


Model Inovasi Pengembangan Kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kasus *E-Learning* pada Mahasiswa Prodi PAI di STAI Selatpanjang)

Dede Ilham

STAI Nurul Hidayah, Jl. Pahlawan, Selat Panjang Kota, Kec. Tebing Tinggi, Kab. Kepulauan Meranti, Riau
E-mail: dede.ilham@stai-nh.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3476>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 31 Oct 2025

Revised: 06 Nov 2025

Accepted: 19 Nov 2025

Kata Kunci:

Inovasi,
Kuliah Online,
Mahasiswa.

Keywords:

Innovation,
Online Lectures,
Students



ABSTRACT

Virus Covid-19 (pandemic) di Indonesia mengakibatkan mahasiswa belajar melalui *e-learning* guna agar mengurangi percepatan penyebaran virus Covid-19. Penyebaran virus Corona ini menyebabkan beberapa kerugian yang cukup besar ke negara kita yaitu Indonesia terutama dalam bidang ekonomi, dan merambat ke bidang pendidikan, Covid-19 juga mengubah model pembelajaran secara drastis, dari pembelajaran secara konvensional dan sekarang menjadi pembelajaran dilakukan secara daring, dari yang bertatap muka dan kini melalui via aplikasi saja, yang terdampak mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Pada kegiatan pembelajaran dengan mode daring mahasiswa di Sekolah Tinggi Agama Islam Selatpanjang memanfaatkan aplikasi Google Classroom, Google Meet dan E-learning sebagai bentuk inovasi dalam bidang pendidikan.

The Covid-19 virus (pandemic) in Indonesia has resulted in students studying through e-learning in order to reduce the acceleration of the spread of the Covid-19 virus. The spread of the Corona virus has caused several significant losses to our country, namely Indonesia, especially in the economic sector, and has spread to the education sector. Covid-19 has also drastically changed the learning model, from conventional learning to online learning, from face-to-face to now only via applications, which are affected from elementary school (SD) to university level. In online learning activities, students at the Selatpanjang Islamic College utilize the Google Classroom, Google Meet and E-learning applications as a form of innovation in the field of education.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Dede Ilham (2025). Model Inovasi Pengembangan Kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kasus *E-Learning* pada Mahasiswa Prodi PAI di STAI Selatpanjang), 4(2) 10232-10239. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3476>

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan, maka kehidupan masyarakat pun mengalami banyak perubahan pada setiap aspeknya. Salah satu dari perubahan itu adalah perubahan pada dunia pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi dan mendorong dalam upaya-upaya pembaharuan segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan di dunia pendidikan. Dunia pendidikan hendaknya mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi dibidang kurikulum, sarana-prasarana, namun inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi dalam kegiatan pendidikan. Teknologi pendidikan dapat mengubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi lebih modern, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga transfer knowledge lebih terarah dan terpadu tersampaikan. Melalui pemanfaatan dan kreativitas inovasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pendidik dapat menggunakan berbagai cara pembelajaran yang bervariasi.

Terdapat banyak elemen yang merupakan bagian penting dari sistem pendidikan, diantaranya adalah kurikulum. Kurikulum pada dasarnya adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan

yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan (Sudrajat et al., 2020). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Asfiati, 2017).

Perubahan kurikulum adalah keniscayaan, sebagai upaya dalam mengantisipasi perubahan zaman dan tuntutan masyarakat yang terus berkembang. Sebaliknya jika kurikulum tidak berubah, sementara dunia terus berkembang, maka pendidikan akan tertinggal dan tidak bisa memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Perkembangan pendidikan dapat berjalan seiring dengan perubahan dan dinamika sosial masyarakat itu sendiri. Dengan demikian inovasi sangat dibutuhkan dalam pendidikan, terutama dalam mengatasi masalah-masalah yang akan menghambat proses pendidikan.

Proses munculnya inovasi karena ada permasalahan yang harus diatasi, dan upaya mengatasi permasalahan tersebut melalui inovasi (seringkali disebut dengan istilah "pembaharuan" meskipun istilah ini tidak identik dengan inovasi). Inovasi ini harus merupakan hasil pemikiran yang original, kreatif, dan tidak konvensional. Penerapannya harus praktis di mana di dalamnya terdapat unsur-unsur kenyamanan dan kemudahan. Semua ini dimunculkan sebagai suatu upaya untuk memperbaiki situasi/keadaan yang berhadapan dengan permasalahan (Elvanisi et al., 2018).

Inovasi kurikulum juga tergantung pada dinamika masyarakat sehingga perubahan di masyarakat memiliki implikasi perubahan dalam pendidikan. Perubahan dalam pendidikan merupakan hal yang harus dilakukan bahkan mempertahankan inovasi pendidikan yang tidak populer sesuai akan merugikan anak didik juga struktur kurikulum. Inovasi pendidikan dapat pula lahir manakala terdapat pendirian yang baru mengenai pengembangan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan masyarakat sehingga sistem inovasi pendidikan yang lama tidak lagi relevan dengan kondisi masyarakat. Perubahan kurikulum merupakan hal yang biasa dilakukan oleh pemerintah dan bilamana pemerintah mempertahankan kurikulum yang ada akan merugikan masyarakat itu sendiri. Dengan mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan, maka inovasi kurikulum yang relevan dengan kondisi saat ini adalah kurikulum berbasis kompetensi (Amreta & Anisah, 2023).

Munculnya virus COVID-19 atau Corona yang berasal dari Wuhan, China, berdampak pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Adapun bidang pendidikan di Indonesia juga terdampak hingga pemerintah menetapkan imbauan belajar di rumah untuk seluruh lapisan pendidikan. Proses belajar mengajar dilakukan di rumah melalui online, tak terkecuali pada tingkat perkuliahan. Penyelenggaraan kuliah online tentu melibatkan berbagai aspek seperti media dan perubahan signifikan pada segi sistem metode pembelajaran serta fasilitas yang didapat melalui pembayaran tagihan kuliah. Pembelajaran daring adalah penggunaan internet dalam proses pembelajaran dengan mahasiswa belajar daring atau mahasiswa memiliki fleksibilitas waktu mendidik diri, mereka dapat belajar kapan saja, di mana saja. Mahasiswa dapat berkomunikasi dengan guru atau dosen menggunakan berbagai aplikasi, seperti ruang kelas, konferensi video, telepon atau live chat, zoom atau melalui grup WhatsApp.

Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan ketersediaan sumber belajar yang berbeda. Keberhasilan suatu model atau media pembelajaran tergantung pada karakteristik mahasiswa, semua literatur tentang e-learning menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa akan berhasil dalam pembelajaran daring. Menurut Cusmiati (2021) Tak terkecuali di Universitas Muhammadiyah Mataram dan beberapa kampus lain di Nusa Tenggara Barat yang menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan sistem pembelajaran daring yang mana dalam praktiknya sistem pembelajaran daring ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Dimana salah satu keunggulannya adalah jadwal kelas yang lebih fleksibel. Sedangkan salah satu kekurangannya adalah ketidakefektifan dan keoptimalan dalam memberikan materi dengan dukungandosen untuk mahasiswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mutia Firta Putri (2021) yang berjudul "Strategi Adaptasi Mahasiswa Dalam Pelaksanaan Kuliah Online Di Masa Pandemi Covid-19" adalah kendala yang dihadapi mahasiswa dalam melaksanakan sistem perkuliahan online yaitu kendala eksternal dan internal, serta penggunaan aplikasi kuliah online dan strategi adaptasi yang dilakukan mahasiswa dalam melaksanakan sistem dalam menghadapi kuliah online, strategi dalam membuat tugas online, strategi dalam kerja kelompok online, dan strategi dalam bimbingan online (Agbo et al., 2021).

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Martha Wijayanengtiyas yang berjudul “Persepsi Mahasiswa Surabaya Tentangkuliah Online (Pada Konteks Wabah Covid-19)” adalah menyatakan bahwa kuliah online saat pandemi baik untuk mencegah penyebaran virus COVID-19, dengan catatan informan merasa kurang puas pada segi pemberian jumlah tugas serta fasilitas yang dinilai kurang sepadan. Sedangkan dua informan lainnya merasa kuliah online hanya formalitas belaka karena penjelasan materi berkurang dan hanya diberikan tugas.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa program e-learning merupakan sebuah inovasi dalam bidang pendidikan saat ini, namun mahasiswa tidak merasa puas dan kurang membantu dalam bidang ngajar mengajar. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19”. Subjek yang dijadikan bahan penelitian oleh peneliti adalah mahasiswa Pendidikan Agama Islam STAI Nurul Hidayah Selatpanjang.

METODE

Penulisan ini bertujuan untuk membahas Model Inovasi Pengembangan Kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*Library Research*) yakni penulisan yang dilakukan melalui pengumpulan data dan informasi serta bahan-bahan yang diperlukan berasal dari perpustakaan, baik berupa regulasi, jurnal, buku maupun sumber-sumber lainnya. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif, yaitu penelitian menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian-pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar yang khusus (Tohirin, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Pembelajaran Daring

Istilah *online learning* dan pembelajaran daring digunakan untuk menyatakan makna yang sama. Daring merupakan istilah dalam bahasa Indonesia, sedangkan online merupakan istilah dalam bahasa Inggris. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), daring memiliki arti dalam jaringan, terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya (Darong, 2022). Pembelajaran daring memiliki perbedaan arti dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring dapat dilakukan untuk pembelajaran jarak jauh, tetapi tidak semua pembelajaran jarak jauh harus bersifat daring (Putria et al., 2020). Pembelajaran daring adalah penggunaan internet untuk mengakses materi, untuk berinteraksi dengan materi, instruktur dan pembelajarlain, untuk mendapatkan dukungan selama proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menciptakan pemahaman dan untuk berkembang dari pengalaman belajar (Dewi, 2021).

Pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua (Marin & Bocoş, 2021), yaitu :

1. *Synchronous Learning*

Dengan pembelajaran daring jenis *synchronous*, pembelajar terlibat dalam pembelajaran daring dengan pengajar melalui streaming video dan suara pada waktu yang bersamaan. Dalam hal ini pengajar sebelumnya telah menyepakati waktu pembelajaran. Pengajar dapat dengan langsung berinteraksi dengan para pembelajar dan menjawab pertanyaan pada saat pertanyaan diajukan.

2. *Asynchronous (Collaborative) Learning*

Pembelajar dapat berpartisipasi dalam pembelajaran daring pada waktu yang dapat ditentukan oleh mereka sendiri yang berarti pula bahwa pengajar tidak akan dapat menanggapi langsung pertanyaan yang muncul. Dalam hal infleksibilitas waktu sangat terlihat jelas.

Adapun kelebihan daring yang dilakukan oleh mahasiswa (Marbán et al., 2021) adalah :

- a. Mendapat materi tambahan dari google scholar, surat kabar, artikel, jurnal, dan youtube.
- b. Lebih mudah mengakses materi
- c. Adanya bantuan mengakses materi berbayar dari pihak Fakultas.
- d. Materi pembelajaran daring disajikan dalam bentuk audio & video, simulasi tutorial, teks dan gambar.
- e. Proses pembelajaran daring melalui aplikasi dan media secara interaktif
- f. Aplikasi dan media yang digunakan dapat membantu proses pembelajaran daring
- g. Pembelajaran daring menghasilkan hasil belajar yang baik.

Sejumlah tantangan juga dihadapi dalam penerapan pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19. Tabel 2 menunjukkan tantangan penerapan pembelajaran daring (Cantlon et al., 2024), yaitu :

- a. Akses sinyal atau jaringan internet. Hal ini berkaitan erat dengan kondisi geografis Indonesia yang juga memberi pengaruh pada keterjangkauan sinyal atau jaringan provider. Indonesia terdiri dari total 17.000 pulau dengan panjang dari barat ke timur mencapai 5.106 km, atau 1/8 dari luas bumi. Kondisi geografis Indonesia tersebut menjadi tantangan bagi Indonesia untuk membangun koneksi internet stabil dan berkualitas secara merata.
- b. Tantangan lain adalah beban biaya yang digunakan untuk pembelian kuota internet.
- c. Tantangan pembelajaran daring selanjutnya adalah kreativitas pendidik. Dalam penerapan pembelajaran daring, pendidik atau pengajar diharuskan mampu mendesain dan menggunakan model, metode, strategi dan teknik yang variatif.

Kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Angeli et al., 2016). Terdapat beberapa jenis kurikulum menurut Idi (2016), yaitu (1) *sparated subject curriculum* atau kurikulum mata pelajaran yang terpisah, (2) *correlated curriculum* atau kurikulum dengan mata pelajaran yang terhubung satu sama lain, (3) *broad fields curriculum* atau kurikulum bidang studi, dan (4) *integrated curriculum* atau kurikulum terintegrasi (terpadu) (Rojii et al., 2019).

Menurut Hasan Langgulung dalam jurnal AI- Afkar (2014) ada 4 komponen utama kurikulum (Ainissyifa et al., 2024) yaitu:

1. Tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan.
2. Pengetahuan (*knowledge*), informasi-informasi, data-data, aktivitas, dan pengalaman-pengalaman dari mana terbentuk kurikulum itu.
3. Metode dan cara-cara mengajar yang dipakai oleh guru-guru untuk mengajar dan memotivasi murid untuk membawa mereka ke arah yang dikehendaki oleh kurikulum.
4. Metode dan cara penilaian yang dipergunakan dalam mengukur dan menilai kurikulum dan hasil proses pendidikan yang direncanakan kurikulum tersebut.

Kurikulum merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan nasional. Dalam pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan tanpa kurikulum yang sesuai dan tepat akan sulit untuk mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang diinginkan. Sebagai alat yang penting untuk mencapai tujuan, kurikulum hendaknya disusun secara adaptif, responsif, dan visioner sesuai dengan tuntutan zaman yang akan datang (Basilaia & Kvavadze, 2020).

Kurikulum suatu sekolah mengandung 3 komponen yaitu tujuan, isi, dan strategi. Ada 2 jenis tujuan yang terkandung di dalam kurikulum suatu sekolah yaitu (Murniasih, 2016):

1. Tujuan kurikulum
 - a. Tujuan yang ingin dicapai sekolah secara keseluruhan
Selaku lembaga pendidikan, sekolah mempunyai sejumlah tujuan yang ingin dicapainya yang digambarkan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan seluruh program pendidikan dari sekolah tersebut.
 - b. Tujuan yang ingin dicapai dalam setiap bidang studi
Setiap bidang studi dalam kurikulum suatu sekolah juga mempunyai sejumlah tujuan yang ingin dicapainya. Tujuan inipun digambarkan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah mempelajari suatu bidang studi pada sekolah tertentu.
2. Isi kurikulum
Berupa materi pembelajaran yang diprogram untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.
3. Media (sarana dan prasarana)
Sebagai sarana perantara dalam pembelajaran untuk menjabarkan kurikulum agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Strategi
Merujuk pada pendekatan dan metode serta teknik mengajar yang digunakan

5. Proses Pembelajaran

Komponen ini sangat penting, sebab diharapkan melalui proses pembelajaran akan terjadi perubahan tingkah pada diri peserta didik sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan kurikulum.

6. Evaluasi

Dengan evaluasi (penilaian) dapat diketahui cara pencapaian tujuan.

Konsep kurikulum yang dimiliki para pengembang kurikulum akan sangat menentukan desain kurikulum yang akan dirancang. Sehingga dapat dikatakan bahwa konsep dan desain kurikulum sangat erat hubungannya. Desain kurikulum merupakan gambaran dari konsep kurikulum. Ada beragam konsep kurikulum yang diajukan oleh para ahli sehingga ada beragam pula desain kurikulum yang diajukan oleh mereka. Untuk dapat merancang atau membuat sebuah desain kurikulum yang tepat, perlu dipahami pengertian dari desain itu sendiri, desain kurikulum, serta model-model desain yang tepat untuk digunakan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Rubito & Soeprijanto, 2016).

Hakikat perubahan kurikulum berkaitan erat dengan masalah perubahan (*reform*), inovasi (*innovation*), dan pergerakan (*movement*). Proses dan tahapan perubahan berkaitan erat dengan pengembangan (*development*), penyebaran (*diffusion*), diseminasi (*disemination*), perencanaan (*planning*). Adopsi (*adoption*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Muruganatham, 2019).

Inovasi

Inovasi adalah pengenalan hal-hal baru, pembaharuan, penemuan baru dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, baik berupa gagasan, metode atau alat. Selain itu, inovasi merupakan suatu ide, hal-hal praktis, metode, cara yang diamati dan dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau masyarakat. Inovasi adalah sebuah perubahan khusus, baru dan dipikirkan sungguh-sungguh, dengan harapan akan lebih baik dalam menyelesaikan masalah.

Konteks teknologi pembelajaran, inovasi di sini berarti pemanfaatan teknologi terkini, baik *software* maupun *hardware* dalam proses pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus diinovasi dan dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman, sehingga menjadikannya selalu menjadi *up to date* dan menarik peserta didik dari kalangan generasi milenial dari waktu ke waktu. Pemakaian teknologi informasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus terus dilakukan dan dikembangkan sebagai sumber belajar yang menjadi referensi belajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pendidik juga dapat menyampaikan materi pelajaran dengan mengunggah internet, kemudian peserta didik dapat mengakses dan mengunduh materi tersebut setiap saat, kapanpun bahkan dimanapun mereka berada (Lilly et al., 2023).

Sebuah inovasi atau pembaruan dapat diperoleh melalui dua jalan yaitu *discoveri* dan *invensi*. *Diskoveri* merupakan suatu penemuan yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang, sedangkan *Invensi* yaitu suatu penemuan yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada sebelumnya (Casad et al., 2012).

Inovasi Kurikulum

Inovasi Kurikulum diartikan sebagai sebuah pembaruan dalam bidang kurikulum, atau sesuatu yang dianggap baru dan hal itu dilakukan untuk memecahkan permasalahan pendidikan. Pemahaman mengenai inovasi kurikulum akan sangat membantu dalam penerapan kaidah-kaidah pembelajaran pada lembaga pendidikan, karena sejatinya inovasi kurikulum tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan sebuah pendidikan. Menurut buku *Inovasi Pendidikan* dari Sa'ud, 2015 (dalam Fatimah, dkk., 2021) Problematika inovasi kurikulum berkaitan erat dengan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum yaitu *prinsip relevan fleksibel kontinu, praktis, dan efektif* (Sudarsono, 2016). Everett M. Rogers mengemukakan beberapa karakteristik inovasi yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya penerimaan inovasi, sebagai berikut: *Pertama*, Keuntungan *relatif*, *Kedua*, Kompatibel (*compatibility*), *Ketiga*, Kompleksitas (*complexity*), *Keempat*, Triabilitas (*trialability*), dan *Kelima*, dapat diamati (*observability*).

Beberapa faktor yang menuntut adanya inovasi kurikulum dan pembelajaran adalah sebagai berikut (Prayogo & Zulfitriya, 2024):

1. Perkembangan ilmu pengetahuan menghasilkan kemajuan teknologi yang mempengaruhi kehidupan sosial, ekonomi, politik, pendidikan, dan kebudayaan bangsa Indonesia.

2. Laju eksplosif penduduk yang cukup pesat, yang menyebabkan daya tampung, ruang, dan fasilitas pendidikan yang sangat tidak seimbang.
3. Melonjaknya aspirasi masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik, sedangkan di pihak lain kesempatan sangat terbatas.
4. Mutu pendidikan yang dirasakan makin menurun, yang belum mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Belum berkembangnya alat organisasi yang efektif, serta belum tumbuhnya suasana yang subur dalam masyarakat untuk mengadakan perubahan-perubahan yang dituntut oleh keadaan sekarang dan yang akan datang.
6. Kurang ada relevansi antara program pendidikan dan kebutuhan masyarakat yang sedang membangun.
7. Keterbatasan dana.

Strategi inovasi kurikulum dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Terdapat empat strategi inovasi kurikulum yaitu Strategi Fasilitatif (*facilitative strategies*), Strategi Pendidikan (*reeducative strategies*), Strategi Bujukan (*persuasive strategies*), dan Strategi Paksaan (*power strategies*) (Sari et al., 2025).

SIMPULAN

Kurikulum merupakan elemen penting bagi tercapainya tujuan pendidikan nasional, yang keberadaannya ditetapkan dengan peraturan perundang-undangan sebagai kebijakan publik. Konteks inovasi kurikulum diperlukan untuk terus menjadikan kurikulum sebagai roh pendidikan. Terdapat beberapa tantangan dan permasalahan ketika suatu inovasi diinisiasi dan diimplementasikan. Pengembangan kurikulum merupakan sebuah profesi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan. Pengembangan kurikulum merupakan sebuah pekerjaan yang tidak mudah dan membutuhkan kualifikasi dan keterampilan tertentu dalam proses pengerjaannya. Dalam rangka memutus mata rantai penyebaran Covid-19 atau pun pandemic di lingkungan perguruan tinggi, maka Prodi Pendidikan Agama Islam STAI Nurul Hidayah Selatpanjang melaksanakan pembelajaran daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran. Namun seperti yang kita ketahui dengan kondisi sekarang pandemic sudah mulai menurun. Dan tidak menutup kemungkinan pandemic jenis baru akan hadir lagi dan manusia akan berinovasi lagi dari segala bidang termasuk teknologi. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran daring dapat membuat mahasiswa belajar mandiri dan motivasinya meningkat. Namun, ada kelemahan pembelajaran daring mahasiswa tidak terawasi dengan baik selama proses pembelajaran daring. Lemah sinyal internet dan mahal biaya kuota menjadi tantangan tersendiri pembelajaran daring. Akan tetapi pembelajaran daring dapat menekan penyebaran Covid-19 di perguruan tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang terlihat dalam penulisan artikel ini, terutama kepada pihak institusi, dosen pembimbing, tempat penelitian dan kedua orang tua serta teman-teman yang telah membantu dalam proses penelitian ataupun pembuatan artikel ini.

REFERENSI

- Agbo, F. J., Oyelere, S. S., Suhonen, J., & Laine, T. H. (2021). Co-design of mini games for learning computational thinking in an online environment. *Education and Information Technologies*, 26(5), 5815–5849. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10515-1>
- Ainissyifa, H., Nasrullah, Y. M., Fatolah, N., Indriani, S. A., Asyifiya, S. N., Julistya, & Rohmah, A. (2024). Manajemen Pendidikan dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah. *Cahaya Smart Nusantara*.
- Amreta, M. Y., & Anisah, G. (2023). Ethnomathematics-Based Pancasila Student Profile Strengthening Project Module in the Merdeka Curriculum Phase A in Elementary Schools. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 11(4), 1037–1047. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v11i4.9007>

- Angeli, C., Voogt, J., Fluck, A., Webb, M., Cox, M., Malyn-Smith, J., & Zagami, J. (2016). A K-6 Computational Thinking Curriculum Framework: Implications for Teacher Knowledge. *Educational Technology & Society*, 19(3), 47–57.
- Asfiati, A. (2017). Analisis kurikulum pendidikan agama Islam pra dan pasca Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Studi Multidisipliner: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(1), 1–21.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Cantlon, J. F., Becker, K. T., & DeLong, C. M. (2024). Computational Thinking During a Short, Authentic, Interdisciplinary STEM Experience for Elementary Students. *Journal for STEM Education Research*, 7(3), 425–443. Scopus. <https://doi.org/10.1007/s41979-024-00117-0>
- Casad, B. J., State, C., Jawaharlal, M., & State, C. (2012). Learning through guided discovery: An engaging approach to K-12 STEM education. ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings. <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84864996335&partnerID=40&md5=19c20cf6aa0e56fa48ea05b649422cd7>
- Darong, H. C. (2022). Local-Culture-Based Materials in Online Cooperative Learning: Improving Reading Achievement in Indonesian Context. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 361–372. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.113>
- Dewi, I. (2021). Penerapan Metode Discovery Learning Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Pada Pokok Hukum Newton Siswa Kelas X Mia-1 Sma Negeri 3 Sibolga Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal ESTUPRO*, 6(3), Article 3.
- Elvanisi, A., Hidayat, S., & Fadillah, E. N. (2018). Analisis keterampilan proses sains siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(2), 245–252. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i2.21426>
- Lilly, S., McAlister, A. M., Fick, S. J., & Chiu, J. L. (2023). A comparison of elementary teachers' verbal supports for students in inclusive and general classroom contexts during an NGSS-aligned science, engineering, and computer science unit. *Science Education*, 107(4), 853–883. Scopus. <https://doi.org/10.1002/sce.21788>
- Marbán, J. M., Radwan, E., Radwan, A., & Radwan, W. (2021). Primary and secondary students' usage of digital platforms for mathematics learning during the COVID-19 outbreak: The case of the Gaza strip. *Mathematics*, 9(2), 1–21. <https://doi.org/10.3390/math9020110>
- Marin, D.-C., & Bocoş, M. (2021). Characteristics of Online Learning in Higher Education During the COVID-19 Pandemic. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Psychologia-Paedagogia*, 66(1), 135–155. <https://doi.org/10.24193/subbbspyped.2021.1.07>
- Murniasih, T. R. (2016). Penggunaan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Teorema Pythagoras. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dengan Tema "Pengembangan 4C's Dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Tantangan Dalam Pengembangan Kurikulum Matematika"*.
- Muruganatham, G. (2019). Developing of E-content package by using ADDIE model. *Jurnal Teknologi Maklumat Dan Multimedia Asia-Pasifik*, 8(1).
- Prayogo, D., & Zulfitriya, Z. (2024). Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Kurikulum Cambridge Dengan Metode Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 4(1). <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i1.731>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi COVID-19 pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rojii, M., Istikomah, I., Aulina, C. N., & Fauji, I. (2019). Desain Kurikulum Sekolah Islam Terpadu (Studi Kasus di SMPIT Insan Kamil Sidoarjo). *AL-TANZIM: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*, 3(2), 49–60. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.667>
- Rubito, R., & Soeprijanto, S. (2016). Evaluasi Program Sekolah Unggulan Sman 2 Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur Suatu Model Evaluasi Dengan Pendekatan Tujuan Independen (Goal Free Evaluation). *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 107–112. <https://doi.org/10.21009/ep.072.04>

- Sari, K., Kurniati, D., & Suharyani, A. (2025). Strategi Pemasaran Media Sosial Keripik Tempe Krispi Usaha Rumah Tempe di Pontianak. *Journal of Agribusiness and Community Empowerment (JACE)*, 8(1), 34–43. <https://doi.org/10.32530/jace.v8i1.798>
- Sudarsono, S. (2016). Upaya Manajerial Pengembangan Kurikulum Program Unggulan Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 4(1), 92–115. <https://doi.org/10.15642/jpai.2016.4.1.92-115>
- Sudrajat, T., Mansyur, A. S., & Zakiyah, Q. Y. (2020). Strategi Inovasi Kurikulum Pendidikan Islam: Konsepsi, Kebijakan, dan Implementasinya. *Jurnal Progress*, 8(2), 481634. <https://doi.org/10.31942/pgrs.v8i2.3955>