

1. Pendahuluan

Pada dasarnya seorang guru harus mempunyai kompetensi yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran baik guru SD sampai pada perguruan tinggi. Karena guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan penguasaan dalam pembelajaran yang disampaikannya. Bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik harus menyenangkan sehingga peserta didik mampu memahami sesuatu yang disampaikan oleh pendidik (Maghfiroh and Arifin 2021). Fakta ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip pengembangan harus dipegang dan dikendalikan oleh seorang praktisi Pendidikan. Proses perubahan dan modifikasi ini disebut proses pengembangan (Prasetyo and Hamami 2020).

Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 8 dijelaskan bahwa "*Kompetensi Guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi*" (Rohmah 2019). Atau istilah lainnya disebut dengan PPG. Kenyataan ini menggambarkan bahwa tujuan dari undang-undang sebagai sandaran yang fundamental memberikan sebuah keharusan bagi guru untuk kemudian bisa melakukan peningkatan terhadap bahan ajar yang disampaikan. Perubahan dramatis dalam kegiatan pembelajaran tersebut didukung oleh perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 (Susilawati and Khaira 2021).

Kompetensi pengembangan bahan ajar seyogianya harus dikuasai oleh guru secara utuh, namun pada kenyataannya masih terdapat guru yang sepenuhnya belum menguasai atau mungkin belum kenal dengan namanya pengembangan bahan ajar. Sehingga Dampaknya pada proses pembelajaran sebagian guru masih menggunakan pengembangan yang bersifat konvensional (Susanto 2014). Faktanya guru lebih dominan dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung lebih pasif. Tidak sesuai dengan tuntunan pada abad 21 yaitu *Critical thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication*. Pembelajaran abad 21 harus mempersiapkan generasi Indonesia menghadapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat (Syahputra 2018).

Dari kemampuan pengembangan tersebut tentu menghasilkan sebuah produk di dalamnya yang memuat konten-konten Pendidikan yakni bahan ajar non cetak. Pengertian Bahan Ajar Non Cetak Bahan diartikan sebagai bahan yang memuat materi atau isi pembelajaran untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang dituangkan dengan menggunakan teknologi non cetak (Marhadi et al. 2023). Adapun menurut (Prastowo 2010) menyatakan, "Bahan ajar berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*) adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu ICT untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas". Kenyataan ini menekankan bahwa dalam pengembangan bahan ajar teridentifikasi dua sumber yakni cetak dan non cetak. Bahan Ajar non cetak atau disebut ICT dapat mengubah suatu bahan ajar cetak menjadi bahan ajar non cetak. ICT tidak hanya terbatas pada komputer dan internet saja. Cakupan ICT lebih luas dari dua hal tersebut. ICT selalu terdiri dari hardware dan software (Sungkowo 2010).

Menurut sudirman & Seow "*Hardware atau perangkat keras adalah segala sesuatu peralatan teknologi yang berupa fisik. Software atau perangkat lunak adalah sistem yang dapat menjalankan atau yang berjalan dalam perangkat keras tersebut*". (Sudirman and Seow 2009). Bahan ajar non cetak juga merupakan bahan ajar yang memuat isi pembelajaran yang dituangkan ke dalam teknologi non cetak baik itu dalam audio, audio visual, multimedia interaktif, display dan lain-lain (Marzuki, Azis, and Triana 2019). Dengan demikian semua yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras dari computer merupakan cakupan ICT. Pemanfaatan ICT merupakan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan kualitas dan relevansi Pendidikan (Waluyo 2021).

Pendidikan agama Islam sebagai suatu upaya secara konkret dalam mengembangkan pembelajaran dengan berbasis digital. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai upaya sadar, yaitu kegiatan pengajaran, bimbingan, dan/atau pelatihan yang dilaksanakan secara terencana dan sadar dengan memperhatikan tujuan yang ingin dicapai (Muhaimin 2020). Kondisi demikian memberikan sebuah peringatan bahwa PAI dalam pembelajarannya mesti menselaraskan perkembangan dan pengembangan di dalam pembelajarannya. Pada kondisi materi PAI non cetak saat ini, sekolah sudah menggunakan platform digital seperti Zoom, Google Classroom, Google Form, dan Pendidikan Jarak Jauh yang terdiri dari Teachmint. Kedua, kelas tatap muka terdiri dari laptop, perlengkapan audio, dan LCD proyektor (Shofwan, Maulana, and Hadi 2022). Dalam

konteks masyarakat Indonesia yang majemuk, agama berfungsi sebagai pemersatu (integratif) dan sebagai pemisah (disintegrasi) (Daulay 2020).

Penelitian terkait pengembangan bahan ajar Non Cetak sudah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Sejauh pengamatan penulis, penelitian terdahulu sudah dilakukan dalam tiga kecenderungan pertama pengertian dari bahan ajar non cetak, kedua fungsi bahan ajar non cetak dan ketiga peran dan prinsip pengembangan bahan ajar Non Cetak. (Susilawati and Khaira 2021), (Syarah 2012), (Andi, Darvina, and Ratnawulan 2017), (Marzuki et al. 2019), (Pratama and Sarkity 2022).

Adapun tujuan dari penelitian ini bermaksud untuk menganalisis dan mengkaji secara mendalam terkait bagaimana bahan ajar non cetak yang digunakan dalam pembelajaran PAI. Dan bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan bahan ajar non cetak pada PAI. Karena mengingat masih banyak dari sebagian pendidik yang belum mengetahui dan belum mengetahui cara menggunakan bahan ajar non cetak ini. Oleh karena itu dalam penelitian ini memandang penting untuk membahas pengertian bahan ajar non cetak, karakteristik bahan ajar non cetak, jenis-jenis bahan ajar non cetak, peran-peran bahan ajar non cetak dan prinsip pengembangan bahan ajar non cetak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dengan metode studi Pustaka (*library research*). Yakni memahami teori dari berbagai literatur terkait penelitian dan cara pengumpulan data melalui penelitian tersebut (Darmalaksana 2020). Sumber data dalam penelitian ini memuat dua sumber yakni primer dan sekunder. Primer meliputi: artikel jurnal, E-Book, website, dan media internet lainnya. Sedangkan data sekunder meliputi: proseding online, majalah, koran, dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan tema dan pembahasan (Wong et al. 2014). Adapun Teknik pengumpulan data dalam hal ini yakni mengumpulkan sumber-sumber yang telah disebutkan kemudian diklasifikasi dan selanjutnya ditarik kesimpulan (Sugiyono 2022). Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yakni dengan mengintegrasikan pengetahuan secara umum kemudian ditarik kekhusus (induktif) dengan berlandaskan hasil temuan literatur dengan tahapan mengumpulkan data, klasifikasi data, menampilkan data kemudian diinterpretasikan hingga

menghasilkan pengetahuan untuk ditarik kesimpulan (Darmalaksana 2020). Sehingga akan menemukan beberapa temuan secara holistik yang tidak dari tema dan pembahasan (Miles and Huberman 1994).

3. Hasil dan Pembahasan

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memperlancar proses pembelajaran. Bentuknya dapat berupa buku bacaan, buku kerja, LKS atau pertunjukan. Bisa juga dalam bentuk surat kabar, dokumen digital, proyektor, foto, percakapan tatap muka dengan penutur asli, instruksi yang diberikan guru, latihan tertulis, peta atau bahkan dokumen diskusi antar siswa. Oleh karena itu, bahan ajar dapat berupa berbagai hal yang dianggap mampu menambah pengetahuan dan/atau pengalaman siswa (Kosasih 2021).

Bahan ajar non cetak adalah segala bentuk bahan ajar yang disajikan dalam bentuk elektronik yang digunakan untuk membantu pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar non-cetak memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi secara sistematis (Yusuf et al. 2022). Bahan ajar non cetak yaitu realita, bahan ajar yang dikembangkan dari barang sederhana, bahan ajar display, video, audio, dan Overhead Transparanceis (OHP) (Sitohang 2014).

Bahan ajar non cetak digital yaitu merupakan pengembangan dari bahan ajar cetak yang bersifat konvensional. Mengembangkan materi pendidikan cetak menjadi materi pendidikan digital non-cetak, khususnya materi pendidikan interaktif memerlukan usaha yang maksimal dan keseriusan. Bahan ajar interaktif memungkinkan adanya interaksi antara media dengan siswa, hal ini merupakan inovasi yang dilakukan oleh pendidik, namun pengembangan ini memerlukan keterampilan khusus dalam penggunaannya (Indariani et al. 2019).

Bahan ajar non cetak yang dikembangkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh dapat memberikan kontribusi positif dalam hal membantu terjadinya proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi, memberikan pengalaman belajar yang nyata dan memotivasi terjadinya tindakan (Pribadi, Adiwijaya, and Herjanto 2019).

Karakteristik bahan ajar non cetak dan peran penting bahan ajar non cetak dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam sangatlah penting terlebih harus didasari oleh karakteristiknya terlebih dibandingkan dengan bahan ajar cetak lainnya. Berikut ini karakteristik bahan ajar non cetak: (Sholeh and Sutanta

2019); 1) Memanfaatkan komputer (media digital atau teknologi jaringan); 2) Memanfaatkan teknologi multimedia agar suasana pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan, dan pada akhirnya memotivasi siswa untuk belajar mandiri; 3) Penggunaan teknologi elektronik. Di sini, guru dan siswa, siswa dan siswa lain, atau guru dan guru lainnya dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh protokol; 4) Gunakan bahan belajar mandiri (*self-study material*) yang tersimpan di komputer Anda sehingga pendidik dan siswa dapat mengaksesnya kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya; 5) Memanfaatkan pertukaran data (pertukaran informasi) yang dapat ditampilkan secara interaktif di komputer kapan saja.

Jenis-jenis bahan ajar non cetak terdiri dari bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, dan bahan ajar multimedia interaktif.

Materi audio merupakan materi pendidikan yang memuat pesan-pesan dalam bentuk pendengaran (kaset atau cakram suara yang dapat merangsang pikiran dan emosi untuk memperlancar proses pembelajaran (Agnezi and Khair 2019a). Ada dua jenis bahan ajar audio: kaset dan CD, serta rekaman dan radio. Program audio dapat digunakan dalam pelajaran individu, kelompok, dan kelompok. Namun, jika sekolah Anda memiliki siswa yang mengalami gangguan pendengaran, maka pembelajaran dengan menggunakan materi mendengarkan akan menjadi kurang efektif (Agnezi and Khair 2019b).

Audiovisual adalah kombinasi audio dan gambar, kadang-kadang disebut sebagai media visual dan auditori. Konten audiovisual memberikan siswa pemahaman materi yang lebih komprehensif dan optimal. Lebih lanjut, media tersebut juga dapat menggantikan peran dan tugas guru dalam batas-batas tertentu. Penyajian materi dapat digantikan dengan media, dan guru dapat menjadi pendamping belajar yang mendampingi penggunaan media oleh siswa, sehingga memudahkan belajar siswa. Contoh media audiovisual antara lain video atau program televisi, video atau program televisi pendidikan, dan program slide audio (Gabriela 2021).

Sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan dan pendidikan, media audiovisual mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (a) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi; (b) kemampuan meningkatkan pemahaman; (c) kemampuan meningkatkan transfer pembelajaran; (d) kemampuan atau pengetahuan yang meningkatkan hasil yang dicapai; € Kemampuan untuk meningkatkan

retensi (kekuatan memori). Program audiovisual yang baik mempunyai kriteria sebagai berikut: (a) Menentukan standar kompetensi dan keterampilan dasar yang mungkin dicari pemirsa setelah berpartisipasi dalam program; (b) menyediakan materi pembelajaran secara akurat; (c) Menjelaskan isi pembelajaran secara sistematis; (d) Acara terlihat menarik dan mengalir dengan baik; € embangkitkan minat audiens untuk ingin mengetahui apa yang dikomunikasikan; (f) Pemilihan aktor, lokasi, dan alat peraga yang tepat; (g) bebas dari kebisingan baik berupa suara maupun gambar; (h) Acara dapat memotivasi pemirsa untuk terus belajar; (i) Mendeskripsikan bahan referensi yang menjadi dasar mengkomunikasikan isi pembelajaran kepada siswa (Agnezi and Khair 2019b).

Multimedia secara umum didefinisikan sebagai kombinasi data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks, dan suara yang dapat ditampilkan melalui komputer (Angga, Hariyanto, and Tomi 2020). Implementasi multimedia banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, antara lain televisi, film, video, telepon seluler, dan banyak media lainnya. Elemen yang mendukung multimedia antara lain: (Supardi 2014) 1) Sebuah teks, format termudah untuk menyimpan dan mengelola data multimedia adalah teks; 2) SM Grafik: Alasan penggunaan gambar dalam presentasi dan publikasi multimedia adalah karena gambar lebih menarik perhatian dan mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks; 3) Kebisingan dan suara sangat berguna pada komputer multimedia, terutama dalam aplikasi bisnis dan permainan; 4) Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang dilakukan secara silih berganti; 5) Animasi dalam multimedia adalah penggunaan komputer untuk membuat gerakan pada layar. Pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran berkode ganda atau saluran ganda karena menggunakan dua materi utama: kata dan gambar. Bahan lisan digunakan dalam bentuk lisan, misalnya dalam bentuk naskah teks atau kata-kata lisan. Penggunaan materi gambar dan video seperti grafik statistik, ilustrasi, foto, peta, animasi, dan video.

Media Media tampilan adalah media yang digunakan untuk menampilkan gambar, peta, poster, benda kecil tiga dimensi, atau materi pendidikan lainnya. Dalam hal ini dukungan visualisasi diberikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat melihatnya secara langsung. Siswa diajak untuk turut serta melihat penyajian media, baik berupa gambar, poster, atau benda tiga dimensi lainnya (Suryani et al. 2020). Di bawah

ini ialah contoh dari media display yang dapat digunakan: 1) Flip Charts Flip chart telah lama digunakan sebagai media metode pembelajaran dalam segala variasi penyajian; 2) Papan Buletin/Papan Buletin Papan pengumuman (bulletin board/bulletin board) adalah papan pengumuman yang digunakan untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang peristiwa, fungsi, dan pengumuman penting dengan isi dan konteks yang jelas; 3) Diagram (chart) adalah gambar yang mewakili data berupa angka-angka dalam format visual simbolik, biasanya dari tabel yang telah disiapkan. Diagram ini menunjukkan hubungan antara soal dan tanda angka/persen.

Menurut Joni, materi memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran: 1) Memberikan petunjuk yang jelas kepada siswa dalam mengelola kegiatan belajar mengajar; 2) Menyediakan bahan/alat lengkap yang diperlukan dalam setiap kegiatan; 3) Ini adalah media penghubung antar siswa; 4) Dapat digunakan oleh siswa sendiri untuk mencapai keterampilan yang ditentukan; 5) Dapat digunakan sebagai program perbaikan (Joni and Wardhani 1984).

Lebih lanjut Belawati menjelaskan bahwa peran bahan ajar sangat penting, diantaranya peran guru dan siswa dalam pembelajaran klasikal, pembelajaran individu, dan pembelajaran kelompok (Belawati 2003).

Untuk lebih memahaminya, masing-masing peran dijelaskan sebagai berikut: 1) Bagi Guru, bahan ajar bagi guru memiliki peran, yaitu: a) Menghemat waktu guru dalam mengajar Adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi; b) Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi Pelajaran; c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah (Shofwan et al. 2022); d) Materi siswa mempunyai fungsi sebagai berikut bagi siswa: Siswa dapat belajar tanpa kehadiran/kehadiran guru, Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka mau, siswa dapat belajar dengan kecepatannya sendiri, siswa dapat belajar sesuai urutan pilihannya,

meningkatkan kemampuan menjadi pembelajar yang mandiri.

Dalam pembelajaran klasikal, bahan ajar memainkan peran sebagai berikut. 1) Dapat digunakan sebagai bahan ajar yang berkaitan erat dengan buku besar; 2) Dapat digunakan sebagai pelengkap/pelengkap buku besar; 3) Dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar; 4) Dapat digunakan sebagai sumber untuk menjelaskan cara menemukan penerapan, hubungan, dan hubungan antara satu topik dengan topik lainnya.

Dalam pembelajaran individu, bahan ajar memainkan peran sebagai berikut: 1) sebagai media utama dalam proses pembelajaran; 2) alat yang digunakan untuk mengatur dan memantau proses pengumpulan informasi siswa; 3) Dukungan media pembelajaran personal lainnya; 4) Materi berperan dalam pembelajaran kelompok. Itu adalah: sebagai materi terpadu dalam proses pembelajaran kelompok, sebagai bahan penunjang materi pokok pembelajaran (Mutaqi and Nurcahyaningtias 2021).

Untuk mencapai pembelajaran yang efisien dan efektif, digunakan bahan-bahan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Materi, baik cetak maupun non-cetak, biasanya perlu dirancang dan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan yang diperoleh siswa. Selain itu, bahan ajar harus dipertimbangkan dengan mempertimbangkan isi pembelajaran siswa (Rahmah and Asrizal 2019).

Pada hakikatnya pengembangan materi adalah suatu kegiatan yang sistematis dan terstruktur untuk menciptakan materi yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mengembangkan bahan ajar, guru dan perancang program kegiatan perlu menggunakan petunjuk yang sistematis dan dapat menyajikan bahan ajar, sehingga ketika mengembangkan bahan ajar non cetak, langkah awal yang digunakan adalah pengembangan bahan ajar KTSP prinsip (Bintek 2009) yakni: 1) Pemahaman dari yang mudah dipahami sampai yang sulit, dari yang konkret sampai yang abstrak; 2) Pengulangan memperdalam pemahaman; 3) Umpan balik positif memperkuat pemahaman siswa; 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar; 5) Mencapai suatu tujuan ibarat menaiki tangga selangkah demi selangkah hingga akhirnya mencapai ketinggian tertentu; 6) Mengetahui hasil yang dicapai membantu siswa tetap pada jalur tujuan mereka (Berliani and Katemba 2021).

Dalam permasalahannya prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar ini memerlukan

pendekatan-pendekatan yang selaras dengan baha ajar yang akan dibuat maka dengan demikian perlu ada pendekatan-pendekatan sebagai berikut: Model ADDIE (*Analysis, Design, development, implementation, Evaluation*) (Branch 2009).

Langkah analisis merupakan langkah awal dalam mengembangkan bahan ajar. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memperoleh informasi terkait tentang profil calon pengguna materi pendidikan Anda. Informasi tentang keterampilan apa saja yang perlu diperoleh pembaca setelah mempelajari materi yang Anda kembangkan. Langkah analisis disebut juga analisis kebutuhan atau penentuan kebutuhan.

Langkah desain melibatkan pembuatan rencana atau cetak biru bagaimana materi akan dikembangkan sehingga pengguna dapat mempelajarinya secara efektif dan efisien. Langkah ini dilakukan setelah penulis mengidentifikasi kemampuan atau keterampilan umum yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari materi. Dengan kata lain, langkah-langkah perancangan harus disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa.

a. Development

Pengembangan evaluasi langkah desain yang dilakukan harus diikuti dengan langkah selanjutnya yaitu langkah pengembangan. Langkah ini meliputi pengembangan usulan bahan ajar yang dituangkan dalam draf dan mentransformasikannya menjadi materi yang dapat dipelajari dan diperbaiki melalui proses revisi yang berkelanjutan. Proses peninjauan dan revisi diperlukan sebelum materi dapat digunakan dalam situasi dunia nyata.

Materi pendidikan yang dikembangkan harus diimplementasikan kepada kelompok pengguna sasaran yang telah ditentukan. Pada fase ini penulis atau pendidik yang merupakan pengembang materi pendidikan dapat melakukan observasi untuk melihat apakah materi pendidikan yang dikembangkan dan dibuat dapat memberikan kontribusi yang optimal kepada penggunaannya. Kontribusi materi pendidikan dapat diukur dengan menggunakan beberapa indikator. Salah satu indikator yang digunakan adalah untuk mengetahui kemampuan materi yang dikembangkan dalam memperlancar proses pembelajaran siswa terhadap tercapainya tujuan.

Langkah evaluasi merupakan Langkah terakhir dalam pengembangan bahan ajar. Langkah ini diperlukan untuk menilai kualitas bahan yang sedang dikembangkan atau sudah dikembangkan. Berdasarkan tujuannya, kegiatan

atau langkah evaluasi dapat dibedakan pembelajaran atau kompetensi yang ditentukan.

Menggunakan evaluasi sumatif dan formatif. Evaluasi sumatif pada dasarnya bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi materi pendidikan dan program pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi menyeluruh, pengguna program dapat memutuskan apakah akan terus menggunakan program tersebut atau berhenti menggunakannya.

Berbeda dengan evaluasi sumatif, evaluasi formatif bertujuan untuk menilai kelebihan dan kelemahan suatu produk atau program pembelajaran. Hasil evaluasi formatif dapat digunakan untuk menyempurnakan produk dan program pembelajaran sebelum digunakan dalam situasi dan kondisi kehidupan nyata (Pribadi 2019).

Tabel 1.1 Indikator Pencapaian bahan Ajar Non Cetak

LEMBAR OBSERVASI	INDIKATOR
Kognitif	mengingat
Afektif	Menerima Nilai
Psikomotorik	Imitasi atau meniru

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat dikategorisasikan bahwa indikator pencapaian bahan ajar non cetak pada prinsipnya memuat tiga aspek: (1) kognitif, aspek kognitif dalam pengembangan bahan ajar non cetak tentu memberikan pemahaman bahwa dalam hal mengingat siswa mampu Ketika diberlakukan bahan ajar non cetak seperti proyektor, ppt dan lain sebagainya; (2) afektif, sikap siswa ketika dikenalkan dengan bahan ajar non cetak sikap siswa identik dengan menerima hasil yang telah diberikan oleh guru atau pendidik; (3) psikomotorik aspek terakhir ini yang merupakan tahap lanjutan dalam mengenalkan bahan ajar non cetak sehingga *outcome* dari siswa dapat memberikan gambaran dan bisa mengembangkan seperti imitasi atau meniru sehingga dapat membedakan mana bahan ajar cetak dan mana bahan ajar non cetak (Setiawan 2023). Demikian peran dan prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar non cetak sehingga bisa diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang berbasis *saintific Learning*.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas khususnya pada Pendidikan agama Islam (PAI) terdapat beberapa hal yang sejalan dengan tidak

sejalan. Sejalan dapat dikatakan dengan (pendukung) sedangkan tidak sejalan dapat dikatakan (penghambat). Dari hasil literatur yang telah dilakukan dalam hal ini penulis memberikan sebuah pandangan dari hasil temuan dapat dikategorisasikan menjadi dua hal yakni: 1) Faktor pendukung dalam pengembangan bahan ajar non cetak PAI. Keingintahuan siswa dalam menghadapi hal baru misal sebelum dikembangkannya bahan ajar cetak menuju bahan ajar non cetak siswa lebih tertarik dengan hal-hal baru. Adanya proyektor, penampilan gambar edukasi, power point (Maghfiroh and Arifin 2021). siswa merasa bahagia mendapat pelajaran yang baru dengan menggunakan bahan ajar non cetak (Maulidiyah 2020). Pemanfaat media internet sebagai penunjang dalam pengembangan bahan ajar non cetak PAI (Khamim and Adilla 2022); 2) Faktor penghambat dalam pengembangan bahan ajar non cetak PAI. Masih sangat minimnya media penunjang seperti computer atau alat yang menjadi pegangan guru dalam menyampaikan pembelajaran berbasis bahan ajar non cetak (Jannah and Atmojo 2022). Waktu yang sangat minim dalam materi PAI, pasalnya pembelajaran PAI di sekolah baik berbasis madrasah atau sekolah umum itu jelas sangat minim pembelajaran PAI sehingga *output* belum maksimal (Humaedi and Hartono 2021).

4. Simpulan dan Saran

Dari hasil temuan yang telah dilakukan melalui berbagai literatur maka dalam hal ini penulis, dapat menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar non cetak tentu harus dilakukan. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang ada dengan diselaraskan pada pembelajaran abad 21 yakni (*Critical Thinking, Collaboration, Communication dan problem solving*). Sehingga siswa akan dapat menyenangi pembelajarannya di dalam kelas namun tidak meninggalkan prinsip dasar pada pembelajaran PAI yakni nilai-nilai religius siswa agar selalu tertanam. Selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar non cetak PAI ini memiliki prinsip yang fundamental seperti analisis, desain, pengembangan dan implementasi keempat prinsip inilah yang kemudian harus dipegang dan dilaksanakan oleh guru PAI sehingga outcome dari hasil pengembangan tersebut menghasilkan pembelajaran berbasis digital seperti audio, audio visual, display dan multimedia interaktif.

Oleh karena itu, peran dari pengembangan bahan ajar non cetak tentu sangat relevan apabila dihubungkan di era digitalisasi saat ini. Sehingga pada akhirnya penulis memberikan sebuah gagasan yang ditawarkan untuk bisa

memudahkan para guru PAI dalam menyampaikan pemahaman kepada siswa melalui pelatihan-pelatihan platform media-media pembelajaran yang tujuannya memberikan kemudahan dan hal menyenangkan kepada siswa yang telah diselenggarakan oleh instansi pemerintahan baik kemendikbudristek maupun kementerian agama.

Daftar Pustaka

- Agnezi, Laura Aliyah, And Nyswatul Khair. 2019a. "PENGERTIAN, JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK BAHAN AJAR NON CETAK (ICT)."
- Agnezi, Laura Aliyah, And Nyswatul Khair. 2019b. "PENGERTIAN, JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK BAHAN AJAR NON CETAK (ICT)."
- Andi, Fran Surya, Yenni Darvina, And Ratnawulan Ratnawulan. 2017. "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Non Cetak Bermuatan Karakter Menggunakan Pendekatan Saintifik Terhadap Kompetensi Siswa Pada Materi Gelombang Mekanik Kelas XI SMA Negeri 3 Padang." *Pillar Of Physics Education* 10(1).
- Angga, Prayogi Dwina, Eko Hariyanto, And Agus Tomi. 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat Berbasis CourseLab 2.4." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 16(1):9-17.
- Belawati, Tian. 2003. "Pengembangan Bahan Ajar." *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Berliani, Normandita Adventina, And Caroline Victorine Katemba. 2021. "The Art Of Enhancing Vocabulary Through Technology." *Jurnal Smart* 7(1):35-45.
- Bintek, KTSP. 2009. "Pengembangan Bahan Ajar."
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Vol. 722. Springer.
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan." *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Daulay, Maraimbang. 2020. "Memahami Peta Integrasi Dan Konflik Di Indonesia." *Jawi* 3(1):1-21.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis

- Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13.
- Humaedi, Humaedi, And Rudi Hartono. 2021. “KEBIJAKAN PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA 1950-2013 (ANALITIS ALOKASI WAKTU PELAJARAN PAI PADA SEKOLAH UMUM).” *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8(1):317–33.
- Indariani, Artisa, Nur Ayni, Surya Amami Pramuditya, And Muchamad Subali Noto. 2019. “Teknologi Buku Digital Matematika Dan Penerapan Potensialnya Dalam Distance Learning.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 3(1):1–12.
- Jannah, Dewi Rahmawati Noer, And Idam Ragil Widiyanto Atmojo. 2022. “Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(1):1064–74.
- Joni, RT, And Igak Wardhani. 1984. “Pengembangan Paket Belajar.” *Jakarta: Depdikbud. P2LPTK*.
- Khamim, Siti, And Ulfa Adilla. 2022. “Kompetensi Profesional Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Muara Bungo.” *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam* 4(2):55–73.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara*.
- Maghfiroh, Eva, And Syamsul Arifin. 2021. “Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik.” *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah* 4(2):213–31.
- Marhadi, Syamsu Nisa Lestari, Humairah Upuolat, Nurul Azmi Alting, And Rusli Hasan. 2023. “Analisi Jenis-Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran.” *Amanah Ilmu: Jurnal Kependidikan Islam* 3(2):67–74.
- Marzuki, Yumelda, Hasbi Azis, And Ayu Triana. 2019. *Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, Dan Efektifitas Bahan Ajar Non Cetak (Meliputi Audio, Audio Visual, Video). Preprint. INA-Rxiv. Doi: 10.31227/Osf.Io/Vamb6*.
- Maulidiyah, Farah Nayla. 2020. “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan.” *Jurnal Pendidikan* 29(2):93–100.
- Miles, Matthew B., And A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Sage.
- Muhaimin, MA. 2020. *Paradigma Pendidikan Islam*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mutaqi, Ibnul, And Novia Dwi Nurcahyaningtias. 2021. “PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB.” *JOURNAL OF ARABIC STUDIES*.
- Prasetyo, Arif Rahman, And Tasman Hamami. 2020. “Prinsip-Prinsip Dalam Pengembangan Kurikulum.” *Palapa* 8(1):42–55.
- Prastowo, Tjipto. 2010. “Propagating Gravity Current In A Uniform Channel As A Laboratory Model For Salt Intrusion.”
- Pratama, Yudi, And Dios Sarkity. 2022. “Penggunaan Bahan Ajar Non Cetak Pada Pembelajaran Tatap Muka 100% Di SMP Negeri Se-Kota Tanjungpinang.” *TANJAK: Journal Of Education And Teaching* 3(2):101–13.
- Pribadi, Benny A. 2019. “Pengertian Dan Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar.”
- Pribadi, Jessica Avelina, Michael Adiwijaya, And Halimin Herjanto. 2019. “The Effect Of Brand Trilogy On Cosmetic Brand Loyalty.” *International Journal Of Business And Society* 20(2):730–42.
- Rahmah, Siti, And Asrizal Asrizal. 2019. “Validitas Reliabilitas Praktikalitas Bahan Ajar Non Cetak.”
- Rohmah, Naili. 2019. “Integrasi Kurikulum Dan Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Membentuk Sikap Religius Siswa.” *El-Banat: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 9(2):197–218.
- Setiawan, Nandang. 2023. “Pemanfaatan Bahan Ajar Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah.” *Al-Miskawaih: Journal Of Science Education* 2(1):85–104.
- Shofwan, Ach, Faiz Alfian Hamdan Maulana, And Nurul Hadi. 2022. “Analisis Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Kelas 1

- Sampai Kelas III Tingkat Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Jurnal Studi Pendidikan Islam* 19(1).
- Sholeh, Muhammad, And Edhy Sutanta. 2019. “Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Dengan Videoscribe Pada Guru Smk Tembarak Temanggung.” *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):1–9.
- Sitohang, Risma. 2014. “Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di SD.” *Jurnal Kewarganegaraan* 23(02):13–24.
- Sudirman, R., And SC Seow. 2009. “Electroencephalographic Based Hearing Identification Using Back-Propagation Algorithm.” Pp. 991–95 In. IEEE.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sungkowo, M. 2010. “Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK.” *Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional*.
- Supardi, Agus. 2014. “Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1(2):161–67.
- Suryani, Sri, Heryanto Heryanto, Rusdaeni Rusdaeni, Ahmad Nurul Fahri, And Dahlang Tahir. 2020. “Quantitative Analysis Of Diffraction And Infra-Red Spectra Of Composite Cement/Baso4/Fe3O4 For Determining Correlation Between Attenuation Coefficient, Structural And Optical Properties.” *Ceramics International* 46(11):18601–7.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD*. Kencana.
- Susilawati, Evi, And Imamul Khaira. 2021. “Implementasi E-Learning Flipped Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Mendesain Materi Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak.” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 14(1):60–68.
- Syahputra, Edi. 2018. “Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia.” In Vol. 1.
- Syarah, Erah Siti. 2012. “Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak Berbasis Ebook Dengan Aplikasi Adobe Captivate 3.0 Untuk Kelas VIII SMP Negeri 1 Cilimus.”
- Waluyo, Budi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT.” *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7(02):229–50.
- Wong, Michael, Judith A. Soon, Peter J. Zed, And Wendy V. Norman. 2014. “Development Of A Survey To Assess The Acceptability Of An Innovative Contraception Practice Among Rural Pharmacists.” *Pharmacy* 2(1):124–36.
- Yusuf, Muhammad, Andri Haryono, Hardianti Hafid, Nur Agus Salim, And Muhsin Efendi. 2022. “Analysis Of Competence, Leadership Style, And Compensation In The Bandung City Pasar Bermartabat.” *Jurnal Darma Agung* 30(1):524–2.