

# EDUKASI

## JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

E-ISSN: 3109-9017

e-mail: [edukasiana@gmail.com](mailto:edukasiana@gmail.com)

---

### *MENGHUBUNGKAN PEMBELAJAR DENGAN WEB 2.0 TOOLS*

**Yuli Choirul Ummah**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Jl. Gajayana No. 50 Malang; 65144, Indonesi

e-mail: [yuliumma1@gmail.com](mailto:yuliumma1@gmail.com)

---

**Abstrak:** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada cara guru dan peserta didik berinteraksi dengan sumber belajar. Salah satu inovasi penting yang muncul adalah pemanfaatan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi, berbagi, dan menciptakan konten secara interaktif melalui berbagai platform daring. Makalah ini membahas konsep Web 2.0 sebagai sarana untuk menghubungkan pembelajar dalam proses pendidikan, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui pemanfaatan berbagai fitur seperti audio dan video online, situs kolaborasi, serta mobile broadband, Web 2.0 dapat memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan partisipasi aktif siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, teknologi ini mendukung model pembelajaran blended learning dan hybrid learning yang menggabungkan interaksi tatap muka dengan kegiatan belajar daring. Namun, di balik keunggulannya, penggunaan Web 2.0 juga menghadirkan sejumlah tantangan seperti isu keamanan data, plagiarisme, serta kesenjangan akses teknologi. Dalam konteks pembelajaran PAI, integrasi Web 2.0 menjadi penting untuk menumbuhkan kreativitas, pemahaman kontekstual terhadap nilai-nilai Islam, dan literasi digital yang beretika. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kompetensi teknologi yang memadai agar mampu merancang strategi pembelajaran inovatif yang tetap berlandaskan nilai-nilai religiusitas dan moralitas.

**Kata Kunci:** Web 2.0, Pembelajaran PAI, Teknologi Pendidikan, Kolaborasi Daring, Literasi Digital

---

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong perubahan disegala bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi ini memotivasi guru untuk membangun kesadaran akan pentingnya pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang kompetensinya. Dalam kurikulum merdeka memiliki harapan untuk menciptakan pendidikan yang menyenangkan guru dan peserta didik, dengan menekankan aspek keterampilan dan yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa indonesia. Menumbuhkan lingkungan pembelajaran interaktif dan menghasilkan manusia yang produktif, kreatif, inovatif dan efektif.

Oleh karena itu pentingnya teknologi agar dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik bisa survive pada perkembangan zaman dan melekat intelektual. Pada abad 21 ini yang menyebabkan pergeseran paradigma pembelajaran. Diantara kemajuan teknologi di abad 21, terdapat munculnya teknologi web 2.0. Pendukung teknologi menunjukkan bahwa aplikasi web 2.0 memiliki potensi luar biasa untuk mengubah pembelajaran siswa.<sup>1</sup> Beberapa peneliti telah membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan adanya teknologi khususnya Web 2.0 dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi Web 2.0 memiliki dinamika yang sangat baik, sehingga menjadi dasar pengembangan model pembelajaran pada abad ini. Dengan memberikan fasilitas kepada pengguna dalam artian guru dan siswa untuk dapat melakukan kolaborasi, membuat, mengedit, dan berbagi pengetahuan secara online dengan pengguna lainnya diseluruh dunia.<sup>2</sup>

Kemajuan teknologi dan informasi ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam setiap pembelajaran, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI). Diantara kemajuan yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran PAI adalah Web 2.0. Setidaknya terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dengan mengintegrasikan teknologi Web 2.0. Diantaranya pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, dan seterusnya. Hal itu dapat terus dikembangkan sesuai dengan kesiapan siswa dan guru.

Oleh karena itu, baik kiranya untuk membahas mengenai pengembangan media pembelajaran PAI disekolah dengan menghubungkan pembelajaran dengan Web 2.0 atau *Connecting Learners With Web 2.0 Tools*.

### **B. Pembahasan**

#### **1. Web 2.0 dalam pembelajaran**

Pembelajaran online menjadi lebih populer dalam pendidikan saat ini. Siswa kini memiliki akses terhadap sumber daya pengajaran yang tersedia jauh di luar

---

<sup>1</sup> Daniel, Light & Polin, Keisch Deborah., "Integrating Web 2.0 Tools Into The Classroom: Changing The Culture Of Learning", (New York: EDC Center For Children and Technology, 2010)

<sup>2</sup> Suhartini, Andewi, Karman, dkk., "The Use of Web 2.0 in Islamic Religious Education Learning in Higher Education" Journal Atlantis Press SARL Vol. 566, 2020

dinding bangunan sekolah, tidak hanya memiliki akses buku paket saja atau ebook tetapi bisa ke semua jenis software lainnya, asalkan tetap dalam jaringan. Guru maupun siswa bisa memperoleh informasi dari perpustakaan yang bervariasi, tersebar, dan secara fisik tidak dapat diakses. Hadirnya platform web 2.0 memudahkan guru dan siswa mengakses apa pun yang mereka perlukan selama proses pembelajaran.

Istilah Web 2.0 (*World, Wide, Web*) yang dipopulerkan oleh O'Reilly media pada konferensi Web 2.0 pada tahun 2004 merupakan hasil transformasi dari Web 1.0 yang sifatnya statis menjadi dinamis. Web 2.0 adalah jaringan jaringan yang memungkinkan individu mengakses, memeriksa, dan menyimpan dokumen yang mungkin berisi teks, data, suara, atau video. Web tidak terpisah dari internet. Tetapi, Web dapat melaju diatas internet, dalam cara yang sama seperti sebuah aplikasi seperti Powerpoint yang berjalan diatas sistem operasi windows. Situs web adalah sumber daya yang memungkinkan orang untuk terlibat satu sama lain untuk tujuan tertentu. Sebelum mengirim data, protokol Web yang dikenal sebagai Hyper Text Transfer Protocol (http) akan memastikan kompatibilitas. Halaman web adalah dokumen yang ada di Internet. Situs web (Website) adalah kumpulan halaman yang terpisah. Kemudian, link pada website memungkinkan pengunjung berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya (hiperteks), baik dalam server yang sama maupun di seluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti *Netscape, Opera Mini, Internet Explorer, Mozilla, G-Crome* dan aplikasi browser lainnya.<sup>3</sup>

Johan berpendapat bahwa, istilah Web 2.0 adalah sebuah teknologi generasi kedua dari *World Wide Web* yang menghubungkan pengguna dengan pengguna lain untuk berkolaborasi dan berbagi.<sup>4</sup> Secara umum Web 2.0 adalah perubahan dari pada laman Web yang sebelumnya bersifat statis ke laman Web yang bersifat dinamis.

Perubahan tersebut meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan akses terhadap sumber daya (database, perpustakaan, dan konten menarik) yang terkait dengan materi pembelajaran. Berinteraksi dengan siswa lain atau spesialis di bidang tertentu melalui komputer dan berbagi info. Banyak orang percaya bahwa komputer telah menjadi perpustakaan tanpa batas. Teks, foto, musik, data, dan video semuanya dapat dijalankan secara real time. Kegiatan-kegiatan ini, seperti istilah Migrasi Kupu-Kupu Raja yang dilaksanakan oleh Annenberg Foundation yang merupakan komunitas geografis nasional, memungkinkan pelajar dan guru mendapatkan manfaat dari terhubung ke jaringan nasional pelajar, guru, dan ilmuwan untuk melakukan penelitian tentang berbagai topik pada waktu yang bersamaan. Guru dan peserta didik dapat lebih mudah untuk mengakses data online atau dokumen elektronik guna memperkaya kajiannya. Para siswa bisa lebih aktif berpartisipasi, karena

---

<sup>3</sup> Janner, Simarmata., "Rekayasa Perangkat Lunak", (Yogyakarta: Andi, 2010)

<sup>4</sup> Johan, Eddy Luan., " Pengintegrasian Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Sejarah dan Geografi", (Malaysia: UMS, 2013)

adanya belajar online membangun lingkungan belajar yang interaktif.<sup>5</sup> Dengan kondisi seperti ini, secara geografis guru dapat terpisah dari para siswanya atau pembelajaran tidak harus terbatas hanya *face to face*, dan para siswa bisa belajar dari sumber manapun dalam ruang kelas diseluruh dunia atau dunia maya.

Kemudian produk yang dihasilkan oleh Web 2.0 bisa berupa audio dan video Online, Collaboration Websites, dan Mobile Broadband.

#### **a. *Online Audio & Video***

Audio memberikan dimensi pada lingkungan kelas, memperluas dan memperdalam pengalaman belajar siswa.<sup>6</sup> Sedangkan video dapat digunakan untuk memperkenalkan suatu topik, menyampaikan pengetahuan, memberikan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan, namun video tidak dapat digunakan untuk menggantikan buku secara keseluruhan. Pada awalnya, download audio hanya tersedia dalam bentuk music yang dapat ditambahkan ke database audio pribadi. Saat ini, para pendidik dapat menggunakan materi audio yang dapat diunduh untuk meningkatkan kesempatan belajar peserta didiknya. Misalnya, seorang guru dapat membuat rekaman pembelajaran dikelas, atau membuat podcast yang bisa ditampilkan sebelum pembelajaran dimulai. Atau video pembelajaran menarik sesuai dengan level peserta didik. Guru juga bisa menampilkan tayangan Youtube, Tiktok dan masih banyak lagi yang dapat mengedukasi peserta didik. Beberapa contoh diatas memungkinkan peserta didik untuk mendengar, melihat, menganalisis informasi yang disajikan dan membantu mereka bekerja mandiri diluar ruang kelas. Jadi, perkembangan web saat ini dapat menampilkan fitur-fitur menarik yang dapat menampilkan audio, gambar, dan video secara bersamaan. Bahkan pembelajaran juga dapat dilakukan secara online melalui zoom atau G-meet, Watsapp video (Vc), Gamifikasi (WorldWall, FunBrain, Quiziz) sehingga kegiatan belajar mengajar dikelas lebih bersifat interaktif, menarik dan berkualitas.<sup>7</sup>

#### **b. *Collaborations Websites***

Situs Web kolaborasi adalah sumber daya yang memungkinkan pengguna berkomunikasi satu sama lain yang bertujuan untuk kepentingan pendidikan. Atau dapat diartikan sebagai situs web yang menggunakan prinsip kerja sama antar pengguna yang dapat memberikan masukan, mengakses file dan bekerjasama secara online melalui perangkat lunak atau software berupa utilitas obrolan atau conferencing video. Awalnya paling umum digunakan dalam bentuk blog dan wiki. Blog merupakan sekumpulan komentar pribadi tentang topik tertentu. Seseorang dapat membuat, menciptakan kemudian mengembangkan blog sendiri atau berpartisipasi dalam blog yang

---

<sup>5</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, "Instructional Technology & Media For Learning", (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 236-237

<sup>6</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 366

<sup>7</sup> Setyo Budi, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring di SMP MBS Al-Amin Bojonegoro", *Cendekia* 12 No. 2, Oktober 2020.

dikembangkan oleh orang lain yang ingin berbagi ide. Sedangkan wiki atau wikipedia merupakan halaman web yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi dalam dokumen yang telah ditulis atau diedit pengguna lain. Misalnya situs kolaboratif Wikipedia ensiklopedia, google dokumen dan lain-lain. Namun berkembangnya teknologi dan media saat ini terdapat aplikasi lain seperti Kejarcita.id, Ruangguru, Zenius, Kelas Pintar, Edmodo, dan Skype juga dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran.

### **c. *Mobile Broadband***

Walaupun tidak termasuk teknologi baru, ponsel saat ini menawarkan alat aplikasi yang lebih luas. Mengambil foto/video, mengakses internet untuk email dan menjelajahi web. Saat ini, Sebagian besar anak usia sekolah memiliki telepon seluler, yang sering kali dibeli untuk alasan keselamatan anak agar tidak gagap teknologi. Peran guru sebagai mentor, perlu memikirkan cara untuk menerapkan, memanfaatkan dengan baik kemampuan ponsel yang hampir menyamai kecanggihan computer, karena hanya melalui ponsel seseorang dapat mengakses berbagai hal dan lebih praktis untuk dibawa kemana saja.

## **2. Advantages**

- a. *Keragaman media.* Dalam penyampaian informasi kepada pembelajar lokal maupun diseluruh dunia melalui situs Internet yang kemungkinan berisikan berbagai media visual, audio visual, grafik, software, dan animasi atau multimedia merupakan sarana serba-guna dalam menyampaikan informasi yang dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Karena pemanfaatan ini dapat menambah relasi, informasi, dan ilmu baru bagi guru dan siswa.
- b. *Informasi terbaru.* Bukti bahwa adanya internet dan mudahnya dalam mengulik informasi terbaru, misalnya sumber daya yang tersedia untuk siswa digedung sekolah masih terbatas. Namun, adanya koneksi global ke sumber daya siswa sekarang dapat mengakses perpustakaan dan database yang diperbarui setiap hari. Misalnya, *e-learning* memperbesar kesempatan bagi sekolah yang lebih kecil serta perorangan yang turut serta dalam sekolah dirumah (*home schooling*).
- c. *Navigasi.* Keuntungan utama adanya internet adalah kemampuan untuk berpindah dengan mudah antar dokumen. Dengan tekanan sebuah tombol atau menggeser cursor dan klik enter, para pengguna bisa dengan mudah mencari atau mengkonekkan berbagai dokumen dalam berbagai lokasi tanpa harus berpindah dari komputer masing-masing.
- d. *Pertukaran gagasan.* Para siswa bisa terlibat “percakapan” dengan para ahli atau pengguna lain dalam sebuah bidang tertentu. Disamping itu komunikasi atau percakapan antar pengguna dapat dilakukan dengan nyaman melalui *email* atau software yang lain.
- e. *Biaya murah.* Tanpa perlu mengeluarkan biaya yang mahal, informasi apapun

dapat diakses melalui Web dengan adanya jaringan internet.<sup>8</sup>

### 3. Limitations

Selain keuntungan dalam Web ini juga terdapat keterbatasan yang masih menjadi problem dalam dunia digital yakni sebagai berikut :

- a. *Topik yang tidak sesuai.* Salah satu perhatian adalah bahwa beberapa topik yang dibahas di jaringan computer, terutama di internet, tidak sesuai dengan para siswa. Misalnya, iklan *pinjol*, iklan dewasa atau produk barang orang dewasa yang bersamaan dengan permainan dan music yang anak-anak sedang nikmati. Karena tanpa sadar anak-anak sering masuk ke dalam topik yang tidak sesuai dengan usianya atau bahkan masuk ke dalam lingkungan yang tidak aman.
- b. *Hak cipta.* Karena informasi begitu mudah diakses, sangat mudah bagi seseorang untuk menjadi plagiat dan mengunduh sebuah berkas atau mengutip dokumen secara illegal untuk kepentingan sendiri, serta meng *klaim* bahwa itu hasil karyanya. Jadi, para siswa mungkin membuat makalah atau proyek yang hanya sekedar “co-pas” tidak dikembangkan dan bukan murni karya sendiri.
- c. *Pencarian informasi.* Diperkirakan terdapat beberapa juta situs internet baru setiap harinya. Pertumbuhan ini dapat menyulitkan pengguna dalam mencari sebuah dokumen atau informasi. Para guru atau tutor perlu bekerja dengan spesialis media sekolah untuk membantu para siswa belajar mengenai strategi pencarian yang efektif untuk membantu dalam mendapat informasi, beberapa perusahaan komersial dan universitas menyediakan mesin pencari yang mengikuti tautan Web dan menampilkan hasilnya sesuai pencarian. Selain itu bagi pengguna tidak dianjurkan untuk menerima begitu saja atau menelan begitu saja informasi yang disediakan di media social atau nternet. Harus ada penyaringan, menjadi pembaca yang kritis dan mengevaluasi apakah data atau informasi tersebut benar. Karena apapun yang disediakan di internet belum tentu benar. Siapapun dengan mudah bisa memampang apa saja di media sosial, termasuk informasi yang salah, tidak berguna, atau tidak bisa dipercaya. Seperti pedang bermata dua, disisi lain membantu namun juga dapat menjerumuskan jika tidak dimanfaatkan dengan benar.
- d. *Kurangnya Kontrol Kualitas.* Seperti yang diuraikan diatas bahwa seyogyanya pengguna khususnya peserta didik harus menjadi pembaca dan pemikir yang kritis yang mengetahui bagaimana mngevaluasi informasi.
- e. *Akses.* setiap Komputer pengguna harus dilengkapi dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan, baik sistem perangkat kabel, nirkabel, atau modem harus terhubung ke jaringan. Untuk konektivitas nirkabel, kekuatan sinyal juga penting. Ketika sinyal lebih lemah, kemungkinan data akan dikirim dan diterima berkurang. Karena kekuatan sinyal juga

---

<sup>8</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 253

merupakan salah satu isu dalam koneksi nirkabel. Semakin lemah sinyalnya, semakin kecil kemungkinannya seseorang akan bisa mengirim dan menerima data.

#### 4. Integration

Banyak manfaat dari penggunaan Web 2.0 yang dapat mendukung pembelajaran. Misalnya, guru dan peserta didik bisa mengakses layanan dan informasi baik di dalam maupun diluar kelas. Material seperti dokumen, informasi pemerintah, database, bibliografi online, artikel, publikasi dan peranti lunak computer telah tersedia. Penerapan lainnya seperti model pembelajaran campuran (*blended learning*: proses pembelajaran yang focus dengan tatap muka dan penggunaan teknologi online sebagai tambahan) dan pembelajaran hibrida (*hybrid learning*: focus pada proses pembelajaran online dan offline secara bersamaan atau bergantian).<sup>9</sup>

#### 5. Security

Terdapat banyak isu terkait keamanan dalam belajar menggunakan media eltronik terutama mengenai penggunaan internet. Isu tersebut meliputi, keamanan, pemantauan terhadap pemanfaatan, kebijakan dan etika penggunaan.<sup>10</sup> Perkembangan teknologi sangat bermanfaat bagi manusia, namun jika tidak dipilah dan dipilih dengan baik, tidak dimanfaatkan dengan baik dan disalah gunakan maka akan berakibat fatal bagi manusia itu sendiri. Penggunaan web ini sifatnya umum siapa saja bisa dengan mudah mengakses. Oleh karena itu para siswa seharusnya diperintahkan untuk tidak memberikan nomor telepon, alamat, dan informasi personal mereka lainnya diinternet. Peserta didik bisa saja dihubungi dan bahkan dirugikan oleh individual tak bermoral.

#### 6. Implementasi *Connecing Learners With Web 2.0* Dalam Pembelajaran PAI

Secara objektif dan kritis, keberhasilan belajar mengajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk diketahui oleh guru, karena pada akhirnya semua aspek Pendidikan dirancang untuk mendukung keberhasilan belajar mengajar. Dasar keberhasilan belajar merupakan daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik individu maupun kelompok.<sup>11</sup>

Seperti yang telah di paparkan diatas, bahwa keberhasilan atau pembelajaran yang berkualitas salah satunya adalah dengan memanfaatkan Web 2.0. hal ini dilakukan agar guru dan peserta didik tidak gagap teknologi dan siap untuk mengikuti perkembangan teknologi. Begitu juga penerapan media pembelajaran PAI dengan menghubungkan Web 2.0 untuk meningkatkan kreativitas,

---

<sup>9</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 254

<sup>10</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 255

<sup>11</sup> Rusman., "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer", (Bandung: Alfabeta, 2012), 123

imajinasi dan pemahaman yang lebih luas mengenai materi pembelajaran PAI. Sesuai dengan peran atau misi Pendidikan Agama Islam yakni menanamkan nilai-nilai Islam, penekanan pada etika dan moralitas, yang pada intinya tetap menanamkan sikap *religiusitas* dalam menghadapi tantangan kontemporer seperti globalisasi, isu-isu social dan perubahan social technology.

Dalam pengembangan mata pelajaran PAI dimulai dengan mengidentifikasi sifat unik dan karakteristik belajar peserta didik serta menentukan standar dan tujuan pembelajaran. Begitu pendidik memahami peserta didiknya, Langkah selanjutnya adalah mempertimbangkan bagaimana mata pelajaran dirancang (strategi) dan apa yang akan digunakan (teknologi, media, dan material).<sup>12</sup>

Pendidik senantiasa memberikan arahan penuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran sebelum mengajar pada siswa, terlebih dulu guru harus meningkatkan kualitas SDM nya, Baik dari segi materi maupun praktek. Ketika memberikan penugasan online, hendaknya pendidik untuk memberikan arahan dan mempertimbangkan kenyamanan dan tingkat kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat tersebut. Serta melibatkan seluruh peserta didik dalam kegiatan langsung dan memastikan bahwa peserta didik terlibat dalam belajar mereka sendiri. Kemudian, peserta didik mendokumentasikan atau menginformasikan perkembangan belajar mereka.

Menghubungkan pembelajar dengan alat Web 2.0 (seperti situs web, platform, dan aplikasi) dalam konteks PAI dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai agama dan isu terkait agama, yang telah disinggung diatas. Berikut cara untuk menghubungkan pembelajar dengan web 2.0 dalam PAI, sebagai berikut: platform pembelajaran online untuk mengakses materi PAI, ini dapat mencakup platform seperti google classroom, moodle atau Edmodo. Mendengarkan dan menganalisis materi dari podcast agama bisa melalui spotify atau youtube, membuat blog pribadi (Wordpress atau Blogger), diskusi online dan forum, simulasi virtual, kolaborasi proyek multimedia (peserta didik dapat memaparkan materi dalam bentuk PPT dengan menggunakan adobe spark atau canva), dan pembelajaran berbasis game (quiziz, wordwall dll).

Misalnya, dalam pembelajaran Fiqih pada materi Thaharah (bersuci). Guru membuat soal tentang macam-macam, syarat-syarat atau ketentuan bersuci dalam bentuk quiz pada game interaktif yaitu kahoot. Setelah guru membagikan link dan siswa mengakses, kemudian siswa menjawab soal tersebut dengan memainkan game sesuai dengan kemampuan memahami materi yang telah disampaikan sebelumnya. Hal ini akan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, serta menjadi bahan penilaian bagi guru.

Penting untuk diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan teknologi, media dan materi pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1. Mempratinjau teknologi, media dan materi

---

<sup>12</sup> E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019), 259



2. Mempersiapkan lingkungan
3. Mempersiapkan pembelajar
4. Menyediakan pengalaman belajar.

Hal ini diharuskan agar pelajar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan praktik dan pendidik dapat memberikan umpan balik dari hasil kerja peserta didiknya, menilai pencapaian pembelajaran dan Langkah terakhir adalah evaluasi strategi, teknologi dan media. setelah menelaah hasil evaluasi yang dikumpul dari penilaian pencapaian peserta didik, dan evaluasi strategi, teknologi, dan media. jika hasilnya tidak sesuai dengan standar dan tujuan maka diperlukannya revisi, agar siswa dapat terus bekerja sama dalam menyelesaikan materi atau kejadian terbaru.

Sebagai contoh dari hasil penelitian Sabri Sahrir dan Nor Azizah tentang “A Design and Developmentn Approach to Researching Online Arabic Vocabulary Games Learning”. Sabri Sahrir beranggapan bahwa “Dengan memanfaatkan fitur fitur yang ada dalam Web akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mudah dalam memahami dan menghafal materi”. Misalnya, dalam pembelajaran Bahasa Arab, guru dapat membuat *Storyboard* game online, dengan cara mendesain halaman web dan mengembangkan game dengan mengintegrasikan konten pembelajaran ke dalam template desain game *raptivity*. Setelah proses pembuatan selesai dan telah diujikan pada ahli, maka langkah selanjutnya adalah mengunggah dan menerbitkan situs web game. kemudian mengevaluasi dan merevisi sesuai dengan prinsip desain dan pengembangan.<sup>13</sup> Dengan begitu pembelajaran PAI khususnya Bahasa Arab yang tadinya membosankan menjadi pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mudah diterima oleh siswa pada zaman modern saat ini.

Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan alat-alat web 2.0 dalam pembelajaran PAI, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berinteraksi dengan siswa dalam cara yang lebih relevan dengan kehidupan mereka saat ini. Hal ini juga dapat membantu peserta didik menjelajahi dan memahami ajaran Islam dalam konteks yang lebih luas menggunakan teknologi modern.

### C. Kesimpulan

Web 2.0 dalam sudut pandang Pendidikan adalah sebuah alat teknologi yang memungkinkan guru, peserta didik atau tenaga kependidikan membuat, berkolaborasi, mengedit, dan berbagi konten secara online yang dibuat oleh pengguna. Produk yang dihasilkan oleh Web 2.0 bisa berupa audio dan video Online, Collaboration Websites, multimedia dan Mobile Broadband.

Peluang pembelajaran *cyber* terus berkembang. Lebih banyak sumber daya tersedia bagi peserta didik dan guru untuk meningkatkan dan memperluas

---

<sup>13</sup> Sahrir Muhammad & Nor Azizah Alias., “A Design and Development Approach to Researching Online Arabic Vocabulary Games Learning in IIUM”, Journal Procedia Social and Behavioral Science 67 (2012) 360-369

aktivitas kelas melalui alat Web 2.0. Guru tidak lagi terbatas pada materi yang mereka miliki dikelas atau di pusat media sekolah, melainkan dapat mengakses sumber daya dari seluruh dunia. Guru dapat memberikan pengalaman pada siswa yang membantunya dalam memanfaatkan internet sebagai sumber informasi, alat kolaborasi, dan tempat menguji kreativitas.

Guru dapat melakukan proses pembelajaran melalui beberapa Langkah, sebagai berikut; mengetahui karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, dan menentukan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mempertimbangkan bagaimana mata pelajaran dirancang (strategi) dan apa yang akan digunakan (teknologi, media, dan material). Disamping itu, sesuai dengan peran dan misi Pendidikan Agama Islam, tetap menanamkan nilai-nilai religiusitas, etika dan moral di tengah pergempuran globalisasi saat ini, agar peserta didik tau batasan-batasan dan lebih bijak dalam penggunaanya.

#### **D. Daftar Rujukan**

- Daniel, Light & Polin, Keisch Deborah., "Integrating Web 2.0 Tools Into The Classroom: Changing The Culture Of Learning", (New York: EDC Center For Children and Technology, 2010)
- E. Smaldino, Sharon, L. Lowther, Deborah, *dkk.*, "Instructional Technology & Media For Learning", (New York: Pearson Merrill Prencite Hall, 2019)
- Janner, Simarmata., "Rekayasa Perangkat Lunak", (Yogyakarta: Andi, 2010)
- Johan, Eddy Luaran., " Pengintegrasian Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Sejarah dan Geografi", (Malaysia: UMS, 2013)
- Rusman., "Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer", (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sahrir Muhammad & Nor Azizah Alias., "A Design and Development Approach to Researching Online Arabic Vocabulary Games Learning in IIUM", *Journal Procedia Social and Behavioral Science* 67 (2012) 360-369
- Setyo Budi, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Daring di SMP MBS Al-Amin Bojonegoro", *Cendekia* 12 No. 2, Oktober 2020
- Suhartini, Andewi, Karman, *dkk.*, "The Use of Web 2.0 in Islamic Religious Education Learning in Higher Education" *Journal Atlantis Press SARL* Vol. 566, 2020