

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Daftar Judul Artikel

Peneliti telah mencari data berdasarkan kata kunci “*Teknologi dan Pendidikan Agama Islam*” pada situs pencarian scholar.google.co.id dengan hasil artikel mengenai Pendidikan Agama Islam (PAI) berjumlah 794.000, artikel dengan tema ICT berjumlah 1.490.000, dan artikel mengenai Teknologi berjumlah 829.000. Situs pencarian yang ke dua yaitu moraref.kemenag.go.id dengan hasil artikel mengenai Pendidikan Agama Islam berjumlah 1.405, artikel dengan tema ICT berjumlah 118, dan artikel mengenai Teknologi berjumlah 788.

Peneliti memilih beberapa artikel mulai tahun 2012 sampai 2022. Pada penelitian ini peneliti memilih 15 judul artikel atau jurnal ilmiah sesuai dengan hasil pencarian dari kata kunci yang berkaitan dengan tema penelitian yaitu Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), untuk kemudian dilakukan analisa secara meta analisis. Karena judul artikel tersebut dipilih berdasarkan tema yang sesuai dengan penelitian ini dan merupakan artikel teratas dalam pencarian, artikel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Fiqih di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Kelas XI Tahun 2013.¹
- b. Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII MTs Negeri Tahun 2016.²
- c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI di MAN 2 Lahat Tahun 2021.³
- d. Pengaruh Penggunaan Musium Virtual Di Geogle Arts And Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar

¹ Fitri Sholihah, ‘Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Fiqih Di Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Kelas Xi Tahun 2013’ (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), 1.

² Euis Sofi, ‘Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri Tahun 2016’, *TANZHIM: Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, vol. 1. no. 1 (2016), 49.

³ Rahman Taufik dan Muhammad Badrut, ‘Tamam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatasapp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI Di MAN 2 Lahat Tahun 2021’, *TEKNO AULAMA: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 11.5 (2021), 115.

- Siswa Kelas VII Pada Pelajaran SKI di MTs. Darussalam Kota Lubuklinggau Tahun 2021.⁴
- e. Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs. Darul Ishlah Lubuk linggau Tahun 2020.⁵
 - f. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pai Pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Talang Padang Kab. Empat Lawang Tahun 2018.⁶
 - g. Pengaruh Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Materi Fiqih Kelas VIII A NU Berbek Waru Sidoarjo Tahun 2012.⁷
 - h. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia LCD Proyektor Tahun 2017.⁸
 - i. Implementasi Model E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA N 6 Bengkulu Selatan Tahun 2015.⁹
 - j. Model Pembelajaran PAI Berbasis *E-Learning* (Studi Kasus di SMA N 13 Jakarta) Tahun 2015.¹⁰
 - k. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam Tahun 2019.¹¹

⁴ Sa'idah dan Imam Hambali, 'Pengaruh Penggunaan Musium Virtual Di Geogle Arts And Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran SKI Di MTs. Darussalam Kota Lubuklinggau Tahun 2021', *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 5.13 (2021), 139.

⁵ Teddy Paisar dan Zuhri, 'Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs. Darul Ishlah Lubuk Linggau Tahun 2020', *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 15.10 (2020), 115.

⁶ Peni Yulian Sari dan Musih Hidayat, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar PAI Pada Siswa Kelas VIII SMP N 2 Talang Padang Kab. Empat Lawang Tahun 2018', *TEKNO AULAMA: Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 9.1 (2018), 127.

⁷ Abd. Hamid, 'Pengaruh Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Materi Fiqih Kelas VIII A NU Berbek Waru Sidoarjo Tahun 2012' (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2012), 13.

⁸ Dedi Wahyudi & Devi Septya Wardani, 'Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia Lcd Proyektor Tahun 2017', *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 18.1 (2017), 1-15.

⁹ Soelaiman, 'Implementasi Model E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMA N 6 Bengkulu Selatan Tahun 2015', *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2.2 (2016), 1-16.

¹⁰ Ryan Zeini Rohidin Dkk., 'Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMA N 13 Jakarta) Tahun 2015', *Jurnal Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'ani*, 12.2 (2015), 1-11.

- l. Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X SMA Tahun 2017.¹²
- m. Penggunaan Mobile Learning dengan Live Streaming Facebook pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Tahun 2021.¹³
- n. Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form di Era New Normal Tahun 2021.¹⁴
- o. Penerapan Media Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas VII MTs Aisyiyah Palembang Tahun 2017.¹⁵

2. Gambaran Umum Artikel

Secara umum artikel yang dipilih oleh peneliti berkaitan dengan pendidikan agama islam dan penggunaan teknologi pada pembelajaran agama Islam. Berikut ini gambaran umum artikel tersebut, yaitu:

- a. Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Fiqih di Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Kelas XI. Penelitian ini ditulis oleh Fitri Sholihah pada tahun 2013, penelitian tersebut membahas tentang e-learning dalam pembelajaran fiqih. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa e-learning sebagai pendukung dalam pembelajaran virtual.
- b. Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. Penelitian ini ditulis oleh Euis Sofi pada tahun 2016, penelitian tersebut membahas tentang Pembelajaran E-Learning pada Madrasah Tsanawiyah. Adapun metode

¹¹ Johan Andriesgo Dini Fitria, 'Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam Tahun 2019', *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5.2 (2019), 22-32.

¹² Ziaurrahman dan Herman Dwi Surjono, 'Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X SMA Tahun 2017', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4.2 (2017), 116-129.

¹³ Nailul Muna Husniyatus Salamah Zainiyati, 'Penggunaan Mobile Learning Dengan Live Streaming Facebook Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Tahun 2021', *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7.2 (2021), 11-23.

¹⁴ Marno dan Tsania Utsma Tausih, 'Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form Di Era New Normal Tahun 2021', *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7.2 (2021), 23-33.

¹⁵ Esita, 'Penerapan Media Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas VII MTs Aisyiyah Palembang Tahun 2017' (Palembang: 2019), 15.

penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa siswa lebih semangat, kreatif dan terarah dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

- c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI di MAN 2 Lahat. Penelitian ini ditulis oleh Rahman Taufik pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang media whatsapp untuk meningkatkan hasil belajar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.
- d. Pengaruh Penggunaan Musium Virtual Di Geogle Arts And Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran Ski Di MTs. Darussalam Kota Lubuk Linggau. Penelitian ini ditulis oleh Sa'idah pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang penggunaan museum virtual di geogle arts and culture dalam meningkatkan motifasi dan hasil belajar. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan.
- e. Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di MTs Darul Ishlah Lubuk Linggau. Penelitian ini ditulis oleh Teddy Paisar pada tahun 2020, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran menggunakan audio visual. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa audio visual memperkuat pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- f. Pengaruh Penguanaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pai Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Talang Padang Kab. Empat Lawang. Penelitian ini ditulis oleh Peni Yulian Sari dan Musih Hidayat pada tahun 2018, penelitian tersebut membahas tentang penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motifasi dan prestasi. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan motifasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VIII SMPN 2 Talang.
- g. Pengaruh Metode Pembelajaran Blended Learning Terhadap Prestasi Belajar Materi Fiqih Kelas VIII A NU Berbek Waru Sidoarjo. Penelitian ini ditulis oleh Abd. Hamid pada tahun

2012, penelitian tersebut membahas tentang metode pembelajaran blended learning. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa pengaruh metode pembelajaran blended learning pada mata pelajaran fiqih memiliki pengaruh yang signifikan dengan hasil cukup baik.

- h. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimedia Lcd Proyektor. Penelitian ini ditulis oleh Dedi Wahyudi, Devi Septya Wardani pada tahun 2017, penelitian tersebut membahas tentang belajar Akidah Akhlak menggunakan lcd proyektor. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah library research dengan hasil bahwa aktifitas belajar meningkat.
- i. Implementasi Model E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sma N 6 Bengkulu Selatan. Penelitian ini ditulis oleh Apsan Arjoyo pada tahun 2015, penelitian tersebut membahas tentang e-learning pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa e-learning di SMA N 6 Manna Bengkulu Selatan menggunakan fasilitas Facebook dapat menghadirkan suasana belajar baru.
- j. Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus di SMAN 13 Jakarta). Penelitian ini ditulis oleh Ryan Zeini Rohidin, Rihlah Nur Aulia, dan Abdul Fadhil pada tahun 2015, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran PAI berbasis e-learning. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa pembelajaran PAI dengan e-learning di SMAN 13 Jakarta dilaksanakan dengan menggunakan modul bacaan, penugasan, kuis, dan chat.
- k. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini ditulis oleh Dini Fitria, Johan Andriesgo pada tahun 2019, penelitian tersebut membahas tentang pembelajaran scramble untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa.
- l. Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X SMA. Penelitian ini

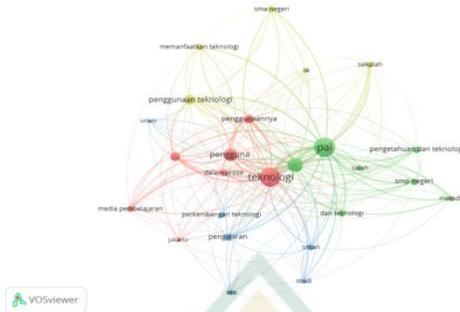
ditulis oleh Ziaurrahman, Herman Dwi Surjono pada tahun 2017, penelitian tersebut membahas tentang pengembangan e-learning adaptif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa pencapaian hasil belajar mengalami peningkatan.

- m. Penggunaan Mobile Learning dengan Live Streaming Facebook pada Mata Pelajaran Qur'an Hadith. Penelitian ini ditulis oleh Husniyatun Salmah Zainiyati, dan Nailul Muna pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang mobile learning dengan live streaming facebook. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa cukup pembelajaran menggunakan mobile learning dengan live streaming facebook sangat efektif.
- n. Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form di Era New Normal. Penelitian ini ditulis oleh Marno, dan Tsania Utsma Tausih pada tahun 2021, penelitian tersebut membahas tentang penilaian ranah afektif menggunakan google form. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan hasil bahwa penilaian menggunakan media google form efektif dan efisien untuk digunakan guru dalam penilaian afektif.
- o. Penerapan Media Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Kelas VII MTs Aisyiyah Palembang. Penelitian ini ditulis oleh Esita pada tahun 2017, penelitian tersebut membahas tentang media macromedia flash 8. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan micromedia flash 8 dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pencarian artikel dilakukan oleh peneliti secara teliti dengan megombinasikan 3 kata kunci dasar yaitu PAI, ICT, TEKNOLOGI. Ketiga kata kunci itu kemudian juga peneliti masukkan dalam aplikasi VOSviewer untuk melihat jaringan persebaran data terkait dengan tema penelitian. Berikut hasil dari aplikasi VOSviewer dalam 3 jaringan persebaran berbeda:

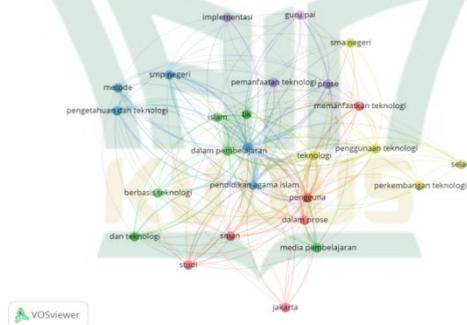
1. Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci



Gambar 4.1 Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci

Berdasarkan gambar 4.1 dapat dipahami bahwa visualisasi kata kunci menunjukkan terdapat kata kunci yang terhubung satu sama lain. Pertama teknologi sangat berhubungan dengan pai, kedua teknologi dengan penggunaannya, ketiga teknologi dengan pengguna, keempat teknologi berhubungan dengan dalam proses, kelima teknologi dengan penggunaan teknologi. Jadi teknologi mempengaruhi banyak hal terutama dalam pendidikan agama Islam.

2. Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci dengan lingkup berbeda



Gambar 4.2 Visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci lingkup berbeda

Berdasarkan gambar 4.2 dapat dipahami bahwa visualisasi jaringan berdasarkan kata kunci dengan lingkup berbeda menunjukkan terdapat kata kunci yang terhubung satu sama lain. Pertama dalam pembelajaran berhubungan dengan pendidikan agama islam, kedua dalam pembelajaran berhubungan dengan pengetahuan dan teknologi, ketiga dalam pembelajaran berhubungan dengan media pembelajaran, keempat dalam pembelajaran berhubungan dengan pemanfaatan

teknologi dan memanfaatkan teknologi, kelima dalam pembelajaran berhubungan dengan perkembangan teknologi. Jadi dalam pembelajaran mempengaruhi banyak hal terutama dalam pendidikan agama Islam.

Kemudian dari hasil kata kunci tersebut peneliti melakukan pencarian pada Moraref Kemenag RI dan Google scholar dengan jumlah hasil pencarian di Moraref Kemenag RI dan Google scholar Sekitar 3.115.311 hasil. Peneliti memilih 15 artikel ilmiah yang sesuai secara acak dalam rentang waktu tahun 2012 hingga tahun 2022. Hasil pemilihan tersebut peneliti memberikan pengkodean dengan tujuan mempermudah dalam mendiskripsikan hasil penelitian yang akan diterangkan pada tabel selanjutnya. Adapun ke 15 artikel ilmiah peneliti gambarkan dalam tabel dengan menyertakan, tahun terbit, judul, tujuan, metodologi penelitian dan hasil penelitian. Hal ini dimaksudkan oleh peneliti guna memberikan kemudahan pemaparan data yang fokus sesuai dengan kebutuhan analisa data dalam penelitian meta-analisis.

Berikut tabel dari ke 15 artikel ilmiah yang sudah peneliti himpun:

Kata kunci : PAI, ICT, TEKNOLOGI

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI

Jumlah hasil pencarian di Google Scholar dan Moraref

Sekitar 3.115.311 hasil

Pilihan 15 artikel yang sesuai dengan tema:

Tabel 4.1 Ringkasan artikel terkait tema PAI, ICT, dan Teknologi

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
1.	2013	Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Fiqih di Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Kelas XI Tahun Pelajaran 2013/2014	Fitri Sholihah	Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan E-Learning dalam pembelajaran Fiqih dan mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambatnya.	Penelitian kualitatif dengan pendekatan lapangan (field research)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan pembelajaran di SMK MUHI menggunakan metode belajar Diskusi dan ELearning berbasis Edmodo. 2. E-Learning difungsikan sebagai strategi pendukung dalam pembelajaran virtual saja. 3. Faktor pendukung: adanya fasilitas vital seperti 	<p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">B</p>

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						laptop, koneksi internet, perpustakaan, dan informasi yang memadai, 4. Faktor penghambat: kurangnya guru dalam merespon tanggapan siswa maupun sebaliknya,	
2.	Tahun	judul	penulis	Tujuan	metode	HASIL	
	2016	Pembelajaran berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri	Euis Sofi	Tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi pembelajaran e-learning pada Madrasah Tsanawiyah.	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi kasus	Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam terlihat pada motivasi, aktivitas	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
				<p>Penelitian dilakukan pada kelas VIII di MTsN 1 Pandeglang dan MTsN 18 Jakarta.</p>		<p>dan kreativitas siswa. Nilai akhir pembelajaran 70% di atas Kriteria Ketuntasan Minimum dan 30% di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum.</p>	
3.	2021	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas Xi Di Man 2 Lahat</p>	Rahman Taufik	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas X Di MAN 1 Lahat".</p>	<p>penelitian kuantitatif pendekatan kelas uji coba</p>	<p>Hasil penelitian ini adalah Analisis data yang didapat dari rumus product moment menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan setelah menggunakan</p>	C

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						<p>media pembelajaran” dapat diterima atau dapat dibuktikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Lahat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis whatsapp. Ini berarti semakin tinggi / semakin sering guru melakukan pengembangan</p>	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						terhadap media pembelajaran, maka akan semakin meningkat pula hasil belajar siswa Kelas X MAN 1 Lahat.	
4	2021	Pengaruh Penggunaan Musium Virtual Di Google Arts And Culture Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Pelajaran Ski Di Mts Darussalam Kota Lubuklinggau	Sa'idah	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran musium virtual terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaa n Islam di kelas VII MTs Darussalam Lubuklinggau,	penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperiment	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan museum virtual di geogle art and cultural terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs	D

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						Darussalam Lubuklinggau.	
5.	2020	Pembelajaran Fikih Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Mts Darul Ishlah Lubuklinggau	Teddy Paisar	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media audia visual dalam pembelajaran fikih dan mengetahui kelebihan dan kekurangan media visual dalam pembelajaran fikih	Penelitian kualitatif pendekata deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih dengan menggunakan media audio visual dilakukan dengan terlebih dahulu menjelaskan materi Fikih yang sedang dipelajari, disela-sela penjelasan itu diputarkan audio visual sebagai penguat agar siswa lebih paham tentang pelajaran	E

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						yang sedang dijelaskan.	
6.	2018	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pai Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Talang Padang Kab. Empat Lawang	Peni Yulian Sari Musih Hidayat	Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VIII SMPN 2 Talang Padang.	Penelitian Kuantitatif dengan pendekatan angket	Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang tinggi antara penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar PAI pada siswa kelas VIII SMPN 2 Talang Padang. Analisis data yang didapat dari rumus product moment menunjukkan bahwa ada	F

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						pengaruh antara variabel X dengan variabel Y pada siswa kelas VIII SMPN 2 Talang Padang.	
7.	2012	Pengaruh metode pembelajaran blended learning terhadap prestasi belajar materi fiqih kelas VIII A NU berbek waru sidoarjo	Abd hamid	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode pembelajaran blended learning terhadap prestasi belajar materi fiqih kelas VIII A NU berbek waru sidoarjo	Penelitian Kuantitatif dengan pendekatan regresi linier	Hasil menunjukkan Pengaruh metode pembelajaran blended learning terhadap prestasi belajar materi fiqih kelas VIII A NU berbek waru sidoarjo memiliki hasil signifikan dengan hasil yang cukup baik yaitu 56.77%.	G
8.	2017	Upaya Meningkatkan	Dedi Wahyudi	Tujuan penelitian	Penelitian <i>library</i>	Hasil penelitian	H

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		kan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Melalui Multimed a Lcd Proyektor	Devi Septya Wardani	ini adalah mengetahui peningkat an aktivitas dan hasil belajar aqidah akhlak melalui multimedia LCD Proyektor	<i>research</i> (penelitian kepustakaan)	n ini adalah bahwa penerapa n media: 1. Menin gkatka n aktivita s belajar peserta didik. Hal tersebu t berdas arkan studi pustak a yang peneliti peroleh . 2. Menin gkatka n hasil belajar. Hal ini berdas arkan studi pustak a yang peneliti peroleh , dari hasil belajar pra siklus- siklus mengal ami pening	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
9.	2015	Implementasi Model E-Learning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMA N 6 Bengkulu Selatan	Apsan Arjoyo	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui implementasi <i>e-learning</i> dalam pelajaran PAI di SMA N 6 Bengkulu Selatan serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala dalam implementasi.	Penelitian Kualitatif dengan pendekatan diskriptif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi E-learning di SMA N 6 Manna Bengkulu Selatan menggunakan fasilitas Facebook yaitu dengan menggunakan fitur-fitur yang ada di dalam facebook seperti Facebook Note, grup dan lainya. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses implementasi e-learning PAI diantaranya	I

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						ya kurangnya ketrampilan guru dalam mengoperasikan e-learning, koneksi internet	
10	2015	Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus di SMAN 13 Jakarta)	Ryan Zeini Rohidin Rihlah Nur Aulia Abdul Fadhil	Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PAI menggunakan <i>e-learning</i> di SMAN 13 Jakarta	Penelitian kualitatif pendekatan studi kasus	Hasil penelitian ini adalah: 1. Model pembelajaran PAI dengan <i>e-learning</i> di SMAN 13 Jakarta dilaksanakan dengan menggunakan modul modul di dalam mood	J

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						<p>le seper ti modu l bacaa n, penu gasan , kuis, dan chat.</p> <p>2. Pelak sanaa n e- learni ng da la m pemb elajar an PAI di SMA N 13 Jakar ta meng abu ngka n siste m e- learni ng dan konv ensio nal.</p> <p>3. kend ala dala m</p>	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						pelak sanaa n e- learni ng PAI: komp uter yang terbat as, Siste m evalu asi masi h belu m onlin e, dan kece patan meng akses inter net.	
11	2019	Penerapan Model Pembelajar an Scramble Berbasis Powerpoin t Untuk Meningkat kan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaa n Islam	Dini Fitria Johan Andriesgo	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui penerapan model pembelajar an scramble berbasis powerpoint dalam meningkat kan hasil belajar siswa pada bidang	Penelitian Kuantitatif tindakan kelas	Hasil penelitian ini menunju kkan ada peningka tan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari, sebelum tindakan rata-rata kelas baru	K

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
				studi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Satu di Madrasah Tsanawiyah PP. Nurul Islam Kampung Baru		mencapai 71,30 dan hanya 9 orang siswa atau 39,13% yang mencapai ketuntasan belajar, namun pada siklus I, dengan menggunakan model pembelajaran scramble berbasis power point mengalami peningkatan dengan rata-rata kelas mencapai 76,39 dan terdapat 15 orang siswa atau 65,22% yang mencapai ketuntasan belajar, dan	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						peningkatan tersebut berlanjut pada siklus II dengan rata-rata kelas mencapai 85,74 dan 22 orang siswa atau 95,65% yang mencapai ketuntasan belajar.	
12	2017	Pengembangan E-Learning Adaptif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas X SMA	Ziaurrahman, Herman Dwi Surjono	Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk, kelayakan produk, dan kebermanfaatan produk e-learning adaptif berbasis web untuk siswa kelas X SMA pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian Kuantitatif angket	Hasil penelitian menunjukkan bawah: 1. Produk e-learning adaptif berbasis web dengan fasilitas meliputi: tes gaya belajar,	L

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						<p>paket baha n ajar (mod e umu m dan khus us visua l audit ori dan kines tetik) , foru m perke nalan , disku si, dan chatti ng.</p> <p>2. Prod uk telah layak digun akan berda sarka n valid asi 2 ahli medi a.</p> <p>3. Terja di penin</p>	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						gkata n penc apaia n hasil belaj ar kogni tif siswa setela h meng guna kan e- learni ng adapt if.	
13	2021	Pengguna an Mobile Learning dengan Live Streaming Facebook pada Mata Pelajaran Qur'an Hadith	Husniyatus Salamah Zainiyati Nailul Muna	Tujuan penelitian ini adalah identifikasi pengguna an Mobile Learning dengan menggunak an Live Streaming Facebook pada proses pembelajar an siswa di MTs Robithotul Ashfiya' Sidokumpu l Bungah Gresik mata pelajaran Qur'an	Penelitian Kualitatif pendekatan studi kasus eksplorasi	Hasil peneliti an ini menjelas kan bahwa penggun anan mobile learning dengan live streamin g facebook pada mata pelajaran Qur'an Hadith di tingkat satuan Madrasa h	M

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
				Hadith.		Tsanawiyah berjalan dengan efektif.	
14	2021	Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form di Era New Normal	Marno Tsania Utsma Tausih	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui proses perencanaan, pelaksanaan, serta faktor pendukung dan penghambat dalam proses penilaian afektif menggunakan <i>Google Form</i> di era New Normal pada mata pelajaran PAI SMKN 2 Magetan	Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Hasil penelitian ini terdiri dari : 1. Perencanaan penilaian terdiri dari mela kukan telaah KI/KD, menentukan tujuan penilaian, membuat kisi-kisi, memilih jenis instrumen, dan membuat pedoman	N

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						pens koran . 2. Pelak sanaa n penil aian afekti f terdir i dari mera ncan g desai n instru men, mens osiali sasik an pengi sian Goog le Form , muri d meng isi penil aian afekti f, peng olaha n data dan pelap oran hasil.	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						3. Faktor pendukung terdiri dari memberikan kelengkapan pada sekolah, siswa dan guru melakukannya komunikasi secara aktif, penelitian bersifat objektif, komprehensif, ekonomis, keselamatan, dan kesehatan	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						siswa terja min. Faktor penghambat terdiri dari motivasi belajar siswa yang menurun, siswa mengalami kendala jaringan internet, guru tidak bisa memantau siswa secara langsung	
15	2017	Penerapan Media Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar	Esita	Tujuan penelitian ini adalah mengetahui minat belajar siswa sebelum	Penelitian Kuantitatif experiment kelas	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar	O

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
		Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Kelas Vii Mts Aisyiyah Palembang		dan sesudah penerapan Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam		siswa kelas VIIa sebelum diterapkan media Macromedia Flash 8 yang tergolong tinggi dengan persentase 7,69%, tergolong sedang dengan persentase 23,07% dan yang tergolong rendah dengan persentase 69,23%. Sedangkan minat belajar siswa kelas VIIa setelah diterapkan media Macromedia Flash 8 yang tergolong tinggi dengan persentase 38,4%, tergolong	

NO	TAHUN	JUDUL	PENULIS	TUJUAN	METODE	HASIL	KODE
						sedang dengan persentase 61,23% dan tergolong rendah dengan persentase 0%, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.	

Dari tabel diatas peneliti kemudian dapat mendiskripsikan hasil penelitian pada poin-poin berikut:

1. Kategori teknologi yang digunakan dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir

Dari ke 15 artikel ilmiah yang telah peneliti himpun dari berbagai sumber menunjukkan penggunaan teknologi yang berbeda pada pembelajaran PAI. Berikut peneliti paparkan tabel kategori teknologi dari 15 artikel terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI:

Tabel 4.2 kategori teknologi dari 15 artikel

Kategori Teknologi	Kode	Tahun
E-Learning	A, B, I, J, L	2013 - 2017
Power Point	K	2019
Aplikasi Whatsapp	C	2021
Museum Virtual Google Arts And Culture	D	2021
Media Audio Visual	E, F	2018 - 2020
blended learning	G	2012
Lcd Proyektor	H	2017
Mobile Learning Facebook	M	2021

Google Form	N	2021
Macromedia Flash 8	O	2017

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI cukup beragam. Setiap artikel ilmiah yang peneliti himpun menunjukkan adanya inovasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran PAI yang memiliki pola berbeda dengan pembelajaran konvensional. Inovasi ini terus berkembang dari tahun ke tahun menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, misalnya pada artikel ilmiah kisaran tahun 2020 hingga 2022 penggunaan teknologi seperti Mobile Learning Facebook, Google Form, Museum Virtual Google Arts And Culture, dan Aplikasi Whatsapp sudah ada yang menggunakannya dalam pembelajaran PAI.

Dari tabel diketahui juga bahwa E-Learning menjadi model teknologi yang telah digunakan cukup lama dalam pembelajaran PAI yaitu ada pada tahun 2013, 2015, 2016, dan 2017. Hal ini memberikan indikasi bahwa E-Learning memiliki kecocokan dalam pembelajaran PAI.

2. Tujuan utama penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir

Dari 2012 hingga 2022, total 15 artikel membahas penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI menunjukkan kategori tujuan penelitian yang beragam diidentifikasi di setiap kategori dari waktu ke waktu. empat tujuan penelitian utama diidentifikasi:

- 1) Untuk Peningkatan kualitas belajar,
- 2) Untuk Peningkatan kuantitas hasil belajar
- 3) Untuk uji coba suatu teknologi pembelajaran,
- 4) Untuk analisa dan evaluasi penerapan teknologi dalam pembelajaran

Secara umum penggunaan teknologi dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mendukung tujuan pembelajaran itu sendiri. Pada tahun 2019 akhir hingga tahun 2022 dimana pembelajaran terganggu karna adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan tidak diadakannya kegiatan pembelajaran dalam kelas, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI yang mulanya menjadi media pendamping pembelajaran konvensional dialihkan menjadi media utama pembelajaran PAI pembelajaran. Hal ini memberikan pengaruh signifikan pada poros tujuan penggunaan teknologi pembelajaran PAI.

Berikut peneliti paparkan tabel tujuan penggunaan teknologi dari 15 artikel terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI:

Tabel 4.3 Tujuan penggunaan teknologi dari 15 artikel

Kode Artike l	Tujuan Penggunaan Teknologi	Kode Artikel	Tujuan Penggunaan Teknologi
A	Mendeskripsikan pelaksanaan <i>e-learning</i>	I	Mengetahui implementasi <i>e-learning</i> pembelajaran
B	Menganalisis implementasi pembelajaran <i>e-learning</i>	J	Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>e-learning</i>
C	Meningkatkan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Whatsapp	K	Meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran <i>scramble powerpoint</i>
D	penggunaan media pembelajaran musium virtual terhadap motivasi dan hasil belajar	L	menghasilkan produk, kelayakan produk, dan kebermanfaatan produk <i>e-learning</i> adaptif berbasis web
E	Mengetahui pengguna-an media audia visual dalam pembelajaran PAI	M	Identifikasi penggunaan Mobile Learning dengan menggunakan Live Streaming Facebook pada proses pembelajaran
F	Peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan media audio visual	N	Mengetahui proses penilaian afektif menggunakan <i>Google Form</i> di era New Normal
G	Mengetahui pengaruh metode pembelajaran <i>blended learning</i> terhadap prestasi belajar	O	Mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Macromedia Flash 8

H	Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan bantuan multimedia LCD Proyektor		
----------	--	--	--

3. Metodologi dan hasil yang ada dalam studi meta analisis penggunaan teknologi pada pembelajaran PAI

a. Metodologi

Secara umum metodologi yang digunakan pada 15 artikel terkait penerapan penguanaan teknologi dalam pembelajaran PAI terbagi atas 3 kategori berikut:

1) Kualitatif

Dari 15 artikel terdapat 6 artikel yang menggunakan metode kualitatif yaitu pada artikel berkode: A, E, I, J, M, N. Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi kualitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian melalui pemahaman diskriptif.

2) Kuantitatif

Dari 15 artikel terdapat 8 artikel yang menggunakan metode kuantitatif yaitu pada artikel berkode: B, C, D, F, G, K, L, O. Peneliti pada artikel tersebut menggunakan metodologi kuantitatif untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian melalui persentase angka.

3) Kepustakaan

Dari 15 artikel terdapat 1 artikel yang menggunakan metode kepustakaan yaitu pada artikel berkode: H. Peneliti pada artikel tersebut memilih menggunakan metodologi Penelitian *library research* (penelitian kepustakaan) untuk mendukung penelitiannya. Jika dilihat dari judul penelitian metodologi ini dimaksudkan untuk memberikan kejelasan hasil penelitian melalui diskripsi pustaka yang telah ada.

b. Hasil

Secara umum terdapat garis kesamaan pada hasil yang didapatkan dari ke 15 artikel imiah yang peneliti himpun yaitu Memberikan hasil positif terkait peningkatan keberhasilan pembelajaran PAI jika diterapkan dengan penguanaan teknologi pembelajaran

B. Analisis Data Penelitian

Berdasarkan deskripsi di atas, hasil analisis data penelitian Studi ini dimulai dengan mengajukan tiga pertanyaan penelitian utama yaitu tentang kategori teknologi apa saja yang digunakan dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, tujuan apa saja yang menjadi utama penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir dan metodologi penelitian yang digunakan, hasil serta rekomendasi yang muncul dari studi ini.

1. Kategori teknologi yang digunakan dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir

Sebagai analisa jawaban atas pertanyaan penelitian pertama, perlu dipahami bahwa teknologi dan pendidikan memiliki bidangnya tersendiri.¹⁶ Meskipun teknologi juga dikembangkan melalui pendidikan namun hal itu adalah bidang khusus pembelajaran teknologi. Adapun dalam bidang pendidikan selain sebagai suatu bidang tersendiri, teknologi memegang peranan sebagai media yang mempermudah proses pendidikan.¹⁷ Secara sederhana teknologi memiliki dua peran dalam pendidikan yaitu sebagai materi yang diajarkan dan sebagai alat bantu belajar.¹⁸

Pada penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI, teknologi berperan sebagai alat bantu belajar.¹⁹ Oleh karena itu dalam penggunaannya teknologi pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal berikut:

- a. Perlu adanya kemampuan penggunaan yang memadai bagi pendidik dan peserta didik.
- b. Perlu memilih kategori teknologi yang paling efektif dan efisien sesuai dengan materi ajar.
- c. Tidak memberikan beban biaya, tenaga dan waktu yang besar bagi pembelajaran.²⁰

Dengan pertimbangan tersebut penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI akan lebih maksimal sesuai dengan fungsi teknologi sebagai mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi memiliki banyak macamnya, jika melihat pada landasan teori di

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 1.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 6.

¹⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 11.

¹⁹ Moh Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif Di Sekolah, Keluarga Dan Masyarakat* (Yogyakarta: LkiS Yogyakarta, 2009), 39.

²⁰ Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif Di Sekolah, Keluarga Dan Masyarakat*, 41.

BAB II terdapat 5 kategori teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.²¹ Adapun pemaparan analisis 5 kategori teknologi dalam pembelajaran PAI dengan ke 15 artikel yang peneliti himpun adalah:

a. Pembelajaran berbasis komputer

Komputer merupakan salah satu bentuk teknologi yang diciptakan dengan tujuan utama mempermudah pekerjaan manusia diberbagai bidang kehidupan.²² Pada artikel penelitian ini yang telah peneliti pilih terdapat 3 tema yang spesifik menggunakan teknologi berbasis computer sebagai fokus penelitiannya. Pertama, penggunaan aplikasi software powerpoint sebagai media penyampaian materi dan strategi pembelajaran PAI.²³ Melalui penggunaan software pwerpoint ini pendidik mendesain materi yang lebih berwarna, pendidik juga mengkombinasikan dengan pembelajaran Scramble agar peserta didik lebih aktif.

Kedua, menggunakan Google Form untuk penilaian ranah afektif.²⁴ Penggunaan aplikasi google from dapat membantu pendidik dalam melakukan penilaian jarak jauh pada peserta didik. Google from dapat didesain mudah secara lembar angket digital untuk kemudian hasilnya diolah dengan aplikasi software computer.

Ketiga, Media Macromedia Flash 8 yaitu software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.²⁵ Software computer ini dapat digunakan sbagai sarana pembuatan animasi. Dalam artikel yang peneliti himpun menunjukkan penggunaan Macromedia Flash 8 untuk mengolah materi PAI menjadi lebih menarik.

b. E-learning

²¹ A Muhammad, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 89.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar-Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008), 22.

²³ Dini Fitria, Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kebudayaan Islam Tahun 2019, 22-23.

²⁴ Tausih, Pelaksanaan Penilaian Ranah Afektif Menggunakan Google Form di Era New Normal Tahun 2021, 23-33.

²⁵ Esita, Penerapan Media Macromedia Flash 8 Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas VII MTs Aisyiyah Palembang Tahun 2017, 15.

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet sebagai media pembelajaran. siswa dapat mengakses materi pelajaran baik itu berupa video, gambar, teks ataupun suara dimana saja tanpa harus bertatap muka dengan pengajar.²⁶ *E-learning* memberikan kemudahan belajar dan memberikan kesan dan suasana menarik bagi pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran dengan model *E-learning* telah banyak diterapkan di perguruan tinggi.²⁷ Umumnya *E-learning* tidak menjadi suatu fokus model pembelajaran suatu lembaga pendidikan namun hanya sebagai penunjang pembelajaran. Pada artikel yang telah peneliti pilih terdapat 5 tema yang spesifik menggunakan teknologi *E-learning* sebagai fokus penelitiannya. Dalam artikel yang telah peneliti pilih *E-learning* juga terlihat sering digunakan pada tahun penelitian yang berbeda.

c. *Blended learning*

Blended learning menjadi bagian dari perkembangan *E-learning*. Berbeda dengan *E-learning* yang hanya menyajikan materi dan pembelajaran tak langsung *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka secara langsung melalui aplikasi online.²⁸ *Blended learning* memungkinkan pendidik dan peserta didik bertemu pada waktu yang sama ditempat yang berbeda-beda. Dengan meningkatnya teknologi komunikasi maka pembelajaran *Blended learning* menjadi lebih variatif.²⁹ Pada artikel yang telah peneliti pilih terdapat 3 tema yang spesifik menggunakan teknologi *Blended learning* sebagai fokus penelitiannya. Yaitu penggunaan aplikasi whatsapp, facebook dan google

d. Perpustakaan digital

Dalam dunia pendidikan perpustakaan menjadi bagian penting untuk memberikan akses pengetahuan. Secara umum perpustakaan menyediakan berbagai literature dalam bentuk

²⁶ Winastwan Gora, *PakemaTIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015), 26.

²⁷ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 23.

²⁸ Izuddin Syarif, 'Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2.2 (2012), 13.

²⁹ Syarif, 'Pengaruh Model Blended Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa SMK', 15.

buku yang bisa dibaca secara bebas.³⁰ Perpustakaan digital muncul karena perkembangan teknologi yang cepat berdampak pada kurangnya minat untuk datang ke perpustakaan guna membaca buku. Perpustakaan digital memiliki fungsi sama dengan perpustakaan umum yaitu menyediakan buku dan literature pengetahuan untuk dipelajari. Perpustakaan digital sekarang memiliki banyak inovasi digital dengan menampilkan foto dan video terkait suatu pengetahuan.³¹ Pada artikel yang telah peneliti pilih terdapat 1 tema yang spesifik menggunakan teknologi perpustakaan digital sebagai fokus penelitiannya. Yaitu penggunaan aplikasi Musium Virtual Di Google Arts And Culture melalui aplikasi ini dapat melihat dan mempelajari informasi digital dalam bentuk gambar dan ilustrasi.

e. Penggunaan alat pendukung KBM

Pada proses pembelajaran pendidik diberikan kebebasan untuk memberikan penyampaian materi dengan cara terbaik agar peserta didik faham. Pendidik dapat menggunakan berbagai alat dan media untuk dijadikan penunjang pengajaran.³² Penggunaan alat teknologi seperti laptop dan projector dengan dipadukan media video dan audio akan memberikan kesan yang lebih menarik bagi peserta didik. Pada artikel yang telah peneliti pilih terdapat 3 tema yang spesifik menggunakan teknologi alat pendukung KBM sebagai fokus penelitiannya. Alat tersebut adalah media audio visual dan projector.

Berikut tabel tentang kategori penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI:

Tabel 4.4 Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI

Kategori Berdasarkan Teori	Teknologi Pembelajaran	Kode Artikel
Pembelajaran berbasis computer		K, N, O
<i>E-learning</i>		A, B, I, J, L
<i>Blended learning</i>		C, G, M
Perpustakaan digital		D
Penggunaan alat pendukung KBM		E, F, H

³⁰ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 212.

³¹ Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, 213.

³² Gora, *PakemaTIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*, 28.

2. Tujuan utama penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI dalam kurun waktu 10 tahun terakhir

Untuk menjawab pertanyaan kedua, penelitian saat ini menemukan bahwa sebagian besar artikel yang dipilih bertujuan untuk meningkatkan hasil dalam domain intelektual, seperti untuk peningkatan kualitas belajar, dan untuk peningkatan kuantitas hasil belajar serta adanya tujuan lain seperti untuk uji coba suatu teknologi pembelajaran, dan analisa dan evaluasi penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI.

Sebagaimana penggunaan media dan alat lain dalam suatu proses belajar mengajar teknologi ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan teknologi pembelajaran pada PAI diyakini dapat meningkatkan motifasi dan hasil belajar.³³ Keyakinan ini juga mendorong para pendidik mulai banyak melakukan uji coba berbagai macam teknologi yang sudah ada pada pembelajaran yang mereka ampu. Penggunaan teknologi ini jika dilihat pada 15 artikel yang peneliti himpun terdapat pada berbagai lini pembelajaran mulai dari pembuka pembelajaran yang berfungsi sebagai perangsang motivasi belajar, media penyamaan dan olah materi pembelajaran hingga evaluasi dan penilaian hasil belajar.

Jika dipahamkan lebih dalam terlihat adanya upaya untuk menjadikan penggunaan teknologi sebagai tujuan kedua pembelajaran. Hal ini terlihat dibeberapa artikel ilmiah yang terbit diatas tahun 2019 yang diterapkan ketika terjadi wabah *pandemic covid-19*. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI terlihat lebih bervariasi dan diterapkan seolah menjadi kelas baru bagi peserta didik. Misalnya teknologi *Blended learning* yang menggunakan aplikasi familiar seperti *whatsapp*, *facebook* dan *google* yang kini telah dimiliki hampir semua orang dan dapat diakses mudah dengan smartphone.

3. Metodologi, hasil dan rekomendasi yang ada dalam studi meta analisis penggunaan teknologi pada pembelajaran PAI

Untuk menjawab pertanyaan ketiga:

a. Metodologi

Metodologi yang paling umum digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan angket, dengan sejumlah delapan publikasi yang melaporkan tinjauan kuantitatif. Metodologi ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil melalui perbandingan

³³ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 39.

presentase yang lebih kompleks misalnya penelitian untuk uji coba teknologi pembelajaran PAI metode kuantitatif dapat menjawab perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan teknologi pembelajaran PAI dengan detail nilai tiap peserta didik.

Meskipun sebagian besar penelitian kuantitatif, penulis mengakui sejumlah keterbatasan yang berkaitan dengan penelitian mereka. Keterbatasan muncul dari metodologi yang digunakan dalam studi. Misalnya, sebagian besar penelitian dilakukan dengan sejumlah kecil peserta, memaksakan keterbatasan pada analisis statistik dan dengan demikian generalisasi temuan. Kemudian untuk metodologi kualitatif terdapat 6 artikel pilihan yang menggunakannya.

Pemasalahan lain beberapa artikel berfokus pada penggunaan teknologi misal *E-learning* tetapi memberikan detail yang tidak memadai tentang penerapan dan analisis data, sehingga menimbulkan kekhawatiran atas validitas dan kekokohan hasil penelitian.

b. Hasil

Secara umum ke lima belas artikel yang peneliti himpun memberikan hasil positif terkait keberhasilan pembelajaran PAI jika diterapkan dengan penggunaan teknologi pembelajaran.

c. Rekomendasi

Melihat akan adanya keterbatasan pada sejumlah artikel ilmiah yang diuraikan sebelumnya, peneliti mencoba memberikan perbaikan atau rekomendasi dalam beberapa segi berikut:

1) Segi metodologi

Metodologi yang digunakan pada kebanyakan artikel ilmiah diatas perlu dikembangkan mencakup penggunaan sampel peserta yang lebih besar dan jangka waktu yang lebih panjang untuk menghindari efek subjektif dimana kesadaran subjek tentang partisipasi mereka dalam percobaan menyebabkan perubahan perilaku mereka selama proses penelitian. Hal ini tentu akan memberikan kurangnya keabsahan terhadap kredibilitas hasil penelitian.

2) Segi inovasi teknologi pembelajaran PAI

Berbagai penulis membuat rekomendasi untuk upaya lebih meningkatkan inovasi teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI. Dengan cara ini uji coba dan *prototype* baru untuk teknologi pembelajaran bisa ditingkatkan. Patut dicatat juga bahwa sebagian besar

rekomendasi adalah mengembangkan teknologi yang lebih serius untuk meningkatkan hasil belajar, dan menyesuaikan teknologi untuk memenuhi beragam kebutuhan pembelajaran peserta didik. Sehubungan dengan keterbatasan desain dan pengembangan teknologi yang khusus untuk pembelajaran PAI, rekomendasi dibuat untuk lebih menekankan pada analisis strategi yang efektif dan pengaturan pedoman untuk suatu teknologi agar mudah digunakan, serta pengembangan teknologi tertentu yang selaras dengan peningkatan spesifik proses intelektual.

Beberapa penulis merekomendasikan pengembangan dan penggunaan lebih banyak teknologi pembelajaran yang mempromosikan kesenangan, keterlibatan, dan motivasi daripada yang hanya berfokus pada peningkatan nilai tertulis. Oleh karena itu, teknologi dapat dikembangkan untuk pengembangan lebih banyak memungkinkan pembelajaran diterapkan pada fungsi kehidupan sehari-hari seperti komunikasi dan interaksi sosial. Dimana hal ini juga sejalan dengan fungsi PAI sebagai bagian dari bekal untuk peserta didik menjalankan kewajiban agama dan bermasyarakat.

3) Segi efektivitas waktu pembelajaran

Waktu merupakan standar dasar yang diberikan pada pendidik dalam membentuk peserta didik menjadi pandai. Pertimbangan waktu pembelajaran yang efektif menjadi kunci penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat guna. Beberapa rekomendasi terkait efektivitas waktu pembelajaran dengan penggunaan teknologi pembelajaran adalah pemilihan teknologi yang instan tanpa membutuhkan banyak persiapan dalam kelas, pemilihan teknologi yang telah dikenal peserta didik, melakukan uji coba mandiri sebelum diterapkan pada kelas ajar dan pemilihan teknologi berdasar kebutuhan materi.

4) Keterbatasan kajian terkini

Meta-analisis saat ini sendiri bukan tanpa batasan. Karena bergantung pada artikel yang diterbitkan, tidak lepas dari bias publikasi karena, ada kecenderungan yang lebih tinggi untuk makalah dengan hasil positif untuk diterima untuk diterbitkan. Selain itu, penggunaan teknologi pada pembelajaran PAI masih terlalu minim di tahun-tahun awal. Sebagai demikian, meskipun pemilihan artikel yang diterbitkan dalam dekade terakhir memungkinkan untuk

meninjau penelitian baru-baru namun akan memberikan bias pada peneliiian yang lebih lama atau dengan penelitian dengan hasil negatif. Penelitian dimasa depan mungkin dapat memperluas pemilihan artikel untuk memasukkan artikel yang diterbitkan sejauh ketika penggunaan teknologi pada pembelajaran PAI diterapkan. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam penelitian ini terletak pada banyaknya kategori teknologi dan kategori pembelajaran PAI yang membuat pemilihan dan kategorisasi artikel terkadang bermasalah.

Akhirnya, keterpercayaan penelitian dapat ditingkatkan melalui pembentukan *kredibilitas* (kebenaran temuan), *transferabilitas* (penerapan temuan ke konteks lain), *konfirmabilitas* (netralitas dalam temuan penelitian) dan ketergantungan (*replikabilitas* dan konsistensi temuan). Ini dapat dicapai melalui perluasan pencarian data untuk memasukkan kumpulan artikel yang lebih besar, dan penyertaan pemeriksaan pembuat artikel imiah dan jejak audit.

