

## Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin and Peck: Transformasi Pembelajaran PAI yang Dinamis

Miska Unil Ilma<sup>1</sup>, Mulyawan Safwandy Nugraha<sup>2</sup>,

<sup>1-2</sup>UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail : [mischailma115@gmail.com](mailto:mischailma115@gmail.com)<sup>1</sup>, [mulyawan@uinsgd.ac.id](mailto:mulyawan@uinsgd.ac.id)<sup>2</sup>

---

DOI : 10.55656/ksij.v6i1.183

---

Disubmit: (14 Mei 2024) | Direvisi: (13 Juni 2024) | Disetujui: (1 Juli 2024)

### *Abstract*

*Technology and information in learning have a vital role. With technology and information, learning will be more varied and in line with the demands of the times. One learning design model that can integrate technology with learning is the Hannafin and Peck model. This research aims to determine the application of technology using the Hannafin and Peck model in PAI learning. This research uses a qualitative approach with a case study type that takes place at SMPN 1 Serangpanjang Subang. In theory, the Hannafin and Peck model is not known to PAI teachers at SMPN 1 Serangpanjang. Still, in practice, PAI teachers there have implemented technology integration with the Hannafin and Peck model.*

**Keywords:** *Hannafin and Peck, Information Technology, PAI Learning*

### **Abstrak**

Teknologi dan Informasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting. Dengan teknologi dan informasi pembelajaran akan lebih bervariasi dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Salah satu model desain pembelajaran yang bisa mengintegrasikan teknologi dengan pembelajaran adalah model Hannafin and Peck. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan teknologi dengan model Hannafin and Peck dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang bertempat di SMPN 1 Serangpanjang Subang. Secara teori, model Hannafin and Peck ini tidak dikenal oleh guru PAI di SMPN 1 Serangpanjang, tapi secara praktik guru PAI disana telah menerapkan integrasi teknologi dengan model Hannafin and Peck ini.

**Kata kunci:** Hannafin and Peck, Teknologi Informasi, Pembelajaran PAI

### **Pendahuluan**

Globalisasi telah mengubah banyak hal dalam Masyarakat (Budiarto, 2020; Kurniawatik et al., 2021; Lestari, 2018; Rooselia et al., 2021). Mengingat betapa cepatnya ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang, pergeseran ini tidak dapat dihindari (Ghofur, 2019; Masitoh, 2018). Dengan adanya fenomena ini, kesadaran masyarakat akan pentingnya

pendidikan untuk memahami kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkat tajam (Isnando, 2019). Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian dari Kurikulum Nasional yang berperan dalam membangun karakter anak bangsa mau tidak mau harus bisa menyesuaikan dengan tuntutan zaman yang semakin canggih dan kompetitif (Hadi, 2013; Suradi, 2018).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuka banyak peluang positif untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, lebih hidup dan sesuai dengan kondisi saat ini (Nurdin, 2016; Yaumi, 2011). Misalnya, dengan teknologi akses pada sumber belajar akan terbuka sangat luas (Murizal, 2021; Mustofa et al., 2019; Rahmi et al., 2021), penggunaan media pembelajaran juga akan sangat bervariasi (Amanullah, 2020; Kis et al., 2021) juga fleksibilitas waktu dan tempat (Fadhila & Wicaksana, 2020; Hapsari & Pamungkas, 2019). Teknologi juga bisa menjadi bekal peserta didik untuk memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif dan terhubung secara global (Diah Rasmala Dewi, 2019). Tentu saja dengan pemanfaatan yang maksimal sehingga menjadikan peserta didik lebih berfikir kritis, komunikatif, kolaboratif dan juga kreatif.

Banyaknya manfaat dari mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI bukan berarti tidak ada kekurangan didalamnya. Pada prosesnya, kendala yang dialami dalam pengembangan teknologi dan informasi di sekolah-sekolah adalah kurangnya sarana prasarana dan lemahnya sumber daya manusia. Misalnya, dari sekitar 40.000 sekolah terdapat 30 persen belum memiliki akses listrik (Jakariya, 2023; Kemendikbud RI, 2017). Dari 361 sekolah masih ada 16,38 persen yang tidak memiliki komputer, 63,28 persen tidak memiliki notebook atau laptop, 60,45 persen sekolah tidak memiliki proyektor, 38 persen tidak memiliki lab komputer, juga kemampuan guru yang tidak bisa menguasai sistem operasi komputer sebanyak 22,03 persen (Jakariya, 2023; Kemendikbud RI, 2017).

Keterbatasan lain dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana menentukan model atau desain pembelajaran yang sesuai (Hidayati, 2021). Guru perlu merencanakan dengan cermat dan matang dalam menentukan komponen-komponen dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI. Karena pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan semata tentang ajaran Islam, tapi juga bagaimana meningkatkan sikap spiritual, sosial dan karakter peserta didik (Mumtahanah & Suyuthi, 2021; SOBRY & Fitriani, 2022).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan pembelajaran dan membantu mencapai tujuannya. Dengan menyoroti kemungkinan penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI, penelitian ini diyakini akan menawarkan pemahaman komprehensif tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengajarkan konten PAI secara efektif kepada peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan model Hannafin and Peck yang merupakan salah satu cara bagaimana guru menyajikan pembelajaran PAI dengan berbasis teknologi.

#### *Metode Penelitian*

Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif Studi Kasus dengan tujuan untuk memahami implementasi integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI,

tepatnya di SMP Negeri 1 Serangpanjang. Penelitian ini dilaksanakan secara online dan juga tatap muka. Dengan alat pengumpul data menggunakan wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

Sebelum melakukan wawancara peneliti terlebih dahulu menghubungi narasumber yakni guru PAI di SMPN 1 Serangpanjang yang bersedia memberikan informasi awal terkait pembelajaran PAI di SMPN 1 Serangpanjang kemudian disusul dengan wawancara dengan Ibu Ida dan juga bapak Suhwara, S.Pd., Gr sebagai kepala sekolah. Kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung di kelas pada tanggal 15 November 2023. Untuk studi dokumentasi peneliti menggunakan RPP dan Modul Ajar PAI serta mengumpulkan berbagai jenis literatur yang berkaitan dengan judul penelitian khususnya literatur tentang model Hannafin and Peck.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Peneliti mendapati bahwa tidak semua guru di SMPN 1 Serangpanjang mengenal istilah Model Hannafin and Peck dalam desain pembelajaran. Hal ini menjadi maklum karena model desain pembelajaran ini memang tidak terlalu familiar dikalangan guru-guru kita. Padahal jika dilihat secara historis, model ini sendiri ditemukan pada tahun 1987. Ini menjadi salah satu fakta bahwa dalam proses pembelajaran PAI pengetahuan akan desain pembelajaran tidak terlalu bervariasi. Setelah cukup lama berbincang dan sedikit menjelaskan tentang gambaran model desain pembelajaran Hannafin and Peck ini, terutama jika dikaitkan dengan integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran, secara garis besar model desain pembelajaran ini juga diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Serangpanjang dalam materi tertentu. SMPN 1 Serangpanjang merupakan salah satu SMP Negeri di kabupaten Subang yang cukup baik dalam penggunaan teknologi yang memiliki fasilitas IT seperti Smartboard, lab komputer, tab dan juga cromebook.

Saat ditanyai tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan implementasinya, Dede Ruhiman menjelaskan bahwa penggunaan teknologi biasanya dimulai dari media pembelajaran berupa power point yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, bahan ajar bisa dari artikel atau ebook yang bisa diakses peserta didik di jam pembelajaran, terkadang juga menggunakan Quizizz atau Wordwall untuk evaluasi dengan game-game interaktif.

Dalam modul ajar yang ia buat misalnya pembelajaran PAI Kelas IX yang sudah memasuki materi tentang Sejarah Perkembangan Islam di Nusantara, beliau membuat power point (PPT) interaktif sebagai media pembelajaran yang ia pilih. Menyajikan gambar dan video bahkan melakukan evaluasi dengan soal berbentuk TTS dari platform Wordwall. Meski tidak secara langsung mengetahui nama model desain pembelajaran yang ia terapkan, secara garis besar ia telah menerapkan model Hannafin and Peck ketika ia membuat media pembelajaran dengan tahapan analisis, desain dan juga pengembangan/implementasi.

Tahapan awal model Hannafin and Peck yaitu pengembang dalam hal ini adalah guru, akan melakukan analisis kebutuhan peserta didik, secara tidak langsung Ibu Ida telah menganalisis kebutuhan peserta didik di kelasnya. Ia memahami bahwa peserta didiknya dalam memahami materi sejarah akan mengalami kesulitan karena mempelajari hal-hal yang sudah lampau yang bagi mereka 'tidak seru' karena tidak bersinggungan dengan kehidupan

nyata mereka. Maka disini, beliau membuat Power Point (PPT) yang didalamnya tidak hanya sekedar berisi tulisan materi, tapi juga video dan gambar-gambar seperti peta penyebaran agama Islam, kebudayaan Nusantara pasca masuknya Islam juga gambar-gambar walisongo yang bisa menghubungkan peserta didik untuk memahami sejarah. Disini, peran teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran juga memiliki peran yang besar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang dibuat menggunakan teknologi informasi membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi. Peserta didik dari kelas IX C SMPN 1 Serangpanjang terlihat antusias. Ini bisa menjadi bentuk evaluasi / feed back positif selama pembelajaran berlangsung. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terutama dengan model Hannafin and Peck yang menghasilkan produk ini bisa menjadi pilihan dalam menentukan desain pembelajaran diluar segala bentuk kekurangan yang ada.

## **Pembahasan**

### **Konsep Integrasi Teknologi dalam Pendidikan**

Konsep "integrasi teknologi dalam pendidikan" mengacu pada penggabungan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ke dalam proses pendidikan dan pengajaran (Lase, 2022). Tujuan integrasi teknologi ini adalah untuk memperkuat peserta didik untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin terhubung, meningkatkan akses ke informasi, mengajarkan keterampilan digital, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Amelia, 2023).

Beberapa aspek kegiatan dalam pembelajaran yang dapat terintegrasikan dengan teknologi diantaranya:

1. Pembelajaran Interaktif : teknologi memungkinkan pendidikan menjadi lebih interaktif dan menarik. Ini dapat mencakup penggunaan simulasi, perangkat lunak, dan media untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih dinamis (Yusron et al., 2023). Sehingga peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tentunya sesuai dengan karakter mereka sebagai generasi Z dan Alpha. Hal ini sama dengan apa yang disampaikan oleh beberapa peserta didik yang diwawancarai dalam penelitian ini. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran dengan media teknologi lebih seru dan menyenangkan. Mereka lebih semangat dengan game-game yang disediakan oleh guru untuk evaluasi di akhir pembelajaran.
2. Akses ke Sumber Belajar: Integrasi teknologi memberikan akses yang lebih mudah dan cepat ke berbagai sumber daya pendidikan, seperti e-book, jurnal online, video pembelajaran, dan sumber daya digital lainnya. Hal ini membantu mendiversifikasi materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak pilihan kepada peserta didik.

Guru PAI di SMPN 1 Serangpanjang ibu Ida mengatakan bahwa ia banyak belajar dari konten-konten creator tentang pembelajaran yang menyenangkan. Ia juga banyak mendapatkan sumber belajar yang beragam untuk disampaikan kepada peserta didik agar lebih luas pemahaman mereka.

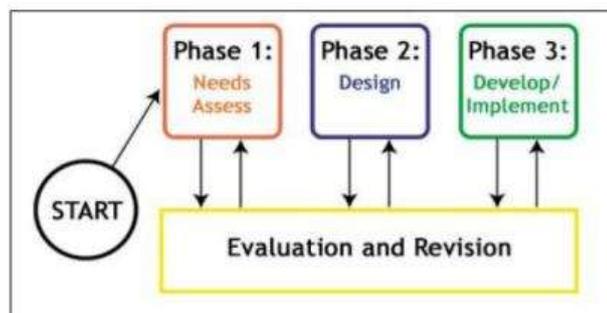
3. Kolaborasi dan Komunikasi : teknologi sekarang memungkinkan peserta didik bekerja sama satu sama lain, baik dalam kelas maupun secara virtual. Platform pembelajaran daring, diskusi online, dan proyek kolaboratif memberi mereka kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka dan belajar bekerja sama.
4. Penilaian Berbasis Teknologi : penggunaan teknologi untuk menilai kemajuan belajar peserta didik dapat mencakup penggunaan ujian online, penilaian otomatis, dan portofolio digital. Ini memberikan informasi yang lebih cepat dan terukur tentang pencapaian siswa. Teknologi juga merubah momok evaluasi yang menyeramkan menjadi kegiatan yang seru dan menyenangkan dengan adanya aplikasi dan platform digital yang menyediakan model evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game interaktif. Misalnya saja dengan menggunakan Quizizz, Kahoot atau juga wordwall dan yang lainnya.
5. Pembelajaran Daring : Integrasi teknologi juga mencakup pendekatan pembelajaran sepenuhnya daring jika dibutuhkan. Siswa dapat mengakses bahan pelajaran kapan saja dan di mana saja melalui platform e-learning. Ini memungkinkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.
6. Pengembangan Ketrampilan Digital : Peserta didik yang menggunakan teknologi dapat memperoleh keterampilan digital yang diperlukan untuk sukses di era modern, seperti kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak produktivitas, pemahaman tentang literasi digital, dan kemampuan untuk menganalisis data di internet sehingga mengembangkan potensi mereka secara luas.

### **Model Hannafin and Peck**

Hannafin and peck adalah salah satu model desain pembelajaran yang berorientasi pada hasil atau produk. misalnya media pembelajaran seperi video, multimedia, modul elektornik maupun cetak.

*“Hannafin-Peck design is a product oriented learning model that needs to undergo several phases which are needs analysis phase, design phase and development and implementation phase. Assessment and evaluation needs to be done in every phase by using data collection method such as survey and the results from the collected data will be used as a mold to develop a product. Analysis and evaluation process needs to be done carefully in every development process so that any typical error could be avoided” (Marwan & Hock, 2017)*

Dari paragraph diatas dapat disebutkan bahwa model hannafin and peck ini memiliki 3 proses tahapan; analisis, desain dan pengembangan – implementasi. Setiap proses tahapan tersebut harus ada penilaian dan evaluasi seperti dengan menggunakan survey guna mengembangkan prodak yang sedang dibuat.



Gambar 1: Model Hannafin and Peck

Pada tahap analisis guru (perancang atau pengembang) harus menilai karakteristik kelompok sasaran untuk memastikan bahwa proses desain memiliki petunjuk yang dapat diikuti (Joshua Chukwuemeka et al., 2020) Proses ini diperlukan untuk menentukan apa yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran. Ini termasuk tujuan dan tujuan media pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan, dan kebutuhan media pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2025). Memasuki tahap kedua yaitu desain guru harus menentukan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah menggunakan proyek atau media yang ia buat. Lalu pada tahap ketiga pengembangan - implementasi guru menggabungkan tahapan kesatu dan kedua menjadi produk / media yang ingin ia buat. Dan perlu diingat bahwa pada setiap tahapan ini perlu adanya evaluasi.

Sesuai dengan RPP dan hasil wawancara dengan guru PAI yang ditemui ketika observasi, pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan teori model pembelajaran Hannafin and Peck dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 1: Model Hannafin And Peck dalam Pembelajaran PAI di SMPN 1 Serangpanjang

Tahapan Model Hannafin and Peck	Implementasi dalam Pembelajaran	Hasil
Need Assess	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis gaya belajar siswa dengan observasi harian</li> <li>Hasil Ujian Formatif maupun Sumatif Siswa</li> <li>Respon siswa secara langsung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik cenderung lebih semangat dan hidup dengan pembelajaran dengan media visual dan audio</li> <li>Kurangnya siswa pada pengetahuan sejarah Islam (Susah menghafal nama dan tahun)</li> </ol>

---

		3. Respon siswa lebih positif ketika pembelajaran menggunakan media teknologi dibuktikan dengan pujian juga obrolan mereka dengan teman sejawat
Design	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran.</li> <li>2. Pemilihan perangkat lunak (software) yang akan digunakan untuk membentuk media pembelajaran baik materi maupun evaluasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan aplikasi canva untuk membuat Power Point interaktif (akses lebih mudah dan variative)</li> <li>2. Menggunakan Platform Wordwall untuk evaluasi karena banyak pilihan game interaktif</li> <li>3. Mencari visual tokoh-tokoh ulama Nusantara (wali songo) di google</li> </ol>
Develop	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan media belajar</li> <li>2. Menyediakan bahan evaluasi</li> <li>3. Melihat respon siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi Media dilihat dari respon siswa</li> </ol>

---

### **Konsep Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin and Peck**

Konsep integrasi teknologi adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam model ini, integrasi teknologi mengacu pada penggunaan sumber daya dan alat teknologi untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Sehingga produk atau media yang dihasilkan dalam model ini harus berkaitan dengan teknologi.

Teknologi dapat memperluas pengalaman belajar, mendorong interaksi, dan mempermudah akses ke informasi. Sebagai contoh, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep agama Islam dalam pembelajaran agama Islam dengan menggunakan presentasi multimedia, simulasi, dan sumber daya daring. Mereka

dapat memperluas pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama dengan membaca sumber online, berpartisipasi dalam diskusi online, atau bahkan menggunakan aplikasi pendidikan. Dengan menggunakan teknologi, tidak hanya materi pelajaran diperkaya, tetapi juga lingkungan pembelajaran menjadi dinamis dan memotivasi.

### **Simpulan**

Dari penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Serangpanjang, bisa disimpulkan bahwa model Hannafin and Peck adalah model desain pembelajaran yang tidak mereka kenal. Tapi dari observasi dan wawancara yang dilakukan berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran, penulis mendapatkan pemahaman bahwa secara teori baik guru maupun kepala sekolah tidaklah mengetahui akan model ini, tetapi secara tidak langsung penerapannya sudah berlangsung dalam mata pelajaran tertentu. Pembuatan media belajar seperti Power Point dalam rangka memberikan pembelajaran yang lebih efektif bisa dikatakan sesuai dengan model desain pembelajaran Hannafin and Peck.

### **Saran**

Penelitian ini bisa menjadi salah satu batu loncatan untuk meneliti desain pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran PAI di sekolah. Terutama pembelajaran yang mengedepankan penggunaan teknologi dan juga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Amanullah, M. A. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *AlMarsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50-56. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- Diah Rusmala Dewi. (2019). PENGEMBANGAN KURIKULUM DI INDONESIA DALAM MENGHADAPI TUNTUTAN ABAD KE-21. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(1), 1-22. <https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.123>
- Fadhila, A. A., & Wicaksana, L. (2020). SISTEMATIK REVIEW: FLEKSIBEL WORKING ARRANGEMENT (FWA) SEBAGAI PARADIGMA BARU ASN DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *Spirit Publik: Jurnal Administrasi Publik*, 15(2), 111. <https://doi.org/10.20961/sp.v15i2.44542>
- Ghofur, A. (2019). Dakwah Islam Di Era Milenial. *Dakwatuna: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 5(2), 136. <https://doi.org/10.36835/dakwatuna.v5i2.405>

- Hadi, A. (2013). KONSEP ANALISIS SWOT DALAM PENINGKATAN MUTU LEMBAGA MADRASAH. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1). <https://doi.org/10.22373/jid.v14i1.494>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DI UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Hidayati, R. N. (2021). IMPLEMENTASI MODEL ASSURE DALAM PEMBELAJARAN DARING PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB DI MI NURUL HIDAYAH. *PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 4(1), 131-148. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v4i1.1829>
- Isnando, T. (2019). PENINGKATAN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM LEMBAGA PENDIDIKAN AGAMA NON FORMAL DI ERA GLOBAL. *Menara Ilmu*, XIII(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/equilibrium.v11i2.10426>
- Jakariya, Y. (2023, June). Pemetaan Kemampuan Teknologi Informasi di Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia. *Majalah Jendela Dikbud*.
- Joshua Chukwuemeka, E., Hammed Ajani, A., Emeka Joshua, C., Abdullateef Eytayo, B., Adedeji Hammed, A., & Samaila, D. (2020). A Review of Instructional Models for Effective Teacher Education and Technology Integration Dominic Samaila A Review of Instructional Models for Effective Teacher Education and Technology Integration. In *Sumerianz Journal of Education, Linguistics and Literature* (Vol. 3, Issue 6).
- Kemendikbud RI. (2017, December). JENDELA PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. *Biro Komunikasi Dan Layanan Masyarakat (BKLM)*. [https://repositori.kemdikbud.go.id/6288/1/EDISI\\_19\\_2017.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/6288/1/EDISI_19_2017.pdf)
- Kis, K., Kirana, C., Romadiana, P., Wijaya, B., Supardi, & Raya, A. M. (2021). Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i2.423>
- Kurniawatik, A. T., Khaerunnisa, K., & Tasya, T. (2021). Melek Information and Communications Technology (ICT) Pada Masyarakat Pedesaan Di Era Globalisasi. *Cebong Journal*, 1(1), 1-9. <https://doi.org/10.35335/cebong.v1i1.3>
- Lase, D. (2022). Keterampilan dan Kompetensi Guru Pendidikan Agama Kristen di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 15(2), 53-66. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v15i2.98>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *EDURELIGIA; JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Marwan, M., & Hock, K. E. (2017). Development of Learning Aids for Visually Impaired Students using Hannafin Peck Theory. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(4). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i4/2896>

- Masitoh, S. (2018). Blended Learning Berwawasan Literasi Digital Suatu Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Membangun Generasi Emas 2045. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3). <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Mumtahanah, N., & Suyuthi, A. (2021). Pendidikan Islam dan Spirit Antikorupsi; Analisis Desain Pembelajaran PAI Berwawasan Antikorupsi di Sekolah. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(2), 197–213. <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i2.2001>
- Murizal, I. (2021). PEMANFAATAN MEDIA INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA SISWA SMA NEGERI 1 JARAI KABUPATEN LAHAT. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(2), 227–236. <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i2.18521>
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>
- Nurdin, A. (2016). INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 49. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v11i1.971>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Metode Hannafin and Peck. *Jurnal POSITIF*, 14–28. <https://media.neliti.com/media/publications/159673-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interakt.pdf>
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). PENGEMBANGAN MODUL ONLINE SISTEM BELAJAR TERBUKA DAN JARAK JAUH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PADA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>
- Rooselia, Y., Jurusan, L., Guru, P., & Dasar, S. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1134/1017>
- SOBRY, M., & Fitriani, F. (2022). Metode Guru PAI Dalam Mengembangkan Sikap Spiritual Dan Sosial Siswa Kelas V SDN 12 Mataram. *El Midad*, 14(2), 136–154. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v14i2.5385>
- Suradi, A. (2018). Penanaman Religiusitas Keislaman Berorientasi pada Pendidikan Multikultural di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 6(1), 25–43. <https://doi.org/10.15642/jpai.2018.6.1.25-43>
- Yaumi, M. (2011). NTEGRASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 14(1), 88–102. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>
- Yusron, M., Farda, D., & Ismail. (2023). Peranan Media Interaktif dalam Mempermudah Guru pada Penyampaian Materi PAI. *Tabiyin : Jurnal Pendidikan Islam*, 05(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/tabyin.v5i1.273>