

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) BERBASIS ELEKTRONIK BAGI KELOMPOK KERJA GURU (KKG)
PAI GUGUS VI KOTA MALANG**

Yulianti¹, Syahminan²
^{1,2}Universitas Kanjuruhan Malang
yulianti@unikama.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan bencana covid-19 menuntut para guru untuk melakukan berbagai upaya mengurangi penyebaran wabah ini baik preventif, kuratif dan promotive kepada siswa dan orang tuanya. Hal ini sejalan dengan surat edaran Mendikbud No.04 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Tujuan pengabdian memberikan wawasan dan pengalaman para guru yang terhimpun dalam kelompok kerja guru (KKG) PAI di lingkungan Kota Malang. Metode pelatihan pembuatan media pembelajaran PAI berbasis Elektronik. Hasil dan luaran kegiatan ini diharapkan dari pengabdian masyarakat ini menghasilkan kegiatan rutin kelompok kerja guru PAI hingga mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sebagai pembaruan teknologi informasi dalam meningkatkan kemampuan bagi kelompok kerja guru PAI di bidang teknologi *software* Nasional dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang menarik saat belajar di kelas dan bagi pengabdian suatu kepuasan bisa mengabdikan ilmu untuk membangun mitra kerja dari hasil instrumen pengabdian sebagai laporan pengabdian kepada LPPM Universitas Kanjuruhan Malang.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, PAI.

ABSTRACT

The problem of the Covid-19 disaster requires teachers to make various efforts to reduce the spread of this epidemic, both preventive, curative and promotive to students and their parents. This is in line with the Minister of Education and Culture circular letter No. 04/2020 concerning the implementation of education policies in the emergency period of the spread of Covid-19. The purpose of this service is to provide insights and experiences for teachers who are gathered in the PAI teacher working group (KKG) in Malang City. The training method for making PAI learning media based on Electronics. The results and outputs of this activity are expected from this community service to produce routine activities of PAI teacher work groups to be able to create interactive and interesting learning media as information technology updates and increase the ability of PAI teacher working groups in the field of National software technology and students gain knowledge and experience interesting when studying in class and for servants a satisfaction can devote knowledge to build partners from the results of service instruments as a service report to LPPM Universitas Kanjuruhan Malang.

Keywords: Digital Learning Media, PAI.

PENDAHULUAN

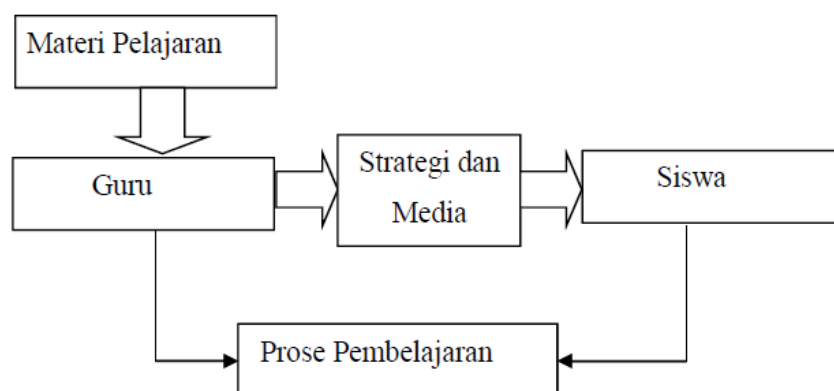
Pembelajaran di masa (pasca) pandemi covid-19 bagi guru dan siswa yang paling mendasar adalah ketersediaan jaringan internet (WI-FI) di sekolah-sekolah sehingga dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran e-learning. Peningkatan kemampuan para pendidik dalam menguasai bidang IT (internet technology) juga sangat diperlukan.

Pendidikan Agama Islam (PAI) menurut Muhaimin (2004) adalah suatu upaya untuk membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus-menerus mempelajari agama Islam, baik untuk mengetahui bagaimana cara beragama yang benar

maupun mempelajari pengetahuan tentang tata cara sholat. Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi dalam sebuah proses pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih tertarik dan mudah memahami apabila proses pembelajarannya menggunakan sebuah media serta peserta didik akan lebih mudah dalam mengingatnya dan dapat memaksimalkan hasil belajar yang dicapai [1]. Potensi yang terdapat pada teknologi informasi dan komunikasi memiliki peluang untuk membantu proses kegiatan belajar.

Permasalahan tersebut dapat kita amati dari adanya perubahan pola belajar baru bagi seseorang dalam mendapatkan setiap pengetahuan dan juga pada proses memahami informasi [2]. Penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi merupakan salah satu contoh pemanfaatan TIK dalam pendidikan. Media pembelajaran berbantuan computer/ aplikasi berguna untuk mengurangi batasan ruang dan waktu [3]. Sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana instruksional dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat [4].

Aplikasi teknologi pembelajaran dewasa ini berupa pemanfaatan proses dan perangkat lunak teknologi komunikasi dan informasi (*information and Communication Technology*) disingkat ICT untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan. Dalam menerapkan ICT secara optimal, perlu disusun strategi pemanfaatan yang tepat guna meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas pendidikan dan pembelajaran termasuk untuk pembelajaran tata cara sholat [5]. Pada perspektif teknologi pembelajaran, memecahkan masalah pembelajaran adalah bidang pengembangan aplikasi tatacara tuntunan sholat 5 waktu. Salah satu upaya *facilitating learning and improving performance* adalah dengan *creating* (pembuatan). *Creating* dilakukan dengan riset, teori dan praktek pada sumber belajar, lingkungan belajar dan pada sistem belajar mengajar pada kondisi yang berbeda. Perangkat lunak mengacu pada aplikasi seni kreatif dan keahlian tertentu untuk menghasilkan bahan aplikasi yang benar-benar digunakan oleh pebelajar[6]. Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut:



Gambar 1 Integral Pembelajaran

Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran. Pembelajaran yang optimal harus didukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri.[7]

METODE

Metode Pengabdian yang digunakan pada pengabdian ini adalah metode pengabdian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu dengan mengembangkan suatu perangkat lunak dan menguji keefektifan perangkat lunak media pembelajaran tersebut. Metode Pengabdian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode pengabdian yang digunakan untuk menghasilkan perangkat lunak aplikasi perangkat lunak, dan menguji keefektifan perangkat lunak tersebut (Sugiyono, 2013). Pada pengabdian yang dilakukan di SDN Ciptomulyo Malang yaitu, pengembangan bersifat analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan perangkat lunak yang dihasilkan supaya dapat berfungsi di sekolah. Model pengembangan pendidikan (*Educational Research and Development*) yang dapat digunakan adalah model pendekatan sistem yang dirancang oleh Walter Dick dan Lou Carey (Dick, 2015). Model Dick & Carey dimodifikasi oleh Atwi (Suparman, 2012) dalam buku desain instruksional modern menjadi model pengembangan instruksional (MPI) (Putri, Bakri, & Permana, 2016). Menurut Suparman, (2012) langkah-langkah pelaksanaan Pengabdian dan pengembangan MPI, yaitu:

- a. Mengidentifikasi Kebutuhan Instruksional dan Menulis Tujuan Instruksional Umum. TIU); Pada tahap ini melakukan analisis kebutuhan instruksional dengan melakukan studi literatur dari pengabdian-pengabdian yang ada untuk mengetahui kesenjangan antara media pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru pada masa sekarang.

- b. Melakukan Analisis Instruksional Analisis instruksional adalah proses menjabarkan kompetensi umum menjadi sub kompetensi, kompetensi dasar atau kompetensi khusus yang tersusun secara logis dan sistematis.
- c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik Pada langkah dilakukan analisis terhadap pembelajar, analisis konteks di mana mereka akan belajar, dan analisis konteks di mana mereka akan menggunakannya. Keterampilan pembelajar, pilihan, dan sikap yang telah dimiliki pembelajar akan digunakan untuk merancang strategi instruksional.
- d. Menulis Tujuan Instruksional Khusus (TIK) Tujuan instruksional khusus berasal dari keterampilan yang diidentifikasi dalam analisis Instruksional, akan mengidentifikasi keterampilan yang harus dipelajari, kondisi di mana keterampilan yang harus dilakukan, dan kriteria untuk kinerja yang sukses.

Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran

Sebelum membuat aplikasi media pembelajaran, ada tahapan yang harus dilakukan, untuk menghasilkan media yang dapat menutupi kekurangan *trainer* atau modul praktikum yang digunakan sekaligus dapat menjangkau seluruh peserta didik. Tahapan yang perlu diperhatikan dalam membuat aplikasi media pembelajaran adalah: 1) menentukan konsep dan bentuk media pembelajaran, 2) menentukan kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik, 3) menentukan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran, 4) Menentukan evaluasi yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan media pembelajaran yang digunakan. Dalam membuat aplikasi media pembelajaran, menurut (Legya, 2015) ada tahapan-tahapan yang harus dilalui. Dimana hal ini harus dilakukan agar aplikasi media pembelajaran yang akan kita dibuat bekerja secara optimal sesuai dengan target perencanaan. Adapun tahapan yang harus dilakukan adalah:

a. Tahap Pengumpulan Spesifikasi Kebutuhan Pengguna

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan media pembelajaran. Guru perlu melakukan observasi secara menyeluruh terhadap mata pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik, kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam menggunakan aplikasi, dan kemanfaatan aplikasi sebagai penunjang kegiatan praktikum atau ujian.

2. Analisis Perangkat Keras.

Tahap analisis perangkat keras, maksudnya adalah melakukan identifikasi spesifikasi perangkat keras yang akan digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran, dan

menjalakan aplikasi media pembelajaran sebagai uji coba awal. Analisis perangkat keras meliputi spesifikasi perangkat keras komputer, dan spesifikasi *smartphone*.

3. Analisis Perangkat Lunak.

Perangkat lunak sebagai penunjang dalam pembangunan media pembelajaran perlu diidentifikasi. Dalam mengembangkan multimedia *Augmented Reality* akan dikenalkan dengan beberapa *software* yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *Augmented Reality*, seperti: Android SDK, Instalasi SDK, update SDK, membuat activity, membuat menu desainer, membuat emulator dan setting emulator. Tahap Perencanaan arsitektur sistem pada tahap ini, dilakukan perancangan arsitektur sistem yang akan dibangun.

b. Tahap Perancangan Komponen Sistem

Komponen dalam aplikasi media pembelajaran dirancang dalam tahap ini. Perancangan mengacu pada analisis kebutuhan, analisis perangkat lunak, analisis perangkat keras, dan perencanaan arsitektur sistem. Rancangan aplikasi dibuat dalam sebuah *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran secara visual tampilan media pembelajaran dalam bentuk sketsa yang akan buat.

c. Tahap Pembuatan Disain Antar Muka

Antar muka dibuat berdasarkan perancangan disain antar muka. Antar muka dibangun berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat pada tahan perancangan disain antarmuka. Pada tahap ini *software* disain grafis digunakan dalam pembuatan disain antar muka. *Software* yang digunakan adalah basic 4 Android dipadukan dengan aqilate sebagai data bases. Emulator digunakan untuk membuat disain tampilan pada media yang meliputi *background*, tombol, soal, halaman kompetensi dasar, halaman *Augmented Reality*, halaman materi, halaman evaluasi, dan halaman profil dan menu activity.

1. Icon

Icon menunjukkan gambar kecil untuk mewakili aplikasi media pembelajaran dalam menu utama. *Icon* biasa terdapat pada menu utama *smartphone*.



Gambar 1 Icon tampilan

2. *Splash Screen*

Splash screen merupakan halaman muka yang pertama kali muncul. Halaman ini muncul ketika aplikasi dijalankan untuk menandakan aplikasi mulai bekerja.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan kepada masarakatoleh lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Kanjuruhan Malang di lakukan oleh dosen Program Studi pendidikan PGSD Agama Islam dan Teknik Informatika yang telah dilaksanakan dengan lancar dan mendapatkan apreasi dari kepala sekolah dan guru guru PAI sekota Malang. Pengabdian kepada masyarakat ini memberikan terobosan baru pada pelajaran agama islam tetang tuntunan sholat berbasis Android dengan tujuan memudahkan bagi anak anak didik sekolah dasar dalam Pembelajaran sholat 5 waktu dan sholat sunah lainnya.

Berikut adalah tahapan kegiatan pelaksanaan yang di lakukan

1. Kordinasi dengan kelompok kerja guru kota Malang mendengarkan masukan dan desain aplikasi yang diinginkan oleh mitra guru guru setempat.
2. Mendesain aplikasi dan membuat aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Android.
3. Memberikan pelatihan instalasi aplikasi pada *smartphone* dan mengikuti acara sampai selesai.
4. Mendemostrasikan penggunaan aplikasi dan guru mengikuti sampai aplikasi berjalan dan dapat digunakan.

PEMBAHASAN

Dari hasil desain pengabdian media pembelajaran didapatkan bentuk aplikasi yang telah dikembangkan menjadikan hasil dan pembahasan adalah sebagai berikut:

a. Halaman Menu Utama

Merupakan halaman menu utama dalam media pembelajaran yang dapat diakses oleh pengguna. Menu yang terdapat dalam halaman ini adalah kompetensi dasar, *augmented reality*, materi, dan evaluasi. Menu kompetensi dasar untuk menunjukkan kompetensi yang harus dicapai setelah mempergunakan media pembelajaran ini. Menu *Augmented Reality*, menu yang merupakan hasil penggabungan dari benda maya dengan benda nyata dalam satu waktu yang bersamaan. Menu materi, untuk mendukung menu *Augmented Reality* agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disajikan. Menu evaluasi, sebagai evaluasi mandiri yang dilakukan oleh peserta didik, untuk mengetahui sejauh mana keterserapan materi yang disampaikan melalui media yang digunakan. (Mustaqim, Ilmawan & Kurniawan, 2017).



Gambar 3 tampilan Utama

b. Menu Kompetensi Dasar

Menu ini terdapat isi kompetensi-kompetensi dasar yang terdapat di dalam materi pembelajaran PAI. Kompetensi dasar merupakan kemampuan minimal pada tiap mata pelajaran yang harus dicapai peserta didik. Kompetensi dasar dalam silabus berfungsi untuk mengarahkan guru mengenai target yang harus dicapai dalam pembelajaran. Misalnya, mampu menyelesaikan diri dengan lingkungan dan sebagainya. Pada Pengabdian ini kompetensi dasar yang digunakan adalah tentang sholat, bagaimana peserta didik bisa memahami tata cara sholat yang benar dan bisa menerapkan gerakan-gerakan sholat yang sesuai dengan *Al-quran* dan hadist.

c. Menu *Augmented Reality*

Halaman ini terdapat kumpulan *Augmented Reality* yang sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti, karena disini peneliti mengumpulkan AR tentang gerakan sholat yang benar yang mana juga termasuk kedalam materi pembelajaran PAI maka contoh gambar AR yang kami tampilkan adalah tentang gerakan sholat. Sebenarnya banyak lagi materi yang bisa disandingkan dengan media AR ini terutama terkait dengan pembelajaran PAI, seperti tata cara bersuci, berhaji, atau tata cara menulis bahasa arab dengan benar dan lain-lain yang mana disitu terdapat gerakan yang mendukung *Augmented Reality*.

SIMPULAN

Dengan adanya media pembelajaran ini menumbuhkan motivasi belajar siswa SD kelas 4 dalam belajar ilmu keagamaan islam di mana sebelumnya pembelajaran agama islam hanya menceritakan teori tampak melihat melalui media yang dapat memberikan contoh langsung kepada siswa agar siswa mampu mengingat dan dapat menghafalkan gerakan dengan melihat melalui aplikasi

yang dikembangkan, sehingga siswa dengan menggunakan media aplikasi berbasis Android siswa lebih aktif belajar melalui media aplikasi dan lebih mandiri dalam belajar sehingga adanya tutorial pembelajaran melalui aplikasi siswa akan lebih mudah dan menarik untuk belajar di rumah tanpa harus di dampingin oleh guru dan orang tua dengan membuka aplikasi siswa langsung dapat menirukan atau mempraktikkan antara lain bacaan ayat ayat pendek gerakan sholat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami sampaikan terimakasih kepada ketua Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam gugus IV Kota Malang juga kepada Kepala Sekolah SDN Ciptomulyo 01 Kota Malang dan kepada Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Kanjuruhan Malang yang telah membantu keterlaksanaan pengabdian ini meski secara swadaya mandiri, semoga bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Lukman Hakim” pengembangan media pembelajaran pai Berbasis augmented reality”
Jurnal LENTERA PENDIDIKAN, V 60 OL. 20 NO. 1 JUNI 2018: 59-72. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/59-72
- Zinnurain, Abdul Gafur “ Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk sekolah dasar” **Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan** Volume 2 , No 2, Oktober 2015 (157-168). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7605>
- Rijki Ramdani” media pembelajaran e-learning Dalam pembelajaran pendidikan agama islam Di sma laboratorium percontohan upi Bandung” Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 5, No. 1, (2018) | 48. <https://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/article/viewFile/13332/7806>
- Citra Fitri Kholida “pengembangan bahan ajar mata kuliah media pembelajaran pai Di stai al-khairat pamekasan” *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.4 No.1, April 2016 (17-23)*.
- Hasan Baharun “pengembangan media pembelajaran pai Berbasis lingkungan melalui model *assure*” *Jurnal Cendekia* Vol. 14 No. 2, Juli - Desember 2016 233 <http://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/610>
- Rahmat Hidayat Hanafi” desain media pembelajaran pendidikan agama islam berbasis aplikasi Android materi pengurusan jenazah untuk siswa kelas xi sekolah menengah kejuruan” *Jurnal Atthulab*, Volume : IV, Nomor 1, 2019/1440. Downloads/3096-11124-1-PB%20(1).pdf
- Zinnurain “ Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pendidikan agama islam materi tata cara sholat Untuk kelas ii sekolah dasar *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Volume 2 , No 2, Oktober 2015 (157-168) Tersedia Online: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>