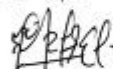


**PENGALAMAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
PADA SISWA KELAS ICT DI SMA UH YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu
Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



ACC bidang
13 Maret 2025

Mirza Nur Arifah

Disusun oleh:
Raynard Alvaro Amarullah
20422203

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

**PENGALAMAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
PADA SISWA KELAS ICT DI SMA UII YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu
Agama Islam Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Disusun oleh:

Raynard Alvaro Amarullah

20422203

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Raynard Alvaro Amarullah
NIM : 20422203
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Penelitian : Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan
Budi Pekerti pada kelas ICT di SMA UII
Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Raynard Alvaro Amarullah

LEMBAR PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiaj@uii.ac.id
W. fiaj.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Skripsi Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 24 April 2025
Judul Skripsi : Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas ICT di SMA UII Yogyakarta
Disusun oleh : RAYNARD ALVARO AMARULLAH
Nomor Mahasiswa : 20422203

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua/Pembimbing : Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I, M.Pd.I

(.....)

Penguji I : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag

(.....)

Penguji II : Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

(.....)



REKOMENDASI PEMBIMBING

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Raynard Alvaro Amarullah
Nomor Mahasiswa : 20422203
Judul Skripsi : Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam
dan Budi Pekerti pada kelas ICT di SMA UII
Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Dosen Pembimbing



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN NOTA DINAS

Nota Dinas

Yogyakarta, 10 Ramadhan 1446 H

HAL : **Skripsi**

10 Maret 2025 M

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum wr.wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor : 1603/Dek/60/DAATI/DIAI/XII/2024 tanggal 5 Desember 2024, atas pembimbing skripsi Saudara :

Nama : Raynard Alvaro Amarullah

Nomor Pokok/NIMKO : 20422203

Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Jurusan / Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Judul Skripsi : Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Kelas ICT di SMA UII Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Dosen Pembimbing,



Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

MOTTO

Sometimes it's the journey that teaches you a lot about your destination.¹

(Drake, Musician)

¹ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 258.

ABSTRAK

PENGALAMAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI PADA SISWA KELAS ICT DI SMA UII YOGYAKARTA

Oleh:

Raynard Alvaro Amarullah

Pengalaman belajar yang dirasakan siswa saat ini adalah pengalaman belajar spontan, tidak ada yang salah dengan itu, dengan begitu siswa pun mendapat pengalaman yang berharga tapi bagaimana jadinya jika pengalaman belajar yang dirasakan oleh siswa jika dirancang tentu akan lebih memiliki pengalaman yang berharga karena pengalaman belajar yang dirancang tidak terjadi secara kebetulan dan pengalaman belajar tersebut diciptakan dengan tujuan. Penelitian ini bertujuan untuk pertama, mengetahui bagaimana pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT di SMA UII Yogyakarta. kedua, Apa faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT di SMA UII Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian lapangan. Adapun informan penelitian ini adalah guru PAI BP kelas ICT, siswa kelas ICT, dan IT ICT. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan ditentukan dengan *purposive sampling* yang pengambilannya dengan pertimbangan tertentu misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan.

Hasil penelitian menunjukkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta, berdasarkan *LX Canvas* sebagai alat penelitian untuk menggambarkan pengalaman siswa yang seada-adanya, peneliti menemukan siswa memiliki pengalaman belajar yang beraneka ragam dari yang antusias hingga sebaliknya, akan tetapi hasil belajar kebanyakan sudah sesuai dengan keinginan siswa berdasarkan tujuan belajar yang dicapai dan didukung dengan sarana prasarana kelas ICT yang sangat menunjang proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Pengalaman Belajar, PAI BP, Siswa Kelas ICT.

ABSTRACT

LEARNING EXPERIENCE OF ISLAMIC RELIGIONS EDUCATION AND CHARACTER EDUCATION FOR ICT CLASS STUDENTS AT SMA UII YOGYAKARTA

By:

Raynard Alvaro Amarullah

The learning experience felt by students today is a spontaneous learning experience, there is nothing wrong with that, so students also get valuable experience but what if the learning experience felt by students if designed will certainly have more valuable experience because the learning experience that is designed does not happen by chance and the learning experience is created with a purpose. This study aims to first, find out how the PAI BP learning experience is in the ICT class at SMA UII Yogyakarta. Second, What are the supporting and inhibiting factors to optimize the PAI BP learning experience in the ICT class at SMA UII Yogyakarta.

This study uses a qualitative method with a field research approach. The informants for this study were PAI BP teachers in the ICT class, ICT class students, and IT ICT. Data collection techniques were by observation, interviews, and documentation. Informants are determined by purposive sampling, which is taken with certain considerations, for example, the person who is considered to know the most about what we expect.

The results of the study show the learning experience of PAI BP in ICT class students at SMA UII Yogyakarta, based on LX Canvas as a research tool to describe the student's experience as it is, researchers found that students have a variety of learning experiences from enthusiastic to otherwise, but most learning outcomes are in accordance with the wishes of students based on the learning objectives achieved and supported by ICT class facilities and infrastructure that greatly support the teaching and learning process.

Keywords: Learning Experience, PAI BP, ICT Class Students.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kebahagiaan dan karunia terbaik hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kita panjatkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW. Begitupun untuk keluarga, sahabat, dan seluruh umat yang semoga dapat syafaat di hari pembalasan kelak. Adapun dalam penyusunan skripsi ini tentunya terdapat berbagai ujian dan cobaan yang berusaha memastikan penulis agar senantiasa berserah pada kehendak Allah SWT. Alhamdulillah kini peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas ICT di SMA UII YOGYAKARTA”**. Kontribusi banyak pihak melalui do'a dan dukungan telah menyertai penyusunan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati peneliti ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Fathul Wahid, S. T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M selaku Kepala Jurusan Studi Islam.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd. I sebagai Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan kepada peneliti. Semoga senantiasa selalu diberikan kesehatan, kesabaran dan kemurahan rezeki.

6. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
7. Bapak dan Ibu penulis di saat di kampus, selaku Dosen Program Studi Agama Islam, Bapak (Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M. Ag., Edi Safitri, S.Ag., M. Ag., Dr. Drs. H. Muzhofar Akhwan, MA., Drs. Aden Wijdan SZ., M.SI., Drs. H. Imam Mudjiono, M.Ag., Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd., Lukman, S.Ag., M.Pd., Supriyanto Abdi, S.Ag., M.CAA., Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I., Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., Syaifulloh, S.Pd.I., M.Pd.I., Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M. Hum., Ahmad Zubaidi, M.Pd., M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd., M. Ed) dan Ibu (Dr. Dra. Sri Haningsih, M. Ag., Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I., Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd.I). Semoga Allah memberkati setiap langkah perjuangan.
8. Kedua orang tua, Ibu H. Nur Faidah dan Bapak H. Fathurrohman yang telah membesarkan penulis hingga bisa sampai titik ini. Semoga Allah SWT meridhoi selalu dan keberkahan hidupnya.
9. Kepada Adik-adik penulis, semoga diberi kekuatan, ketabahan, dan rasa syukur oleh Allah SWT dan kelak dapat membahagiakan kedua orang tua dengan prestasi-prestasi yang diraih.
10. Kepala, Guru dan seluruh warga SMA UII Yogyakarta yang telah bersedia meluangkan waktunya pada proses penelitian penulis.
11. Teman-teman seangkatan PAI 20, Semoga kita tak lelah menyambung silaturahmi dan persaudaraan. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, candaan. Semoga segala hal yang kita lakukan menjadi kenangan manis dan menjadi cerita di hari mendatang.

Terima kasih kepada semua belah pihak semoga Allah SWT senantiasa memberikan keridhoan, kasih sayang, nikmat iman dan islam serta petunjuk-Nya kepada kita. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum wr. wb

Yogyakarta, 10 Maret 2025



Raynard Alvaro Amarullah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. FOKUS DAN PERTANYAAN PENELITIAN	5
C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN	5
D. SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. KAJIAN PUSTAKA	8
B. LANDASAN TEORI	14
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. JENIS PENELITIAN DAN PENDEKATAN.....	33
B. TEMPAT ATAU LOKASI PENELITIAN.....	34
C. INFORMAN PENELITIAN	34
D. TEKNIK PENENTUAN INFORMAN	35
E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	35
F. KEABSAHAN DATA.....	37
G. TEKNIK ANALISIS DATA	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. PROFIL SEKOLAH.....	41
B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
BAB V PENUTUPAN.....	92

A. KESIMPULAN	92
B. SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

1. Tabel 4.1. Sarana Prasarana SMA UII Yogyakarta
2. Tabel 4.2. Data Guru SMA UII Yogyakarta
3. Tabel 4.3. Data Siswa SMA UII Yogyakarta
4. Tabel 4.4. Hasil Sumber Daya Manusia
5. Tabel 4.5. Lingkungan Belajar
6. Tabel 4.9. Experience Map

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 4.1. LX Canvas
2. Gambar 4.2. Penilaian Sikap (hasil belajar)
3. Gambar 4.3. Tujuan Pembelajaran
4. Gambar 4.4. User Persona 1
5. Gambar 4.5. User Persona 2
6. Gambar 4.6. User Persona 3
7. Gambar 4.7. Masjid SMA UII
8. Gambar 4.8. Prasarana Belajar Kelas ICT
9. Gambar 4.9. E-learning SMA UII
10. Gambar 4.10. Surat Undangan Kombel
11. Gambar 4.11.. Guru Sedang Mengawasi Siswa Merangkum Materi

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perubahan metode penyampaian konten perkuliahan telah lama menjadi topik diskusi dan perdebatan di kalangan fakultas dan lebih khusus lagi manajemen akademik universitas di seluruh dunia.² Fokus terbaru dari departemen Pembelajaran & Pengajaran di sebagian besar universitas adanya beragam manfaat teknologi informasi dan komunikasi serta potensi metode penyampaian tujuan pembelajaran untuk setiap mata kuliah serta perluasan ruang kelas fisik di luar empat dinding dan ruang kelasnya. penugasan, kegiatan atau program itu sendiri di tingkat institusi.³ Bukan hanya di tingkat universitas bahkan di tingkat bawahnya yaitu SMA sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar dalam menyampaikan konten pembelajaran. Mode menyampaikan konten pembelajaran yang lebih baru seperti di kelas ICT, yang didefinisikan sebagai suatu hal dari berbagai aspek yang berhubungan dengan teknologi, teknik pengelolaan dan rekayasa yang digunakan dalam pemrosesan atau pengendalian informasi serta dalam penggunaannya, ada keterkaitan dari laptop/komputer dengan manusia dan hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi, budaya, sosial, dll.⁴ Dari penjelasan tersebut konten pembelajaran dapat disampaikan dengan mengkombinasikan konten digital dan tatap muka. Menyampaikan konten pembelajaran di kelas ICT tentu akan meninggalkan pembelajaran yang sudah lama dipertahankan saat ini yaitu pedagogik tradisional

² Hamilton, J., & Tee, S. (2010). Smart utilization of tertiary instructional modes. *Computers & Education*, 54(4), 1036.

³ Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2012). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. John Wiley & Sons

⁴ Fajar Ramadan, dkk, "Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran", *jurnal edukasi nonformal*, vol.3, no.2, 2022, hal 604.

dimana metode ceramah, buku teks, dan pembelajaran berbasis hafalan masih diterapkan pada pedagogik tradisional. Kelas ICT dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, dalam kelas ICT pembelajaran akan lebih variatif dengan mengkombinasikan pembelajaran di dunia digital dan nyata, seperti guru dapat memberikan materi pembelajaran sejarah Islam dengan bantuan teknologi siswa dapat langsung tahu gambaran dunia di masa lalu seperti apa, dengan menunjukan lokasi sejarah tersebut terjadi lewat internet tentu akan sangat menyenangkan atau guru juga dapat menyampaikan materinya tidak hanya lewat cerita, guru dapat menyampaikan materinya dengan animasi bergerak misalnya dengan begitu siswa akan lebih relevan dalam pembelajarannya dengan kondisi zaman serba memanfaatkan teknologi saat ini.

Pembelajaran di era teknologi yang maju saat ini, seperti adanya kelas ICT tentu harapannya siswa mengalami pengalaman belajar yang dapat memberikan hasil belajar yang diharapkan. Walaupun pengalaman tidak dirasakan hanya pada materi pembelajaran, metode ataupun teknologi, ini semua hanya elemen dari pengalaman akan tetapi jika memanfaatkan teknologi saat ini tentu akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Semua yang siswa pelajari dalam kelas ICT berasal dari pengalaman. Pembelajaran dalam kelas ICT merupakan kumpulan pengalaman yang berkisar dari yang menghasilkan pemahaman hingga tidak sama sekali. Pengalaman adalah situasi apapun yang Anda hadapi yang membutuhkan waktu tertentu dan meninggalkan kesan tertentu.⁵ Hasil pembelajaran yang diharapkan yang relevan, bermakna, dan berharga bagi pelajar sempat hilang dalam pembelajaran konvensional dimana siswa tahu apa yang dipelajari tapi tidak tahu mengapa mempelajarinya. Misalnya, Daripada Siswa hanya diajarkan menghafal hukum-hukum fiqih, siswa dapat

⁵ Niels Floor, *What is learning experience design?*, <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 12 November 2024.

diajarkan bagaimana hukum-hukum fiqih dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman belajar yang dirasakan siswa saat ini adalah pengalaman belajar spontan, tidak ada yang salah dengan itu, dengan begitu siswa pun mendapat pengalaman yang berharga tapi bagaimana jadinya jika pengalaman belajar yang dirasakan oleh siswa jika dirancang tentu akan lebih memiliki pengalaman yang berharga karena pengalaman belajar yang dirancang tidak terjadi secara kebetulan dan pengalaman belajar tersebut diciptakan dengan tujuan. Pengalaman belajar adalah pengalaman holistik yang dirancang secara sengaja dan dibuat dengan hati-hati untuk membantu pelajar mencapai hasil belajar yang bermakna yang (kebanyakan) telah ditentukan sebelumnya.⁶ Menciptakan hasil belajar bagi siswa dan mengarahkan siswa untuk merasakan ke hasil pembelajaran bukan hal yang baru karena itu sistem pendidikan yang sudah diadaptasikan sampai saat ini. begitulah yang membedakan pengalaman belajar yang didesain dengan pengalaman belajar yang spontan, pengalaman belajar yang didesain fokus pada pengalaman belajar siswa secara keseluruhan dan cara keterampilan, alat, desain kreatif digunakan untuk membentuk pengalaman ini.

Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar karena banyaknya sekolah dan universitas, menjadikannya tempat menempuh pendidikan bagi kebanyakan pelajar dari berbagai daerah di Indonesia. Diantara banyaknya sekolah, SMA UII sebagai tempat belajar di Yogyakarta telah menanggapi secara aktif pentingnya penggunaan dan integrasi ICT (Information Communication Teknologi) dalam pembelajarannya. Mengintegrasikan ICT dalam pembelajarannya sehingga konten pembelajaran yang disampaikan dapat lebih bervariasi sesuai dengan gaya belajar siswa, sekolah ini juga

⁶ Niels Floor, *What is a learning experience?*, <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 12 November 2024.

memberikan fasilitas digital berupa *e-learning* dan *digital library* sebagai bentuk dukungannya terhadap literasi digital kepada siswa. Menjadikan SMA UII Yogyakarta sebagai tempat penelitian yang sesuai. Meneliti pengalaman belajar di kelas ICT SMA UII karena memiliki potensi untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan menarik, Melihat inovasi teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan wawasan bagaimana meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa.

Penelitian ini juga berfokus pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti (PAI BP) sebagai mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan spiritual yang akan menjadi pegangan hidup sebagai manusia. PAI BP juga seringkali memiliki pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah yang cenderung membosankan sehingga penelitian ini dapat menyoroti pengalaman belajar siswa yang lebih interaktif, terlebih di kelas ICT. penelitian ini juga sesuai dengan bidang yang peneliti saat ini pelajari di universitas sehingga harapannya dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT.

Peneliti juga sudah melakukan observasi sebelum penelitian saat masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dari bulan Oktober sampai November 2023 di SMA UII Yogyakarta.⁷ Peneliti menemukan bahwasanya pengalaman belajar di kelas ICT memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang variatif dan inovatif untuk siswanya terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) dalam praktik keilmuannya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga harapannya tentu pengalaman belajar yang didapat dalam kelas ICT bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Maka berdasarkan penjelasan tersebut,

⁷ Hasil observasi penelitian

Peneliti berkeinginan untuk meneliti “Pengalaman Belajar PAI BP Pada Siswa Kelas ICT di SMA UII Yogyakarta”

B. FOKUS DAN PERTANYAAN PENELITIAN

Fokus dan pertanyaan penelitian mengenai pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT, sesuai dengan penjelasan di latar belakang, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta?

C. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

Tujuan penelitian sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta.

kegunaan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII dapat menggambarkan pengalaman belajar siswa seadanya, apakah pengalaman belajar sudah menentukan hasil belajar yang diinginkan siswa, apakah pengalaman belajar sudah berorientasi

pada tujuan, dan apakah siswa menjadi pusat dalam pengalaman belajar ini.

2. Mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dapat menentukan pengalaman belajar siswa, selain itu dapat mengetahui apakah sudah mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII, faktor pendukung apa saja yang menentukan pengalaman belajar, dan penghambat apa saja yang menjadi kendala dalam mengimplementasikan pengalaman belajar.

D. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan adalah rentetan pembahasan yang akan ditulis saat menyajikan laporan penelitian. Bab I pendahuluan merupakan gambaran umum dari permasalahan yang akan diteliti, bab I meliputi: pertama, latar belakang masalah berisi kondisi masalah umum sesuai dengan judul penelitian, lalu ada gambaran kondisi ideal yang seharusnya, tetapi akan ada problem spesifik sesuai dengan judul penelitian. Kedua, fokus dan pertanyaan penelitian merupakan uraian masalah yang akan dikaji pada hasil dan pembahasan nanti. Ketiga, tujuan dan kegunaan penelitian merupakan uraian berupa penjelasan dan analisis sesuai dengan judul penelitian, dan dari hasil penelitian dan pembahasan diharapkan memberikan kegunaan sesuai dengan topik penelitian.

Bab II terdiri dari: pertama, kajian pustaka merupakan sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan judul penelitian, tujuannya untuk memperkuat landasan teoritis penelitian, dan juga digunakan untuk mengetahui apa perbedaan dari penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu. Kedua, landasan teori merupakan pijakan peneliti karena saat

membuat karya ilmiah tentu membutuhkan teori yang mampu merumuskan, menjelaskan, dan memahami fenomena dari berbagai fokus masalah saat proses penelitian dilakukan.

Bab III terdiri dari: pertama, jenis penelitian dan pendekatan, dalam penelitian ilmiah ada dua pendekatan yang umum digunakan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian saat ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih menekankan aspek kualitas dari entitas yang diteliti. Kedua, tempat atau lokasi penelitian. Ketiga, teknik penentuan informan merupakan fundamental untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid, reliabel, dan representatif. Informasi yang didapatkan harus sesuai dengan judul penelitian. Keempat, teknik pengumpulan data meliputi, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kelima, keabsahan data dilakukan untuk membuktikan data sesuai dengan penelitian ilmiah sehingga dapat diuji dengan ilmiah. Keenam, analisis data kualitatif mengumpulkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi lalu dianalisis dengan tahapan, reduksi data, penyajian data, lalu penarikan kesimpulan.

Bab IV merupakan hasil dan pembahasan, yang pada intinya mendiskusikan temuan pada saat penelitian berjalan dengan teori melalui analisis peneliti.

Bab V berupa kesimpulan dan saran, kesimpulan ditulis dengan ringkas dan jelas hasil dari penelitian, sedangkan saran bermanfaat untuk penelitian selanjutnya, pihak sekolah yang diteliti, dan semua yang terlibat dalam penelitian.

daftar pustaka yang terakhir dalam penulisan karya ilmiah, berisikan informasi dari sumber penelitian meliputi, buku, jurnal, website, artikel dan referensi berkaitan lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

Peneliti melakukan riset penelitian dengan mencari sumber bacaan, karya ilmiah yang berkaitan dengan penelitian peneliti, maka dari itu peneliti menemukan beberapa kajian pustaka, sebagai berikut:

Pertama, Frederique Bouilheres, dkk meneliti yang berjudul “Defining student learning experience through blended learning”⁸ penelitian ini bertujuan mengeksplorasi manfaat Blended Learning terhadap pengalaman belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada kegunaan dan efektivitasnya dalam mendorong interaksi antara siswa dan teman sebayanya, gurunya, dan materi pelajaran. Hasil penelitian membuktikan persepsi mahasiswa tentang pengalaman belajar mereka di universitas terkena dampak positif dari lingkungan Blended Learning di setiap kelas mereka. Secara khusus, analisis faktor menggunakan metode rotasi miring mengidentifikasi struktur faktor yang jelas di seluruh pertanyaan survei, yang mewakili empat dimensi manfaat: Keterlibatan, Fleksibilitas pembelajaran, Pengalaman pembelajaran online, dan Kepercayaan diri. Selain itu, perbedaan yang signifikan antara cluster pada faktor-faktor ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap manfaat Blended Learning dan pengalaman mereka dengan pendekatan Blended Learning berbeda-beda. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Frederique Bouilheres, dkk dan peneliti memiliki kesamaan meneliti tentang pengalaman belajar dan perbedaannya Frederique Bouilheres, dkk meneliti tentang pengalaman belajar menggunakan blended learning sedangkan fokus peneliti adalah pengalaman belajar di kelas ICT.

⁸ Frederique Bouilheres, dkk, “Defining student learning experience through blended learning”, *Jurnal Education and Information Technologies*, Vol. 25, 2020, hal. 3049-3069.

Kedua, Tooba Khalid, dkk meneliti yang berjudul “Pakistani students’ perceptions about their learning experience through video games”⁹ penelitian yang dilakukan oleh Tooba Khalid, dkk bertujuan untuk mengetahui pembelajaran akademik dan literasi informasi (IL) berbasis video game pada remaja swasta kelas ekonomi elit di Lahore, Pakistan. Hasil dari penelitian ini adalah mayoritas responden menyoroti bahwa video game berbasis mata pelajaran meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang mata pelajaran tertentu dan memiliki dampak positif pada pembelajaran mereka. Data mengungkapkan bahwa peserta remaja lebih menyukai permainan yang penuh petualangan, aksi, misterius, dan menegangkan. Responden menyatakan bahwa video game meningkatkan nilai akademis, keterampilan literasi informasi, dan keterampilan sosial mereka, serta mengembangkan kemampuan mereka untuk memperhatikan detail. Studi ini menetapkan bahwa video game yang relevan dengan mata pelajaran tertentu (pendidikan) dapat membantu dalam mempertahankan nilai akademis siswa. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Tooba Khalid, dkk dengan peneliti memiliki kesamaan meneliti pengalaman belajar siswa tapi fokusnya pada Persepsi siswa Pakistan tentang pengalaman belajar mereka melalui video game sedangkan fokus peneliti pada pengalaman belajar pada kelas ICT,

Ketiga, Hermanto meneliti yang berjudul “Pengalaman Belajar Anak: Mengukur Tingkat Prestasi Siswa Sekolah Dasar yang Menempuh Pendidikan Taman Kanak-Kanak”¹⁰ yang bertujuan mengukur tingkat prestasi belajar yang tidak memiliki pengalaman belajar di TK. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Hermanto adalah disimpulkan bahwa murid SD yang tidak memiliki pengalaman belajar di Taman Kanak

⁹ Tooba Khalid, dkk, “Pakistani students’ perceptions about their learning experience through video games”, *Jurnal Emerald Insight*, Vol, 35, Issue, 3, 2020, hal. 49-503..

¹⁰ Hermanto, “Pengalaman Belajar Anak: Mengukur Tingkat Prestasi Siswa Sekolah Dasar yang Menempuh Pendidikan Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal JET: Journal of Education and Teaching*, Vol, 2, No, 2, 2021, hal. 72-83.

Kanak mempunyai prestasi cukup baik atau dibawa rata rata. Oleh karena itu, diharapkan sebelum anak masuk sekolah dasar harus memiliki melalui pengalaman belajar di taman kanak kanak Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Hermanto dan peneliti memiliki kesamaan meneliti pengalaman belajar sedangkan fokus penelitian Hermanto itu pengalaman belajar untuk mengukur prestasi siswa SD yang menempuh pendidikan TK sedangkan fokus peneliti adalah pengalaman belajar menggunakan kelas ICT.

Keempat, Agus Mahendra dan Setyo Yanuartuti yang berjudul “Pembelajar Konsep Musik Barat Melalui Pengalaman Belajar Tonalitas di SMA LABSCHOOL UNESA Kelas XI”¹¹ penelitian yang dilakukan oleh Agus Mahendra dan Setyo Yanuartuti yang bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran musik barat melalui pengalaman belajar tonalitas dan bagaimana hasil pelaksanaan melalui pengalaman belajar tonalitas. Hasil dari penelitian ini adalah mendapatkan respon positif dari siswa dan masing-masing siswa memiliki tingkat kesadaran lebih dalam musikal lewat hasil yang mereka lakukan. Hasil siswa dapat dilihat pada saat proses menampilkan bernyanyi lagu “happy birthday” sesuai kompetensi dasar 4.1 yaitu memainkan musik barat. Proses tersebut dapat dilihat ketika guru menilai dalam beberapa aspek yang dilakukan, hal tersebut berhasil dilakukan siswa pada saat melakukan tuning nada dasar atau tonalitas. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Agus Mahendra dan Setyo Yanuartuti dengan peneliti memiliki kesamaan meneliti pengalaman belajar, penelitian yang dilakukan Agus Mahendra dan Setyo Yanuartuti berfokus pengalaman belajar tonalitas sedangkan fokus peneliti pada pengalaman belajar di kelas ICT.

¹¹ Agus Mahendra, Setyo Yanuartuti, “Pembelajar Konsep Musik Barat Melalui Pengalaman Belajar Tonalitas di SMA LABSCHOOL UNESA Kelas XI”, *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, Vol, 10, No, 1, 2021, hal. 120-135.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Lok Nath Bhattarai “Students’ Perception on ICT Integrated Mathematics Classes”¹² tujuan penelitian yang dilakukan oleh Lok Nath Bhattarai untuk mengeksplorasi persepsi siswa terhadap masukan, implementasi dan keluaran pedagogi terpadu di kelas ICT matematika yang beragam yaitu siswa dari budaya berbeda, status sosial ekonomi berbeda, dan gender berbeda. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat persepsi positif siswa terhadap implementasi, proses dan keluaran pedagogi terintegrasi di kelas ICT. Para siswa merefleksikan bahwa pedagogi terpadu kelas ICT mempunyai dampak positif untuk meningkatkan prestasi mereka dalam matematika. Persepsi siswa menunjukkan adanya pergeseran pedagogi dari pendekatan pengajaran konvensional ke pedagogi terpadu ICT. Namun, para guru mencoba menggunakan pedagogi terintegrasi ICT di kelas tetapi beberapa dari mereka memiliki sedikit pengetahuan dan kesalahpahaman tentang penggunaan pedagogi terintegrasi ICT mengenai keterbatasan waktu dan sumber daya untuk mempraktekannya di kelas Matematika. Kesamaan penelitian yang dilakukan Lok Nath Bhattarai dengan penelitian memiliki kesamaan meneliti kelas ICT, penelitian Lok Nath Bhattarai berfokus pada persepsi siswa terhadap penggunaan pedagogi terpadu di kelas ICT matematika sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berfokus pada pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT.

Keenam, Budi Waluyo yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT”¹³ dalam penelitian yang dilakukan oleh Budi Waluyo menjelaskan persoalan media pembelajaran dapat membantu dalam peningkatan mutu dan relevansi pendidikan di Indonesia dan mengetahui hasil dari pembelajaran yang berbasis ICT khususnya dalam mata pelajaran PAI yang harapan besarnya adalah mampu menjawab

¹² Lok Nath Bhattarai, “Students’ Perception on ICT Integrated Mathematics Classes”, *Jurnal Interdisciplinary Research in Education*, Vol 5, Issue, 1 & 2, 2020, hal. 27-38.

¹³ Budi Waluyo, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT”, *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No, 2, 2021, hal. 230-250.

segala tantangan dan kebutuhan individu seiring dengan kemajuan zaman. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Budi Waluyo menunjukkan persoalan media pembelajaran dapat membantu dalam peningkatan mutu dan relevansi pendidikan di Indonesia, hal ini mengingat pengaruhnya yang begitu besar dari Pembelajaran yang berbasis ICT terhadap hasil (Outputnya), pendidikan berbasis ICT hanya akan berhasil apabila dikelola dan ditangani dengan terencana, sistematis dan terintegrasi. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Budi Waluyo dengan peneliti memiliki kesamaan meneliti ICT sebagai media yang membantu meningkatkan kualitas belajar, sedangkan perbedaannya penelitian Budi Waluyo berfokus pada pengembangan media pembelajaran PAI berbasis ICT sedangkan fokus peneliti adalah pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT.

Ketujuh, Ricardo Cruz Ahillon Jr dan Paulo Martin M. Aquino yang berjudul “An Assessment Strategy Using Visual Basic Application in PowerPoint: A Free Interactive Quiz Application for ICT Class”¹⁴ penelitian yang dilakukan oleh Ricardo Cruz Ahillon Jr dan Paulo Martin M. Aquino bertujuan mendemonstrasikan strategi penilaian menggunakan aplikasi visual basic di PowerPoint. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ricardo Cruz Ahillon Jr dan Paulo Martin M. Aquino adalah menunjukkan bahwa alat penilaian merupakan alat evaluasi yang valid dan dapat diterima karena dinilai dapat diterima oleh pengajar. Strategi penilaian dengan menggunakan Aplikasi Visual Basic merupakan alat evaluasi yang valid dan dapat diterima oleh guru dalam hal pengajaran, diskusi, gambar yang digunakan, dan aktivitas. Studi ini merekomendasikan agar pelajar dihadapkan pada strategi penilaian menggunakan Aplikasi Visual Basic untuk konsolidasi skor mereka yang cepat dan

¹⁴ Ricardo Cruz Ahillon Jr, Paulo Martin M. Aquino, “An Assessment Strategy Using Visual Basic Application in PowerPoint: A Free Interactive Quiz Application for ICT Class”, *Indonesian Journal of Teaching in Science*, Vol, 3, No, 2, 2023, hal. 183-190.

nyaman serta bukti penilaian yang sebenarnya. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Ricardo Cruz Ahillon Jr dan Paulo Martin M. Aquino dengan peneliti memiliki kesamaan meneliti pembelajaran di kelas ICT, sedangkan perbedaan penelitian Ricardo Cruz Ahillon Jr dan Paulo Martin M. Aquino berfokus pada keandalan penilaian menggunakan aplikasi visual basic di PowerPoint sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT.

Kedelapan, Hazal Fitri yang berjudul “Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh”¹⁵ penelitian yang dilakukan oleh Hazal Fitri bertujuan untuk mengetahui penyusunan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi manajemen pelaksanaan pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru dalam pemanfaatan ICT berdasarkan KTSP dengan berpedoman pada BSNP, pembelajaran tidak semua dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Hal ini disebabkan keterbatasan media dan waktu pelaksanaan yang tidak sesuai, dan evaluasi yang dilakukan oleh guru lebih sering menilai keaktifan siswa, cara kerjanya dan hasil yang dikerjakannya. Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Hazal Fitri dengan peneliti memiliki kesamaan pelaksanaan pembelajaran di kelas ICT, sedangkan perbedaan penelitian Hazal Fitri berfokus pada manajemen pelaksanaan pembelajaran di kelas ICT sedangkan fokus peneliti adalah pengalaman belajar di kelas ICT.

¹⁵ Hazal Fitri, “Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran ICT di SD Negeri 46 Kota Banda Aceh”, *Jurnal Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran*, Vol, VII, No, 2, 2016, hal. 184-196.

B. LANDASAN TEORI

1. Pengalaman Belajar

a. Desain Pengalaman Belajar

Desain pengalaman belajar atau *learning experience design* (LXD) adalah proses menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan dengan cara yang berpusat pada manusia dan berorientasi pada tujuan.¹⁶ LXD menawarkan cara baru untuk belajar, mengeksplorasi dan menciptakan pengalaman yang dapat dipelajari oleh siswa. Menggunakan keterampilan desain untuk menemukan pengalaman belajar yang efisien untuk siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Untuk menjelaskan lebih lanjut mengenai LXD akan penulis uraikan dalam penjelasan lebih rinci lagi dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1) Pengalaman

Segala sesuatu yang kita pelajari berasal dari pengalaman, itu faktanya. jadi, jika belajar dari apa yang kita alami, mengapa tidak merancang belajar dari sebuah pengalaman?.¹⁷ Pengalaman seringkali kita anggap sesuatu yang berkesan karena sifatnya menakjubkan, luar biasa, seperti menghadiri pengajian ustad terkenal, mengikuti haul solo, atau memenangkan lomba festival kampus. Padahal pada kenyataannya pengalaman yang terjadi pada kehidupan sehari-hari juga termasuk pengalaman seperti berangkat ke kampus,

¹⁶ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 54.

¹⁷ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 55.

belajar di kelas, atau mengerjakan tugas. Pengalaman adalah situasi apapun yang anda temui yang memakan waktu lama dan meninggalkan kesan.¹⁸ Walaupun tidak semua pengalaman bersifat mendidik. Memiliki pengalaman yang membosankan dan tidak mendidik juga ada baiknya dilupakan, tapi ada juga pengalaman yang memberikan pelajaran yang bermanfaat memberikan kita ilmu-ilmu baru dan berkesan. Pengalaman seperti ini yang baik dirancang untuk belajar.

2) Desain

Desain pengalaman belajar adalah disiplin desain kreatif. Menggunakan perspektif, keterampilan, metode, dan alat desainer untuk menciptakan pengalaman yang berkesan dan bermakna.¹⁹ Desainer biasanya menghasilkan sebuah karya dengan alasan-alasan tertentu seperti melihat target audiens, pasar, atau demografi tertentu. karya desainer hadir dengan berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan, keinginan, atau tujuan menyesuaikan targetnya masing-masing. Contohnya adalah Instagram untuk pengguna, tiktok untuk penonton, twitter sekarang X untuk pembaca, begitupun pengalaman belajar untuk siswa. Mengetahui tujuan desain sesuai dengan kebutuhan masing-masing memberikan ide dan kreatifitas yang dapat disukai dan mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan. Tentu proses desain yang dapat memberikan hasil tidak mudah,

¹⁸ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 55.

¹⁹ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 56.

membutuhkan uji coba yang berulang sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Proses inilah yang membantu untuk memfokuskan kreativitas dan menyusun upaya untuk menciptakan sesuatu yang berhasil di semua tingkatan.²⁰

3) Belajar

Desain pengalaman belajar atau LXD adalah tentang belajar dan bukan tentang pengajaran, instruksi, pendidikan, atau pelatihan. LXD fokus pada siswa dan pengalaman siswa.²¹ Begitu banyak cara kita untuk belajar, bisa dilakukan dengan sadar atau bahkan tanpa sadar. Belajar tidak terjadi saat siswa di kelas dan berhenti saat keluar dari kelas. Belajar terjadi saat melalui pemrosesan, refleksi, dan penerapan aktif. Bahkan saat ingin mempelajari sesuatu indra tubuh harus aktif, sebab itulah tidak dapat belajar tanpa pengalaman. Saat mengalami sesuatu artinya sedang belajar, setiap pengalaman otak manusia mengalami: Memperkuat koneksi saraf yang ada, menambahkan koneksi saraf baru, mengubah koneksi saraf yang ada.²² Setiap pengalaman baru mengubah struktur otak yang ada, meskipun sedikit. Ini menggambarkan bagaimana tidak dapat mengalami sesuatu tanpa belajar.

b. Berpusat pada Manusia

Mendesain pengalaman yang berpusat pada manusia adalah prinsip desain yang menjadi inti dari beberapa disiplin desain seperti

²⁰ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 56.

²¹ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 57.

²² Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 57.

desain interaksi, desain *user experience* (UX), dan *learning experience design* (LXD).²³ Desain yang berpusat pada manusia menempatkan manusia di pusat proses desain untuk menciptakan produk, layanan, dan pengalaman yang disesuaikan dengan kebutuhan audiens target Anda.²⁴ Untuk membuat pengalaman belajar siswa yang berkesan sehingga dapat membuat siswa berkembang, pengalaman belajar harus didesain sesuai dengan orang yang didesain sehingga pengalaman belajar dapat terhubung kepada siswa baik secara kognitif atau emosional. Mendesain pengalaman belajar kepada siswa bukan hanya tentang pengajaran, pelatihan, atau pendidikan saja.²⁵ Mendesain ini tentang siswa, pengalaman siswa, dan apa yang siswa pelajari dari pengalaman tersebut.²⁶ Desain pengalaman yang berpusat pada manusia dimulai dari *user experience* (UX) dan berkembang menjadi *learning experience design* (LXD). Memberikan pengalaman yang berkesan kepada pengguna sama pentingnya dengan memberikan pengalaman kepada siswa, perbedaanya pengguna tidak selalu menjadi siswa dan juga sebaliknya. Berpusat pada pengguna menjadi berpusat pada manusia ini merupakan perbedaan yang sangat signifikan karena berpusat pada manusia lebih dari sekedar pengguna dan tidak membatasi objek yang sedang didesain untuk peran tertentu seperti halnya pengguna atau siswa. Berpusat pada manusia merupakan pendekatan yang lebih

²³ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 44.

²⁴ Niels floor, *Human Centered Design for designing great learning experiences*, <https://lxd.org/news/human-centered-design-for-designing-great-learning-experiences/>, diakses pada tanggal 13 November 2024.

²⁵ Niels floor, What is learning experience design?, <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 13 November 2024.

²⁶ Niels floor, What is learning experience design?, <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 13 November 2024.

holistik lebih menghargai kompleksitas dan keragaman orang dan pengalaman mereka. Sehingga berpusat pada manusia lebih cocok untuk desain pengalaman belajar karena manusia lebih dari sekadar pelajar. Sebagai desainer biasanya mempunyai akar permasalahan yang sulit untuk dipecahkan, membutuhkan solusi yang kreatif. Begitupun dengan mendesain pengalaman belajar tidak ada solusi yang standar untuk permasalahan yang dihadapi. Berpusat pada manusia memberikan keterampilan dan proses desain yang memungkinkan. Ada lima alasan untuk mendesain dengan cara berpusat pada manusia:²⁷

- 1) dengan memperhatikan pengalaman secara menyeluruh, bukan hanya kursus, pelatihan, modul, atau kelas, Anda berpeluang untuk memberi dampak pada kehidupan peserta didik dengan cara yang lebih mendalam dan berkelanjutan.
- 2) Mempunyai ide, membuat sketsa, membuat prototipe, dan menguji secara terus-menerus memungkinkan Anda menghasilkan desain asli dan halus yang dibuat khusus untuk audiens target Anda.
- 3) Memiliki pemahaman dan empati yang lebih dalam terhadap orang-orang yang Anda rancang memungkinkan Anda merancang pengalaman belajar yang menghubungkan tingkat kognitif dan emosional serta menghargai perbedaan pribadi, profesional, dan budaya.

²⁷ Niels Floor, *Human Centered Design for designing great learning experiences*, <https://lxd.org/news/human-centered-design-for-designing-great-learning-experiences/>, diakses pada tanggal 13 November 2024.

- 4) Melibatkan siswa dalam semua langkah proses desain meningkatkan peluang tercapainya hasil pembelajaran yang diinginkan dengan cara yang sesuai dengan pelajar.
- 5) Menyadari bagaimana pengalaman kita berhubungan dengan orang-orang dan dunia di sekitar kita memungkinkan Anda merancang pengalaman belajar yang tidak terlalu mengganggu dan lebih lancar.

c. Berorientasi pada Tujuan

Pengalaman belajar tidak akan berarti apa-apa jika tidak mencapai tujuan sehingga memilih dan merumuskan tujuan yang tepat merupakan bagian penting dalam merancang setiap pengalaman belajar.²⁸ Menjadikan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan membutuhkan desainer pengalaman belajar yang baik dari yang terbaik. Salah satu aspek penting dari mendesain pengalaman belajar adalah bahan, media, atau teknologi yang digunakan dalam pengalaman belajar itu sendiri, apapun pilihannya harus sesuai dengan tujuan hasil belajar, pilihan terbaik tidak harus selalu mengandalkan teknologi jika tidak sesuai dengan tujuan dari hasil belajar. Desain berorientasi tujuan adalah metodologi desain interaksi yang, menurut Alan Cooper, "berfokus pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan pengguna produk atau layanan." Ketika metodologi ini diterapkan pada LXD, metodologi ini berkaitan dengan bagaimana produk atau layanan yang digunakan selama pengalaman belajar dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan belajar.²⁹

²⁸ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 58.

²⁹ Niels Floor, *The origin of learning experience design*, <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/the-origin-of-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 28 November 2024.

Walaupun desain interaksi dengan desain berorientasi pada tujuan memiliki prinsip yang berbeda tapi memiliki tujuan yang sama untuk memecahkan masalah yang umum untuk pengalaman belajar. Perlu diketahui bahwasanya tidak semua tujuan itu sama, Alan Cooper membedakan berbagai jenis tujuan yang sudah diadaptasi sedikit agar berfungsi sempurna untuk LXD:³⁰

1) Tujuan Pengguna (Tujuan Belajar)

Untuk memberikan layanan yang baik untuk siswa, penting untuk mengetahui tujuan yang siswa inginkan dalam hidup, baik jangka panjang maupun jangka pendek. Ada tiga jenis tujuan yang spesifik terhadap apa yang ingin dicapai siswa:

- a) Tujuan hidup, pengalaman belajar akan lebih menarik bagi siswa jika ada relevansinya dengan tujuan hidup siswa. Jika hubungannya jelas maka belajar dapat memotivasi siswa.
- b) Tujuan pengalaman, merancang pengalaman belajar yang nyaman bagi siswa, tidak takut memberikan pendapat atau membuat kesalahan. dengan merancang tujuan pengalaman dari awal dapat menghasilkan pengalaman belajar yang diinginkan.
- c) Tujuan akhir, merupakan hasil nyata dari pengalaman belajar. tujuan akhir harus menjadi bagian dari tujuan belajar. Ingatlah bahwa tujuan belajar bukan hanya

³⁰ Niels floor, Goal-oriented design for learning experience design, <https://lxd.org/news/goal-oriented-design-for-learning-experience-design/>, diakses pada tanggal 28 November 2024

tentang pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga terkait dengan wawasan dan perilaku.

2) Tujuan Non-Pengguna (Tujuan Non-Belajar)

Tujuan dari belajar adalah tujuan utama dari pengalaman belajar, begitupun tujuan non belajar. Yang menarik tentang tujuan non belajar adalah bahwa tujuan tersebut mewakili perspektif yang berbeda. Bergantung pada situasinya, menyatukan perspektif berbeda dan menyelaraskan tujuan dapat menjadi tantangan dan memerlukan perhatian yang tepat.

a) Tujuan pribadi, manusia lebih dari sekedar pelajar.

Belajar memang sudah menjadi kewajiban manusia, tapi sebenarnya lebih dari itu. Dalam kelas siswa tidak hanya menjadi seorang pelajar, tapi dapat juga berperan sebagai atlet, musisi, atau bahkan pedagang. Tujuan pribadi ini dapat menjadi daya tarik yang hebat untuk desainer. Jika dapat menghubungkan tujuan pelajar dengan tujuan pribadi, hal itu dapat meningkatkan keterlibatan.

b) Tujuan klien, biasanya tujuan klien dan tujuan belajar dapat tidak selaras bahkan bertentangan. keinginan klien selama proses sebenarnya tidak harus dituruti jika tidak sesuai dengan hasilnya, sebagai desainer LX dapat memberikan saran yang lebih menjanjikan.

c) Tujuan ahli, ada anggapan umum dari para pakar materi pelajar (SME) bahwa semua keahlian itu penting. Walaupun tidak selalu terjadi, tujuan ahli memang

memiliki perbedaan dari tujuan belajar. Jadi melaraskan tujuan tersebut sehingga dapat berorientasi pada tujuan dengan pendekatan yang berpusat pada manusia.

- d) Tujuan desainer, desainer memiliki tanggung jawab untuk melakukan hal yang benar. tapi ada banyak contoh desain digunakan dengan cara tidak etis, seperti, platform media sosial dirancang untuk membuat pengguna ketagihan sehingga menurunkan produktivitas. Desainer memiliki kesempatan untuk menetapkan tujuan yang lebih baik. Jadi selalu pikirkan bagaimana pilihan desain dapat mempengaruhi orang lain dan bertindaklah sesuai dengan hal tersebut yang lebih baik.

2. PAI BP

a. Pengertian PAI BP

Pendidikan merupakan salah satu aspek peranan pokok untuk menjadikan generasi muda agar mempunyai kepribadian yang utama.³¹ Dalam Islam konsep pendidikan ada tiga istilah yang biasa digunakan, yakni tarbiyah, ta'lim, dan ta'dib. Akan tetapi istilah yang sudah familiar di tanah Arab adalah Tarbiyah.³² Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat.³³ dengan begitu, maka pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan

³¹ Zuhairini, Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Malang: UIN Press, 2004), hlm.1

³² Hery Nur Aly, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Logos, 1999), hlm.3

³³ Zuhairini, Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Malang: UIN Press, 2004), hlm

penjelasan tersebut adalah pengembangan sikap dan perilaku yang selaras dengan ajaran syariat Islam.

Budi pekerti menurut KBBI memiliki arti tingkah laku; perangai; akhlak. sedangkan secara etimologi budi pekerti terdiri dari unsur dua kata yakni ‘budi’ dan ‘pekerti. Kata budi pekerti berarti alat batin yang merupakan panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik dan buruk. Kata budi juga diartikan sebagai tabiat atau watak. Kata pekerti memiliki arti tingkah laku atau perangai.³⁴ jadi, budi pekerti adalah kesadaran yang merupakan perpaduan dari hasil pemikiran dan rasa, yang ditampilkan seseorang dalam berperilaku. selain itu juga memperbaiki tingkah laku atau akhlak sudah menjadi misi utama dakwah dari Rasulullah SAW dalam haditsnya yang diriwayatkan Imam Ahmad artinya “Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan keshalihan akhlak”. Oleh sebab itu, pendidikan agama Islam dan budi pekerti ini sudah seharusnya membentuk karakter siswa yang beriman, bertaqwa, dan memiliki akhlak mulia tentu sejalan dengan ajaran syariat agama Islam.

b. Ruang Lingkup PAI BP

Ruang lingkup pendidikan agama Islam dan budi pekerti berdasarkan dari dua sumber pokok, yaitu Al-Qur’an dan Hadits. Adapun tambahan ruang lingkup PAI BP dapat didasari juga dengan ijtihad ulama, dan qiyas. Sehingga ajaran agama Islam yang diterima tidak menyimpang dari sumber pokok ajaran agama Islam. Oleh sebab

³⁴ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), Cet. 4, hlm 215.

itu pembelajaran PAI BP dapat menyesuaikan, menyelaraskan dan menstabilkan antara Iman, Islam, dan Ihsan, yang dapat direalisasikan dalam:³⁵

- 1) Ikatan manusia dengan pencipta, bermakna membentuk manusia beriman, bertaqwa kepada Allah SWT bersamaan dengan berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur.
- 2) Ikatan manusia dengan diri sendiri, bermakna menghargai dan menghormati diri sendiri berdasarkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan.
- 3) Ikatan manusia dengan manusia, bermakna menjaga kedamaian dan kerukunan hubungan antar umat beragama.
- 4) Ikatan manusia dengan alam, bermakna memiliki sikap keislaman terhadap lingkungan fisik dan sosial.

c. Karakteristik PAI BP

Karakteristik PAI BP menurut Marinda dalam jurnalnya yang berjudul “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar”³⁶ dijelaskan ada beberapa yang menjadi karakteristik pembelajaran PAI BP, sebagai berikut:

- 1) Mata pelajaran PAI BP dalam pembelajarannya masih dipenuhi materi utama yang berdasarkan, pendidikan agama Islam, Al-Qur'an dan Hadits, aqidah akhlak, fiqh dan sejarah peradaban Islam.

³⁵ Syamsul Kurniawan. 2019. Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat. Yogyakarta: AR-Ruzz Media. hal 27

³⁶ Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jakarta: PSGA LP2M IAIN Jember. hal 124.

- 2) Dikaji dari aspek pemenuhan pendidikannya, mata pelajaran PAI BP menjadikan satu bidang ilmu yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang masih dalam lingkup pengembangan moral dan kepribadian peserta didik. Jadi semua mata pelajaran yang memiliki lingkup sama dengan PAI BP harus sejalan dan satu tujuan sesuai dengan sumber pokok ajaran agama Islam.
- 3) Mata pelajaran PAI BP memiliki tujuan membentuk karakter peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur, berakhlak yang mulia, dan memiliki pemahaman yang cukup tentang Islam, penambahan sumber ajaran dan bidang ilmu ajaran Islam lainnya, sehingga dapat menjadikan dasar ilmu yang kuat untuk mempelajari berbagai disiplin ilmu lainnya tanpa mengalami miskonsepsi diri dalam memahami dan menafsirkan suatu informasi atau bidang ilmu tertentu.
- 4) PAI BP tujuannya bukan hanya ingin membawa siswa untuk mengkaji bidang ilmu keislamannya saja, akan tetapi PAI BP juga memiliki tujuan untuk dapat mengamalkan ilmu keislamannya di kehidupan nyata sebagai muslim yang taat. dengan begitu, PAI BP siswa selain memahami secara kognitifnya saja aspek seperti nilai afektif dan sikap psikomotoriknya dapat sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 5) Dengan demikian lazimnya mata pelajaran PAI BP ketentuannya berdasarkan sumber utama ajaran Islam yakni, Al-

Qur'an dan Hadits, ada juga sumber Islam lainnya yakni, ijtihad ulama dan qiyas sebagai penjelas hukum-hukum yang belum ada di Al-Quran dan Hadist.

3. Kelas ICT

a. Pengertian ICT

ICT adalah istilah yang luas dan mencakup berbagai teknologi dan aplikasi yang digunakan dalam pengumpulan, penyimpanan, pengolahan, dan penyebaran informasi. ICT dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi komputer dan komunikasi untuk mengelola, menyimpan, mengirimkan, dan memproses informasi. Fajar Ramadan, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”³⁷ ICT (Information and communication technologies) di Indonesia bisa lebih dikenal dengan TIK (teknologi informasi komunikasi) mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan teknologi, teknik pengelolaan, serta rekayasa yang digunakan dalam pemrosesan dan pengendalian informasi. Dalam penerapannya, ICT melibatkan interaksi antara perangkat lunak dan keras dengan manusia, serta berhubungan dengan berbagai aspek ekonomi, sosial, dan budaya. Segala bentuk teknologi yang dimanfaatkan untuk mengolah, mengelola, dan menyampaikan informasi dalam konteks pembelajaran termasuk dalam cakupan Information and Communication Technologies (ICT). Jika melihat penjelasan di atas media pembelajaran di kelas ICT dapat meliputi:

³⁷ Fajar Ramadan, dkk, “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”, jurnal edukasi nonformal, vol.3, no.2, 2022, hal 604-605.

1) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lainnya untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³⁸ Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan dan berkesan, proses belajar mengajar dengan media interaktif dapat juga mempersingkat waktu mengajar guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan siswa dan guru dapat melakukan proses belajar yang tidak tertahan di dalam kelas saja artinya pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Adapun contoh dari media interaktif ini adalah zoom, canva, quizizz, powtoon, google classroom, quipper dan berbagai media lainnya.

2) Digital Video dan Animasi

Digital video dan animasi sangat mungkin diterapkan di kelas ICT melihat sarana pembelajaran yang tersedia. pembelajaran dengan ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah, selain menarik karena adanya gambar-gambar yang dapat digerakan siswa juga dapat menyerap materi lebih cepat dan mengingat materi lebih lama karena pengalaman belajar yang berkesan.

3) Podcast

³⁸Ahmad Nurhakim, Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat, <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik.-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori>, diakses pada tanggal 12 Maret 2025.

Podcast (Play on Demand and Broadcast) adalah sebuah media digital yang tersedia dalam bentuk rekaman audio yang dapat didengar oleh banyak orang secara terbuka.³⁹ Podcast yang sering kita dengar di berbagai platform online untuk menyimak informasi sebenarnya dapat diterapkan sebagai media pembelajaran, sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi berulang-ulang kepada siswa cukup berikan link podcast yang sudah dibuat dan siswa dapat mendengarkan podcast tersebut dengan seksama. Pembelajaran pun dapat dilakukan diluar kelas sehingga siswa dapat belajar kembali materi-materi yang belum dipahami di kelas.

4) Augmented Reality (AR)

Augmented reality (AR) adalah sebuah teknologi yang merupakan gabungan dari benda maya dua atau tiga dimensi dengan lingkungan nyata. Media pembelajaran ini memungkinkan untuk memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak secara real time.⁴⁰ Itu artinya kita dapat membawa konten digital ke dunia nyata dengan tampilan tiga dimensi sehingga terlihat nyata, contohnya dalam pembelajaran PAI BP guru bisa saja menampilkan gunung

³⁹Ahmad Nurhakim, Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat, <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik,-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori>, diakses pada tanggal 12 Maret 2025.

⁴⁰Ahmad Nurhakim, Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat, <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik,-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori>, diakses pada tanggal 12 Maret 2025.

uhud ke dalam kelas dan guru bercerita tentang perang uhud sehingga pembelajaran terasa lebih nyata dan tentu siswa akan memiliki pengalaman yang berkesan dan materi belajar dapat diserap lebih mudah. Akan tetapi di Indonesia untuk saat ini harga teknologi AR masih terbilang mahal jadi masih belum dapat diterapkan di kelas sebagai media pembelajaran.

5) Virtual Reality (VR)

Virtual reality adalah sebuah teknologi yang memungkinkan seseorang untuk merasa seolah-olah melihat secara langsung, bahkan terlibat langsung secara fisik dalam suatu aktivitas dengan bantuan komputer dan sejumlah peralatan tertentu.⁴¹ Jika teknologi AR adalah membawa konten digital ke dunia nyata kali ini teknologi VR dapat membawa kita manusia ke dunia digital dengan tampilan tiga dimensi, contohnya dalam pembelajaran PAI BP guru dapat mengajak siswa untuk mempraktekkan aktivitas ibadah haji secara virtual sehingga jika biasanya materi haji hanya dipahami secara materi dengan bantuan teknologi VR siswa dapat mempraktekan teori ibadah haji dengan nyata di dunia maya. Sama halnya dengan AR, VR saat ini harganya belum terjangkau sehingga masih belum bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan media-media pembelajaran di atas bersamaan dengan cepatnya perkembangan teknologi, baik software maupun

⁴¹Ahmad Nurhakim, Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat, <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik.-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori>, diakses pada tanggal 12 Maret 2025.

hardware, memberikan perubahan peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar karena saat ini siswa dapat memperoleh informasi belajar dari berbagai platform di internet apalagi dengan munculnya AI (Artificial Intelligence) saat ini. Oleh karena itu peran guru tidak hanya sebagai pengajar (transmitter), saat ini guru harus berperan sebagai *director of learning*,⁴² yakni sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar di kelas yang memfasilitasi pembelajaran melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai media teknologi belajar seperti yang ada di kelas ICT.

b. Kelebihan Kelas ICT

Fajar Ramadan, dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”⁴³ dalam jurnalnya juga menuliskan ICT mempunyai kelebihan dalam media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pendidikan dapat lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran yang rumit menjadi lebih mudah bahkan menarik, dikarenakan pendidik dapat menggunakan berbagai media, alat yang ada dalam menggunakan ICT dan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran lebih mudah.
- 2) pendidik dapat menjadikan kelas lebih interaktif dan dapat membuat pengalaman belajar siswa menyenangkan dan berkesan, hasil belajar juga dapat dicapai dengan lebih mudah,

⁴²Susanto Heri, Akmal Helmi, MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN PERANCANGANNYA), (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019), hal 29-30.

⁴³Fajar Ramadan, dkk, “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”, jurnal edukasi nonformal, vol.3, no.2, 2022, hal 605-606.

dengan ruangan yang difasilitasi ICT pembelajaran juga akan membuat peserta didik bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan tingkat kehadiran.

c. Kekurangan Kelas ICT

Kekurangan dari kelas ICT menurut Fajar Ramadan,dkk dalam jurnalnya “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”⁴⁴ dalam jurnal tersebut dituliskan bahwasanya kekurangan media ICT dalam pembelajaran adalah:

- 1) dalam penggunaan alat-alat ICT diperlukan pengetahuan untuk mengoperasikan alat-alat tersebut sehingga bisa menjalankan program ICT, jika tidak bisa menggunakannya dan mengoperasikannya maka akibatnya penggunaan ICT tidak akan berjalan baik dan berjalan lancar, dan membutuhkan waktu yang lama untuk menggunakan ICT tersebut.
- 2) harga-harga dari alat ICT tidaklah murah dan untuk digunakan dalam pembelajaran membutuhkan biaya lebih hingga bisa digunakan dalam pembelajaran. maka dari itu banyak sekolah yang belum bisa menggunakan media ICT ini dikarenakan biaya yang tidak murah jadi tidak heran belum banyak sekolah di Indonesia yang sudah menggunakan ICT.
- 3) dapat terjadinya penyalahgunaan teknologi, jika pendidik tidak bisa menggunakan teknologi ICT dengan baik, maka dari itu nantinya pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan tidak

⁴⁴Fajar Ramadan, dkk, “Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran”, jurnal edukasi nonformal, vol.3, no.2, 2022, hal 606.

bisa mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya dapat dicapai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN DAN PENDEKATAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan metode kualitatif, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Generalisasi dalam penelitian kualitatif dinamakan transferability, artinya hasil penelitian tersebut dapat digunakan di tempat lain, manakala tempat tersebut memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda.⁴⁵

Pendekatan penelitian menggunakan penelitian lapangan, merupakan metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara mengamati dan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian di lingkungan aslinya. Data diperoleh melalui observasi yang sangat mendalam sehingga peneliti perlu pergi ke lapangan, wawancara dengan narasumber yang berkaitan, mempelajari dokumen yang terkait. Lapangan penelitian dalam penelitian ini adalah SMA UII Yogyakarta. Penelitian berfokus pada pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT.

⁴⁵ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 79-80.

B. TEMPAT ATAU LOKASI PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah SMA UII Yogyakarta yang beralamatkan Jl. Taman Siswa No. 158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. INFORMAN PENELITIAN

Mengumpulkan data dari semua orang yang berkaitan dengan topic ini agak mustahil karena keterbatasan waktu dan sumber daya tidak memungkinkan untuk meneliti semua orang. Maka untuk memilih informan setepat-tepatnya untuk penelitian ini, maka peneliti mengambil sampel dari populasi yang mewakili penelitian. Tujuan pengambilan sampel adalah untuk memperoleh gambaran deskriptif tentang karakteristik unit observasi yang termasuk di dalam sampel, dan untuk melakukan generalisasi serta memperkirakan parameter populasi.⁴⁶ Maka informan dari penelitian ini adalah:

1. Siswa kelas ICT

Peneliti memilih para siswa kelas ICT sebagai informan karena para siswa ini yang merasakan langsung pengalaman belajar di dalam kelas ICT.

2. Guru PAI BP kelas ICT

Alasan peneliti memilih guru PAI BP kelas ICT sebagai informan karena sebagai praktisi langsung dalam proses pembelajaran yang ada di dalam kelas dan mengetahui pengalaman belajar siswa.

3. IT ICT

⁴⁶ Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 133.

Peneliti juga memilih teknisi yang merancang kelas ICT untuk menjadi informan karena sebagai teknisi yang sudah pasti memiliki wawasan tentang informasi dan fasilitas teknologi untuk pembelajaran sehingga dapat melengkapi data yang dibutuhkan.

D. TEKNIK PENENTUAN INFORMAN

Teknik penentuan informan dalam penelitian kualitatif, menggunakan purposive sampling. Adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.⁴⁷ Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi nara sumber, atau partisipan, informan, teman, guru atau konsultan dalam penelitian. Karena mereka tidak hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan secara pasif tetapi secara aktif berinteraksi secara interaktif dengan peneliti seperti yang peneliti ciptakan.⁴⁸ Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas ICT, guru PAI BP kelas ICT, dan teknisi ICT. Harapannya ketiga sampel ini dapat merepresentasikan populasi yang sedang diteliti, ketiga sampel ini juga orang-orang yang dapat merasakan pengalaman belajar dan secara tidak langsung merancang nya.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data.⁴⁹

⁴⁷ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 137.

⁴⁸ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 138.

⁴⁹ Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 142.

Pengumpulan data dalam penelitian ini untuk menjawab fokus penelitian maka peneliti dipergunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang diselidiki.⁵⁰ Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian adalah untuk mengamati proses pengalaman belajar siswa di dalam kelas ICT, peneliti juga terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati untuk menjadi objek penelitian dari sumber penelitian. Sementara peneliti melakukan pengamatan peneliti juga ikut serta dalam kegiatan yang dikerjakan oleh subjek penelitian. Hal ini bertujuan untuk melihat secara langsung pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT SMA UII Yogyakarta.

2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi atau dapat diartikan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dengan objek yang diteliti.⁵¹ Dalam teknik wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui informasi secara mendalam dari narasumber. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data yang tidak ada dalam dokumen atau dalam metode observasi. Wawancara akan dilakukan dengan pihak yang terkait dalam hal ini siswa kelas ICT, guru PAI BP, teknisi ICT. Metode wawancara ini penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT.

⁵⁰Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 147.

⁵¹Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 143.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya- karya monumental dari seseorang.⁵² Dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap dari data yang diperoleh dari observasi dan wawancara yang bersumber dari dokumen atau rekaman yang dilakukan. Pada tahap ini peneliti menggunakan teknik ini untuk mengumpulkan dokumentasi dan data tertulis terkait pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT di SMA UII. Pada tahap ini juga peneliti mengambil beberapa data berupa tulisan maupun gambar.

F. KEABSAHAN DATA

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁵³ Saat peneliti mengumpulkan data dengan triangulasi, maka peneliti juga sedang menguji kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data. Tujuan dari triangulasi bukan untuk menunjukkan kebenaran tentang sebuah fenomena, tapi lebih untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang objek yang sedang diteliti. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Triangulasi metode. Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data yang sama dengan cara yang berbeda. Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk memperoleh kebenaran informasi yang sesuai dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu, peneliti bisa menggunakan metode wawancara dan observasi atau pengamatan untuk mengecek

⁵²Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 149.

⁵³Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 156.

kebenarannya. Selain itu, peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut, dan dokumentasi untuk menjadikan kredibilitas data dari observasi dan wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti memperoleh data dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang berkaitan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami apa yang terjadi di lapangan, sehingga penelitian ini meminta peneliti untuk melakukan triangulasi metode seperti observasi, wawancara dan dokumentasi dalam penelitian pengalaman belajar. Dengan begitu peneliti mendapatkan data yang benar dan dapat dipercaya diantara kemungkinan adanya pertentangan data atau semacamnya dengan kata lain, peneliti memperoleh data dari sumber yang sama dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Untuk sumber data yang bersamaan, peneliti menggunakan observasi, wawancara, analisis data, dan dokumentasi.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang dirumuskan berdasarkan data tersebut, selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga selanjutnya dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul.⁵⁴ Jika data yang diolah secara berulang-ulang menggunakan triangulasi dapat diterima maka hipotesis tersebut berkembang menjadi teori. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam

⁵⁴Zuchri Abdussamad, Metode Penelitian Kualitatif (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 159.

analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁵⁵ Aktivitas dalam analisis data sebagai berikut:

1. Data reduction

Data yang diperoleh ketika peneliti berada di lapangan pasti akan sangat banyak, karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti yang telah diketahui, semakin lama proses penelitian akan ada banyak data yang diperoleh, data yang rumit, dan kompleks. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Reduksi data berupa merangkum, memilih data yang pokok, fokus pada data yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan begitu data yang sudah direduksi akan memiliki gambaran dan semakin jelas dan mempermudah peneliti untuk ke tahap selanjutnya.

Dalam reduksi data, peneliti akan berpijak pada tujuan yang ingin dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah temuan, maka jika peneliti menemukan data yang asing, tidak diketahui, peneliti harus memperhatikan data tersebut dan melakukan reduksi data. Reduksi data memerlukan proses berpikir yang kritis dan wawasan yang dalam. Maka untuk peneliti yang masih baru dalam mereduksi data perlu mendiskusikannya kepada yang ahli. Dari diskusi itu maka wawasan peneliti dapat berkembang, sehingga dapat mereduksi data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori signifikan.

2. Data display

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan

⁵⁵Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makasar: Syakir Media Press; 2021), hal 160-161.

pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, dan ketepatan dari kesimpulan yang dibuat.

Pada tahap ini peneliti menyajikan data dan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yang dilakukan dalam bentuk teks naratif dengan mendisplaykan data, dengan begitu akan memudahkan peneliti dalam memahami data yang telah didapat di lapangan.

3. Verification

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan tahap terakhir dalam analisis data setelah data direduksi dan disajikan. Kesimpulan pada tahap awal sifatnya masih sementara, dan dapat berubah jika menemukan data-data baru yang dapat mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tapi jika kesimpulan pada tahap awal sudah memiliki data-data yang kuat dan valid saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan awal merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan begitu kesimpulan dapat menjawab fokus masalah penelitian, tapi mungkin juga tidak, karena dalam penelitian kualitatif fokus masalah masih bersifat sementara dan dapat berkembang ketika berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum ada. Temuan dapat berupa deskripsi, gambar yang tadinya belum jelas setelah diteliti jadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis dan teori.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROFIL SEKOLAH

1. Sejarah Sekolah

SMA UII Yogyakarta didirikan oleh badan wakaf UII Yogyakarta pada tahun 15 Mei 1994 sesuai dengan SK nomor 15 tahun 1994, dilanjutkan dengan dikukuhkan oleh SK Kakanwil Depdikbud Provinsi DIY, Drs. H. Sutopo Sahib pada tanggal 16 Juli 1994 bertepatan dengan tanggal 7 Safar 1415 H. Empat tahun sudah SMA UII berdiri baru di akreditasi mendapat status disamakan berdasarkan SK Direktur Jenderal Pendidikan RI Nomor: 35/C.C7/Kep/MN/1998 tertanggal 10 Maret 1998 dan diakreditasi ulang pada tahun 2003 dan status ini masih tetap bertahan berdasarkan SK Kepala Dinas P & K kabupaten Bantul Nomor: 119.a Tahun 2003, tanggal 1 November 2003. Pada tanggal 20 November 2006 Badan Akreditasi Nasional (BAN) menetapkan nilai akreditasi A (amat baik) dengan nilai 90,95 dan untuk akreditasi sampai saat ini masih mempertahankan nilai A (amat baik) dengan nilai 96,16 ditetapkan oleh BAN pada tanggal 12 November 2010 berlaku sampai tahun ajaran 2015/2016.⁵⁶

SMA UII awalnya berdiri di jalan Sorowajan baru lalu dipindah ke jalan taman siswa hingga sekarang. Ide pendirian SMA UII untuk ajang penelitian dan latihan mengajar mahasiswa Fakultas Tarbiyah, sekarang FIAI sampai sekarang setiap tahunnya selalu mengirim mahasiswanya untuk praktik

⁵⁶ SMA UII, *Profil sekolah*, <https://smauiiyk.sch.id/profil/>, diakses pada tanggal 9 Januari 2025.

pengalaman lapangan sebagai persyaratan lulus dan mengamalkan ilmunya yang selama kuliah dipelajari. Tidak hanya untuk tempat praktik mengajar, SMA UII juga harapannya menjadi lembaga persiapan untuk mendapatkan bibit-bibit unggul calon mahasiswa UII. SMA UII dari awal berdiri sampai sekarang prestasi akademik maupun non akademik selalu meningkat, sehingga masyarakat sekitar percayakan SMA salah satu sekolah yang menjadi harapan para orang tua siswa untuk mendidik para siswa untuk meraih masa depan.⁵⁷

Adapun SMA UII membentuk kelas ICT ide awalnya muncul sewaktu Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I (kepala sekolah SMA UII) menjabat, beliau merasa SMA UII perlu memiliki kelas yang terintegrasi dengan teknologi lalu tidak lama dari itu Covid-19 muncul yang menyebabkan semua lini kehidupan tershutdown sementara, pembelajaran full daring pun menjadi solusi saat itu, kelas ICT dibentuk atas respon dan menindaklanjuti dari fase covid-19 sehingga memerlukan kelas yang pembelajarannya memanfaatkan variasi teknologi. SMA UII juga memiliki harapan setelah lulus, siswa dapat beradaptasi dengan mudah dengan kondisi dunia sekarang yang penuh dengan memanfaatkan teknologi, baik di dunia kerja ataupun kuliah.⁵⁸

2. Visi Misi Sekolah

Visi dari SMA UII adalah Terbentuknya Insan yang Bertaqwa, Berprestasi dan Berbudaya Berdasarkan Nilai-nilai Keislaman serta memiliki Komitmen pada Keunggulan (Ekselensi).

⁵⁷ SMA UII, *Profil sekolah*, <https://smauiiyk.sch.id/profil/>, diakses pada tanggal 9 Januari 2025.

⁵⁸Wawancara dengan Mahfuzh Mushtofainal A, S.Kom. IT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Misi dari SMA UII adalah menyelenggarakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi, keunggulan dan nilai-nilai dasar kehidupan yang dilandasi oleh nilai-nilai keislaman, dengan indikator sebagai berikut :

- a. Peningkatan prestasi kelulusan.
- b. Pengamalan nilai-nilai keislaman.
- c. Peningkatan prestasi karya ilmiah.
- d. Peningkatan prestasi dalam bidang olahraga dan seni.
- e. Terpeliharanya lingkungan sekolah yang bersih, sikap dan tingkah laku yang ramah, disiplin dan islami.
- f. Peningkatan kepercayaan masyarakat.

3. Letak geografis

SMA UII berlokasi di Jl. Taman Siswa No.158, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55151.

4. Fasilitas pendukung belajar di sekolah

SMA UII memiliki sarana prasarana yang sudah cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar, adapun sarana prasarana yang dimiliki SMA UII adalah:

Tabel 4.1. Sarana Prasarana SMA UII Yogyakarta⁵⁹

Nomor	Keterangan	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Pantas
2.	Ruang Waka Kesiswaan	1	pantas

⁵⁹SMA UII, galeri, <https://smauiiyk.sch.id/galeri/>, diakses pada tanggal 08 Februari 2025.

3.	Ruang Waka Kurikulum	1	pantas
4.	Ruang Guru	1	pantas
5.	Ruang Kelas	18	pantas
6.	Ruang TU	1	pantas
7.	Ruang BK	1	pantas
8.	Ruang IT	1	pantas
9.	UKS	1	pantas
10.	Ruang Osis	1	pantas
11.	Ruang Pembinaan	1	pantas
12.	Perpustakaan	1	pantas
13.	Masjid	1	pantas
14.	Hall Room	1	pantas
15.	Lab. Agama	1	pantas
16.	Lab. Biologi	1	pantas
17.	Lab. Kimia	1	pantas
18.	Lab. Komputer	1	pantas
19.	Lab. IPS	1	pantas
20.	Studio Musik	1	pantas
21.	Studio Multimedia	1	pantas
22.	Ruang Workshop/Aula	1	pantas
23.	Kantin	1	pantas
24.	lapagan	1	pantas
25.	Parkiran	3	pantas
26.	Toilet	8	pantas
27.	LCD Proyektor	13	pantas
28.	Komputer	13	pantas

SMA UII Yogyakarta saat ini memiliki 18 kelas, 13 diantaranya digunakan untuk ruang kelas pembelajaran sedangkan 5 kelas lainnya saat ini digunakan untuk program tahfidz, karena program tahfidz tidak dikelompokkan sesuai kelasnya tetapi sesuai dengan tingkatan pemahaman siswa. Kondisi tiap masing-masing kelasnya sudah cukup baik dengan fasilitas yang mumpuni untuk membantu belajar mengajar seperti kursi, meja, papan tulis, kipas angin, AC, dan dispenser air. Tak ketinggalan pula fasilitas untuk menunjang pembelajaran digitalnya seperti komputer, lcd proyektor, wifi, dan E-learning yang dapat diakses oleh siswa setiap saat. Di dalam SMA UII juga ada masjid, perpustakaan, Kantin, ruang UKS, lapangan, lab. agama dan ruang praktik lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Kantor di SMA UII juga terbilang lengkap dari ruangan kepala sekolah hingga ruangan guru semuanya dalam kondisi baik, bahkan ruangan untuk rapat sampai ruangan untuk guru bersantai semuanya terfasilitasi di SMA UII Yogyakarta.

5. Program unggulan

SMA UII Yogyakarta menjadikan Tahfidz, research dan entrepreneurship sebagai program unggulannya. Program tahfidz biasa dilaksanakan seminggu sekali dengan mengelompokkan siswa sesuai dengan tingkatannya di mulai dari iqro, juz amma, Al-Qur'an, dan hafalan. Sedangkan untuk research dan entrepreneurship siswa dibiasakan dengan pembelajaran berbasis proyek seperti membuat bisnis plan, SMA UII juga memfasilitasi siswa dengan botanical smartpack SMA UII Yogyakarta yang dapat digunakan untuk kegiatan research dan entrepreneurship, siswa dapat mengimplementasikan ide

bisnisnya terutama pengelolaan hasil pertanian, tanaman-tanaman utama yang ada di lahan tersebut.⁶⁰

6. Data guru dan siswa

SMA UII Yogyakarta sebisa mungkin memberikan tenaga pendidikan yang terbaik untuk siswanya, adapun jumlah guru dan siswa SMA UII sebagai berikut:

Tabel 4.2. data guru SMA UII Yogyakarta⁶¹

No.	Jabatan	L	P	Total
1.	Guru tetap	-	6	6
2.	Guru tidak tetap	8	9	17
3.	DPK	1	-	1

Tabel 4.3. data siswa SMA UII Yogyakarta⁶²

No	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa per Kelas						Jumlah Total		Total
		X		XI		XII				
		L	P	L	P	L	P	L	P	
1.	2022/2023	74	58	60	29	21	16	155	103	258
2.	2023/2024	46	51	63	51	56	30	165	132	297
3.	2024/2025	98	108	48	47	69	52	215	207	422

⁶⁰ SMA UII, *Botanical SmartPack SMA UII*, <https://smauiiyk.sch.id/botanical/>, diakses pada tanggal 16 Februari 2025.

⁶¹ SMA UII, *Daftar guru*, <https://smauiiyk.sch.id/gtk/>, diakses pada tanggal 08 Februari 2025.

⁶² Hasil observasi lapangan, tanggal 10 Februari 2025.

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengalaman Belajar PAI BP Pada Siswa Kelas ICT SMA UII Yogyakarta

Pada tahap ini, data-data yang diperoleh peneliti didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi saat meneliti di SMA UII. Adapun penambahan untuk menganalisa pengalaman belajar yang seada-adanya peneliti juga menggunakan *LX canvas (learning experience canvas)* karya Niels Floor.⁶³

Gambar 4.1. LX Canvas

The image shows the Learning Experience Canvas (LX Canvas) template. It is a structured form for designing and analyzing learning experiences. The canvas is divided into several sections, each with a grid of small squares for notes. The sections are: Learning Outcome, Learning Objectives (Behavior, Insight, Skill, Knowledge), Strategy, Environment (Physical, Virtual, Social, Cultural), Location, People, Characteristics, Constraints, Resources, Activities, and Process. The canvas is titled 'LEARNING EXPERIENCE CANVAS.com' and has a 'SESSION' field at the top right.

LX Canvas dirancang oleh Niels Floor untuk mendesain pengalaman belajar, dengan tujuan untuk membantu mendesain pengalaman belajar, dapat juga memberikan gambaran yang jelas karena akan terlalu banyak yang harus diketahui jadi LX Canvas memberikan jalan kepada desainer untuk mempermudah apa saja temuan yang harus diketahui. LX Canvas juga dapat digunakan untuk tujuan lain selain mendesain pengalaman belajar, dapat juga untuk menganalisis pengalaman belajar yang ada untuk mendesain ulang pengalaman belajar. pertama-tama untuk menggunakan LX Canvas, peneliti

⁶³Learning Experience Canvas, <https://lxd.org/learning-experience-canvas/>, diakses pada tanggal 27 Februari 2025.

akan mengeksplorasi pengalaman belajar terlebih dahulu yang terbagi pada bagan LX canvas, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil belajar

Merealisasikan hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator untuk mengetahui pengalaman belajar siswa, peneliti mencari tahu reaksi dari siswa terhadap hasil belajar tersebut. Data yang diperoleh oleh peneliti juga beragam dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang dilakukan pada 23 Januari 2025. Siswa pertama menyatakan:

“pada pertemuan sebelumnya materi yang kita pelajari terkait dengan toleransi dan menjaga kehidupan, banyak yang saya pelajari dari materi tersebut seperti halnya jika ingin dihargai oleh orang lain maka terlebih dahulu menghargai orang lain. Saya juga sangat memegang teguh nilai-nilai dari toleransi, misalnya di desa saya ada tradisi setiap malam satu suro masyarakat selalu membuat acara dengan mengumpulkan masyarakat sekitar dengan berbagai macam kegiatan dan ditutup dengan makan bersama adapun alasan masyarakat mengadakan kegiatan tersebut dengan keyakinan dapat mendapatkan keberkahan dan dihindari dari marabahaya. Sejujurnya saya tidak terlalu percaya dengan hal-hal tersebut tetapi saya tetap menghormati dan apalagi membuat onar bahkan ketika acara tahunan tersebut diadakan keluarga kami selalu berpartisipasi dengan memberikan sumbangan. Nilai-nilai toleransi dan menghormati sesama ini selalu saya pegang sehingga dapat memberikan hati yang tenang dan dapat menghargai perbedaan satu sama lain.”⁶⁴

Hasil dari wawancara pertama memberikan penjelasan bahwasanya hasil belajar yang didapat oleh siswa dapat diterima dengan baik bahkan bermanfaat bagi kehidupan siswa tersebut dengan menerapkan materi belajar yang didapat dari pengalaman belajar di kelas kemudian menerapkannya di

⁶⁴Wawancara dengan Sabila Khansa siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang dialami oleh siswa pertama juga dirasakan oleh siswa kedua, Siswa kedua menyatakan:

“Materi belajar PAI BP selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari saya. Materi sebelumnya belajar minuman khamar, sebelumnya memang saya sudah tahu bahwasanya minuman khamar memang dilarang oleh agama tetapi tanpa tahu apa alasannya selain memabukan, ternyata minuman khamar memiliki banyak efek negatif seperti menurunkan kesehatan, menyebabkan kecanduan, dan juga tidak baik untuk kesehatan mental menyebabkan kecemasan hingga depresi. Sekarang saya sangat mengerti dan menambah keyakinan saya kenapa khamar dilarang dalam agama, apalagi sekarang pergaulan bebas anak remaja dapat dengan mudah mengakses hal tersebut tetapi dengan mempelajari materi minuman khamar ini, saya sudah punya alasan yang sangat kuat untuk menjaga pergaulan saya dan menghindari dari minuman khamar.”⁶⁵

Hasil wawancara dengan siswa kedua memberikan penjelasan hasil belajar yang didapat dari siswa dapat diterima, siswa yang merasa termotivasi sudah cukup menjelaskan bahwasanya pengalaman belajar yang dirasakan cukup diterima.

Adapun hasil wawancara dengan siswa ketiga menyatakan:

“Pembelajaran minggu sebelumnya pak Chamid menerangkan materi toleransi dan menjaga kehidupan, kita juga sudah belajar materi dakwah, khatib, khamr, materi PAI BP selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu tidak ada kesulitan dalam mempelajarinya, tapi saat materi tentang khatib ada yang menarik bagi saya karena kita perempuan belum pernah ikut shalat Jum'at ternyata saat khatib menyampaikan dakwahnya ada duduk diantara dua khotbahnya, yang jelas materi khutbah saat itu baru kita pelajari dan baru tahu juga gambaran jelasnya seperti apa, terkait dengan materi toleransi dan menjaga kehidupan sebenarnya sebelum materi dijelaskan saya sudah tahu bahwasanya menghargai dan menghormati orang lain itu sudah menjadi keharusan, apalagi sebelumnya saya pernah menjadi ketua class meeting saat itu,

⁶⁵wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

tentu perlu kesabaran dalam menanggapi perbedaan dan pertentangan pendapat saat itu.”⁶⁶

Hasil dari pernyataan siswa ketiga, menunjukan siswa sudah mendapat hasil belajar yang diinginkan, mengaplikasikan teori ke kehidupan nyata adalah bukti bahwa hasil belajar tercapai. Hasil dari ketiga siswa yang diwawancarai memiliki proses yang berbeda-beda untuk mencapai hasil belajar, adapun dengan pengalaman belajarnya siswa memiliki kesamaan untuk dapat menerima pembelajaran sesuai dengan hasil belajar yang didapat.

Hasil dari wawancara juga sudah sesuai dengan hasil observasi penelitian saat peneliti berada di kelas ICT, siswa ICT menunjukan hasil belajar saat memberikan pendapat di kelas disikapi dengan baik oleh siswa lainnya, mendiskusikan topik agama yang dinilai sensitif tanpa ada yang tersinggung sudah termasuk hasil belajar yang diinginkan oleh siswa dengan materi belajar PAI BP toleransi dan memelihara kehidupan.⁶⁷

⁶⁶ Wawancara dengan Cantika Qolbie siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

⁶⁷ Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

Petunjuk Mengerjakan

Jawablah pernyataan pada tabel di bawah ini sesuai dengan kondisi kalian. Caranya dengan mencentang (✓) pada kolom!

J Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Menghormati teman yang berbeda organisasi masyarakat				
2	Menghormati teman yang berbeda agama				
3	Menghargai pendapat teman, meskipun berbeda dengan pendapat saya				



Gambar 4.2. penilaian sikap (hasil belajar)⁶⁸

Hasil belajar siswa juga sudah sesuai dengan teori yang dijadikan referensi dari penelitian ini, bahwasanya Hasil belajar dapat memberikan gambaran nyata yang didapat oleh siswa dari pengalaman belajar.⁶⁹ Hasil belajar juga harus memberikan penjelasan kepada siswa apa yang akan siswa dapat dari pengalaman belajar tersebut. Merumuskan hasil belajar merupakan aktivitas yang umum dalam pembelajaran, namun pengertian dari hasil belajar seringkali disamakan dengan tujuan belajar yang sebenarnya memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Jika dianalogikan dengan pelajaran PAI BP pada materi shalat, saat kita belajar materi shalat pertama-tama yang perlu kita ketahui adalah rukun dari shalat, lalu syarat sah shalat, hingga sunnahnya apa saja. Shalat selain kewajiban bagi umat muslim, shalat juga memberikan kenyamanan dan ketenangan

⁶⁸Hasil dokumentasi dari E-book PAI BP kelas XI bab 6: Memperkuat Kerukunan melalui Toleransi dan Memelihara Kehidupan Manusia

⁶⁹Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 156.

hati bagi siapapun yang melakukannya. Analogi dari materi shalat ini adalah belajar materi shalat merupakan tujuan belajar maka mendapat kenyamanan dan ketenangan hati merupakan hasil belajar dari shalat.

b. Tujuan Belajar

Peneliti menganalisis Tujuan belajar dengan mengidentifikasi empat jenis tujuan belajar: wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Adapun hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti, siswa pertama menyatakan:

“saat guru menjelaskan materi toleransi saya selalu memperhatikan karena materi yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari saya (wawasan), Saya juga mengerti kenapa toleransi diajarkan dalam Islam karena sebelum kita ingin dihargai oleh orang lain maka kita terlebih dahulu menghargai orang lain (pengetahuan), Maka dari itu saya akan menerapkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari saya dengan menghargai perbedaan satu sama lain (keahlian), Sekarang saya memiliki sikap yang dapat menghargai perbedaan satu sama lain, seperti saat kegiatan malam satu suro saya tetap menghormati walaupun tidak setuju dengan kegiatan tersebut (perilaku).”⁷⁰

Hasil wawancara dengan siswa pertama sudah memberikan gambaran secara spesifik keempat jenis tujuan belajar tersebut, dari tujuan belajar tersebut memberikan penjelasan pengalaman belajar yang dialami siswa tersebut memberikan hasil belajar yang diinginkan. Peneliti juga mendapatkan hasil penelitian yang berbeda dengan informan yang kedua, hasil dari penelitian siswa kedua menyatakan:

⁷⁰Wawancara dengan Sabila Khansa siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

“saat guru menjelaskan saya baru akan tertarik jika materi yang disampaikan belum benar-benar dimengerti oleh saya, jadi saat materi minuman khamar dijelaskan saya hanya melihat guru menjelaskan saja, baru setelah materi yang saya rasa disampaikan menarik baru saya memperhatikan (wawasan), Saya juga sudah tahu hukum dari minuman khamar (pengetahuan), Tentu saya juga akan menerapkan ajaran islam ke kehidupan sehari-hari saya (keahlian), Saya juga menjaga kesehatan dan pergaulan, termasuk salah satunya dengan tidak meminum-minuman khamar (perilaku).”⁷¹

Hasil dari wawancara kali ini juga memberikan gambaran perilaku siswa dari awalnya tidak terlalu tertarik sampai siswa tersebut tertarik dengan materi pembelajaran, proses mendapatkan tujuan belajar siswa tersebut mengantarkannya ke hasil belajar yang diinginkan. Adapun hasil penelitian dengan siswa ketiga menyatakan:

“setiap pembelajaran dimulai, perasaan saya terlalu mudah terdistraksi bisa karena baru bangun tidur, bangun telat sehingga buru-buru ke sekolah, tapi saat pak Chamid menerangkan toleransi dan menjaga kehidupan saya sebisa mungkin untuk memperhatikan (wawasan), menghargai sesama adalah salah satu prinsip hidup saya (pengetahuan), saya akan selalu menerapkan nilai-nilai dari saling menghargai dalam keseharian saya (keahlian), saya memiliki pengalaman kalo di desa saya masih ada tradisi menaburi bunga mengelilingi desa saya kurang tahu apa alasannya tapi yang bisa lakukan hanya menghormati dan tidak menghakimi apa yang sudah menjadi tradisi di desa saya (perilaku).”⁷²

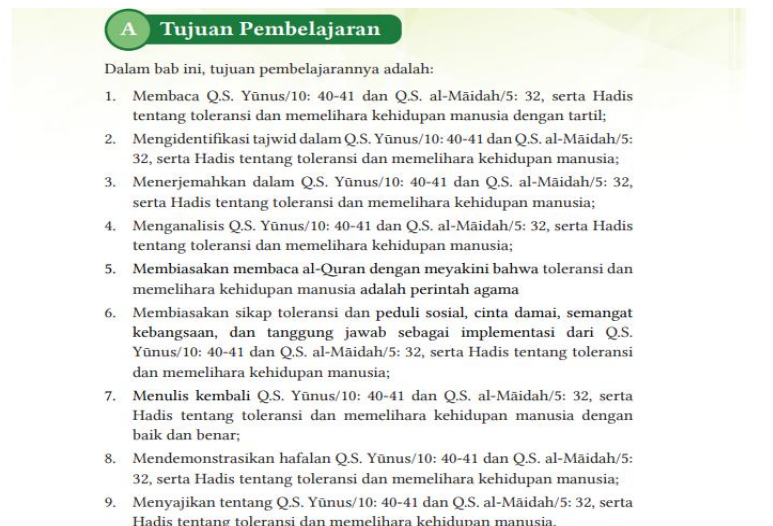
Hasil dari pernyataan siswa ketiga, memberikan penjelasan siswa sudah mendapatkan tujuan belajar walaupun kendala seperti mengantuk tapi siswa tetap berusaha mendapatkan tujuan belajar sehingga hasil belajar juga tercapai,

⁷¹wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

⁷²Wawancara dengan Cantika Qolbie siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

rentetan dari tujuan belajar juga sudah menggambarkan bagaimana pengalaman belajar siswa rasakan. Hasil dari ketiga wawancara memperjelas pengalaman belajar tiap siswa berbeda-beda tapi tetap bisa mendapatkan hasil belajar yang diinginkan selagi tujuan belajar dapat terpenuhi.

Peneliti saat observasi di kelas, sebagian siswa memperhatikan guru menjelaskan materi dan sebagian siswa juga terlihat kurang semangat mengikuti pembelajaran, lalu kebanyakan siswa dapat mencapai tujuan belajar karena saat guru menjelaskan sering kali mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat menerima pembelajaran tersebut dengan mudah.



Gambar 4.3. Tujuan Pembelajaran.⁷³

Tujuan belajar dapat menentukan pengalaman belajar diperjelas dengan teori penelitian yang menjelaskan tujuan

⁷³Hasil dokumentasi dari E-book PAI BP kelas XI bab 6: Memperkuat Kerukunan melalui Toleransi dan Memelihara Kehidupan Manusia

belajar adalah sasaran spesifik yang harus dicapai oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan.⁷⁴ Hasil belajar memberikan gambaran kehidupan atau perilaku seorang siswa, maka tujuan belajar merupakan jalan yang menunjukkan hasil belajar yang sebenarnya. Sudah dijelaskan sebelumnya tujuan belajar dapat diidentifikasi dengan empat jenis tujuan belajar yakni, wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Hasil belajar harus tercapai saat keempat jenis tujuan belajar ini sudah dicapai, merumuskan dan memilih tujuan belajar itu sama halnya dengan merangkai puzzle. Semua bagian harus terpasang sesuai dengan tempatnya untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan mendapatkan gambaran yang sempurna.

c. Sumber Daya Manusia

Peneliti mendapatkan data-data yang berkaitan dengan sumber daya manusia yang ada di SMA UII, dengan membuat tabel untuk menunjukkan gambaran umum berbagai jenis kepentingan yang sifatnya primer, sekunder dan *stakeholders* (pemangku kepentingan), sebagai berikut:

Tabel 4.4. Hasil sumber daya manusia

Active		Passive
Primary	Secondary	Stakeholders
Siswa	Guru IT ICT	Kepala Sekolah Badan Wakaf UII

⁷⁴Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 162.

Dalam tabel ini, Siswa masuk dalam kolom primer tentu alasan utamanya dalam pengalaman belajar pusatnya adalah siswa, selama proses belajar mengajar di kelas siswa selalu menjadi hal yang utama dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator yang tugasnya membantu siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan.⁷⁵ Guru masuk kolom sekunder karena berperan aktif dalam mendukung pembelajaran kepada siswa, sesuai dengan pernyataan guru PAI BP ICT bahwasanya guru-guru di SMA UII secara informal bertukar informasi mengenai pembelajaran, perkembangan siswa adalah topik yang sudah biasa dilakukan ketika duduk bersama di ruang guru atau lingkungan sekolah lainnya. Sedangkan secara formal guru sendiri ada kornbel (komunita belajar) merupakan salah satu bentuk implementasi dari kurikulum merdeka belajar yang didalamnya akan diisi kegiatan sharing antar guru, pemateri dari guru audiensnya juga guru dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar, dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.⁷⁶ Begitupun dengan IT ICT masuk kolom sekunder karena ICT adalah kelas yang berbasis teknologi, IT ICT sudah pasti berperan penting dalam pengalaman belajar siswa di kelas, tugasnya yang memastikan sarana pembelajaran di kelas seperti komputer, proyektor, dan E-learning berfungsi

⁷⁵ Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

⁷⁶ Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

dengan baik saat pembelajaran berlangsung.⁷⁷ Kepala Sekolah termasuk dalam stakeholders yang sifatnya pasif karena kebijakan yang dimiliki kepala sekolah tentu berpartisipasi untuk pengalaman belajar walaupun tidak secara langsung dapat dirasakan oleh siswa, seperti halnya kelas ICT sendiri ide awalnya dari kepala sekolah sebagai respon dari kemajuan teknologi dan covid-19 yang merubah kebiasaan interaksi siswa, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan inovasi untuk memudahkan proses belajar, siswa pun dapat mengalami pengalaman belajar yang baru.⁷⁸ Badan wakaf UII sebagai stakeholders SMA UII⁷⁹ tentu memiliki peran dalam pengalaman belajar siswa walaupun sifatnya pasif karena tidak berpartisipasi dalam pengalaman belajar tetapi masih memiliki kepentingan di dalamnya, misalnya badan wakaf UII bisa saja mengucurkan dana untuk kelas ICT untuk mensupport penuh aktivitas belajar di kelas dengan mengganti proyektor dengan layar yang sudah touchscreen atau setiap siswa di disediakan gadget, kebijakan-kebijakan badan wakaf UII tentu ada efeknya untuk pengalaman belajar. Penjelasan dari tabel diatas dapat penulis simpulkan bahwasanya setiap grup yang dimasukan dalam kolom tersebut dapat berpartisipasi baik secara aktif maupun pasif dalam pengalaman belajar, apapun perannya akan selalu ada efeknya untuk pengalaman belajar siswa.

⁷⁷Hasil observasi lapangan, tanggal 10 Februari 2025.

⁷⁸Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

⁷⁹SMA UII, *Profil sekolah*, <https://smauiiyk.sch.id/profil/>, diakses pada tanggal 01 maret 2025.

Sumber daya manusia adalah semua grup yang berpartisipasi dalam pengalaman belajar atau yang memiliki kepentingan dalam pengalaman belajar tersebut.⁸⁰ Fokus utama pengalaman belajar tentu kepada siswa, akan tetapi partisipan lain juga memiliki peran penting dalam pengalaman belajar seperti guru, kepala sekolah, dan tenaga pendidik lainnya. Peran mereka dapat berupa dukungan selama proses belajar atau memfasilitasi proses belajar itu sendiri. Fokus pada mereka tentu hanya bersifat sekunder dibandingkan dengan siswa yang sifatnya primer. Bahkan siapapun yang dalam lingkungan sosial siswa mungkin masih relevan untuk berkontribusi dalam pengalaman belajar seperti, orang tua, teman, dan keluarga. Selain grup yang benar-benar berpartisipasi dalam pengalaman belajar ada juga stakeholders. Stakeholders tidak selalu berpartisipasi dalam pengalaman belajar, tapi bukan berarti tidak berdampak langsung terhadap pengalaman belajar. Stakeholders dalam sekolah dapat berupa ketua yayasan jika sekolah tersebut swasta atau pemerintah daerah bahkan pusat untuk sekolah negeri. Tugas dari desainer pengalaman belajar penting untuk menyelaraskan berbagai perspektif dan harapan untuk siswa dan tentu tidak bertentangan dengan pemegang kepentingan. Akan tetapi dalam ilmu LXD selalu ingat bahwasanya orientasi dari pengalaman belajar adalah hasil belajar, dan berfokus pada

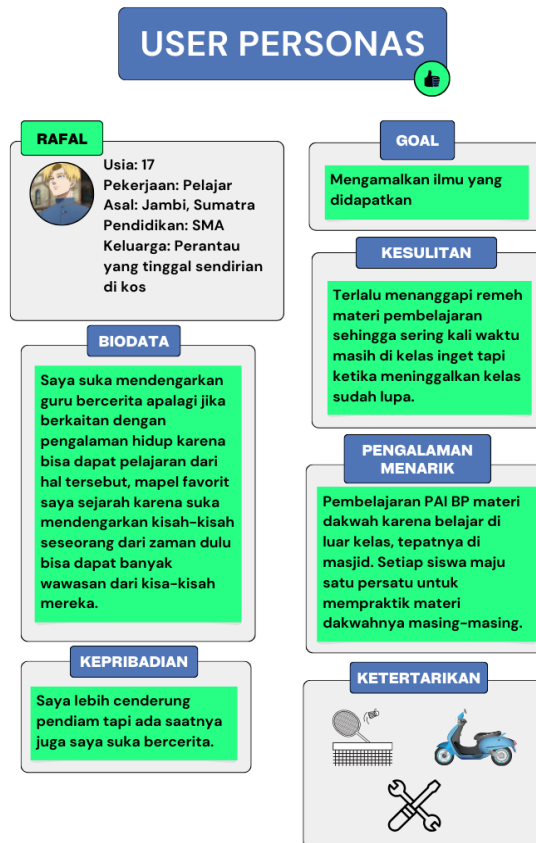
⁸⁰Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 168.

manusia. Jadi tetap fokus kepada siswa dan tinggal selaraskan lainnya dengan hasil belajarnya.

d. Karakteristik

Menganalisis karakteristik siswa untuk meninjau pengalaman belajar, peneliti menggunakan metode wawancara, berbicara dan bertanya kepada siswa apa yang penting bagi siswa dan mengapa siswa tersebut menyukai apa yang dilakukan, dapat memberikan gambaran pengalaman belajar siswa. Peneliti juga akan melihat karakteristik demografi siswa, tingkat kognitif, dan emosional siswa. Data ini memungkinkan peneliti untuk melihat cara pandang, bakat, keterbatasan, minat, atau atribut relevan lainnya. Peneliti kali ini juga akan menggunakan alat desain persona, menciptakan karakter fiktif yang mewakili sekelompok orang yang lebih besar. Persona berasal dari desain interaksi yang membantu memahami kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan pengguna.⁸¹ Meskipun pengguna dan pelajar ada perbedaan tapi prinsip yang digunakan untuk membuat persona tetap berfungsi dengan baik untuk mengetahui pengalaman belajar siswa. Peneliti mendapatkan data persona ini dari hasil wawancara dengan siswa, peneliti menemukan persona dari siswa yang aktif hingga pasif, berikut data personanya:

⁸¹ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 206.



Gambar 4.4. user persona 1

Hasil dari persona pertama mewakili siswa yang pasif selama proses belajar mengajar, siswa cenderung tidak terlalu mementingkan nilai selagi nilai pelajaran tersebut tidak terlalu jelek yang penting di atas rata-rata, begitupun ketika guru menjelaskan sebuah materi siswa baru akan memperhatikan jika materi yang dijelaskan belum mereka pahami, tapi jika sudah paham tidak terlalu memperhatikan, mengikuti materi yang belum diketahui pun hanya sebatas jika siswa tersebut masih mampu mengikuti penjelasan dari guru, jika belum memahami materi pembelajaran siswa tidak ada inisiatif untuk bertanya. Alasan siswa tidak terlalu aktif di kelas bisa beraneka ragam

seperti, penjelasan guru membosankan, materi yang disampaikan tidak menarik, ada juga yang merasa belajar bukan prioritas utamanya, siswa merasa lebih suka main game daripada belajar di kelas.⁸² Tapi bukan berarti siswa tidak memiliki ketertarikan dengan belajar, tetap ada ketertarikan seperti, lebih suka jika metode pembelajaran hanya ceramah karena siswa lebih suka mendengarkan dan jika ada tugas tetap dikerjakan walaupun menyerahkan tugasnya dekat dengan tenggat waktu yang ditentukan.⁸³



Gambar 4.5. user persona 2

⁸² Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

⁸³ wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

Hasil persona yang kedua mewakili siswa yang aktif ketika pembelajaran berlangsung, siswa memiliki sikap berkeinginan keras mencapai sesuatu, setiap ada penjelasan guru yang belum mereka pahami pasti ingin bertanya, bahkan jika siswa tersebut belum mendapat jawaban dari guru siswa akan mencari jawaban bisa dari internet, buku dan sumber belajar lainnya. Siswa juga dapat menyempatkan waktunya untuk belajar di rumah, memperhatikan konten youtube selama 2 jam dimana isinya tentang materi pembelajaran bukan hiburan sudah biasa, walaupun tentu akan ada istirahat di tengah nonton konten panjang seperti itu. Siswa memiliki keinginan punya lingkungan belajar yang kondusif, teman-teman yang sama suka belajar juga, sehingga siswa bisa lebih bersemangat saat belajar untuk mendapatkan ilmu-ilmu yang baru dan dapat bermanfaat.⁸⁴

⁸⁴ Wawancara dengan Sabila Khansa siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.



Gambar 4.6. user persona 3

Hasil persona yang ketiga mewakili siswa yang berada di tengah-tengah antara aktif dan pasif, siswa tetap antusias selama proses belajar tapi saat ada sesi diskusi atau tanya jawab siswa tidak terlalu aktif, begitupun jika ada materi yang belum dipahami kadang bertanya tapi lebih sering tidak bertanya. Siswa lebih suka kegiatan-kegiatan di luar kelas seperti, kegiatan organisasi dan olahraga. Siswa akan sangat antusias dengan materi belajar yang baru dipelajari, apalagi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga lebih memilih guru yang tegas tapi ada saatnya juga bisa mencairkan suasana, sehingga

pembelajaran dapat berjalan kondusif dan tetap menyenangkan, tanpa ada perasaan terpaksa apalagi tertekan.⁸⁵

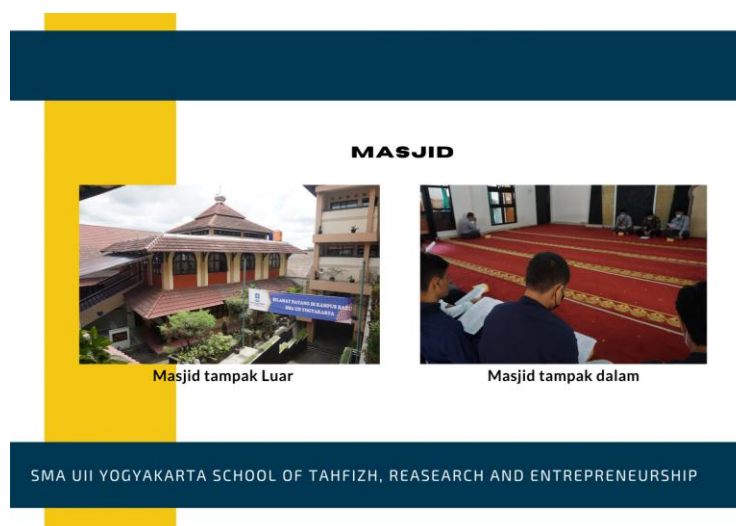
Menggambarkan siswa yang menjadi bagian dari pengalaman belajar dengan lebih rinci, mengetahui wawasan siswa lebih jauh tentu dapat memberikan gambaran pengalaman belajar mereka. Mengenali siswa untuk mendapatkan pemahaman yang baik tentang siswa dan apa yang mereka butuhkan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai dengan penelitian.⁸⁶ Hasil dari ketiga persona diatas memiliki karakteristik siswa yang berbeda dari yang aktif hingga pasif. tentu siswa memiliki alasan sendiri kenapa siswa memiliki karakteristik yang diinginkan. Mengenai pengalaman belajar sendiri tiap siswa memiliki pengalaman belajar yang berbeda-beda karena setiap siswa memiliki hasil belajar yang diinginkan berbeda-beda pula. Pengalaman belajar siswa yang aktif memiliki keinginan target yang harus dicapai, sedangkan siswa yang pasif cenderung menerima hasil pembelajaran yang mereka dapat, dan siswa yang berada di tengah-tengah antara aktif dan pasif akan bertanggung jawab atas pembelajarannya, fokus dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, tapi ada saatnya malas, mengantuk karena materi yang disampaikan guru membosankan.

⁸⁵ wawancara dengan Cantika Qolbie siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

⁸⁶ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 172.

e. Prasarana pembelajaran

Prasarana sebagai Lokasi belajar merupakan tempat berlangsungnya pengalaman belajar. Dari hasil observasi dan wawancara prasarana belajar dapat dilaksanakan di kelas ICT, perpustakaan, dan masjid.⁸⁷ Lokasi dimana siswa belajar dapat mempengaruhi pengalaman belajar, dapat juga meningkatkan kualitas dan hasil dari pembelajaran.⁸⁸ Peneliti menemukan lokasi belajar siswa yang tidak selalu di kelas ICT karena keluar dari kelas merupakan cara yang mudah untuk membuat siswa aktif dan terlibat. Siswa pernah belajar di masjid saat materi dakwah mapel PAI BP, siswa mempraktekkan materi dakwah masing-masing dan maju satu persatu, siswa merasa senang saat pembelajaran ini berlangsung bahkan menurutnya ini merupakan pengalaman belajar yang menarik.⁸⁹



Gambar 4.7. Masjid SMA UII⁹⁰

⁸⁷ Hasil observasi lapangan, tanggal 10 Februari 2025.

⁸⁸ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 175.

⁸⁹ wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

⁹⁰ Dokumentasi pembelajaran di Masjid SMA UII

Pembelajaran juga pernah dilaksanakan di luar sekolah, siswa diberi tugas secara berkelompok untuk pengabdian masyarakat pergi ke masjid untuk menanyakan kondisi jamaahnya, menanyakan pemahaman agama di masyarakat sekitar, dan juga antusias jamaah pergi ke masjid. tapi saat itu hasilnya kurang optimal, siswa merasa keberatan karena salah satunya faktornya tugas tersebut dilakukan di luar jam pembelajaran. Padahal menurut gurunya pembelajaran langsung terjun ke masyarakat akan sangat menarik dan juga akan memberikan pengalaman belajar yang berkesan.⁹¹ Pembelajaran di luar kelas bisa menjadi sangat menarik tapi juga bisa sebaliknya, mengenali karakteristik siswa penting dalam hal ini, pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, dan juga pengalaman belajar yang berkesan untuk siswa. Pembelajaran di kelas sebenarnya tidak kalah menyenangkan, mengingat kelas ICT di fasilitasi dengan berbagai macam fasilitas yang nyaman seperti, AC, Komputer, stop kontak tiap meja, dan setiap siswa juga diwajibkan memiliki laptop sehingga dapat digunakan tiap proses belajar mengajar.⁹²

⁹¹ Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

⁹² Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.



Gambar 4.8. prasarana belajar kelas ICT

Kelas ICT dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan jika dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh guru PAI BP kelas ICT bahwasanya prasarana sudah optimal tapi mungkin dalam penggunaannya masih belum optimal.⁹³ Maka dari guru lebih suka mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan digital, dengan cara guru tetap memanfaatkan E-learning untuk siswa mengakses materi tapi juga guru menugaskan siswa untuk tetap menulis seperti untuk merangkum materi salah satunya.⁹⁴ Penjelasan dari prasarana belajar dalam mempengaruhi pengalaman belajar tentu sangat berpengaruh, dapat diketahui dari reaksi siswa saat belajar di masjid memiliki pengalaman yang berkesan tapi saat yang

⁹³Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

⁹⁴Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

bersamaan belajar langsung terjun ke masyarakat siswa merasa keberatan sehingga pengalaman belajar yang didapat tidak menyenangkan. Pembelajaran PAI BP di kelas ICT sebenarnya bisa memberikan pengalaman belajar yang berkesan tapi karena minimnya memanfaatkan fasilitas digital yang di punya menimbulkan pengalaman belajar yang belum maksimal.

f. lingkungan belajar

Peneliti akan menganalisis empat aspek lingkungan belajar sesuai LX canvas yaitu, Fisik, Virtual, sosial, dan kultural yang akan di klasifikasinya dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Lingkungan belajar

FISIK Meja Kursi Proyektor Komputer Papan tulis AC Dispenser	VIRTUAL E-learning Canva premium Wifi
SOSIAL Ambisius Bising Pendiam	KULTURAL Jawa Generasi covid

Lingkungan belajar fisik menyangkut semua benda yang dapat disentuh oleh siswa, dalam tabel disebutkan ada meja yang berfungsi sebagai menaruh barang dan tempat belajar siswa, kursi yang nyaman berfungsi tempat duduk siswa, Proyektor berfungsi menampilkan materi pembelajaran, Komputer berfungsi untuk membantu guru atau siswa dalam pembelajaran, papan tulis sebagai media pembelajaran sarana menulis materi,

AC untuk menambah kenyamanan siswa belajar, dan dispenser fasilitas yang diberikan untuk siswa agar tidak dehidrasi akibat kurang minum. lingkungan belajar fisik di kelas ICT memberikan banyak manfaat dan juga pengalaman belajar yang berbeda karena bisa belajar dengan sangat nyaman.⁹⁵

Lingkungan belajar virtual menyangkut komponen visual dan auditif sehingga siswa dapat berinteraksi dengan aspek-aspek ini, dalam tabel disebutkan E-learning karena pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menampilkan materi pembelajaran secara digital, dengan adanya E-learning memberikan kemudahan untuk siswa untuk mengakses materi pembelajaran seperti E-book, ppt, video pembelajaran PAI BP.⁹⁶



Gambar 4.9. E-learning SMA UII⁹⁷

Adapun canva premium yang diberikan kepada siswa kelas ICT memudahkan siswa untuk mengedit dan membuat slide presentasi, memberikan kreativitas siswa tanpa batas.⁹⁸ Terakhir

⁹⁵Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

⁹⁶Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

⁹⁷Dokumentasi E-learning, <https://smauiiyk.sch.id/elearning/>.

⁹⁸Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

wifi yang bisa di akses oleh siswa kapanpun selama berada di lingkungan SMA UII, jadi tidak ada lagi alasan siswa tidak bisa belajar karena terkendala jaringan. Lingkungan belajar virtual di kelas ICT sudah lebih dari cukup untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, membebaskan siswa untuk berkreativitas dalam belajar.

Lingkungan belajar sosial menggambarkan interaksi siswa satu sama lainnya, dalam tabel disebutkan ambisius karena mewakili siswa yang bersikeras mencapai sesuatu, kebanyakan dari mereka adalah siswi yang rajin memperhatikan guru saat pembelajaran, sedangkan siswa kebanyakan membuat kebisingan karena banyak saat pembelajaran berlangsung masih ada yang main game, atau masih ada yang mengobrol satu sama lain, sedangkan sebagian siswa juga ada yang pendiam lebih memilih mengurangi berinteraksi sesama temannya.⁹⁹ Lingkungan belajar jika dilihat dari kondisi sosial tentu menentukan pengalaman belajar siswa, ada siswa yang merasa terganggu karena kebisingan dari teman sekelasnya, ada yang siswa yang lebih memilih melanjutkan main game dibandingkan mengikuti pembelajaran, dan siswa ada siswa yang memilih diam saja hanya mengikuti alur pembelajaran.

Lingkungan belajar kultural melihat budaya paling dominan di suatu lingkungan karena perbedaan kultural juga menentukan pengalaman belajar seperti, lingkungan belajar

⁹⁹wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

yang dominan sunda yang kulturenya sopan, lemah lembut, tentu akan berbeda dengan lingkungan belajar dengan dominan suku batak yang kulturenya tegas dan ekspresif. Penulis menyebutkan suku jawa yang dominan di kelas ICT walaupun ada juga perantau dari pulau sumatra tapi sebenarnya kedua orang tua siswa kebanyakan berasal dari Jawa, ada juga siswa yang benar-benar dari luar pulau Jawa tapi mereka minoritas di kelas ICT.¹⁰⁰ Adapun peneliti menyebutkan generasi covid karena sesuai dengan pernyataan guru bahwasanya siswa sekarang sudah terbiasa dengan internet, media sosial, tapi disisi lain siswa juga belajar menggunakan E-learning yang di aksesnya sama bisa lewat handphone dan laptop, sehingga saat guru memberikan interaksi khusus untuk menyiapkan presentasi yang terjadi siswa bisa benar-benar menyiapkan presentasinya di perangkat elektronik mereka atau bisa jadi sebaliknya siswa lebih memilih lanjut scrolling, bermain game, mengabaikan interaksi guru.¹⁰¹ Lingkungan belajar dari segi kultural juga menentukan pengalaman belajar siswa, mungkin siswa dari kultur yang dominan tentu akan merasa nyaman selama belajar di kelas, tapi siswa dari kultur yang lebih kecil tentu akan merasakan perbedaan dan butuh penyesuaian selama pembelajaran. Guru mengatakan siswa generasi covid karena kesehariannya tidak bisa lepas dari gadget, belajar menggunakan gadget, bermain

¹⁰⁰Hasil observasi di kelas, tanggal 10 Februari 2025.

¹⁰¹Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

juga menggunakan gadget, sampai guru sulit mengontrol mana siswa yang buka gadget untuk belajar atau untuk bermain, akibat gadget pengalaman belajar siswa memiliki perbedaan satu sama lain.

Lingkungan belajar dapat menggambarkan bagaimana orang berinteraksi satu sama lain di lingkungan sekitarnya di lokasi pengalaman belajar.¹⁰² setiap pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar berbeda jika lingkungan belajarnya berbeda juga, seperti belajar di kelas tradisional dengan meja, kursi, dan papan tulis akan sangat berbeda jika dibandingkan dengan kelas ICT dengan kursi yang empuk, stop kontak tiap meja, proyektor untuk menampilkan materi, dan AC untuk menambah kenyamanan belajar.¹⁰³ Fasilitas fisik yang berbeda dapat mengubah perilaku dan cara belajar siswa. Tidak ada yang lebih baik dari yang lain, itu hanya tergantung dengan apa yang ingin dicapai dari suatu lingkungan. Lingkungan fisik dapat merubah pengalaman belajar secara signifikan, bagaimana dengan aspek yang tidak mudah dikenali tetapi dapat disadari setiap pembelajaran yaitu lingkungan sosial dan budaya.

g. sumber daya

Sumber daya menjelaskan semua yang dimiliki sekolah untuk menerapkan pengalaman belajar.¹⁰⁴ Pengalaman belajar yang didapatkan siswa melibatkan banyak sumber daya yang

¹⁰² Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 178.

¹⁰³ Hasil observasi lapangan, tanggal 10 Februari 2025.

¹⁰⁴ Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 183.

dimiliki seperti, memiliki guru yang profesional, anggaran yang tidak terbatas, atau waktu yang fleksibel, akan tetapi kenyataannya sumber daya selalu terbatas. Peneliti mendapatkan data sumber daya yang dimiliki SMA UII kelas ICT, berikut datanya:

1) Anggaran

Sumber daya pertama yang memiliki kontribusi sebagian besar bisa berjalannya pengalaman belajar adalah uang, dengan uang sekolah bisa mempekerjakan guru profesional atau memberikan fasilitas yang berkualitas. SMA UII sendiri memiliki anggaran sendiri untuk kelas ICT, sesuai dengan pernyataan guru bahwasanya kelas ICT tidak memiliki perbedaan yang signifikan akan tetapi tentu punya kelebihan seperti kursi yang lebih nyaman, siswa dapat mengakses canva premium, mungkin saat ini hanya itu kelebihan yang dimiliki kelas ICT SMA UII.¹⁰⁵ Akan tetapi untuk kedepannya harapan guru harus ada perkembangan karena idealnya kelas ICT jika punya anggaran yang tak terbatas papan tulis biasa mungkin bisa diganti dengan layar touchscreen, kelas memiliki kualitas audio lebih bagus, ada mic untuk kebutuhan presentasi dan sebagainya.¹⁰⁶

2) Waktu Pembelajaran

¹⁰⁵Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹⁰⁶Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Waktu adalah sumber daya yang berharga, memiliki lebih banyak waktu berarti mampu melakukan banyak hal.¹⁰⁷ Berdasarkan pernyataan guru PAI BP ICT bahwasanya waktu pembelajaran sudah cukup jika berdasarkan kurikulum merdeka, waktu pembelajaran PAI BP adalah 2 jam (1 jam = 45 menit) sedangkan di SMA UII untuk mata pelajaran PAI BP itu 3 jam (1 jam = 35 menit) dengan total 105 menit lebih lama 15 menit dengan yang ditentukan oleh kurikulum merdeka, waktu yang dimiliki siswa untuk belajar PAI BP sudah cukup untuk menyelesaikan materi belajar PAI BP. Adapun tambahan waktu belajar 1 jam untuk pembelajaran informatika untuk kelas ICT karena jika di kelas reguler belajar IT hanya sampai teori saja minim praktik berbeda dengan kelas ICT dengan adanya jam tambahan bisa digunakan untuk lebih banyak prakteknya.¹⁰⁸ Waktu sebagai sumber daya yang terbatas akan sangat menentukan pengalaman belajar siswa, bayangkan saja jika waktu yang dimiliki siswa untuk belajar PAI BP lebih sedikit tentu pembelajaran akan terburu-buru untuk menyelesaikan materi, tetapi jika waktu yang diberikan lebih banyak seperti jam tambahan pada mata pelajaran informatika yang terjadi siswa dapat belajar informatika

¹⁰⁷Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 184.

¹⁰⁸Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

lebih luas dan bisa mempraktekannya. Waktu yang dihabiskan secara efektif juga dapat menambahkan nilai waktu yang dihabiskan tetapi jika waktu yang sudah diberikan disia-siakan juga nilai waktu akan berkurang, sehingga memanfaatkan waktu yang dihabiskan secara efektif juga menentukan pengalaman belajar.

3) Sarana pembelajaran

Sarana sebagai alat atau bahan pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan, sarana pembelajaran menurut guru PAI BP ICT menyatakan ada yang menarik dari sarana belajar saat ini, mungkin dulu pembelajaran menggunakan proyektor, pembelajaran berbasis digital (E-learning) dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan, akan tetapi yang terjadi karena siswa sudah terbiasa dengan berbagai fasilitas digital justru membuat siswa cepat bosan. Guru sempat berpikir untuk mengatasi masalah ini, guru harus ada perlakuan yang baru antara mengembalikan pembelajaran ke konvensional atau pembelajaran digital yang harus ditingkatkan seperti proyektor yang biasa digunakan untuk presentasi dapat digunakan untuk games.¹⁰⁹ Sarana pembelajaran menentukan pengalaman belajar siswa dari penjelasan tersebut siswa bisa merasa

¹⁰⁹Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

bosan dengan pembelajaran gitu-gitu aja, membutuhkan inovasi dalam pembelajaran untuk mendapatkan pengalaman belajar yang memberikan hasil belajar yang diinginkan.

4) Prasarana SMA UII

Prasarana sebagai fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar, seperti yang sudah dibahas sebelumnya siswa memerlukan ruang untuk belajar, dapat berupa ruang fisik, virtual, atau gabungan diantara keduanya. SMA UII memiliki ruang fisik khususnya untuk kelas ICT ada tiga, tiap angkatan ada satu kelas, sedangkan untuk ruang virtual ada E-learning yang dapat diakses kapan saja untuk belajar. Adapun untuk kelas-kelas yang masih kosong di SMA UII digunakan untuk program tahfidz karena pembagiannya per kelompok bukan per kelas.¹¹⁰ Memanfaatkan ruang belajar yang tersedia menjadi tugas guru untuk memastikan siswa memiliki pengalaman belajar yang memungkinkan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

5) Sumber daya manusia

Pengalaman belajar tidak dapat terjadi dengan sendirinya, membutuhkan kerjasama antara satu sama lain seperti, keterlibatan guru sebagai pembimbing dalam

¹¹⁰Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI ICT BP SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

pengalaman belajar, Siswa sebagai pusat dalam pengalaman belajar, dan IT ICT untuk memastikan pengalaman belajar berjalan sesuai yang diinginkan. Keterlibatan satu sama lain membutuhkan kemampuan bekerja sama dengan baik sehingga mendapat hasil belajar yang diharapkan.

Experience map (peta pengalaman) merupakan tahap selanjutnya untuk mendeskripsikan pengalaman belajar siswa yang sudah ada, *experience map* berasal dari industri desain layanan, tujuannya adalah untuk memperoleh keuntungan strategis dengan memahami apa yang dialami pelanggan, mencari tahu apa yang pelanggan sukai atau sebaliknya tentang pengalaman pelanggan, dan meningkatkan berbagai sesuatu bila perlu.¹¹¹ *Experience map* tentu bisa diaplikasikan dalam dunia pendidikan walaupun tetap ada penyesuaian. Langkah pertama untuk membuat *experience map* tentu dengan menganalisis, meneliti siswa dan yang terlibat dalam pengalaman belajar untuk mengetahui aktifitas seperti apa yang terjadi dan apa yang dirasakan. Langkah kedua, *experience map* terdiri dari sumbu horizontal dan vertikal, sumbu horizontal yang mewakili waktu diharuskan membuat timeline sebuah garis waktu untuk mengurutkan aktivitas secara kronologis, Setiap aktivitas mengharuskan siswa mencapai tujuan belajar yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Langkah ketiga, saatnya membuat sumbu vertikal untuk menampilkan elemen-elemen yang berperan dalam pengalaman belajar seperti ada yang ada pada LX canvas. Langkah terakhir, setelah selesai memilih

¹¹¹Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 224.

elemen-elemen yang diperlukan dan aktivitas dalam fase yang berbeda, saatnya mengisi kolom-kolom pada experience map. Hasil dari experience map yang akan disajikan oleh peneliti berdasarkan analisis dari hasil wawancara dengan siswa dan observasi pembelajaran di kelas.

Tabel 4.9. Experience Map

Aktifitas	Pembukaan pembelajaran	Menjelaskan materi	Tanya jawab	Tugas	Penutup
Lokasi belajar	Kelas ICT	Kelas ICT	Kelas ICT	Kelas ICT Di rumah	Kelas ICT
Tujuan belajar	Memperhatikan materi toleransi beragama (wawasan) Mengerti materi toleransi beragama (pengetahuan) Memilih bertoleransi beragama (keahlian) Berperilaku sesuai nilai-nilai toleransi beragama (perilaku)				
Hasil belajar	Materi toleransi beragama bermanfaat untuk siswa				
Perasaan Siswa	Antusias Mengantuk Main game	Antusias Mengantuk Main game	Antusias Menyenangkan Rasa malu	Antusias Malas Minta bantuan	Santai Rasa lega

Tujuan utama experience map adalah memperoleh wawasan kritis tentang perasaan yang dilalui oleh siswa dan bagaimana setiap elemen yang berbeda menentukan pengalaman belajar. Hasil dari penjelasan experience map menjelaskan pada fase pertama yaitu pembukaan pembelajaran, guru mencairkan suasana terlebih dahulu dengan mengajak ngobrol siswa, menanyakan kabar siswa, menyiapkan materi menggunakan komputer dan memberikan instruksi proses pembelajaran kepada siswa. Lokasi pembelajaran

pada fase pertama berada di kelas ICT, perasaan siswa dan kondisi siswa saat pembukaan pembelajaran sudah ada yang antusias dengan membuka E-learning dan menyiapkan alat pembelajaran, masih mengantuk karena bangun dari tidur, dan masih ada yang mengabaikan karena masih asyik main game.

Fase kedua yaitu menjelaskan materi, guru menampilkan slide materi menggunakan proyektor yang sudah tersedia di E-learning. Lokasi pembelajaran berada di kelas ICT, perasaan dan kondisi siswa saat guru menjelaskan materi sudah ada yang antusias dengan memperhatikan dan mencatat materi-materi yang penting bagi siswa, masih ada yang mengantuk dan masih mengabaikan teguran dari guru, dan yang main game masih ada karena match game belum selesai atau sedang seru-serunya bermain game.

Fase ketiga yaitu tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya dan sesi diskusi dimulai. Lokasi masih di kelas ICT, siswa yang antusias, bertanya materi yang belum dimengerti, siswa juga ada yang berdiskusi satu sama lain dengan rasa senang, siswa yang malu karena ditanya oleh guru tapi tidak bisa jawab sekaligus panik mencari jawaban di internet atau tanya AI.

Fase keempat yaitu tugas, guru memberikan tugas untuk merangkum materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran. Lokasi di kelas ICT tapi bagi siswa yang belum selesai dikerjakan di rumah, siswa yang antusias langsung mengerjakan dan menyerahkan tugas ke guru, ada juga siswa yang malas dan memilih mengerjakan di rumah, siswa yang lain ada yang minta bantuan ke temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Fase kelima yaitu penutup, guru menutup pembelajaran dengan mengingatkan tugas yang diberikan harus selesai sebelum pertemuan

selanjutnya. Lokasi kelas ICT, siswa sudah santai karena pembelajaran sudah selesai begitu juga dengan tugas yang diberikan, adapun siswa yang belum mengerjakan tugas merasa lega karena masih bisa dikerjakan di rumah, dan minta bantuan sama teman-temannya.

Pengalaman belajar dapat meninggalkan kesan tertentu sesuai dengan pengalaman belajar yang diciptakan sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. pengalaman belajar PAI BP pada kelas ICT SMA UII memberikan kesan yang beraneka ragam kepada siswanya sesuai pengalaman yang diterima oleh siswa, ada yang memiliki pengalaman berkesan saat pembelajaran di masjid saat materi dakwah, ada yang memiliki pengalaman belajar berkesan saat materi khutbah karena materinya baru dipelajari bagi siswi, dan ada juga memiliki pengalaman belajar berkesan saat ada mahasiswa PPL mengajar di kelas karena memiliki suasana yang baru, dengan berbagai game yang disajikan, dan penilaian yang mudah didapatkan. Pada akhirnya pengalaman akan meninggalkan kesan, kesan yang dapat menentukan apa yang diingat dari pengalaman yang terjadi dengan begitu pengalaman dapat menentukan perasaan siswa saat belajar. Sederhananya pengalaman akan memiliki kesan yang dapat mengubah hidup siswa baik positif maupun negatif.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat untuk Mengoptimalkan Pengalaman Belajar PAI BP pada Siswa Kelas ICT di SMA UII Yogyakarta

Menerapkan pengalaman belajar bisa menjadi proses yang tidak terduga dan penuh dengan petualangan, akan selalu ada faktor pendukung dan penghambat untuk menerapkannya. Meskipun faktor penghambat ini terkadang membuat masalah, akan tetapi masalah juga memberikan perubahan dalam

pengalaman belajar, selalu ada sisi positif untuk berubah menjadi lebih baik. Guru PAI BP ICT SMA UII setiap akhir tahun pembelajaran selalu meminta saran kepada siswa untuk mengetahui apa saja yang perlu diubah dalam pembelajarannya, mengevaluasi diri sendiri untuk mengembangkan potensi mengajar merupakan tindakan yang bijak.¹¹² Peneliti menemukan data-data yang berkaitan dengan faktor pendukung dan penghambat, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. pendukung

1) Pemerataan kompetensi guru

Guru yang berkualitas dan kompeten dapat mengoptimalkan pengalaman belajar siswa dan memungkinkan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Pemerataan kompetensi guru dapat menjawab tantangan kelas ICT untuk penggunaan yang optimal, IT ICT menyatakan:

“Guru-guru SMA UII merutinkan sharing-sharing bersama yang biasanya sudah dijadwalkan oleh waka kurikulum ibu Sri Utami Ari Asih, S. Pd. untuk upgrading guru khususnya dibidang digital, hasilnya guru-guru SMA UII bahkan yang sudah sepuh sudah dapat mengikuti perkembangan AI (artificial intelligence), seperti sekarang sudah dapat mendeteksi tulisan yang dibuat oleh AI secara kasat mata, walaupun pada awalnya membutuhkan tools tertentu untuk mendeteksi AI akan tetapi dengan bimbingan dengan guru yang lebih muda guru yang lebih sepuh juga pada akhirnya dapat mengikuti perkembangan teknologi, kemunculan AI juga dimanfaatkan oleh guru dengan bijak, guru sekarang dapat memanfaatkan AI untuk membuat soal dan memvalidasi tugas-tugas siswa dengan AI”.¹¹³

Tenaga pendidikan sebagai faktor pendukung untuk menentukan pengalaman belajar dapat optimal jika guru-gurunya bisa sadar

¹¹²Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹¹³Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

atas kebutuhan belajar siswa dan bisa mengikuti perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan landasan teori penelitian kelas ICT dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran karena dengan berbagai software dan hardware yang dimiliki memungkinkan guru lebih variatif dalam pembelajaran untuk mencapai guru yang lebih variatif sekolah harus meningkatkan kualitas gurunya sehingga dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan fungsinya.

2) Strategi mengajar guru

Strategi sebagai pedoman saat mengajar dapat membantu mengoptimalkan pengalaman belajar siswa. Guru PAI BP memiliki strategi sendiri saat mengajar, disampaikan oleh guru PAI BP:

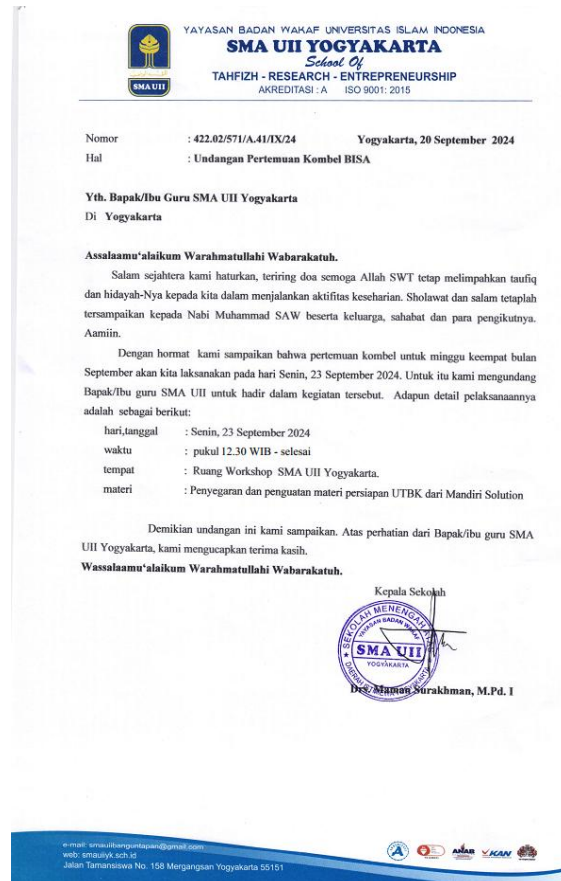
“Saya paling sering digunakan adalah ceramah meskipun banyak yang bilang kurang efektif, tetapi karena ini pembelajaran agama, guru merasa metode ceramah lebih efektif apalagi saat guru memberikan instruksi untuk berdiskusi tetapi tidak dapat berjalan dengan baik, maka guru akan mengambil alih pembelajaran dan menjelaskan materi sampai selesai”.¹¹⁴

Strategi mengajar sangat menentukan pengalaman belajar siswa, memiliki pedoman atas dasar kebutuhan hasil belajar siswa dan dapat menyesuaikan strategi dengan kondisi siswa merupakan strategi mengajar yang sudah cukup baik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas ICT guru dapat mengkondisikan pembelajaran berlangsung dengan kondusif walaupun ada halangan seperti siswa yang masih belum

¹¹⁴Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

memperhatikan intruksi guru tapi pada akhirnya siswa akan mengikuti pembelajaran karena mereka sadar jika tidak memperhatikan instruksi guru bisa saja siswa tidak paham materi mengakibatkan nilai mereka tidak sesuai yang diinginkan.¹¹⁵



Gambar 4.10. Surat Undangan Kombel¹¹⁶

Hal ini sesuai dengan landasan teori penelitian untuk mengoptimalkan pengalaman belajar guru harus berfokus pada siswa dan berorientasi pada tujuan sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Jadi guru menggunakan metode ceramah selama siswa mendapatkan hasil belajar yang diinginkan tidak masalah karena untuk apa pembelajaran

¹¹⁵ Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

¹¹⁶ Hasil dokumentasi kombel, tanggal 14 Februari 2025.

menggunakan teknologi yang tinggi jika tidak dapat mencapai hasil belajar, pengambilan keputusan guru saat kelas sudah tidak kondusif juga sudah tepat mengingat jika diteruskan kelas tidak kondusif akan menimbulkan pengalaman belajar yang tidak mencapai hasil belajar.

3) Teknologi kelas ICT

Kelas ICT dengan label teknologinya sudah seharusnya dapat mengoptimalkan pengalaman belajar. Memiliki E-learning yang sudah dikembangkan dan dioptimalkan sesuai dengan kebutuhan siswa, E-learning sebagai fasilitas materi digital dari pendidik dengan berbagai macam fitur seperti, chat interaktif, video interaktif, Quiz, tugas harian atau ulangan yang bisa langsung direspon, dan aktivitas pembelajaran ditambah penilaian siswa yang tercatat sesuai dengan sistem.¹¹⁷ IT SMA UII juga menyatakan:

“kelas ICT sebenarnya sudah berfungsi sebagaimana mestinya hanya saja mungkin pemanfaatannya belum maksimal, mungkin jika yang menggunakan guru-guru yang lebih muda dapat memaksimalkan kualitas kelas ICT tapi guru yang lebih sepuh pasti memiliki batasan untuk menggunakan kelas ICT dengan maksimal.”¹¹⁸

Teknologi SMA UII juga dirawat rutin oleh IT SMA UII baik software dan hardwarenya, sesuai dengan yang dinyatakan oleh IT SMA UII bahwasanya:

“Pemeliharaan IT ICT biasa dilakukan setahun dua kali, setiap liburan semester biasa dilakukan update kecil-kecilan, dan update besar-besarnya biasa dilakukan setiap tahun ajaran baru.

¹¹⁷SMA UII, *E-learning SMA UII*, <https://smauiiyk.sch.id/elearning/>, diakses pada tanggal 06 Maret 2025.

¹¹⁸Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Adapun hardware seperti komputer dan perangkat keras lainnya masa umurnya itu sepuluh tahun, baru setelah masa umurnya sudah habis atau ada yang rusak lebih dulu baru diganti dengan perangkat yang lebih baru.”¹¹⁹

Berdasarkan hasil observasi di kelas ICT memang benar sarana pembelajarannya semua berfungsi dengan baik tidak ada kendala saat pemakaiannya sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik dan pengalaman belajar tidak terganggu saat pembelajaran.¹²⁰

Pada dasarnya Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan, kemunculan AI seperti chat gpt, deep seek, dan berbagai macam AI lainnya jika dimanfaatkan dengan bijak dapat mempermudah pembelajaran, misalnya bisa digunakan untuk mendiskusikan sebuah topik pembelajaran yang mungkin dulu untuk mendiskusikan, meminta saran membutuhkan orang lain tapi saat ini bisa dilakukan sendiri. Pengalaman belajar tentu akan sangat berkesan jika dapat menggunakan teknologi tertinggi, dan terbaru tapi sebenarnya pengalaman belajar juga masih bisa berkesan tanpa menggunakan teknologi terbaru, poinnya adalah memaksakan teknologi terbaru untuk mengoptimalkan pengalaman belajar bukan pilihan yang tepat jika hasil belajar tidak sesuai dengan keinginan siswa.

4) Kesadaran teknologi siswa

¹¹⁹Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹²⁰ Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

Kesadaran mengenai teknologi memudahkan proses belajar mengajar di kelas ICT sesuai dengan pernyataan IT ICT:

“Siswa kelas ICT sudah terbiasa dengan teknologi bahkan sebelum masuk kelas ICT, karena kesehariannya sudah memanfaatkan teknologi seperti, mencari informasi lewat google, berkomunikasi dengan teman-temannya lewat media sosial, bahkan bermain dengan teman-temannya lewat game, dan semua ini bisa diakses hanya menggunakan handphone atau komputer.”¹²¹

Berdasarkan hasil observasi di kelas ICT peneliti menemukan siswa ICT memiliki kesadaran menggunakan teknologi sangat luas, bisa dilihat dari sehari-hari mereka ke sekolah membawa laptop, tablet, dan sudah pasti HP untuk menunjang proses belajar mengajar.¹²²

Kebiasaan memanfaatkan teknologi ini sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar di kelas ICT, siswa tidak punya kesulitan untuk memahami E-learning, siswa juga saat diberi instruksi oleh guru untuk menyiapkan presentasi bisa langsung sigap tanpa bertanya dan bisa langsung mengerjakan. Apalagi jika siswa ICT diberi materi yang berkaitan dengan perangkat lunak seperti membuat peta konsep akan lebih sigap, anak ICT juga sudah familiar dengan AI, ditambah siswa ICT dapat mengakses canva premium jadi untuk mengedit slide pembelajaran akan jauh lebih mudah dan lebih kreatif.¹²³

Kesadaran siswa akan teknologi juga memberikan variasi

¹²¹Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹²² Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

¹²³Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

pembelajaran bagi guru seperti, guru bisa memberikan pembelajaran dengan game based learning sehingga pembelajaran tidak membosankan, guru bisa menggunakan simulator untuk memberikan gambaran atau proses pembelajaran, dan siswa bisa mengikuti semua pembelajaran yang dibawakan oleh guru jika siswa sudah mempunyai kesadaran akan teknologi.

b. penghambat

1) Kesenjangan generasi guru

Kesenjangan guru dapat sekali menghambat optimalnya pengalaman belajar siswa, sesuai dengan pernyataan IT ICT:

“Guru-guru di SMA UII memiliki jarak antara guru muda dan lebih sepuh, hal ini menyebabkan pemahaman terkait penggunaan teknologi di kelas ICT kurang eksploratif terkait variasi pembelajaran berbeda dengan guru yang lebih muda masih bisa menyesuaikan pemahaman modern siswa.”¹²⁴

Guru PAI BP termasuk guru yang bisa menyesuaikan pemahaman modern siswa sehingga pembelajaran bisa lebih variatif dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga pengalaman belajar siswa lebih interaktif dan tidak membosankan. Akan tetapi bagaimana jika guru tidak bisa mengikuti pemikiran modern siswa yang lebih suka pembelajaran interaktif tentu pengalaman belajar siswa akan kurang berkesan dan membosankan.

2) Pembelajaran konvensional

¹²⁴Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Pembelajaran konvensional dapat menghambat pengalaman belajar siswa, sesuai hasil wawancara dengan siswa menyatakan:

“aktivitas pembelajaran lebih sering guru masuk kelas, membuka pembelajaran, menjelaskan materi, tanya jawab, dan ditutup dengan tugas jika ada.”¹²⁵

Adapun berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas mendukung pernyataan di atas guru saat di kelas menggunakan pembelajaran konvensional dengan menginstruksikan siswa untuk merangkum materi dan mengumpulkannya jika sudah selesai.



Gambar 4.11.. Guru sedang mengawasi siswa merangkum materi¹²⁶.

Memang benar Pembelajaran konvensional akan sangat efektif jika hanya itu pilihannya, tetapi di kelas ICT yang sudah terintegrasi dengan teknologi seperti halnya pembelajaran konvensional bukan satu-satunya pilihan yang dapat guru terapkan dalam proses belajar mengajar, guru bisa saja memanfaatkan sarana teknologi untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran. Seperti belajar materi ibadah haji, guru bisa

¹²⁵wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 januari 2025.

¹²⁶ Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

saja menggunakan simulator haji untuk memberikan pembelajaran yang interaktif dan pembelajaran tidak berkatat pada teori saja karena tentu materi ibadah haji tidak mudah jika dipraktekkan, siswa juga dapat pengalaman belajar yang menarik dan pembelajaran bisa membuat siswa lebih aktif. Contoh lainnya materi toleransi dan menjaga kehidupan, guru dapat memanfaatkan proyektor untuk menampilkan video dengan tema toleransi beragama lalu setelah siswa selesai menyimak vidio, guru dapat memberikan ruang untuk berdiskusi, misalnya menyimpulkan pesan dari video yang ditampilkan dengan demikian pembelajaran lebih hidup, siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.

3) Keterbatasan tenaga guru

Keterbatan tenaga guru di sma uii juga bisa menjadi kendala untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa, sesuai dengan pernyataan IT ICT:

“Guru di sma uii memiliki jumlah yang terbatas tapi tidak kurang juga, jika dianalogikan seperti mobil tanpa ban serep, mobil bisa tetap berjalan akan tetapi jika bocor satu tidak bisa jalan. Guru sma uii pun sama jika ada satu guru mendapat panggilan dari dinas sosial untuk rapat maka otomatis kelas harus ditinggal, maka solusinya guru biasanya sudah menyiapkan materi pembelajaran bisa dalam bentuk video atau interaksi khusus supaya siswa di kelas tetap kondusif, hasilnya pun setiap kelas saya tinggal untuk rapat dinas mayoritas siswa mengerjakan instruksi tersebut yang terpenting instruksinya jelas dan ada contohnya pasti oleh siswa dikerjakan”.¹²⁷

¹²⁷Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

SMA UII saat ini belum ada keinginan untuk menambah tenaga mengajar dengan alasan takut tidak efisien karena kejadian seperti adanya rapat mendadak itu tidak terjadi setiap hari bahkan terkadang satu bulan saja tidak ada, tapi terkadang satu bulan bisa lebih dari dua kali. Keterbatasan tenaga guru sangat mempengaruhi pengalaman belajar siswa, tidak adanya guru di kelas memungkinkan proses belajar mengajar kurang maksimal.

4) Kondisi latar belakang siswa

SMA UII memiliki siswa dengan kondisi latar belakang yang berbeda-beda, khusus siswa yang berasal dari daerah tertinggal sangat mungkin memiliki kesulitan belajar di kelas ICT. Sesuai dengan pernyataan IT ICT:

“Memahami E-learning bagi siswa yang masih awam dengan teknologi tentu perlu waktu untuk memahami sistem tersebut, biasanya butuh waktu tiga bulan untuk memiliki pemahaman yang sama dengan siswa lainnya tentang e-learning.”¹²⁸

Adapun latar belakang siswa kelas ICT menjadi kendala untuk mengoptimalkan pengalaman belajar didukung oleh guru PAI BP itu sendiri, dinyatakan:

“Kebanyakan siswa sekarang sudah familiar dengan internet dan media sosial tetapi di sisi lain pembelajaran juga menggunakan E-learning yang diaksesnya sama-sama bisa lewat hp, yang terjadi saat guru menyuruh siswa membuka E-learning untuk mengamati materi, guru tidak benar-benar tahu apakah yang dilakukan siswa mengikuti instruksinya membuka materi atau yang terjadi siswa malah membuka hp untuk membuka media sosial atau bahkan main game.”¹²⁹

¹²⁸Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹²⁹Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Kondisi kemampuan belajar siswa juga berbeda-beda, ada siswa yang mudah menangkap materi belajar, tapi ada juga sebaliknya maka guru menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, metode belajar yang menyesuaikan kondisi siswa yang beragam. Guru sebagai fasilitator di kelas, ingin siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Maka guru harus memberikan tenaga extra untuk siswa yang diberikan perhatian khusus supaya semua siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.¹³⁰ Berdasarkan hasil ini, maka penulis mendapat gambaran kondisi latar belakang siswa yang sangat berpengaruh terhadap pengalaman belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori Niels Floor, dijelaskan bahwasanya saat menggunakan humor dalam desain pembelajaran, akan ada kemungkinan siswa tertawa, sebagian lainnya tidak, bahkan ada yang tersinggung.¹³¹ Perbedaan latar belakang memberikan batasan saat mengajar, oleh sebab itu perlu ada pertimbangan untuk mendesain pembelajaran sesuai dengan kondisi latar belakang siswa.

¹³⁰Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

¹³¹Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023), hal. 188.

BAB V

PENUTUPAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat peneliti simpulkan sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Pengalaman belajar PAI BP pada siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta, peneliti dapat simpulkan pengalaman belajar siswa sesuai dengan karakteristik tiap siswanya, perbedaan setiap pengalaman belajar yang dialami siswa juga bukan halangan untuk siswa mendapat hasil belajar yang diinginkan karena perbedaan tersebut hanya jalan untuk menuju hasil belajar yang dibutuhkan siswa, setiap siswa juga sudah mendapat hasil belajar yang diinginkan terbukti dengan tingkah laku siswa yang mencerminkan pengalaman belajar yang didapat dan siswa juga sudah mendapatkan manfaat dari pengalaman belajar PAI BP di kelas ICT.
2. Faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta, faktor pendukung yang dimiliki kelas ICT sangat membantu pengalaman belajar dapat diimplementasikan, sesuai dengan fungsinya kelas ICT dapat memanfaatkan teknologi dengan baik ditambah dengan siswa kelas ICT yang sudah terbiasa dengan teknologi sehingga pengalaman belajar dapat terjadi dengan minim kendala akan tetapi bukan berarti tidak ada faktor penghambat, kelas ICT jika dalam penggunaannya tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik seperti pembelajaran konvensional yang terjadi atau siswa yang menyalahgunakan teknologi

tidak sesuai dengan mestinya seperti siswa meremehkan pembelajaran karena semua dapat dibantu dengan teknologi tentu pengalaman belajar yang terjadi akan menghambat hasil belajar yang diinginkan dapat diimplementasikan.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan peneliti, maka saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk guru, harapan untuk kedepannya dapat menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mendapat hasil belajar yang diinginkan dengan fokusnya pada siswa berdasarkan hasil penelitian sehingga pembelajaran dapat lebih hidup, variatif, dan berkesan.
2. Untuk IT ICT, harapan kedepannya dapat konsisten menjaga keamanan dan pemeliharaan sistem secara berkala sehingga pengalaman belajar siswa tidak terganggu dan berjalan dengan lancar.
3. Untuk sekolah, harapannya kelas ICT dapat dimaksimalkan lagi dalam penggunaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada untuk memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada siswa dan berorientasi pada tujuan dengan begitu hasil belajar yang didapatkan siswa akan lebih berkesan dan mencapai tujuan.
4. Untuk peneliti, harapan kedepannya penelitian dapat dilakukan dengan objektif dan memperluas sumber bacaan sehingga dapat meningkatkan wawasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press
- Ahillon Jr, R. C., & Aquino, P. M. M. (2023). An Assessment Strategy Using Visual Basic Application in PowerPoint: A Free Interactive Quiz Application for ICT Class. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v3i2.61457>
- Bouilheres, F., Le, L. T. V. H., McDonald, S., Nkhoma, C., & Jandug-Montera, L. (2020). Defining student learning experience through blended learning. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3049–3069. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10100-y>
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008), Cet. 4, hlm 215.
- Khalid, T., Batool, S. H., Khalid, A., Saeed, H., & Zaidi, S. W. H. (2020). Pakistani students' perceptions about their learning experience through video games: A qualitative case study. *Library Hi Tech*, 38(3), 493–503. <https://doi.org/10.1108/LHT-03-2019-0068>
- Mahendra, A., & Yanuartuti, S. (2021). PEMBELAJARAN KONSEP MUSIK BARAT MELALUI PENGALAMAN BELAJAR TONALITAS DI SMA LABSCHOOL UNESA KELAS XI. In *Jurnal Pendidikan Sendratasik* (Vol. 10, Issue 1).
- Nath Bhattarai, L. (n.d.). *Students' Perception on ICT Integrated Mathematics Classes*. <https://doi.org/10.3126/ire.v5i1&2.34732>
- Nurhakim Ahmad, Ketahui 5 Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Cara Memilih yang Tepat, [https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik,-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori](https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/jenis-media-pembelajaran-berbasis-teknologi/#:~:text=menjadi%20lebih%20menarik,-,3.,yang%20memiliki%20gaya%20belajar%20auditori, diakses pada tanggal 12 Maret 2025), diakses pada tanggal 12 Maret 2025.
- Pembelajaran, M. P., Di, I., Negeri, S. D., Banda, K., & Fitri, A. H. (n.d.). *Hazal Fitri, Manajemen Pelaksanaan Pembelajaran....*
- Hermanto. (n.d.). *Pengalaman Belajar Anak Mengukur Tingkat*.
- Hasil observasi lapangan, tanggal 10 Februari 2025.
- Hasil observasi di kelas ICT, tanggal 10 Februari 2025.

Hasil Wawancara dengan Sabila Khansa siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

Hasil wawancara dengan Revand Noverdi siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

Hasil Wawancara dengan Cantika Qolbie siswa kelas 11 ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 23 Januari 2025.

Hasil Wawancara dengan Chaamid Nur Fajri, S.Pd guru PAI BP ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Hasil Wawancara dengan Mahfuzh Mushthofainal A, S.Kom. IT ICT SMA UII Yogyakarta, tanggal 30 Januari 2025.

Hasil dokumentasi dari E-book PAI BP kelas XI bab 6: Memperkuat Kerukunan melalui Toleransi dan Memelihara Kehidupan Manusia

Hasil Dokumentasi pembelajaran di Masjid SMA UII

Hasil Dokumentasi E-learning, <https://smauiiyk.sch.id/elearning/>.

Hamilton, John & Tee, Singwhat. (2010). Smart utilization of tertiary instructional modes. Computers & Education. 54. 1036-1053. 10.1016/j.compedu.2009.10.009.

Niels Floor, *This is Learning Experience Design*, (California: Pearson: 2023)

SMA UII, *Profil sekolah*, <https://smauiiyk.sch.id/profil/>, diakses pada tanggal 9 Januari 2025.

Susanto, Heri & Akmal, Helmi. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH ERA TEKNOLOGI INFORMASI (KONSEP DASAR, PRINSIP APLIKATIF, DAN PERANCANGANNYA). Syamsul Kurniawan. 2019. Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat. Yogyakarta: AR-Ruzz Media. hal 27.

Ramadan, F., Nur Fajriah, N., Setiawan, U., Tarbiyah, F., & KH EZ Muttaqien, S. D. (n.d.). *Penggunaan Media ICT dalam Pembelajaran*.

Waluyo, B. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ICT*.

LAMPIRAN

1. Instrumen Penelitian

Instrumen Wawancara Siswa

Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
Bagaimana pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT SMA UII Yogyakarta?	Siswa ICT	Biodata Siswa	perkenalan a siswa?	Revan Noverdi asal Jambi, Sumatra. Keluarga tinggal di Jambi, tapi asli keturunan Jawa. SMP di Jambi. Di Jogja merantau tapi ada kakak di Jogja Hobi Badminton, main motor
		Hasil Belajar	Belajar PAI BP sekarang sudah sampai bab atau materi mana? mengenai materi pelajaran PAI BP yang sedang dipelajari pelajaran apa yang sudah didapat? sudah pernah mempraktekkannya di dunia nyata?	Materi sebelumnya sudah sampai minuman khamar Minuman khamar haram hukumnya dalam Islam, selain itu khamar juga tidak baik buat tubuh, tidak menyehatkan. Sampai saat ini belum ada keinginan minum-minuman khamar karena haram hukumnya, tapi semenjak dampak buruknya lebih banyak semakin yakin

		harapan setelah belajar PAI BP, harapan nya apa ya? Mengenai pengalaman belajar, anda saat belajar PAI BP yang anda rasakan bagaimana?	tidak mau minuman khamar. Bisa mengamalkan ilmu yang didapat Pengalaman belajar di kelas ICT menyenangkan ruangnya nyaman, tiap meja ada stop kontak, lantai dialasi karpet, pengalaman belajar menarik waktu di masjid materi dakwah soalnya temen-temen maju satu persatu praktik dakwah sesuai materi yang sudah disiapkan masing-masing.
		Selama belajar PAI BP di kelas ICT hasil belajar apa saja yang sudah didapat? tanyakan juga hasil belajar sudah sesuai dengan yang diinginkan belum	Kebanyakan materi PAI BP mudah dipahami karena materinya sering berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, apalagi seperti minuman khamar sebelum dijelaskan sudah tahu haram hukumnya. ditambah pa Chaamid juga kalo ngajar suka ngaitin materi sama kehidupan sehari-hari jadi lebih mudah paham.

		Tujuan Belajar	Selama belajar PAI BP di kelas ICT, proses/aktivitas belajarnya seperti apa?	Pa Chaamid lebih sering masuk kelas, duduk, ada mencairkan suasana, jelasin materi, tanya jawab, tugas kalo ada.
		Mengenal Siswa	Selama belajar PAI BP punya kesulitan dalam belajar tidak? jika iya, kesulitannya apa	Kesulitan ga ada sebenarnya mudah memahami materi pembelajaran, tapi kalo udah ga dipelajari lagi mudah lupa
			Ketika belajar PAI BP bagaimana perasaannya/mood? jika termotivasi jelaskan, begitu juga jika sebaliknya	Saya kalau guru menjelaskan materinya sudah paham jarang memperhatikan, tapi sebaliknya jika belum paham saya perhatikan.
		Lokasi Belajar	Selama belajar di kelas ICT nyaman apa tidak? apa yang membuat nyaman, dan juga sebaliknya	Kelas ICT nyaman soalnya fasilitas yang dikasih cukup lengkap seperti ac, dispenser, kursi empuk, lantai ada karpetnya enak bisa buat tiduran.
			Jika dikasih kesempatan untuk memilih lokasi belajar,	Saya rasa sudah cukup sama lokasi belajar sekarang soalnya udah enak.

			maunya dimana dan seperti apa?	
		Lingkungan Belajar	Teman-temen anda saat guru menjelaskan di kelas suka memperhatikan tidak?	Saat guru menjelaskan pada mendengarkan terutama perempuan, tapi kalo laki-laki biasanya masih ada yang main game, baru gamenya selesai fokus sama materi, ada juga yang bengong dan malas memperhatikan materi.
			Anda saat di kelas tipe anak yang gimana? introvert, extrovert	Kalo di kelas lebih sering diam jarang juga bertanya.

Instrumen Wawancara Guru PAI BP ICT

Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
Apa saja faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta?	Guru PAI BP ICT	Sumber daya	Sumber daya selalu menjadi sarana untuk mencapai hasil belajar karena dapat mencapai pengalaman belajar yang diinginkan. di kelas ICT memiliki	Kelas ICT secara Sarana Prasarana hampir sama dengan kelas reguler, dari komputer guru, Proyektor, digital learning (E-learning) Perbedaan yang Paring menonjol hanya kursi ya lelah nyaman dibanding

			sumber daya apa saja yang bisa digunakan?	kelas lainnya dan yang berbeda setiap siswa ICT wajib memiliki laptop untuk Menunjang Pembelajaran informatika siswa, adanya laptop bagi tiap siswa membantu kesiapan belajar siswa seperti membuat Presentasi siswa ICT lebih siap
			Ketika mengajar bagaimana bapak memaksimalkan sumber daya yang ada? tanyakan juga sumber daya yang belum dimaksimalkan	Mengajar di kelas ICT tidak ada Strategi khusus sebenarnya karena materi bahan ajarnya juga Sama dengan kelas lainnya yang Membedakan Siswanya karena setiap kelas punya keunikan Masing setiap siswanya. Mungkin yang Paling menonjol siswa ICT ketika diberi materi yang berhubungan dengan perangkat lunak lebih Siap, Seperti membuat Peta konsep, anak ICT juga Sudah Familiar dengan Ai, ditambah Siswa kelas ICT dapat mengakses Canva Premium Jadi untuk mengedit, membuat Slide Presentasi lebih kreatif dan bisa

			menyajikan banyak hal.
	Kendala	Apa ada batasan untuk memaksimalkan hasil belajar? Dari batasan tersebut apa mempengaruhi pengalaman belajar? Lalu apa sudah ada solusi untuk mengatasinya?	Sebenarnya ada yang menarik dari ini mungkin dulu pembelajaran menggunakan proyektor itu sesuatu yang wah, pembelajaran berbasis digital, tapi di era sekarang dengan berbagai Fasilitas yang sudah diberikan siswa justru cenderung lebih cepat bosan untuk mengatasinya kita sempat berpikir harus ada treatment baru, apakah harus dikembalikan ke konvensional Penggunaannya atau pembelajarannya kita tingkatkan seperti Proyektor yang biasanya dipakai Presentasi mungkin biasa digunakan untuk games.
	Strategi mengajar	bapak saat mengajar suka menggunakan tipe pembelajaran seperti apa?	Strategi mengajar, paling senang sebenarnya ceramah walaupun ada yang bilang kurang efektif, tapi karena ini pembelajaran agama Saya lebih sering ceramah, saya tahu ini

			aktivitas belajarnya seperti apa? kenapa menggunakan tipe pembelajaran tersebut?	kekurangan saya. Tapi terkadang Saat siswa tidak bisa mendiskusikan dengan baik saya biasanya langsung mengambil alih dan menjelaskan materi sampai selesai, ini yang paling sering saya lakukan saat mengajar.
--	--	--	--	--

Instrumen wawancara IT SMA UII

Rumusan Masalah	Informan	Topik pertanyaan	Pertanyaan	Jawaban Informan
Apa saja faktor pendukung dan penghambat untuk mengoptimalkan pengalaman belajar PAI BP pada Siswa kelas ICT di SMA UII Yogyakarta?	IT SMA UII	Sumber daya	tujuan awal SMA UII memiliki kelas ICT untuk apa?	ide ini muncul saat covid saat semua linie kehidupan terhenti sementara sehingga membuat pembelajaran daring, kelas ICT merespon dan menindak lanjuti dari fase Itu sehingga memerlukan keras yang pembelajarannya menggunakan variasi teknologi. siswa diharapkan Setelah lulus dapat beradaptasi dengan cepat dengan dunia yang saat ini penuh dengan

				memanfaatkan teknologi, baik didunia kerja ataupun kuliah.
			Kelas ICT sebagai fasilitas yang dimiliki SMA UII, apakah sudah berfungsi sesuai yang diinginkan?	sarana prasarana secara Standar sudah cukup tapi untuk kedepannya tentu harus dikembangkan. karena dari budget juga tentu terbatas idealnya pun kelas ict jika punya budget yang lebih papan tulis yang bisa digunakan sudah touchscreen, audio speakernya lebih bagus, ada mic. proyektor bisa lebih bagus
			Apa yang membedakan kelas ICT dengan kelas lainnya? bagaimana pengalamannya?	pengalaman belajar: Justru dapat lebih menarik karena dapat bervariasi memungkinkan juga mengkombinasikan IT dengan konvensional dari pada pembelajaran yang konvensional terus ataupun menggunakan digital terus justru cenderung monoton
		Kendala	apa masih ada kendala untuk memaksimalkan kelas ICT sesuai	sebenarnya Pembelajaran berbasis IT jika tiba-tiba tidak bisa dilanjut contoh, komputer rusak

			dengan tujuannya?	masih bisa dilanjutkan toh guru sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional
			Teknologi yang dimiliki kelas ICT apa menjadi hambatan untuk siswa atau guru untuk menggunakannya ?	Sebenarnya sudah berfungsi sebagaimana mestinya bahkan sudah sesuai standar, tapi memang benar pasti ada kurangnya apalagi guru sma uii tidak sedikit dan range umur guru juga bermacam-macam dari umur 30-60an jadi Pendekatan ICT dari 3 generasi ini cenderung berbeda-beda terutama guru yang lebih tua pastinya sedangkan yang masih muda bisa lebih eksploratif dalam penggunaannya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi hasil belajar

Petunjuk Mengerjakan

Jawablah pernyataan pada tabel di bawah ini sesuai dengan kondisi kalian.
Caranya dengan mencentang (✓) pada kolom!

J Penilaian

1. Penilaian Sikap

No	Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Menghormati teman yang berbeda organisasi masyarakat				
2	Menghormati teman yang berbeda agama				
3	Menghargai pendapat teman, meskipun berbeda dengan pendapat saya				

BAB 6: Memperkuat Kerukunan melalui Toleransi dan Memelihara Kehidupan Manusia

203

Dokumentasi tujuan belajar

A Tujuan Pembelajaran

Dalam bab ini, tujuan pembelajarannya adalah:

1. Membaca Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dengan tartil;
2. Mengidentifikasi tajwid dalam Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;
3. Menerjemahkan dalam Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;
4. Menganalisis Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;
5. Membiasakan membaca al-Quran dengan meyakini bahwa toleransi dan memelihara kehidupan manusia adalah perintah agama
6. Membiasakan sikap toleransi dan peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab sebagai implementasi dari Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;
7. Menulis kembali Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dengan baik dan benar;
8. Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;
9. Menyajikan tentang Q.S. Yûnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Mâidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia.

Observasi sarana prasarana kelas ICT



3. Surat Selesai Penelitian

	YAYASAN BADAN WAKAF UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA SMA UII YOGYAKARTA <i>School Of</i> TAHFIZH - RESEARCH - ENTREPRENEURSHIP AKREDITASI : A ISO 9001: 2015												
<u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u>													
Nomor : 422.09/203/A.41/III/25													
Yang bertanda tangan dibawah ini :													
N a m a	: Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I												
Jabatan	: Kepala SMA UII Yogyakarta												
Alamat	: Jl. Tamansiswa No. 158, Mergangsan, Yogyakarta												
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :													
Nama	: Raynard Alvaro Amarullah												
NIM	: 20422203												
Tempat,Tanggal Lahir	: Cirebon, 03 Juli 2002												
Instansi/Perguruan	: Universitas Islam Indonesia												
Program studi	: Ilmu Agama Islam												
Semester	: 10												
Telah menyelesaikan penelitian di SMA UII Yogyakarta dengan judul : "Pengalaman Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Siswa Kelas ICT di SMA UII Yogyakarta", terhitung mulai tanggal 04 Desember 2024 s/d 14 Maret 2025.													
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya..													
Yogyakarta, 14 Maret 2025													
Kepala Sekolah													
													
 Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I													
<table border="0"><tr><td>e-mail</td><td>: info@smauiiyk.sch.id</td><td rowspan="4"></td></tr><tr><td></td><td>: smauiibanguntapan@gmail.com</td></tr><tr><td>Telepon</td><td>: 0274 (3900192)</td></tr><tr><td>Website</td><td>: smauiiyk.sch.id</td></tr><tr><td>Alamat</td><td colspan="2">Jalan Tamansiswa No. 158 Mergangsan Yogyakarta 55151</td></tr></table>		e-mail	: info@smauiiyk.sch.id			: smauiibanguntapan@gmail.com	Telepon	: 0274 (3900192)	Website	: smauiiyk.sch.id	Alamat	Jalan Tamansiswa No. 158 Mergangsan Yogyakarta 55151	
e-mail	: info@smauiiyk.sch.id												
	: smauiibanguntapan@gmail.com												
Telepon	: 0274 (3900192)												
Website	: smauiiyk.sch.id												
Alamat	Jalan Tamansiswa No. 158 Mergangsan Yogyakarta 55151												

4. CV Peneliti



RAYNARD ALVARO AMARULLAH

FRESH GRADUATE



0823-1618-5946



renatalvaro7@gmail.com



KM.6, Jl. Kaliurang, Sinduadi, Kec. Mlati,
Kabupaten Sleman

ABOUT ME

Saya adalah fresh graduate jurusan Pendidikan Agama Islam, memiliki ketertarikan akan dunia pendidikan sesuai dengan bidang ilmu yang saya kaji harapannya tentu dapat menerapkan keilmuan tersebut di dunia kerja. saya juga tertarik dengan perkembangan dunia pendidikan saat ini terlebih melihat tantangan pendidikan saat ini rasanya sudah seharusnya pendidikan dipegang sesuai dengan bidang keilmuannya apalagi pendidikan merupakan dasar dari pengembangan diri tiap manusia. Ketertarikan saya akan pendidikan untuk dapat mencapai tujuan dari pendidikan saya siap berkontribusi dan berkembang lebih jauh supaya mendapatkan hasil belajar yang diinginkan

EDUCATIOAN

2017-2020 | Madrasah Aliyah Keagamaan
MA Al-Hikmah 1 Benda

2020-2025 | Pendidikan Agama Islam
Universitas Islam Indonesia

EXPERIENCE

2021 | PSDM
Himpunan Mahasiswa jurusan

2023 | **Praktik Pengalaman Lapangan**
SMA UII Yogyakarta

2025 | **Kitchen Crew**
Ayam Tulang Lunak Sehati

INTEREST

• Book

• Running

• GYM

• Work

SKILLS

Microsoft office

Canva

UI/UX figma