

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Fungsi adanya tinjauan pustaka yaitu untuk mengemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun beberapa penelitian yang telah ada diantaranya ialah sebagai berikut :

Penelitian pertama dilakukan oleh Rohmat MS, Jurnal Studi Keislaman: ISLAMICA. Volume 8, Nomor 1, September 2013 dengan judul jurnal adalah *“Kompetensi Guru PAI dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islama masi banyak menggunakan kenvesional dimana guru-guru hanya menyampaikan ilmu pengetahuannya sementra siswa tidak dilibatkan. Berdasarkan hasil temuan peneliti bahwa guru melakukan pembelajran dengan baik berdasarkan kualifikasi yang ditemukan 12 dari 16 kreteria kompetensi yang ditetapkan dari standar nasional dan para ahli. Tapi disisi lain, lemah dalam hal kompetensi pedagogik mengigat bahwa ditemukan hanya 12 sampai 17 dari 42 kompetensi

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kemampuan dan skill guru-guru menggunakan teknologi seperti komputer, laptop, lcd, dan internet diantara faktor utama terbelakangnya kompetensi mereka. Guru SMA 1 Krian dan SMKN 2 Buduran diantara mereka sudah familiar dengan sistem teknologi

informasi. Sementara itu kemiskinan infrastruktur dan terbatasnya ketersediaan Informasi Teknologi seperti sekolah di SMAN Tarik, SMAN2 Siduarjo dan Porong adalah faktor utama yang menghambat proses perkembangan standar mengajar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Awan Sutrisno, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam UMY Yogyakarta tahun 2014 dengan judul skripsinya adalah "*Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bantul Yogyakarta*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 2 Bantul, sudah dimanfaatkan dengan cukup baik oleh guru dan siswa, baik di dalam atau diluar kelas sesuai dengan kebutuhan materi yang dipelajarinya.

Terlihat dengan pemanfaatan media Teknologi Informasi seperti, laptop, jaringan internet, dan proyektor dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dari hasil belajar dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Bantul, mengalami peningkatan secara baik.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Mugi Waloya, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam UMY Yogyakarta tahun 2013 dengan judul skripsinya adalah "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Ahlaq Melalui Penggunaan Media Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) siswa kelas 5 MI YAPPY Banjaran Palian Gunung Kidul*". Adapun hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar akidah ahlaq siswa

dengan menggunakan media berbasis TIK, Mengalami peningkatan. Bukti peningkatan hasil belajar pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media TIK hasil tes 3 siklus nilai rata-rata yang diperoleh siswa serta prosentase ketuntasan hasil belajar akidah akhlaq mengalami peningkatan yang cukup memuaskan. Sehingga apabila media TIK dipakai dalam pembelajaran akidah akhlaq secara terus menerus bukan tidak mungkin dalam pembelajaran akidah akhlaq kelas V MI YAPPY Banjaran akan mengalami ketuntasan belajar mencapai 100%.

Penelitian keempat dilakukan oleh Aditya Niarsa, mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan UNS Semarang tahun 2013 dengan judul skripsinya adalah “Studi Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 01 Ledok Kecamatan Sambong Kabupaten Blora”.

Hasil penelitian yang didapat adalah kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 24,7 dengan katagori cukup, kompetensi guru dalam memproduksi media pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 22,7 dengan katagori cukup, dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 29,72 dengan katagori baik. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah kompetensi guru dalam marancang dan memproduksi media termasuk dalam kategori cukup, sedangkan dalam memanfaatkan media sudah baik.

Penelitian pertama, kedua dan ketiga lebih menekankan pada penggunaan media TI seperti komputer, laptop, proyektor, LCD dan internet dalam pembelajaran PAI hingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara penelitian yang keempat berfokus pada penilaian kompetensi guru dalam merancang, memproduksi serta memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada analisis kemampuan guru PAI dalam menggunakan media TI dalam proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Galur.

B. Kerangka Teori

Dalam sebuah penelitian perlu diuraikan teori-teori yang relevan dengan masalah yang akan diteliti dan dapat dijadikan sebagai alat untuk menganalisis hasil temuannya. Oleh karena itu, perlu dijelaskan teori-teori yang mendukung dalam pembahasan meliputi :

1. Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Kompetensi

Kompetensi merupakan suatu karekteristik yang mendasar dari seorang indevidu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kompetensi (*competence*) diartikan dengan “cakap atau kemampuan (mengetahui), berwenang, berkuasa (memutuskan, menentukan) sesuatu” (Depdiknas, 2013: 719).

Kompetensi menurut Majid (2005: 5) adalah “seperangkat tindakan inteligen penuh tanggung jawab yang harus dimiliki seseorang

sebagai syarat untuk dianggap mampu melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu”. Sementara menurut Mulyasa (2013: 37) kompetensi “merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak”.

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 10 mendefinisikan kompetensi adalah “seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”. Dari beberapa pengertian kompetensi menurut para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi merupakan seperangkat kecakapan atau keterampilan yang ada pada diri seseorang serta mencerminkan cara seseorang bertindak dan berperilaku sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. memiliki kompetensi merupakan suatu kewajiban bagi seorang guru agar dapat menyalurkan informasi dengan metode yang baik dan benar.

b. Guru Pendidikan Agama Islam

Guru juga bisa disebut pendidik. Menurut Isjoni (2012: 41) guru adalah “sosok yang digugu dan ditiru, mulai cara bicara, berjalan, tersenyum, marah, sampai kepada ujung rambut keujung kaki guru selalu menjadi perhatian murid-muridnya”. Sementara menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dalam pasal 1 ayat 1 Guru adalah “pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan

mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Jadi seorang guru adalah sosok pendidik yang memiliki tugas mengajar, membimbing serta memberikan tauladan yang baik bagi peserta didik terkhusus guru PAI.

Pendidikan Agama Islam merupakan bagian pendidikan yang amat penting dan berkenaan dengan aspek-aspek sikap dan nilai, antara lain akhlak dan keagamaan. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam menjadi tanggung jawab keluarga, masyarakat dan juga guru. Pendidikan Agama Islam menurut para ahli di antaranya Majid (2005: 132) mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah “usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Sejalan dengan Ramayulis mendefinisikan (2005: 21) Pendidikan Agama Islam merupakan “upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama islam dari sumber temannya kitab suci Al-qur’an dan Al-hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman”.

Menurut Shaleh (2005: 21) Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama islam melalui kegiatan,

bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional”.

Berdasarkan pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa guru PAI adalah usaha sadar yang dimiliki seorang pendidik untuk membina dan mengasuh peserta didik agar kelak menjadi manusia yang bertakwa pada Allah Swt melalui bimbingan guru Pendidikan Agama Islam. Sementara itu pembelajaran PAI akan lebih efektif jika didukung dengan penggunaan media TI pada proses belajar mengajar.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang dilaksanakan berdasarkan ajaran Islam. Di samping itu Pendidikan Agama Islam juga merupakan bimbingan dan asuhan terhadap siswa agar setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha secara sadar untuk memperkuat iman dan ketaqwaan kepada Allah Swt sesuai dengan ajaran agama Islam.

Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia-manusia muslim yang beriman dan bertqwa kepada Allah Swt. Sementara Departemen Agama menyebutkan bahwa: Tujuan pengajaran

PAI adalah untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, berbudi pekerti yang luhur (berakhlak yang mulia) serta memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok agama Islam untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik (Usman, 2015: 176).

Dari pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah terbinanya rasa keimanan bagi peserta didik sehingga bertambah ketaqwaannya terhadap Allah Swt melalui Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di sekolah-sekolah.

2. Media Teknologi Informasi (TI)

a. Pengertian Media

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi, berasal dari bahasa latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visul, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media untuk memudahkan komunikasi dan belajar (Smaldino, Lowther, dan Russel, 2014: 7).

Media menurut Gagne sebagaimana dikutip Sadiman (2011: 6) adalah “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Sementara Asosiasi Pendidikan Nasional (*Natonal Education Association/NES*) memiliki pengertian

yang berbeda. Media adalah “bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya”.

Melihat beberapa pengertian media tersebut maka media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

b. Pengertian Teknologi Informasi

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Roger dalam Rusman (2015: 78) teknologi adalah “suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang diinginkan”. Teknologi biasanya memiliki dua aspek, yaitu aspek *hardware* dan *software*.

Sementara informasi adalah fakta atau apa pun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan mentah, data merupakan *input* yang setelah diolah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi. Hal lain yang berhubungan dengan istilah komputer adalah Teknologi Informasi, namun sudah menjadi definisi umum bahwa istilah TI identik dengan

komputer. Istilah TI memang lebih merujuk pada teknologi yang digunakan dalam menyampaikan maupun mengelolah informasi.

Teknologi Informasi menurut Uno dan Lamatenggo (2011: 57) adalah “suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data yang dimana pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu”. Kemudian TI menurut Lucas dalam Rusman (2015: 83) adalah “teknologi informasi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan suatu tugas memproses data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan data.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dalam pasal 1 ayat 3 mendefinisikan TI adalah “suatu teknik yang di gunkan untuk mengumpulkan data, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi”.

Teknologi Informasi dalam hal ini yang biasa digunakan untuk mengolah data termasuk menyimpan, memproses, mengemukakan serta menyebarkan informasi pada proses belajar mengajar adalah komputer, Jadi Teknologi Informasi tidak lepas dari peranan komputer sebagai mesin pengontrol data yang dapat menghasilkan informasi yang bermanfaat namun teknologi Informasi tidak harus spesifik berupa

komputer tapi juga dapat berupa peranti seperti ponsel, proyektor ataupun peralatan elektronika lain yang berhubungan dengan penyajian informasi. Sementara itu, kaitanya pada proses belajar mengajar adalah sebagai alat bantu untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

c. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Secara umum pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yang digunakan saat ini antara lain :

1) Pembelajaran Berbasis Komputer

Istilah komputer diambil dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute*). Definisi komputer disampaikan oleh Hamacher yang dikutip oleh Rusman (2015: 46) “komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *input* digital, kemudian memprosesnya dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi”.

Komputer disamping sebagai mesin penghitung juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran diantara manfaat komputer sebagai media pembelajaran menurut Arsyad dikutip Rusman (2015: 47) yaitu :

- a) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang diinginkan.
- b) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang menambah realisme.
- c) Kendali berada ditengah siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara individual misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.
- d) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan program pembelajaran, memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- e) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Peranan komputer sebagai media pembelajaran adalah menjadi sumber utama dalam mengimplementasikan program pembelajaran disekolah, melalui komputer siswa dapat

menjalankan aplikasi program yang didukung juga dengan fasilitas penunjang lainnya.

2) Pembelajaran Melalui Media Televisi/Video

Televisi berasal dari kata tele dan visie, tele artinya jauh dan visie artinya penglihatan, jadi televisi adalah penglihatan jarak jauh atau penyiaran gambar-gambar melalui gelombang radio. Menurut Effendy yang dikutip oleh Rusman (2015: 185) yang dimaksud dengan televisi adalah “siaran yang merupakan media dari jaringan komunikasi dengan ciri-ciri yang dimiliki komunikasi massa, yang berlangsung satu arah, komunikatornya melembaga, pesan bersifat umum, sasarannya menimbulkan keserampakan, dan komunikasi bersifat heterogen”.

Seiring dengan perkembangan zaman televisi dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau televisi pendidikan maksudnya adalah penggunaan program video yang ditampilkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkan. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting mendidik.

Terlepas dari kekurangan yang ada media televisi memiliki keunggulan atau kelebihan dibandingkan dengan media lain. Kelebihan media televisi sebagai media pembelajaran yaitu :

- a) Televisi dapat memancarkan berbagai jenis bahan audio-visual termasuk gambar diam, film, objek, spesimen, drama.

- b) Televisi bisa menyajikan model dan contoh-contoh yang baik bagi siswa
- c) Televisi dapat membawa dunia nyata kerumah dan ke kelas-kelas, seperti orang, tepat-tempat melalui rekaman.
- d) Televisi dapat memberikan peluang pada siswa untuk melihat dan mendengar diri sendiri.
- e) Televisi dapat menyajikan program-program yang dapat dipahami oleh siswa dengan usia dan tingkat pendidikan yang berbeda-beda
- f) Televisi dapat menyajikan visual dan suara amat sulit diperoleh pada dunia nyata.
- g) Hampir setiap mata pelajaran dapat dinyatakan melalui media televisi
- h) Televisi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan media televisi.

3) Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning)

Pembelajaran berbasis Web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang biasa dikenal dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Sebagaimana media pembelajaran lainnya pembelajaran berbasis web juga memiliki berbagai kelebihan diantaranya :

- a) Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, untuk mempelajari apa pun.
- b) Pembelajaran dapat sesuai dengan karakteristik dan langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
- c) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak cukup waktu untuk belajar.
- d) Isi materi pelajaran dapat di-*update* dengan mudah.

4) ***Blanded learning* dalam pembelajaran**

Secara istilah *Blanded learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blanded* dan *learning* kata ***Bland*** berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik” (Collins Dictioneri), atau formula suatu penyelesaian kombinasi atau perpaduan (Oxford *English Dectionery*) sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mendukung unsur percampuran, atau penggabungan antara suatu pola dan pola yang lainnya.

Blanded learning sebagai kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *Blanded e-Learning*. Adapun karakteristik *Blanded learning* Menurut Sharpen yang dikutip oleh Rusman (2015: 245) adalah :

- a) Ketetapan sumber suplemen untuk program belajar yang berhubungan selama garis tradisional sebagian besar, memulai instuksional pendukung lingkungan belajar virtual.
- b) Transformatif tingkat praktek pembelajaran didukung oleh rencana pemebelajaran sampai mendalam.
- c) Pandangan menyeluruh tentang teknologi untuk mendukung pembelajaran.

5) Pembelajaran Berbasis Multimedia Presentasi

Multi media adalah presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus, menurut Hofstteter yang dikutip oleh Rusman (2015: 296) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengembangkan teks, grafik, audio, gambar bergerak, (video animasi) dengan gabungan lik dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berintraksi, dan berkomunikasi.

Ada beberapa program aplikasi pengolah presentasi diantaranya yaitu :

a) Coorel presentation

Merupakan aplikasi komersial seperti microsorft office. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur yang lumayan lengkap dan interfece yang mudah. Corel presentation memiliki fitur seperti : koleksi foto dan gambar yang cukup banyak, font beragam dan harganya lebih murah dari microsoft office.

b) Kpresenter

Kpresenter adalah program presentasi yang merupakan bagian dari *Koffice*, paket aplikasi *office* terintegrasi untuk desktop KDE, format nativ Kpresenter adalah XML, dikompresi zip. Kpresenter juga dapat mengimpor presentasi dari *microsoft power point*, *magicpoint* dan *open office org impres*.

c) *Ooo impress*

Openoffice.org impress atau dikenal dengan sebutan IMPRESS saja adalah perangkat lunak untuk membuat presentasi multimedia dan media interaktif.

d) *Microsoft Office Power Point*

Microsoft Office Power Point adalah sebutan program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft*. *Microsoft office*, meliputi *Microsoft Office Power Point* *microsoft wort*, *excel*, *aces* dan beberpa program lainnya.

Menurut Niarsa (2013: 38-40) *Microsoft powerpoint* adalah salah satu program bawaan *microsoft Office* yang digunakan untuk membuat dokumen presentasi. Presentasi merupakan kegiatan penyampaian gagasan atau ide seseorang kepada para audiens. Presentasi akan lebih mudah dimengerti dan dipahami jika ditampilkan dalam bentuk *slide*. Dengan *microsoft powerpoint*, kita bisa membuat *slide* presentasi yang unik dan menarik dengan menambahkan efek teks, gambar, *clip Art*, musik, video, dan lain-lain.

d. Peralatan Media Teknologi Informasi

Menurut Sadiman (2011: 207-208) bagian-bagian dalam peralatan media dibagi menjadi dua yaitu peralatan proyeksi (optik) dan peralatan elektronik.

Peralatan proyeksi (optik) terdiri dari:

- 1) *Overhead projector* (OHP) adalah peralatan yang paling sederhana. Karena peralatan ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin lampu proyektor) berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi.
- 2) *Microform reader* adalah peralatan untuk membaca bahan-bahan yang disimpan (dicetak) pada film dalam bentuk ukuran mikro.
- 3) Proyektor film-rangkaian (*film strip projector*). Proyektor ini digunakan untuk memproyeksikan film rangkai. Ada beberapa model yang dibuat untuk berbagai penggunaan, baik untuk penggunaan individual ataupun penggunaan kelompok.
- 4) Proyektor film-bingkai (*slide projector*). Peralatan ini digunakan untuk memproyeksi (optik), karena berfungsi utamanya ialah memproyeksikan film bingkai. Pada umumnya program film bingkai ini adalah bersuara.
- 5) Proyektor film-galang (*film loop projector*). Proyektor ini digunakan untuk memutar film galang. Film yang digunakan untuk film 8, yang dikemas dalam sambungan (*cartridge*)

6) Proyektor film (*motion picture projector*). Proyektor film ini menggunakan tiga sistem dalam kerjanya, yaitu: (a) sistem optik (b) sistem mekanik (c) sistem elektrik/elektronik.

Peralatan elektronik terdiri dari:

- 1) Radio perekam kaset audio (*radio cassette recorder*).
- 2) Penala radio (*tuner*).
- 3) Perekam pita audio (*open reel tape recorder*).
- 4) Perekam kaset audio (*cassette recorder*).
- 5) Amplifier.
- 6) *Loudspeaker*.
- 7) Perekam kaset audio sinkron (*cassette synchrocorder*).
- 8) Perekam pita video(*video tape recorder*). a) VTR 2 inci. b) VTR 1 inci. c)VTR 1/2 inci.
- 9) Perekam kaset video(*video cassette recorder*). a) VCR 3/4 inci (U-matic). b) VCR 3/4 inci (sistem beta dan VHS).
- 10) Piringan video(*video disc*).
- 11) Sambang video (*video cartrider*).
- 12) Video monitor.
- 13) Proyektor video.

e. Kegunaan Media Teknologi Informasi

Secara umum media TI mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut;

- 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat vertabilitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
 - (a) Objek terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - (b) Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - (c) Gerakan terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - (d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - (e) Objek terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat dijadikan dengan model, diagram dan lain-lain, dan (f) Konsep terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkandalam bentukfilm, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media TI secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal media TI berguna untuk:
 - (a) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - (b) Memungkinkan intraksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - (c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minat.
- 4) Dengan sifat yang unik ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan

bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media TI, yaitu dengan kemampuannya dalam: (a) memberikan perangsangan yang sama. (b) mempersamakan pengalaman. (c) menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2011: 17).

3. Aspek Penilaian Kompetensi

a. Ranah Kompetensi

Menurut Gordon dikutip oleh Mulyasa (2004: 38-39) untuk memahami makna kompetensi maka ada beberapa aspek atau ranah yang terkandung dalam konsep kompetensi sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam bidang kognitif, misalnya seorang guru mengetahui cara melakukan identifikasi kebutuhan belajar, dan bagaimana melakukan pembelajaran terhadap peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
- 2) Pemahaman (*understanding*) yaitu kedalaman kognitif, dan afektif yang dimiliki oleh individu. Misalnya seorang guru yang akan melaksanakan pembelajaran harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi peserta didik, agar dapat melaksanakan pembelajaran secara aktif dan efisien.
- 3) Kemampuan (*skill*) adalah suatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya.

Misalnya kemampuan guru dalam memilih, dan membuat alat peraga sederhana untuk memberi kemudahan belajar kepada peserta didik.

- 4) Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Misalnya standar perilaku guru dalam pembelajaran (kejujuran, keterbatasan, demokrasi dan lain-lain).
- 5) Sikap (*attitude*) yaitu prasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar. Misalnya reaksi terhadap krisis ekonomi, perasaan terhadap naiknya upah atau gaji, dan sebagainya.
- 6) Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu.

b. Kompetensi Dasar Guru

Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru menurut Ramang (2014: 33) mencakup empat kompetensi yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Namun dalam hal ini penggunaan media TI pada proses belajar mengajar masuk dalam ruang lingkup kompetensi pedagogik yang meliputi:

- 1) Pemahaman karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual.
- 2) Penguasaan teori dan prinsip belajar pendidikan agama.

- 3) Pengembangan kurikulum pendidikan agama.
- 4) Penyelenggaraan kegiatan pengembangan pendidikan agama.
- 5) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan pengembangan pendidikan agama.
- 6) Pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki dalam bidang pendidikan agama.
- 7) Komunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
- 8) Penyelenggaraan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar pendidikan agama.
- 9) Tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan agama.

Secara jelas disebutkan diatas bagian kelima bahwa “pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan pengembangan pendidikan agama”.

c. Kompetensi Pedagogik

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008 tentang guru. Menyatakan bahwa Kompetensi Pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran dan peserta didik sekurang-kurangnya meliputi:

- 1) Pemahaman wawasan atau landasan kependidikan. Guru memiliki pemahaman dan wawasan yang luas juga latar belakang pendidikan

keilmuan sehingga memiliki keahlian secara akademik dan intelaktual.

- 2) Pemahaman terhadap peserta didik. Guru memiliki pemahaman akan psikologi perkembangan anak sehingga mengetahui dengan benar pendekatan yang tepat dilakukan pada anak didiknya. Guru dapat membina anak melewati masa-masa sulit dalam usia yang dialami anak.
- 3) Pengembangan kurikulum atau silabus. Guru memiliki kemampuan mengembangkan kurikulum Pendidikan Nasional yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah.
- 4) Perancangan pembelajaran. Guru memiliki perencanaan sistem pembelajaran yang dimanfaatkan sumber daya yang ada dirancangan secara strategis.
- 5) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis. Guru menciptakan situasi belajar bagi anak yang kreatif dan menyenangkan. Memberikan ruang yang luas bagi anak untuk dapat mengeksplor potensi dan kemampuannya sehingga dapat dilatih dan dikembangkan.
- 6) Pemanfaatan teknologi informasi. Guru dapat menggunakan media teknologi informasi dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk dapat menyajikan bahan belajar anak didik agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami melalui teknologi informasi.

- 7) Evaluasi hasil belajar. Guru memiliki kemampuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan meliputi perencanaan, respon akan, hasil belajar, metode dan pendekatan. Untuk dapat mengevaluasi guru harus merancang penilaian yang tepat, melakukan pengukuran dengan benar, membuat kesimpulan dan memberi solusi yang akurat.
- 8) Pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Guru memiliki kemampuan untuk membimbing anak dan menciptakan wadah bagi anak untuk mengenali potensinya serta melatih untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki.

4. Indikator Penilaian Kompetensi

Penelitian terhadap Analisis kompetensi guru PAI dalam menggunakan media TI pada proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Galur, diperlukan indikator-indikator sebagai berikut:

**Tabel 1:
Aspek dan Indikator Penilaian Kompetensi**

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian
1	Pengetahuan (<i>Knowledge</i>) Dan Pemahaman (<i>Understanding</i>)	a. Pelatihan guru dalam menggunakan media TI b. Pengetahuan guru terhadap jenis media TI c. Pemahaman guru terhadap fungsi media TI
2	Kemampuan (<i>Skill</i>)	a. Kemampuan guru dalam membuat materi pelajaran dengan media TI

		<ul style="list-style-type: none"> b. Kemampuan guru dalam menggunakan media TI c. Kemampuan guru mengatasi kendala-kendala saat menggunakan media TI
3	Nilai (<i>Value</i>) dan Sikap (<i>Attitude</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Prilaku guru saat mengajar menggunakan media TI b. Sikap guru saat menggunakan media TI (rasa suka-tidak suka)
4	Minat (<i>Interest</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. Keaktifan mengikuti pelatihan media TI b. Kecenderungan guru terhadap penggunaan media TI saat mengajar c. Minat guru menggunakan media TI