

## Pembelajaran Integratif *Microsoft Paint* dalam Mata Pelajaran TIK di MI Al-Huda Karangnongko Yogyakarta

Afifah Zulfa Destiyanti<sup>(1)</sup>, Heru Prasetyo<sup>(2)</sup>

<sup>(1), (2)</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia  
Email: <sup>(1)</sup>afifahzulfaa16@gmail.com, <sup>(2)</sup>prasetyoheru1796@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa nilai-nilai agama pada mata pelajaran TIK dapat diintegrasikan dalam materi *microsoft paint*. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa melalui materi *microsoft paint* dalam mata pelajaran TIK dapat diintegrasikan pada nilai-nilai mencakup pada penyampaian materi pelajaran yang bersifat pengetahuan yang berkaitan dengan ayat-ayat Al-Qur'an. Adapun integrasi nilai-nilai dalam materi *microsoft paint* dapat diintegrasikan melalui tabel pengolahan gambar yang tersedia seperti membuat garis lurus, melengkung, lingkaran atau dapat disebut sebagai olah garis, memberi warna dari berbagai macam warna yang tersedia atau sebagai olah warna dan lain sebagainya. Pentingnya penggunaan sebuah ilmu pengetahuan yang berbasis pada nilai-nilai agama dalam proses pembelajaran akan memberikan kontribusi yang besar terhadap persiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan zaman. Melalui *microsoft paint* peserta didik mampu menemukan ide, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang meraka pelajari ke dalam kehidupan di masyarakat. Pembelajaran TIK yang terintegrasikan dengan nilai-nilai yang berkaitan, maka peserta didik merasakan pembelajaran yang lebih bernilai dan menyenangkan sehingga mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam ilmu dunia dan ilmu akhirat.

---

### Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

### Sejarah Artikel

Diterima pada : 25-05-2019  
Disetujui pada : 12-07-2019  
Dipublikasikan pada : 31-07-2019

---

### Kata Kunci:

Pembelajaran Integratif, *Microsoft paint*, Pelajaran TIK

---

### DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v3i3.123](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v3i3.123)

---

## PENDAHULUAN

Memasuki abad teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini sangat dirasakan akan pentingnya kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman 2015). Melalui adanya pemanfaatan TIK dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka seluas-luasnya terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan yang lebih bermutu dengan menerapkan *high tech* dan *high touch approach*.

Revolusi teknologi informasi dan komunikasi merupakan sebuah tantangan besar bagi dunia pendidikan. Keberadaan TIK di dunia pendidikan khususnya pada sekolah dasar sangat diperlukan karena, seiring dengan kemajuan teknologi saat ini peserta didik sudah harus mulai dikenalkan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pembelajaran TIK di sekolah dasar menjadi prioritas dalam era globalisasi saat ini.

Pentingnya materi pelajaran TIK disadari sepenuhnya oleh pihak-pihak yang berwenang dalam mengembangkan kurikulum di Indonesia, sehingga implikasi dari kesadaran pentingnya TIK pada Kurikulum Berbasis Kompetensi telah memunculkan suatu mata pelajaran baru yaitu mata pelajaran TIK. Secara general visi mata pelajaran TIK yaitu agar peserta didik dapat menggunakan perangkat-perangkat komputer yaitu *hardware* maupun *software* secara tepat dan optimal guna mendapatkan informasi dalam proses kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya

sehingga peserta didik mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kebijakan pemerintah mengharuskan TIK dapat terintegrasi dalam semua mata pelajaran (Warsihna 2014).

Dalam memenuhi tuntutan pemerintah tersebut, guru harus mengenal TIK terlebih dahulu, dapat menggunakannya pada proses pembelajaran berlangsung dan mengintegrasikan pada semua mata pelajaran yang ada. Namun, realita mengatakan bahwa pembelajaran TIK selama ini nyatanya dapat dikatakan pembelajaran TIK konvensional tidak berbasis pada integratif ataupun pada nilai-nilai.

Penelitian ini penting dilakukan karena pembelajaran TIK pada era revolusi industri (4.0) mengharuskan adanya pembelajaran TIK yang berbasis pada *values conscious* (kesadaran nilai). Pembelajaran TIK berbasis nilai penting diterapkan sedini mungkin karena pada dasarnya era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang pesat ini tidaklah sedikit terdapat sisi negatif yang akan berdampak pada kehidupan. Maka dari itu para pendidik harus membangun dan menerapkan melalui pembelajaran TIK yang berbasis integratif pada nilai-nilai agama, guna memberi bekal kepada peserta didik dalam menyongsong masa depan dengan teknologi yang semakin berkembang pesat.

## METODE

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang dilakukan dalam kehidupan nyata (Kartono 1986). Adapun pendekatan penelitian ini ialah deskriptif kualitatif.

### 2. Nama Sekolah

MI Al-Huda Karangnongko

### 3. Setting Observasi

Hari/Tanggal : Rabu/31 Oktober 2018

Waktu : 07.30 – 09.45 WIB

### 4. Data Diri Narasumber

Wali Kelas: Rahma, S.Pd

Kelas : II (dua)

### 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan berupa: observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun dengan menggunakan teknik tersebut bertujuan untuk mencari informasi se-akurat mungkin bagaimana pembelajaran TIK dengan materi *microsoft paint* di MI Al-Huda Karangnongko berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pembelajaran TIK dalam Paradigma Pendidikan Berkarakter

Teknologi berasal dari Bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut *Webster Dictionary* ialah *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara teratur, sedangkan *techne* sebagai dasar kata Teknologi yang berarti, *skill, science* atau keahlian, kecakapan, ilmu. Pengertian teknologi secara harfiah berasal dari Bahasa Latin *texere* yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Rusman, dkk 2015). Teknologi merupakan suatu konsep yang berkaitan dengan penggunaan dan pengetahuan tentang alat serta keahlian memberi pengaruh pada kemampuan manusia dalam mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya.

Informasi merupakan data yang berguna lalu diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat (Ariesto Hadi Sutopo 2012). Kemudian

informasi diartikan sebagai sejumlah data yang telah diolah dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaian sesuai dengan kebutuhan.

Komunikasi berasal dari Bahasa Latin, yaitu *Communicare* yang berarti memberitahukan atau menjadi milik bersama. Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna (Rusman 2015). Komunikasi bermakna menyebarkan informasi, pesan, berita, pengetahuan, dan norma/nilai-nilai dengan tujuan untuk mengunggah partisipasi, agar yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama antara komunikator dan komunikan.

Berdasarkan pengertian teknologi, informasi, dan komunikasi di atas maka dapat disimpulkan pengertian dari teknologi informasi dan komunikasi merupakan istilah umum yang mencakup secara konverhensif peralatan teknis guna memproses dan menyampaikan informasi. Contoh implementasi TIK ialah internet. Adapun keistimewaan internet yaitu skala besar, cakupannya cukup luas, harga relative murah, dan bersifat bebas.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2006 kemudian TIK dihapus sebagai mata pelajaran dalam kurikulum 2013 (Agariadne Dwinngo Samala, 2018). Padahal dalam penerapan kurikulum 2013, guru dan peserta didik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini. Namun, tidak sedikit sekolah yang masi menerapkan mata pelajaran TIK pada proses pembelajaran.

Dalam rangka pembentukan dan pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, maka penggunaan TIK perlu dijaga dengan baik dan benar agar tidak mengganggu pembentukan karakter peserta didik, melainkan justru mendukungnya. Pada dasarnya mendidik anak menjadi pintar itu penting, namun tidak ada gunanya jika karakter yang dimilikinya buruk ataupun dapat dikatakan lemah. Kepandaian tanpa karakter baik, maka kelak mereka akan membuat atau menimbulkan kerugian, baik bagi diri sendiri, bagi masyarakat maupun bagi bangsa. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran TIK pembelajaran perlu didesain sedemikian rupa, dilaksanakan dan dinilai dengan tujuan mengembangkan manusia (peserta didik) Indonesia yang cerdas dan berkarakter mulia.

Pembelajaran TIK agar tetap terjaga dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan peserta didik menjadi manusia berkarakter dan cerdas dalam intelektual dan pemberdayaan guru dan tenaga kependidikan terkait, hendaknya diterapkan prinsip-prinsip berikut (Rini Nurul Islami, dkk 2012) :

1. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan, sebaiknya mempertimbangkan karakteristik peserta didik, guru dan tenaga kependidikan dalam keseluruhan pembuatan keputusan TIK.
2. Pemanfaatan TIK sebaiknya dirancang untuk memperkuat minat dan motivasi pengguna untuk menggunakannya semata guna meningkatkan dirinya, baik dari segi intelektual, spiritual, sosial, maupun secara fisik.
3. Pemanfaatan TIK sebaiknya menumbuhkan kesadaran dan keyakinan akan pentingnya kegiatan bersosialisasi langsung dengan manusia dengan lingkungan sosial-budaya, dan lingkungan alam agar tetap mampu memelihara nilai-nilai sosial dan humaniora dan kecintaan terhadap alam sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.
4. Pemanfaatan TIK sebaiknya menjaga kelompok sasaran tetap dapat mengapresiasi teknologi komunikasi yang sederhana dan kegiatan-kegiatan pembelajaran tanpa TIK karena tuntutan penguasaan kompetensi terkait rangka mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara seimbang.
5. Pemanfaatan TIK sebaiknya mendorong pengguna untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga tidak hanya puas menjadi konsumen informasi berbasis TIK.

Pada hakikatnya, kurikulum TIK menyiapkan peserta didik agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang

mengalami perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Peserta didik menggunakan perangkat TIK guna untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara kreatif maupun bertanggung jawab (Riyana 2006). Peserta didik belajar bagaimana menggunakan TIK agar dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan masyarakat, komunitas, dan budaya sehingga mampu belajar mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran TIK agar dapat berjalan secara efektif dalam mencapai tujuannya, para guru hendaknya mampu memberikan materi dengan cara-cara yang interaktif, mampu membuat para peserta didiknya menjadi berpikir kritis kreatif dan inovatif. Proses interaksi dalam pembelajaran sebaiknya tidak terlalu dominan oleh guru, namun lebih kepada berperan sebagai fasilitator dan motivator pembelajaran. Dalam kata lain, pembelajaran tidak berpusat pada guru, tetapi lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

## **B. Konsep Microsoft Paint**

Bagaimana aplikasi TIK di Indonesia? Kita pernah menggunakan istilah telematika untuk arti yang kurang lebih sama dengan TIK yang kita kenal pada saat ini. Pengolahan informasi dan penyaluran data melalui jaringan telekomunikasi membuka banyak peluang untuk dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan (Jamal Ma'ruf 2011).

Keterampilan dalam memanfaatkan TIK merupakan keahlian yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keahlian ini sama pentingnya dengan kemampuan membaca, menulis, berhitung, merumuskan dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, serta bekerja dalam kelompok. Peserta didik yang tidak memiliki kecakapan TIK diperkirakan akan lebih mengalami kesulitan yang lebih besar dalam menghadapi kehidupannya pada masa kini dan masa yang akan datang.

Fokus perhatian pada perkembangan TIK yang biasanya hanya pada pembelian perangkat lunak/keras yang canggih sesuai tren dan menghabiskan dana cukup banyak, bergeser menjadi optimalisasi kemampuan sumber daya manusia pengguna TIK, seperti penguasaan computer (*computer literate*) dan memahami informasinya (*information literate*). Peserta didik mampu menggunakan computer secara optimal, mengetahui dimana memperolehnya, memahami bagaimana cara mengolah suatu informasi, serta bijak dalam memahami cara mengkomunikasikannya.

Perangkat lunak yang juga dapat disebut sebagai program, ialah merupakan seperangkat perintah yang mengatakan kepada computer apa yang harus dilakukan dan cara melakukannya. Dua kategori perangkat lunak ialah perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi.

Perangkat lunak sistem terdiri atas program-program yang mengontrol atau mempertahankan operasi dari komputer dan alat-alatnya. Perangkat lunak sistem bertindak sebagai antarmuka antara pengguna, perangkat lunak aplikasi, dan perangkat keras komputer. Perangkat lunak aplikasi (*application software*) terdiri atas program yang dirancang untuk membuat pengguna menjadi lebih produktif untuk membantu pengguna dengan tugas-tugas pribadi (Ariesto Hadi Sutopo 2012).

Macam perangkat lunak aplikasi termasuk pengelola informasi pribadi, pencatat, manajemen proyek, akuntansi, pengelolaan dokumen, perancangan dengan computer (*computer-aided design*), tata letak (*desktop publishing*), penyuntingan gambar, penyuntingan audio dan video, pembuatan multimedia, pembuatan halaman web, dan lainnya.

Salah satu program aplikasi yang digunakan untuk keperluan membuat atau mengedit gambar adalah paint. Paint atau yang lebih dikenal dengan nama sebelumnya sebagai *paintbrush* (Astriani 2015) adalah program *graphic painting* sederhana yang terintegrasi dengan seluruh versi *microsoft windows* sejak perilisannya pertamanya. Paint merupakan program aplikasi pengolah gambar yang sederhana.

Biasanya, gambar yang dihasilkan berupa gambar kartun. Program ini dapat membuka dan menyimpan gambar dalam berbagai format, yaitu BMP, JPEG, GIF, PNG, dan TIFF.

Program aplikasi *microsoft paint* merupakan program perangkat lunak (software) yang mudah untuk dipelajari anak usia sekolah dasar. Adapun kegunaan atau fungsi dari program aplikasi paint diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Membuat gambar karikatur dan tau sejenisnya.
2. Membuat kartu undangan ulang tahun, kartu ucapan, dan sejenisnya.
3. Membuat kerangka gambar dan mewarnai gambar agar terlihat lebih indah dan menarik.

Fasilitas yang disediakan dalam program *microsoft paint* amat sederhana dan jauh berbeda dengan aplikasi-aplikasi yang lain, akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa paint banyak memiliki kelebihan diantaranya ialah *icon-icon* yang disediakan tidak terlalu rumit dan praktis dalam pengaplikasiannya. Adapun cara membuka paint dengan cara klik *start*, klik *all program*, klik *accessories* dan pilih paint.

*Icon-icon* yang terdapat pada *microsoft paint* meliputi *expand menu*, *clipboard*, *image*, *toolbar*, *color box*, *shapes*, *pencils*, *fill*, palet warna, dan *brushes*. Dalam pengaplikasian menggambar terlebih dahulu harus mengenal dan memahami *icon-icon* yang terdapat pada paint.

### C. Paradigma Integratif *Microsoft Paint* TIK dalam Pembelajaran TIK

Paradigma merupakan suatu asumsi dasar dan teoritis umum (merupakan suatu sumber nilai) sehingga merupakan suatu hukum, metode serta penerapan dalam ilmu pengetahuan yang sangat menentukan sifat, ciri, serta karakter ilmu pengetahuan itu sendiri (Wasitaatmadja 2018). Salah satu paradigma pengetahuan adalah pembelajaran integratif. Secara harfiah, integrasi berlawanan dengan pemisahan, suatu sikap yang meletakkan tiap-tiap bidang kehidupan dalam kotak-kotak yang berlainan (Z. Abidin Bagir 2005).

Pengertian integrasi dari penjelasan di atas merupakan proses penggabungan antara dua hal ataupun dua objek berbeda yang kemudian melebur menjadi satu kesatuan yang bermakna. Adanya integrasi antara ilmu umum dengan ilmu agama (nilai-nilai) merupakan suatu usaha dan upaya untuk memberikan dan menunjukkan ruh-ruh pada ilmu pengetahuan yang bersifat tidak hanya berorientasi pada kehidupan dunia, melainkan juga berorientasi pada kehidupan di akhirat kelak.

Bukan masanya sekarang disiplin ilmu-ilmu agama (Islam) menyendiri dan steril dari kontak maupun intervensi ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kealaman dan begitu pula sebaliknya (Amin Abdullah 2007). *Microsoft paint* menyediakan berupa fasilitas-fasilitas pengolahan gambar yang tersedia seperti membuat garis lurus, melengkung, lingkaran atau dapat disebut sebagai olah garis, memberi warna dari berbagai macam warna yang tersedia atau sebagai olah warna dan lain sebagainya. Perlu adanya integrasi interkoneksi antara elemen-elemen pengetahuan tersebut. Untuk lebih mengetahui jelasnya dideskripsikan sebagai berikut:

Pengolahan garis-garis yang tersedia pada menu paint, dapat mengajarkan kita dan dapat memberikan makna bahwa pada saat kita memilih dan memilih garis tersebut dan menggariskannya dalam bentuk baik itu lurus, melengkung ataupun bulat membentuk lingkaran, maka terdapat nilai konsisten (*istiqomah*) di dalamnya. Dapat di katakan terdapat nilai konsisten karena pada saat menggariskan atau membentuk garis yang lurus, secara sadar garis tersebut harus berbentuk lurus dan tidak ada miring sedikit pun.

Dalam *microsoft paint* terdapat berbagai macam warna yang berarti mempunyai nilai multikultural, sama halnya dengan bangsa Indonesia terdapat berbagai macam suku dan budaya namun Indonesia tetap menjunjung tinggi nilai kesatuan. Nilai kesatuan yang terdapat pada semboyan bangsa Indonesia ialah *Bhinneka Tunggal Ika* yang mempunyai arti bahwa walaupun berbeda-beda dari berbagai macam suku dan

budaya yang ada, bangsa Indonesia tetap harus bersatu jua. Sebagaimana Allah menyebut bahasa persatuan ialah “ummatan wahidah”, yang berarti umat yang satu.

### 1. Bayani

Pengertian bayani berasal dari kata bayan atau al bayan yang secara etimologi bermakna menjelaskan maksud suatu pembicaraan dengan lafal yang paling baik. Arti asal kata bayan adalah menyingkap dan menjelaskan sesuatu (Van Hove 2002).

Pendekatan bayani dalam mengkaji teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran mengenai perangkat lunak program aplikasi *microsoft paint* pengolah gambar dengan merujuk kepada ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang tantangan dan anjuran untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Walaupun pada dasarnya di dalam Al-Qur'an secara eksplisit belum ada yang menemukan ayat mengenai computer, akan tetapi terdapat beberapa ayat yang secara implisit mengenai hal tersebut antaranya:

وَتِلْكَ الْأَمْثَلُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.” (QS: Al-Ankabut : 43)

Tafsir al-Jalalain: (Dan perumpamaan-perumpamaan ini) yang ada dalam Al-Qur'an (Kami buat) Kami jadikan (untuk manusia; dan tiada yang memahaminya) yang mengerti akan perumpamaan-perumpamaan ini (kecuali orang-orang yang berilmu) yakni, orang-orang yang berpikir. Makna dari ayat di atas adalah perintah Allah agar kita sebagai orang yang berilmu harus selalu belajar dan berusaha untuk memaknai dan memahami ayat-ayat Allah, baik ayat yang secara langsung ditulis di dalam Al-Qur'an maupun ayat yang tertulis dalam alam ini. Ilmu terkadang terdapat di dalam akal pikiran, terkadang di lisan, terkadang di tulis tangan.

Begitu tingginya derajat ilmu dan akal dalam agama yang sempurna ini, begitu banyak ayat yang menyatakan tentang 2 hal ini. Ayat-ayat Allah hanya kan menjadi petunjuk bagi orang yang mempunyai akal sebagaimana dalam firman-Nya:

وَالرَّاسِخُونَ فِي الْعِلْمِ يَقُولُونَ ءَامَنَّا بِهِ كُلٌّ مِّنْ عِندِ رَبِّنَا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ

“Dan orang-orang yang mendalami ilmu berkata: “Kami beriman kepada ayat-ayat yang mutasyabihat, semuanya itu dari sisi Tuhan kami”. Dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal. (QS: Ali-Imron : 7)

Jadi, komputer juga merupakan salah satu hasil ilmu pengetahuan yang harus kita pelajari dengan baik, karena dengan mempelajarinya inshaaAllah dapat memaknai beberapa ayat yang telah tertera di atas sebelumnya. Adapun dalam membangun keseimbangan (software dan hardware) terdapat pada surat Al-Mulk, firman Allah sebagai berikut:

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ طِبَاقًا مَّا تَرَى فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن تَفْوُتٍ فَارْجِعِ الْبَصَرَ هَلْ تَرَى مِن فُطُورٍ

“Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Kamu sekali-kali tidak melihat pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pemurah sesuatu yang tidak seimbang. Maka lihatlah berulang-ulang, adakah kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang?” (QS. Al-Mulk : 3)

Kalimat pertama: “Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis”, bermakna jika kita telah membuat tujuh jalan tadi, kita harus memerhatikan keseimbangan. Terutama jika pada setiap line adalah input dan output line. Kalau pun hanya menggunakan output line, tetap harus memerhatikan kestabilan ataupun kekuatan tiap-tiap line tersebut karena akan terhubung secara integrasi.

Kalimat kedua: “Maka lihatlah berulang-ulang, adakah kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang?” pada kalimat tersebut bermakna agar selalu

memerhatikan berulang-ulang, apakah line-line yang telah dibuat benar-benar sesuai harapan. Oleh karenanya, keseimbangan harus benar-benar terjaga. Bila benar-benar disadari, keseimbangan bukan hanya terkait pada gravitasi, tetapi keseimbangan mekanik, bahkan keseimbangan kontrol di komputer.

## 2. Burhani

Pendekatan pada burhani yang digunakan dalam pembelajaran TIK tidak hanya mengintegrasikan melalui ayat-ayat Al-Qur'an, namun lebih kepada realita ataupun kenyataan pada kehidupan sehari-hari. Pada tuntutan zaman sekarang ini lebih menuntut kepada pembelajaran atau kegiatan yang menggunakan kecanggihan teknologi dan di antaranya ialah program aplikasi *microsoft paint*. Adapun penerapan program aplikasi *microsoft paint* pada pembelajaran dan kehidupan sehari-hari ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Bangun Datar dalam Aplikasi Paint

Langkahnya :

- a. Klik *Text Tool*, klik *Font Size* : 18, klik *Font* : *Algerian*, klik *color* ungu lalu beri nama BANGUN DATAR.
  - b. Klik *shape Oval*, ubah ketebalan menjadi 5px, buat bentuk lingkaran / oval, ubah warna tepi dengan klik *color* ungu. Selanjutnya klik *Text tool*, klik *Font* : *Comic Sans Ms*, klik *Font Size* : 18, klik *color* ungu lalu beri nama LINGKARAN dan OVAL.
  - c. Klik *shape Triangle*, ubah ketebalan menjadi 5px, buat bentuk segitiga, ubah warna tepi dengan klik *color* hijau. Selanjutnya klik *Text tool*, klik *Font* : *Comis Sans Ms*, klik *Font Size* 18, klik *color* hijau lalu beri nama SEGITIGA dan TRIANGLE.
  - d. Klik *shape Rectangle*, ubah ketebalan menjadi 5px, buat bentuk segiempat, ubah warna tepi dengan klik *color* biru. Selanjutnya klik *Text tool*, klik *Font* : *Comis Sans Ms*, klik *Font Size* 18, klik *color* hijau lalu beri nama SEGIEMPAT dan RECTANGLE.
  - e. Klik *shape Pentagon*, ubah ketebalan menjadi 5px, buat bentuk segilima, ubah warna tepi dengan klik *color* merah. Selanjutnya klik *Text tool*, klik *Font* : *Comis Sans Ms*, klik *Font Size* 18, klik *color* merah lalu beri nama SEGILIMA dan PENTAGON.
  - f. Klik *shape Hexagon*, ubah ketebalan menjadi 5px, buat bentuk segienam, ubah warna tepi dengan klik *color* coklat. Selanjutnya klik *Text tool*, klik *Font* : *Comis Sans Ms*, klik *Font Size* 18, klik *color* coklat lalu beri nama SEGIENAM dan HEXAGON.
  - g. Simpan (*save*) dan beri nama Bangun Datar
- Berdasarkan contoh di atas, maka program aplikasi *microsoft paint* tidak hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran TIK saja, namun melainkan dapat digunakan pada pembelajaran Matematika pada materi Bangun Datar dan mata pelajaran yang lainnya. Selain itu, dalam program aplikasi *microsoft paint* juga dapat digunakan bagi yang memiliki hobi menggambar, karena dalam pengaplikasian gambar tidak harus selalu menggunakan kanvas, melainkan juga dapat menggunakan menu-menu yang terdapat pada program aplikasi *microsoft paint* tersebut.

## 3. Irfani

Pada era serba teknologi masa kini, hampir semua orang dapat merasakan dampak kemajuan teknologi. Manfaat utama dari teknologi informasi dan komunikasi ialah untuk mempercepat dan memudahkan proses komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan karena memberikan kontribusi besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan, dan penelitian.

Oleh karena itu diperlukan peningkatan kemampuan sumber daya manusia (SDM) khususnya dalam bidang TIK sedini mungkin sehingga pada akhirnya akan dihasilkan output yang sangat bermanfaat baik bagi manusia sebagai individu itu sendiri maupun bagi semua sektor kehidupan. Bahkan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, seseorang yang memiliki keterbatasan fisik pun dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Program aplikasi *microsoft paint* dalam pembelajaran TIK mempunyai peran penting, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menyadarkan kita akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi ini sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
- b. Memotivasi kemampuan kita agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan TIK, sehingga bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
- c. Mengembangkan kompetensi kita dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong kita lebih terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
- e. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

### KESIMPULAN

Model pembelajaran integratif merupakan kerangka konseptual yang mendeskripsikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran TIK yang diintegrasikan dengan nilai-nilai mencakup pada penyampaian materi pelajaran yang bersifat pengetahuan dan dikaitkan dengan ayat-ayat Al-Qur'an.

Penyampaian materi secara kontekstual atau dapat dikatakan materi atau TIK yang sesuai dengan kehidupan nyata, serta pemahaman akan urgensi dari materi yang telah di peroleh. Melalui pembelajaran TIK integratif, paradigma peserta didik akan pentingnya nilai-nilai yang ditanamkan secara sadar maka akan mulai terbangun dalam memahami makna TIK berbasis nilai baik penerapan di lingkungan sekolah maupun di lingkungan kehidupan nyata.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Amin. (2007). "*Islamic Studies Dalam Paradigma Integrasi-Interkoneksi*." Yogyakarta: Suka Press.
- Agariadne Dwinngo Samala, Ganefri, M Giatman. (2018). "MEDIA PEMBELAJARAN BIMBINGAN TIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MOODLE MOBILE APP Program Magister Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan , Fakultas Teknik , Universitas Negeri Padang." *Media Pembelajaran Bimbingan TIK Berbasis Android Menggunakan Moodle Mobile App* 1 (Februari): 2–10.
- Astriani, Sri. (2015). "MAKALAH APLIKASI KOMPUTER."
- Bagir, Zainal Abidin. (2005). "Integrasi Ilmu Dan Agama Interpretasi Dan Aksi."
- Hadi Sutopo, Ariesto. (2012). "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hoeve, Ichtar Baru Van. (2002). "*Ensiklopedi Tematis Dunia Islam 2*." Pdf.
- Kartono, Kartini. (1986). "*Pengantar Metode Dan Riset Sosial*." Bandung: CV Mandar Maju.
- Ma'ruf, Jamal. (2011). "Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Dunia Pendidikan."
- Nurul Islami, Rini. (2012). "Teknologi Informasi Komunikasi Dan Pembentukam Karakter Guru Dan Murid." Yogyakarta: UMY.
- Riyana, Cepi. (2006). "Implementasi Pembelajaran." *Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di Sekolah*.
- Rusman. (2015). "*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*." Jakarta: PT: Rajagrafindo Persada.
- Warsihna, Jaka. (2014). "Peranan TIK Dalam Pembelajaran DI Sekolah Dasar Sesuai Kurikulum (2013)." *Jurnal Teknodik* Vol. 18 (Nomor 2): 156.
- Wasitaatmadja, Fokky Fuad. (2018). "*Spiritual Pancasila*."