulul Albab: Jurnal Pendidikan Agama Islam yang ditulis oleh Ulfah Ulfah dan Saeful Anwar dengan judul “ Inovasi Digital dalam Pendidikan Islam: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan Mahasiswa” lebih berfokus pada peran mahasiswa untuk menciptakan inovasi pendidikan berbasis digital terhadap pembelajaran PAI. Dan penelitian yang terkait standarisasi sarana dan prasarana dibahas oleh Jahar Ahlian Prestysa dengan judul “Standardisasi sarana dan prasarana dalam pengembangan sekolah di SDIT Muhammadiyah Al-Kautsar”, pada penelitian ini saudara jahar lebih berfokus pada pengembangan sekolah, dan membahas di jenjang SDIT. Peneliti dapat menyimpulkan dari data penelitian yang membahas masalah yang serupa, bahwa peneliti meneliti sebuah pembaruan, karena

peneliti memfokuskan tentang standarisasi sarana dan prasarana yang menunjang inovasi pendidikan berbasis digital di pembelajaran PAI. Tujuan peneliti membahas hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana sangat berperan penting dalam menciptakan sebuah inovasi pendidikan berbasis digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif yaitu pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, tetapi melalui pengumpulan data, analisis, kemudian diinterpretasikan. Biasanya berhubungan dengan masalah sosial dan manusia yang bersifat interdisipliner, fokus terhadap multimethod, naturalistik dan interpretatif (dalam pengumpulan data, paradigma, dan interpretasi (Setiawan, 2018). Penelitian deskriptif kualitatif yaitu salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif yang dimana peneliti menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu dan meminta seseorang atau kelompok individu untuk menceritakan tentang kehidupan mereka yang dimana informasi ini nantinya diceritakan kembali oleh peneliti tersebut dalam kronologi deskriptif. Karakteristik dari deskriptif kualitatif adalah data yang diperoleh berupa kata-kata dan gambar bukan angka seperti penelitian kuantitatif. Jenis dari penelitian deskriptif kualitatif menampilkan data apa adanya tanpa adanya manipulasi data (Rusandi).

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMPIT An-Nur Al-Mustafa. Subjek dari penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini bertujuan untuk memahami standardisasi sarana dan prasarana dalam inovasi pendidikan berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPIT An-Nur Al-Mustafa. Validitas data dalam penelitian menggunakan observasi langsung, pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Islam tersebut untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai inovasi pendidikan berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Komponen dari analisis data yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Sarana dan Prasarana

Menurut Rosivia (2014: 7), sarana dan prasarana pendidikan adalah komponen yang sangat penting dan diperlukan untuk mendukung proses pendidikan. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan, keberadaan sarana dan prasarana harus terpenuhi dengan baik. Selain itu, Barnawi dan M.Arifin juga menyatakan bahwa Sarana dan Prasarana Pendidikan merupakan elemen penting dalam proses pendidikan. Banyak sekolah yang memiliki fasilitas lengkap sehingga sangat mendukung kegiatan belajar mengajar. Baik guru maupun siswa merasa terbantu dengan adanya fasilitas tersebut. Namun, sayangnya, kondisi ini tidak selalu bertahan lama. Kualitas dan kuantitas fasilitas tidak dapat dipertahankan secara terus-menerus. Selain itu, bantuan fasilitas juga tidak selalu tersedia setiap saat (Nuraidah, 2023). SMPIT An-Nur Al-Mustafa merupakan sekolah yang berlatar belakang sekolah swasta di bawah yayasan Pendidikan dan pelatihan An-Nur Al-Mustafa yang sedang berkembang dari tahun ke tahun. Keberhasilan program pendidikan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu adalah ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai untuk pembelajaran disertai pemanfaatan dan juga pengelolaan yang baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di kelas. Data mengenai sarana dan prasarana di SMPIT An-Nur Al-Mustafa berhasil kami kumpulkan melalui serangkaian wawancara yang telah dilakukan dengan berbagai pihak terkait. Adapun

wawancara itu sendiri menurut Denzin, mengartikan wawancara sebagai percakapan pribadi. Ketika salah satu pihak mencari informasi dari pihak lain (Black & Champion, 1976). Menurut Black dan Champion (1976), wawancara adalah komunikasi lisan yang bertujuan memperoleh informasi (dari suatu pihak). Menurut True (1983), wawancara adalah percakapan antara dua orang mengenai suatu topik tertentu. Suatu proses komunikasi interaktif dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk mengeksplorasi topik tertentu melalui serangkaian pertanyaan.

Definisi yang lebih rinci oleh Stewart dan Cash (2000) menyatakan bahwa wawancara adalah suatu proses komunikasi interaktif antara dua pihak, setidaknya salah satu di antaranya memiliki tujuan yang diantisipasi dan signifikan, dan biasanya melibatkan pertanyaan dan jawaban. Wien (1983) menambahkan bahwa wawancara dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu (Phares, 1992). Flanagan dan Flanagan (1999) menyatakan wawancara merupakan proses komunikasi yang dilakukan pewawancara dengan orang yang diwawancarai.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas, maka wawancara merupakan suatu komunikasi tatap muka antara dua pihak atau lebih, dimana salah satu pihak bertindak sebagai pewawancara dan pihak yang lain sebagai responden untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data. Pewawancara mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan jawaban (Fadhallah., 2020).

Proses wawancara ini memungkinkan kami untuk mendapatkan informasi yang mendetail dan komprehensif mengenai kondisi serta ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMPIT An-Nur Al-Mustafa. Adapun Prasarana yang terdapat di SMPIT An-Nur Al-Mustafa terdapat dalam wawancara sebagai berikut:

Hasil wawancara dari Ali Hanafih, S.Pd.I selaku kepala sekolah SMPIT An-Nur Al-Mustafa mengungkapkan bahwa: Prasarana yang terdapat di SMPIT An-Nur Al-Mustafa yaitu sebagai berikut: Ruang kelas, Ruang komputer yang terdapat 30 komputer, Ruang perpustakaan, Ruang UKS, Ruang kepala sekolah, Ruang administrasi (Tata Usaha), Ruang guru, Gudang, Kamar mandi, Halaman dan lapangan upacara (wawancara 29 Agustus 2024)

Lalu terkait sarana prasarana dalam Inovasi Pendidikan Berbasis Digital, diungkapkan kembali oleh Ali Hanafih, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SMPIT An-Nur, bahwa sarana dan prasarana dalam inovasi pendidikan berbasis digital ini sekolah tersebut masih menghadapi beberapa kendala. Beliau menjelaskan bahwa fasilitas digital yang tersedia saat ini belum memadai untuk mendukung sepenuhnya kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan berbasis teknologi. Meskipun ada standarisasi atau upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, kenyataannya kegiatan belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, masih dilakukan dengan cara konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan peningkatan dan pengembangan lebih lanjut dalam hal sarana dan prasarana digital untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih modern dan efektif.

B. Inovasi Pendidikan Berbasis Digital

Inovasi merupakan suatu proses yang melibatkan pembaruan dalam berbagai aspek pembangunan suatu bangsa. Inovasi ini mencakup pengembangan pengetahuan yang bertujuan untuk menciptakan atau memperbaiki proses atau sistem secara signifikan (Chehade et al., 2020, p. 2). Selain itu, inovasi juga erat kaitannya dengan modernisasi, di mana modernisasi dapat terwujud melalui munculnya inovasi dalam masyarakat, baik di bidang ekonomi, politik, pendidikan, kesehatan, maupun ilmu pengetahuan dan teknologi (Rusdiana, 2014, p. 26). Inovasi

dapat berupa ide, kejadian, barang, atau metode yang baru bagi individu atau kelompok tertentu. Dalam konteks pendidikan, proses inovasi dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan untuk mengimplementasikan inovasi pendidikan tersebut (Dewi Ambarwati, 2021).

Dengan kata lain, inovasi adalah upaya untuk membawa perubahan yang signifikan dan positif dalam berbagai sektor kehidupan masyarakat. Proses ini tidak hanya melibatkan penciptaan ide-ide baru tetapi juga penerapan ide-ide tersebut untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan nilai dalam berbagai bidang. Inovasi dalam pendidikan, misalnya, dapat melibatkan pengembangan metode pengajaran baru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, atau pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman. Yang mana semua ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan.

Mengenai inovasi pendidikan berbasis digital di SMPIT An-Nur Al-Mustafa, kami memperoleh informasi bahwa sekolah ini memiliki kemauan dan rencana terbaru untuk mengimplementasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Namun, sebagai sekolah swasta yang berada di bawah naungan yayasan, setiap langkah inovasi harus melalui persetujuan yayasan tersebut karena Yayasan memiliki peran penting dalam mengakomodir atau tidaknya rencana tersebut, sehingga keputusan akhir berada di tangan mereka.

Secara pribadi, pihak SMPIT An-Nur Al-Mustafa sangat menginginkan adanya inovasi teknologi terbaru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tantangan ke depan dalam dunia pendidikan sangat luar biasa, terutama dalam hal teknologi. Oleh karena itu, keinginan untuk menerapkan inovasi digital harus selaras dengan visi dan misi yayasan. Beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan meliputi pendanaan, kesiapan guru, dan pelatihan yang diperlukan. Ketika inovasi tersebut diluncurkan, guru harus siap melaksanakannya dan harus ada pelatihan terlebih dahulu. Selain itu, sosialisasi kepada orang tua juga penting, terutama jika ada biaya tambahan yang harus ditanggung oleh mereka. Perencanaan yang matang sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan implementasi inovasi digital ini.

Maka dari itu, saat ini standardisasi inovasi berbasis digital masih dalam persiapan pengajuan ke yayasan. Untuk sementara, sekolah hanya menggunakan aplikasi seperti Word, Excel, dan Photoshop. Apalagi jika dilihat selama masa pandemi COVID-19, SMPIT An-Nur Al-Mustafa telah menerapkan pembelajaran melalui berbagai platform digital seperti Quizizz, Zoom Meeting, Google Classroom, dan Google Meet. Namun semua itu menjadi berujung dialihkan ke whatsapp saja dikarenakan banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut. Jadi jika sekolah ingin menerapkan digitalisasi secara menyeluruh, peserta didik diharuskan menyiapkan perangkat seperti laptop atau tablet. Namun, semua ini masih dalam tahap perencanaan dan belum diajukan secara resmi ke Yayasan.

C. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Disamping pendidikan umum, pendidikan agama juga merupakan aspek yang sangat penting dan wajib dipelajari. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa pendidikan agama adalah kewajiban bagi setiap siswa dan menempati posisi yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan nasional. Pendidikan agama ditempatkan sebagai prioritas kedua setelah pendidikan kewarganegaraan dan bahasa, menunjukkan betapa pentingnya peran pendidikan agama dalam membentuk karakter dan moral siswa. Pendidikan agama Islam adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan

peserta didik agar dapat memahami dan mengamalkan ajaran yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadist. Menurut Abdul Majid dalam bukunya, pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk mempersiapkan peserta didik agar mereka dapat meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam. Proses ini dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang telah direncanakan dengan tujuan mencapai hasil yang telah ditetapkan (Ayatullah, 2020).

Melihat betapa pentingnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah, maka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam perlu “memiliki taring” dalam mewujudkan generasi yang berkarakter dan bermartabat (Muyasaroh, 2023). Adapun pada SMPIT An-Nur Al-Mustafa ini menerapkan dengan cara mengadakan inovasi pembelajaran Pendidikan agama islam melalui games, yang mana diharapkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini mampu bertransformasi menjadi mata pelajaran kekinian dan menarik bagi peserta didik agar selalu bersinergi dengan perkembangan zaman. Sebagaimana yang kami peroleh informasi melalui wawancara yang diungkapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam SMPIT An-Nur Al-Mustafa bahwa: Untuk PAI membuat games di komputer yang dimana hasil dari kolaborasi guru PAI dengan guru TIK. Untuk penerapannya sama kayak seperti main komputer biasa, di dalam isi games tersebut nanti ada sedikit pembahasan tentang agama, tentang seputar PAI, tanya-jawab juga di games tersebut. Program dibuat oleh pihak SMP dan inovasi terbaru sambil menuangkan ide. Pentingnya peran pendidikan berbasis digital di sekolah ini bagi siswa sangat penting apalagi di zaman modern sekarang. Semuanya sudah serba digital, kalau sampai gptek, apalagi tentang agama akan ribet juga buat kita, apalagi buat anak-anak. Jika tidak dikasih tahu tentang pelajaran PAI, yang ada anak-anak main digitalnya pada kemana saja, melihat hal-hal yang buruk. Untuk itu digital dengan PAI harus bekerja sama. Di jaman sekarang, banyak juga yang menghina atau melecehkan agama di sosial media. Jika kita tahu cara bermain sosial media, kita jadi tahu orangnya yang seperti apa, atau cara menanganinya bagaimana. Tantangan terbesar yang dihadapi untuk mengintegrasikan edukasi pendidikan berbasis digital ini yaitu anak-anak itu sendiri, ketika mereka disuruh main komputer, semangat, tapi ketika dihubungkan dengan sebuah agama masih banyak yang malas-malasan, banyak yang mengeluh tentang pelajaran agama. Guru juga sambil terus menekankan kepada anak-anak supaya jangan cuman pintar mengaji saja, tetapi teknologi juga harus pintar, Karena zaman sekarang juga banyak penipuan di sosial media. Sarana dan prasarana di sekolah ini yang sudah mendukung untuk pembelajaran PAI ini seperti komputer, jaringan juga sudah tersedia. Inovasi pendidikan berbasis digital ini sudah diterapkan dua bulan. Untuk evaluasi dan tindak lanjut yang dilakukan terkait penggunaan digital pada kita akan terus meningkatkan efisiensi yang ada di lab ini terutama jaringan kita akan percepat lagi. (wawancara 29 Agustus 2024)

D. Analisis Standardisasi Sarana dan Prasarana dalam Inovasi Pendidikan Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Standar Sarana dan Prasarana ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2023 yang mengatur tentang Standar Sarana dan Prasarana pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Kementerian Pendidikan, 2023). Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa ketentuan umum untuk Sarana meliputi semua fasilitas yang digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran, seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan fasilitas olahraga. Dan untuk Prasarana meliputi semua fasilitas pendukung yang tidak digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran, seperti kantor administrasi, ruang guru, dan fasilitas sanitasi. Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal tentang

sarana dan prasarana pendidikan. Yang mana untuk standar yang ditetapkan untuk SMP/MTs ialah harus memiliki ruang kelas, laboratorium IPA, perpustakaan, ruang komputer, ruang UKS, dan fasilitas olahraga (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2023). Peraturan Menteri Agama RI Nomor 16 tahun 2010 tentang pengelolaan Pendidikan Agama Islam pada sekolah, pasal 24 menyatakan bahwa: dilengkapi prasarana “Setiap dengan yang sekolah wajib sarana dan sesuai standar nasional pendidikan untuk penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam yang meliputi Sumber belajar, tempat ibadah, media pembelajaran, perpustakaan dan Pendidikan Agama”. Kementerian laboratorium agama mengembangkan standar yang sesuai yang diatur dalam KMA Nomor 211 tahun 2011 pengembangan tentang standar pedoman nasional Pendidikan Agama Islam pada sekolah berbunyi: “Setiap sekolah minimal memiliki sarana prasarana Pendidikan Agama Islam sebagai berikut: (1) Sarana prasarana ibadah, (2) Sarana prasarana Laboratorium Pendidikan Agama Islam, (3) Perpustakaan Pendidikan Agama Islam” Maka dari itu perlu adanya penyediaan sarana prasarana sekolah khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar materi yang disampaikan dan dipraktikkan dapat ditangkap oleh siswa, serta dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Nuraidah, 2023).

Menanggapi hal tersebut, SMPIT An-Nur Al-Mustafa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedang melakukan standardisasi atau pemenuhan upaya sarana sebagai langkah inovasi berbasis digital dengan menerapkan pembelajaran berbasis games. Inisiatif ini merupakan hasil kolaborasi antara guru Pendidikan Agama Islam dan guru Teknologi Informasi dan Komunikasi di sekolah tersebut. Games yang diterapkan dalam pembelajaran ini dirancang menyerupai permainan komputer biasa, namun di dalamnya terdapat konten yang membahas tentang agama, seputar Pendidikan Agama Islam, serta sesi tanya-jawab. Program ini dibuat oleh pihak SMP sebagai inovasi terbaru yang juga mencakup ide-ide kreatif dari para guru.

Peneliti menyimpulkan bahwa untuk standardisasi atau upaya pemenuhan standar yang dilakukan oleh sekolah ini telah menjalankan standardisasi inovasi dalam pendidikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu melalui kolaborasi antara guru PAI dan guru TIK dalam menciptakan aplikasi pembelajaran berbasis games. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan digital mereka, baik dari sisi teknis maupun penggunaan teknologi secara bijak. Proses standardisasi ini bersifat dinamis dan dievaluasi secara berkala untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang berubah.

KESIMPULAN

Penelitian menunjukkan bahwa sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana digital untuk mendukung inovasi pembelajaran. Dan dari penelitian tersebut, kami mendapatkan dan menganalisis hal yang bisa kami sarankan untuk diterapkan kepada semua pihak, yaitu (1) kepada sekolah yang sedang melakukan tahap standardisasi sarana dan prasarana dalam inovasi pendidikan berbasis digital bisa lebih fokus berinvestasi dalam infrastruktur digital yang memadai, seperti jaringan internet yang cepat dan perangkat teknologi yang modern, (2) tetap berupaya sosialisasi dan pelatihan yang berkelanjutan kepada pendidik dan tenaga kependidikan dalam pemahaman dan penggunaan teknologi pendidikan yang mengalami pembaharuan agar selalu terintegrasi dengan teknologi yang terbaru, (3) mempertimbangkan dan menargetkan kolaborasi dengan pihak eksternal atau perusahaan teknologi untuk mendapatkan dukungan dalam bentuk perangkat, software, dan pelatihan. Dan yang terakhir namun tidak kalah penting yaitu secara berkala sekolah mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan melakukan penyesuaian

yang diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi benar-benar memberikan manfaat yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Akromusyuhada, A. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Islam Pada Sarana Dan Prasarana Pendidikan: Tinjauan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk SD/MI, SMP/Mts, dan SMA/MA. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 41–48. .
- Ambarwati, D. W. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. .
- Amrullah, M. A. (2022). Analisis Sekolah Ramah Anak dalam Standar Sarana dan Prasarana di SD Muhammadiyah Taman Sidoarjo. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 305–313.
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 206-229.
- Cahyono, B. T. (2023). *Manajemen Teknologi Digital: Merdeka Belajar*. Klaten: Lakeisha.
- Dewi Ambarwati, U. B. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Fadhallah. (2020). *WAWANCARA*. Jakarta: UNJ PRESS.
- Fathihani, D. E. (2023). *Inovasi Pendidikan*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Fatmawati, N. M. (2019). Pemanfaatan dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 115–121.
- Hasna Salsa Izdiar, S. A. (2024). Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital. *Sidoro cendikia pendidikan*, 48-58.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2023). Retrieved from kemdikbud.go.id: https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3274
- Kunandar. (2011). *Guru Profesional dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan .* Jakarta: PT Gajah Grafindo Persada.
- Masitoh, D. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. .
- Muyasaroh, A. M. (2023). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital Dalam Buku Karya Ike Kurniati. *TAMADDUN : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*.
- Nuraidah, M. d. (2023). Analisis Standar Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Mts Nurul Huda Kabupaten Tasikmalaya). *HASBUNA-JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 285-295.
- Rusandi, M. R. (n.d.). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi .*
- Setiawan, A. A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bogor: CV Jejak.
- Simatupang, A. &. (2018). Analisis Sarana dan Prasarana Laboratorium Biologi dan Pelaksanaan Kegiatan Pratikum Biologi Dalam Mendukung Pembelajaran Biologi Kelas XI. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(2). doi:<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpg.v6i2.10148>
- Yudi, A. A. (2016). Pengembangan Mutu Pendidikan Ditinjau dari Segi Sarana dan Prasarana (Sarana dan Prasarana PPLP). *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1).
- Zohriah, A. (2015). Analisis Standar Sarana dan Prasarana. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 53–62.