

Pelatihan Pengembangan Pembelajaran ISMUBA Berbasis Teknologi di SMP Universitas Muhammadiyah Makassar

Ferdinan^{*}), Mawardi Pewangi, Alamsyah, Nurul Afifah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Univesitas Muhammadiyah Makassar

*Email: ferdinan@unismuh.ac.id

Abstrak

Guru diharapkan dapat berperan aktif mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru ISMUBA dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi nearpod. Adapun tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam mengenal dan dapat menggunakan salah satu aplikasi teknologi pembelajaran dengan baik. Adapun mitra dalam kegiatan pelatihan yaitu SMP Unismuh Makassar. Subjek pelatihan ini yaitu guru-guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar berjumlah 25 orang. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu persiapan, analisis kebutuhan, penyusunan modul pelatihan, validasi modul, persiapan teknis, pelaksanaan pelatihan. Instrumen yang digunakan angket pilihan ganda untuk mengukur tingkat pengetahuan guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar dalam mengenal berbagai teknologi pembelajaran dan penggunaannya. Teknik yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test* dengan hasil dari kegiatan ini yaitu adanya peningkatan yang sangat signifikan terhadap pengetahuan guru ISMUBA Unismuh Makassar dalam penggunaan teknologi pembelajaran dengan capaian 78% atau kategori baik.

Keywords: aplikasi Nearpod, pembelajaran ISMUBA, Teknologi

Pendahuluan

Pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman. Berbagai aktivitas dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Ide atau gagasan baru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan formal, hal yang harus diperhatikan adalah kompetensi guru. Guru memiliki peran penting dalam kesuksesan dan keberhasilan kegiatan pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2020). Sarana pembelajaran bagian dari alat mengoptimalkan informasi dan pesan dalam pembelajaran (Zahwa dan Syafi'i, 2022). Dalam menyusun media pembelajaran peran guru sangat diperlukan. Diantara tugas guru dalam kegiatan pembelajaran yakni sebagai fasilitator yang berkontribusi besar terhadap keberadaan siswa (Arini dan Umami, 2019).

Agar suasana pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa, diperlukan kreativitas dan inovasi dari pendidik. Seiring dengan perubahan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 saat ini, terjadi perubahan yang signifikan di berbagai bidang kehidupan, terutama yang terkait dengan teknologi (Jasri *et al.* 2022, Setiawan *et al.* 2023). Era revolusi industri 4.0 juga berdampak pada bidang

Pendidikan, seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pelaksanaan tugas dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi dari internet, hingga peningkatan profesionalisme guru dalam pemanfaatan teknologi (Sukono, 2018).

Perubahan yang sangat cepat tentu berdampak pada bidang pendidikan, di mana cara belajar siswa pada era saat ini, yang dikenal sebagai generasi digital native, tentu berbeda dengan keadaan siswa di masa lalu (Ferdinan *et al.*, 2023). Generasi digital native selalu membutuhkan dan secara aktif memanfaatkan kesibukan mereka di dunia teknologi untuk menjelajahi dunia maya. (Sujana *et al.*, 2021). Teknologi digital (*smartphone*, komputer, dan internet) menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas pembelajaran. Karakteristik digital native sangat berpengaruh pada cara belajar peserta didik. Generasi saat ini lebih efektif dalam pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan lebih mudah mengakses materi pelajaran melalui fasilitas digital seperti *smartphone*.

Perubahan cara belajar pada siswa yang sebagian besar adalah generasi digital native, tentunya dapat diimbangi dengan kemampuan guru dalam menyampaikan bahan ajar di kelas,

sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran yang telah rencanakan. Perwujudan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran merupakan bagaian untuk mengupayakan meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran yang harapannya dapat meningkatkan pula kualitas hasil belajar siswa. Teknologi pembelajaran merupakan *software* dan *hardware* yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran dari berbagai sumber pembelajaran siswa yang dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar di dalam dan di luar kelas. (Winda dan Dafit, 2021). Seiring dengan perubahan dimasa 4.0, maka pengembangan materi pelajaran berbasis digital menjadi sebuah keharusan bagi pendidik begitu juga siswa (Wijanarko *et al.*, 2022).

Kemajuan teknologi seiring dengan materi pelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk digital. Hal ini erat kaitannya dengan memanfaatkan berbagai fasilitas computer, internet dan alat teknologi pendukung lainnya. (Hidayati *et al.*, 2022). Keunggulan yang dimiliki dengan menyampaikan materi pelajaran berbasis multimedia interaktif dinilai dapat mempengaruhi cara belajar yang bervariasi bagi siswa, serta mendorong semangat dan kreativitas siswa untuk menguasai materi pelajaran yang diberikan. Menurut Sudjana (2011), ketersediaan bahan pelajaran merupakan faktor pendukung keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar adalah hal utama yang tidak bisa dipisahkan dari keberlangsungan pembelajaran untuk memboboti peserta didik agar menguasai pembelajaran (Chandra dan Azima, 2019).

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah alternatif yang efisien dalam proses pembelajaran (Suhono dan Sari, 2020). Bahan ajar audio visual merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus. (Septiani, 2019). Dengan pengembangan audio visual dapat mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana, serta waktu, sehingga pembelajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Sulton, 2020).

Kompetensi pedagogik pendidik dalam pemanfaatan media interaktif saat ini terlebih dalam perspektif merdeka belajar dapat mempengaruhi kegiatan belajars siswa dimasa

mendatang. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi dalam mengembangkan bahan pelajaran berbasis multimedia interaktif. Bahan pelajaran yang dimaksud adalah pelajaran ISMUBA.

Tujuan yang ingin dicapai pada pelajaran ISMUBA adalah tumbuh kembang tingkat keimanan peserta didik melalui implementasi nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt. yang implementasikan dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk akhlaq yang mulia, untuk pribadi, masyarakat dan bangsa. Umam Mufti and Hendro Widodo (2021).

Al Islam dan kemuhammadiyah merupakan ciri khusus pembelajaran di sekolah Muhammadiyah. Dasar kebijakan dalam pelaksanaan pembelajaran ISMUBA ini adalah SK Majelis Dikdasmen PP. Muhammadiyah No. 55/KEP/I.4/B/2007 tanggal 22 Maret 2007 tentang Standar isi dan standar kompetensi lulusan pendidikan Al Islam dan Kemuhammadiyah” (Baidarus *et al.*, 2020). Hal yang menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan terutama dalam pengembangan media pembelajaran. (Rahim *et al.*, 2019).

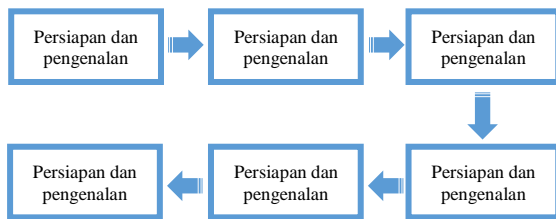
Oleh karena itu, salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif, yaitu aplikasi *Nearpod*. Aplikasi *nearpod* merupakan salah satu perangkat teknologi melalui *website* yang dapat digunakan secara daring dan luring sebagai fasilitas belajar pendidik dan siswa. Minalti, 2021, mengungkapkan bahwa *nearpod* adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar dan mengajar secara *daring* dan *luring* secara interaktif secara langsung dan tidak langsung dan terdapat berbagai menu/fasilitas yang tersedia sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan interaktif. (Nurmasita *et al.*, 2022).

Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan di SMP Unismuh Makassar, sebagian besar masih diperhadapkan dengan beberapa permasalahan yaitu: (1) Rendahnya persentase kemampuan guru ISMUBA dalam mengenal dan dapat menggunakan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi dengan baik, (2) Bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih banyak yang berbentuk buku/hardcopy dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang manual.

Berdasarkan beberapa pemikiran tersebut di atas maka perlu dilakukan pelatihan bagi guru-guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar agar memiliki pengetahuan yang memadai dalam mengenal dan dapat menggunakan berbagai aplikasi teknologi pembelajaran sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik sekolah tersebut.

Metode Pelaksanaan

Metode yang diterapkan pada kegiatan PkM ini dibagi dalam beberapa tahapan pelaksanaan, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

1. Persiapan
Melakukan koordinasi awal dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMP Unismuh Makassar
2. Analisis Kebutuhan
Langkah ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.
3. Penyusunan Modul Pelatihan
Modul disusun berdasarkan permasalahan dan kebutuhan guru-guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar.
4. Validasi Modul
Modul pelatihan divalidasi guna untuk memastikan agar kegiatan pelatihan dapat terarah dan berjalan dengan baik.
5. Persiapan Teknis
Persiapan teknis yang dimaksud adalah mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan pengembangan pembelajaran.
6. Pelaksanaan Pelatihan
Untuk mendukung pelaksanaan pelatihan menghadirkan narasumber yang berkompeten dibidang teknologi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan dan memberikan pelatihan dalam menggunakan berbagai aplikasi Pembelajaran.

Adapun jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini yaitu 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam mengevaluasi kegiatan yaitu angket pernyataan dengan menggunakan *skala likert*. Instrumen yang digunakan angket pilihan ganda untuk mengukur tingkat pengetahuan guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar dalam mengenal berbagai teknologi pembelajaran dan penggunaannya. Teknik yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Pengembangan Pembelajaran

Pelatihan pengembangan pembelajaran yang diberikan kepada guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar yaitu aplikasi *Nearpod*. Aplikasi *nearpod* adalah ruang pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara interaktif dengan siswa. Adapun dokumentasi kegiatan pelatihan, dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyajian Materi Pelatihan



Gambar 3. Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran



Gambar 4. *Post-Test* setelah dilaksanakan Pelatihan

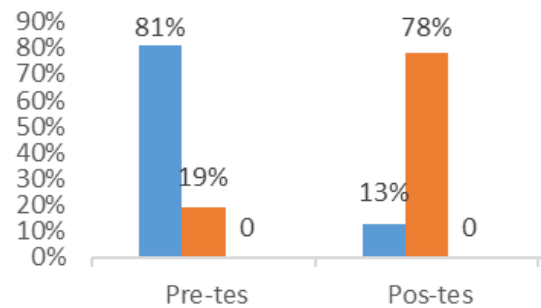
Hasil evaluasi Tingkat Pemahaman Guru dalam mengenal dan menggunakan teknologi pembelajaran

Adapun hasil evaluasi yang telah dilakukan melalui *pre-test* sebelum dilakukan pelatihan bagi guru-guru USMUBA SMP Unismuh Makassar sebanyak 25 orang terkait tingkat pengetahuan terhadap teknologi pembelajaran, menunjukkan bahwa guru-guru sekolah SMP Unismuh Makassar yang terlibat sebagai peserta dalam kegiatan pengabdian dengan jumlah 25 guru menunjukkan bahwa pengetahuan penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini ditunjukkan dari data yang menyatakan bahwa kurang mengetahui penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran sebanyak 20 guru atau sebesar 81% kategori tidak baik sedangkan sudah mengetahui penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran sebanyak 5 guru atau sebesar 19% dengan kategori sangat baik.

Setelah dilakukan *pre-test*, selanjutnya dilaksanakan pelatihan dengan memberikan materi pengenalan berbagai teknologi pembelajaran dan cara penggunaannya serta dilakukan pendampingan dalam penggunaan salah satu aplikasi teknologi pembelajaran yaitu *nearpod*. Selanjutnya peserta dapat mengimplemtasikan secara langsung pengembangan pembelajaran dengan menggunakan salah satu aplikasi teknologi pembelajaran.

Adapun hasil *post-test* menunjukkan bahwa guru-guru sekolah SMP Unismuh Makassar menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran berbasis teknologi mengalami

peningkatan, hal ini dapat ditunjukkan bahwa yang kurang mengetahui penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran sebanyak 3 guru atau sebesar 13% kategori tidak baik sedangkan sudah mengetahui penggunaan aplikasi teknologi pembelajaran sebanyak 22 guru atau sebesar 78% kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat perbandingannya pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Hasil Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test* Pengetahuan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Pembelajaran

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat digambarkan bahwa ada 3 guru yang tidak mengalami perubahan setelah dilakukan pelatihan, sedangkan yang mengalami perubahan sebanyak 17 guru. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilakukan berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan pengembangan pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan aplikasi teknologi pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan guru ISMUBA SMP Unismuh Makassar, dalam mengenal dan mengetahui penggunaan teknologi pembelajaran salah satunya adalah penggunaan aplikasi dengan tingkat ketercapaian sebanyak 78% kategori baik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian, Pengembangan, dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan kesempatan bagi kami untuk menjalankan proyek pengabdian kepada masyarakat, melalui pemberian hibah pengabdian kepada masyarakat. Kami menghargai dukungan dan kesempatan ini

sebagai bentuk dorongan yang sangat berarti dalam upaya kami untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

- Arini, A., dan Umami, H. 2019. Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pembelajaran Konstruktivistik Dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104–114.
<https://doi.org/10.33367/Ijies.V2i2.845>
- Baidarus, B., Hamami, T., M. Suud, F., dan Rahmatullah, A. S. 2020. Al-Islam Dan Kemuhammadiyah Sebagai Basis Pendidikan Karakter. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), 71.
<https://doi.org/10.24269/Ajbe.V4i1.2101>
- Ferdinan, F., et al. 2023. The MBKM Program's Development in The Al Islam Kemuhammadiyah Subject at The Faculty of Islamic Religion Makassar Muhammadiyah University. *Edukasi Islami*, 12 (03): 2035–48,
<https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4377>.
- Habibi, M., Chandra, dan Azima, N. F. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Sebagai Upaya Mewujudkan Literasi Sastra Di Sekolah Dasar This Research Is A Type Of Development Research (Research And The Development) Which Aims To Produce Poetry Writing Teaching Materials Using Various Valid Cr.* 9(1), 8–16.
- Hidayati, W. R., Warmansyah, J., dan Zulhendri, Z. 2022. Upaya Penguatan Nilai-Nilai Karakter Islam Moderat Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4219–4227.
<https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i5.1756>
- Jasri, et al. “Penerapan Digital Marketing Dalam Upaya Peningkatan Pendapatan Usaha Mirko Kecil Dan Menengah.” *Iltizam Journal of Shariah Economic Research*, vol. 6, no. 2, 2022, pp. 212–24,
<https://doi.org/https://doi.org/10.30631/iltizam.v6i2.1452>.
- Mufti, U., dan Widodo, H. 2021. *Kurikulum ISMUBA Di SD Muhammadiyah Banguntapan.* 2(1), 85–92.
- Nurmasita, Ismail, M., dan Fauzan, A. 2022. Penerapan Pembelajaran Aplikasi Nearpod Pada Mata Pelajaran PPKN di MTSn 2 MATARAM. *MANAZHIM*, 4(2): 308-318.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., dan Murtiani, M. 2019. Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Setiawan, Zunan, et al. 2023. *Buku Ajar Digital Marketing*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Suhono, Suhono, dan Defika Andriana Sari. 2020. Developing Students' Worksheet Based Educational Comic for Eleventh Grade of Vocational High School Agriculture. *Anglophile Journal*, 1 (1): 29,
<https://doi.org/10.51278/anglophile.v1i1.78>.
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, Cahyadi, I. M. R., dan Sari, N. M. W. 2021. Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518–524.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Sukono. 2018. Memanfaatkan Kemajuan Teknologi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Prosiding Profesionalisme Guru Abad XXI*, 59–64.
- Sulton, I. M. D. dan A. (2020). *Tapis: Jurnal Penelitian Ilmiah*. 4(2), 192–201.
- Wijanarko, A., Effendi, R., dan Setiawan, Y. 2022. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Sebagai Knowledge Sharing di SDIT Iqra 1 Bengkulu. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2021*, 1(1), 408–415.
<https://doi.org/10.33086/snpm.v1i1.828>
- Winda, R., dan Dafit, F. 2021. Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>

Wulandari, I. G. A. A. M., Sudatha, I. G. W., dan Simamora, A. H. 2020. Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>

Zahwa, F. A., dan Syafi'i, I. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.396>

3