

LAPORAN PENELITIAN
TAHUN ANGGARAN 2020

**PENDAMPINGAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM DESAIN
PEMBELAJARAN DARING PADA MGMP PAI SMK KABUPATEN BLITAR DI
MASA PANDEMI COVID-19**

NOMOR DIPA	:	DIPA-025.04.2.423812/2020
TANGGAL	:	5 FEBRUARI 2019
Satker	:	(423812) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Kode Kegiatan	:	(2132) Peningkatan Akses, Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam
Kode Output Kegiatan	:	(050) PTKIN Penerima BOPTN
Sub Output Kegiatan	:	(514) Penelitian (BOPTN)
Kode Komponen	:	(004) Dukungan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan
Kode Sub Komponen	:	VIII Pengabdian Masyarakat Berbasis Program Studi

Oleh:

Nama Peneliti	Jabatan	NIDN
Dr. Mohammad Asrori, M.Ag	Ketua	2020106901
Agus Mukti Wibowo, M.Pd	Anggota	2007077801
Imroatul Hayyu Erfantinni, M.Pd	Anggota	2009039201
Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd	Anggota	2015129002



KEMENTERIAN AGAMA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LP2M)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan penelitian dengan judul:

Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Dalam Desain Pembelajaran Daring Pada
MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar Di Masa Pandemi Covid-19

Oleh:

Nama Peneliti	Jabatan	NIDN
Dr. Mohammad Asrori, M.Ag	Ketua	2020106901
Agus Mukti Wibowo, M.Pd	Anggota	2007077801
Imroatul Hayyu Erfantinni, M.Pd	Anggota	2009039201
Dessy Putri Wahyuningtya, M.Pd	Anggota	2015129002

Telah diperiksa dan disetujui reviewer dan komite penilai pada

Tanggal 30 September 2020

Malang, 30 September 2020

Reviewer 1,



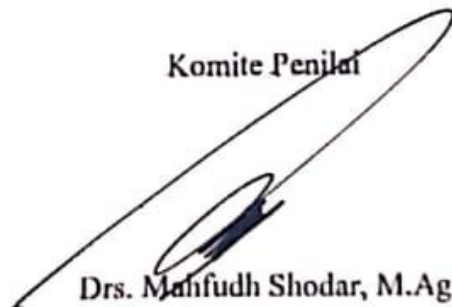
Dr. Ngainun Naim, M.HI
NIP. 19750719 200312 1 022

Reviewer 2,



Dr. Abdusakir, M.Pd
NIP.197510062003121001

Komite Penilai



Drs. Mahfudh Shodar, M.Ag
NIP. 196201301987031014

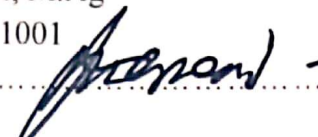
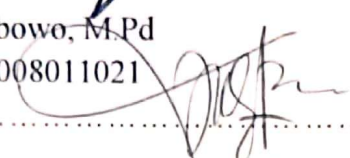
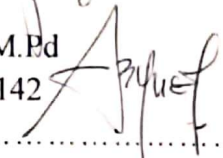
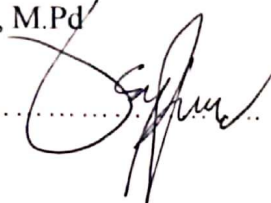
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan penelitian ini disahkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Pada Tanggal 30 September 2020

Peneliti

Ketua	: Dr. Mohammad Asrori, M.Ag NIP.196910202000031001 Tanda Tangan..... 
Anggota I	: Agus Mukti Wibowo, M.Pd NIP.197807072008011021 Tanda Tangan..... 
Anggota II	: Imroatul Hayyu Erfantinni, M.Pd NIDT.19920309201802012142 Tanda Tangan..... 
Anggota III	: Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd NIP.199012152019032023 Tanda Tangan..... 

Ketua LP2M
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof.Dr.Hj.Tutik Hamidah, M.Ag
NIP. 195904231986032003

PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mohammad Asrori, M. Ag
NIP : 196910202000031001
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina Tk. I - IV/b
Fakultas/Jurusan : FITK/ PAI
Jabatan dalam Penelitian : Ketua Peneliti

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata dalam penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan pelanggaran etika akademik, maka kami bersedia mengembalikan dana penelitian yang telah kami terima dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Malang, 30 September 2020

Ketua Peneliti



Dr. Mohammad Asrori, M. Ag
NIP. 196910202000031001

Abstrak

Di era Pandemi Covid 19 ini menuntut perubahan pola hidup yang begitu massif disemua lapisan masyarakat pada setiap lingkungannya masing-masing. Termasuk dalam proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui media pembelajaran online. Salah satu pihak yang terdampak adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMK Kabupaten Blitar. Sebagai kelompok guru PAI dilingkungan SMK merumuskan program untuk menyusun model pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi media online dalam rangka memudahkan para guru PAI berinteraksi jarak jauh dengan siswa pada kegiatan pembelajaran. Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Karena Kondisi yang darurat tersebut maka dilaksanakanlah suatu upaya untuk membantu para guru dengan dilakukannya pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19. Kegiatan penelitian ini menggunakan metode PAR (*Participation Action Research*) dengan melibatkan subjek dampingan untuk secara bersama – sama menyelesaikan persoalan yang sedang dihadapi. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini para guru sangat terbantu dalam melaksanakan pembelajaran daring berkat dikuasainya ketrampilan penggunaan aplikasi – aplikasi yang menunjang pembelajaran daring. Kegiatan dapat terlaksana dengan baik berkat dimilikinya dukungan sistem yang memadai, namun yang menjadi satu kendala adalah ketidak stabilan jaringan internet, karena kegiatan berbentuk online dan juga offline.

Kata Kunci: Teknologi, Pembelajaran Daring

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah, Tuhan pencipta langit, bumi dan segala isinya, dan dengan rahmat-Nya menganugrahkan asa dan segala cita bagi hamba-hamba-Nya yang lemah. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad, panutan, pemandu ummat untuk bertransformasi dan hijrah dari zaman yang sesat menuju zaman yang beradab. Penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Seluruh Tim Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UIN Maliki Malang, yang telah memberikan banyak kemudahan dalam rangka penyelesaian penelitian berbasis riset ini.
2. Dr.Ngainun Naim, M.HI selaku reviewer I dan Dr. Abdusakir, M.Pd selaku reviewer II yang disela kesibukannya masih sempat memberi saran dan motivasi dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
3. Kemenag Kabupaten Blitar dan Tim MGMP PAI SMK yang telah mengizinkan dan meluangkan waktunya bagi peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan demi lancarnya penelitian berbasis riset dan membantu terselenggaranya kegiatan ini.

Permohonan maaf penulis haturkan kepada semua pihak apabila dalam proses pelaksanaan dan penyusunan laporan ini ditemukan kekurangan dan kesalahan. Pada akhirnya, penulis berdoa dengan penuh harap semoga apa yang ada dalam penelitian berbasis riset ini bermanfaat bagi khalayak luas, Amien.

Malang, 30 September 2020

Dr. Mohammad Asrori, M.Ag

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan Orisinalitas Penelitian.....	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	5
C. Tujuan Pengabdian	5
D. Penelitian Terdahulu	6
E. Metode dan Teknik Analisis Data	10

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Kajian Teori.....	15
1. Pengertian Teknologi	16
2. Fungsi Teknologi Dalam Pembelajaran	20
3. Prinsip Penerapan E-Learning.....	21
4. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran	22
B. Desain Pembelajaran	25
1. Pengertian Desain Pembelajaran.....	25
2. Komponen Desain Pembelajaran	30
3. Karakteristik Desain Pembelajaran	30
4. Tujuan Desain Pembelajaran.....	31
5. Model – Model Desain Pembelajaran	32
D. Pembelajaran Daring	36

BAB III HASIL PENGABDIAN BERBASIS RISET

A. Potensi Faktual dan Aktual MGMP PAI SMK Kab.Blitar	43
B. Program Pelaksanaan Kegiatan	46
1. Pelaksanaan Sesi 1	47
2. Pelaksanaan Sesi 2.....	51
3. Pelaksanaan Sesi 3.....	56
2. Pelaksanaan Sesi 4.....	60
3. Pelaksanaan Sesi 3.....	56
C. Faktor Pendukung dan Penghambat	66

BAB IV DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Bentuk Program Pendampingan Pemanfaatan Teknologi.....	70
B. Proses Pendampingan Pemanfaatan Teknologi.....	71
C. Faktor yang Mendukung dan Menghambat Pendampingan	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	77
---------------------	----

DAFTAR REFERENSI	79
-------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya.

Di era Pandemi Covid 19 ini menuntut perubahan pola hidup yang begitu massif disemua lapisan masyarakat pada setiap lingkungannya masing-masing. Situasi pandemi global ini menuntut berbagai perubahan cara bersosialisasi dan berinteraksi baik secara individu maupun kolektif. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, harus menyesuaikan dengan situasi yang berkembang yakni mengikuti standar protokol yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti tidak bersentuhan fisik, jaga jarak, memakai masker, sering cuci tangan dengan menggunakan sabun atau hand sanitizer. Termasuk dalam proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui media pembelajaran online dan seterusnya, salah satunya adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMK Kabupaten Blitar. Sebagai kelompok guru PAI dilingkungan SMK merumuskan program untuk menyusun model pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi media online dalam rangka memudahkan para guru PAI berinteraksi jarak jauh dengan siswa siswinya pada kegiatan pembelajaran.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Tetapi hal

tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Kegagalan pembelajaran daring memang nampak terlihat di hadapan kita, tidak satu atau dua sekolah saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian gawai atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring bekerjasama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara daring, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

Mengamati pengalaman dari beberapa guru tersebut, maka guru juga harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Namun sekali lagi, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan

dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan melakukan pendampingan pemanfaatan berbagai aplikasi yang dapat membantu pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK di Kabupaten Blitar. Baik aplikasi teleconference, video pembelajaran hingga aplikasi penilaian secara daring.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk program pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19?
2. Bagaimana proses pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19?
3. Apa saja faktor yang mendukung dan menghambat pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19?

C. Tujuan Pengabdian

Menilik rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian berbasis riset ini adalah:

1. Mendeskripsikan bentuk program pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19
2. Mendeskripsikan proses pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19
3. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic covid-19

D. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam pelaksanaan pengabdian ini yang pertama dilakukan oleh Neng Marlina Efendi pada tahun 2018, judul penelitiannya adalah “Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan animasi digital sebagai metode pembelajaran siswa belajar aktif dalam revolusi pembelajaran berbasis digital. Tujuan dari pendidikan 4.0 tersebut adalah menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia) yang kreatif dan sesuai dengan tuntutan saat ini dimana dunia sedang menghadapi revolusi industri yang berbasis digital. Pendidikan 4.0 mendorong revolusi baru dalam dunia pendidikan yang tidak sebatas pada ritual umumnya belajar di kelas. Pendidikan 4.0 ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas saja. Pendidikan 4.0 adalah sebuah tantangan pendidikan di era digital. Pendidikan berbasis digital di Indonesia mulai dikembangkan dalam bentuk start up atau aplikasi yang memuat konten-konten yang sama dengan kebutuhan siswa di sekolah. Munculnya beragam start up seperti Quipper Video, Zenius, dan Ruang Guru menjadi pengembang pendidikan digital di Indonesia. Kesamaan dari tiga start up tersebut adalah pemindahan ruang dan waktu belajar siswa yang menjadi tidak terbatas.

Kedua dilakukan oleh Shodiq Ansori (2016)” Strategi Pembelajaran Di Era Digital (Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital) . Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini salah satunya adalah pembelajaran berbantuan komputer. Melalui pembelajaran berbantuan komputer telah memberi peran yang baru kepada guru. Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran berbantuan komputer, maka guru harus bekerja sama dengan para ahli lain yang bertalian dengan komputer dalam memprogram pembelajaran. Itu memerlukan pengetahuan yang mendalam tentang bahan pelajaran, tentang proses pembelajaran,, tentang jiwa dan perkembangan peserta didik dan yang jelas juga harus tahu bagaimana berkomunikasi dengan komputer. Guru juga harus mengenal kemampuan dan keterbatasan komputer dan harus mengetahui dalam hal mana ia harus berperan untuk membantu peserta didik. Selain semua itu harus menjadi kompetensi guru, pembelajaran berbantuan komputer tentu menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengoperasikan komputer. hasil penelitian ini memberikan sumbangan informasi bahwasanya perlu adanya penelitian lanjutan untuk pengembangan aplikasi maupun software yang dapat digunakan untuk menunjang pelayanan pendidikan.

Ketiga dilakukan oleh Alan Suud Maadi (2018) Digitalisasi Manajemen Pendidikan Islam Dan Ekonomi Syariah Di Perguruan Tinggi ini akan menguraikan strategi, peluang dan tantangan manajemen pendidikan islam dan ekonomi syariah di perguruan tinggi di era digital dengan pendekatan *library research*. Selanjutnya dalam penulisan ini juga akan menguraikan kondisi tataran global untuk memberikan gambaran pada konteks Indonesia. Hasil dari penelitian ini bahwa peluang dan tantangan perguruan tinggi dalam aspek internal maupun eksternal. Adapun strateginya dengan meningkatkan budaya keilmuan trend pembelajaran digital dan pelayanan berbasis virtual. Kesimpulannya, pengembangan pelayanan pendidikan berbasis digital sangat perlu dilakukan untuk menjawab tantangan perkembangan zaman, khususnya dalam bidang pendidikan.

Keempat dilakukan oleh Rini Januarti (2017) Implementasi Penilaian Sikap Spiritual Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 21. Penelitian ini mendeskripsikan terkait implementasi penilaian sikap spiritual pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan penilaian sikap spiritual melalui observasi sikap pada siswa, indikator sikap, dan instrumen penilaian; (2) realisasi dari penilaian sikap spiritual melalui pengamatan perilaku siswa pada proses pembelajaran dan menindaklanjuti pengamatan; (3) analisis penilaian sikap spiritual dilakukan dengan membuat rekapitulasi sikap setiap tiga hingga enam bulan menggunakan program microsoft excel; (4) kendala penilaian sikap spiritual adalah bahwa instrumen penilaian tidak dalam standar kurikulum 2013, instrumen penilaian membutuhkan lebih banyak waktu untuk digunakan sehingga diperlukan ketelitian pengamatan amati siswa; dan (5) strategi untuk mengatasi kendala tersebut melalui kerjasama guru dengan guru lain serta berdiskusi dengan wakil kurikulum.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Jorge Reyna, Jose Hanham & Peter Charles Meier (2018) *A framework for digital media literacies for teaching and learning in higher education*. Penelitian ini membahas berbagai mata pelajaran di lembaga pendidikan tinggi, yang mengharuskan siswa untuk menyelesaikan tugas yang penilaiannya melibatkan produksi artefak digital. Contohnya adalah podcast, cerita digital, animasi, video, dan media campuran. Untuk menghasilkan artefak digital yang efektif, seseorang harus melek secara digital. Hal ini memerlukan seperangkat keterampilan teknis terkait audio-visual, perilaku, kritis dan sosial tertentu. Dalam artikel ini, penulis mengusulkan suatu kerangka kerja yang dapat digunakan untuk mengembangkan literasi media digital dan melatih siswa dalam pembuatan media digital. Kerangka kerja ini mempertimbangkan tiga domain yang saling tergantung: konseptual, fungsional dan audiovisual. Penelitian yang dilakukan di Australia ini bisa pula menjadi referensi untuk diterapkan di Indonesia khususnya untuk menunjang Pengembangan Layanan

Pembelajaran PAI Pada KKG PAI Berbasis Aplikasi Digital di Lingkungan Kemenag Kabupaten Blitar.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Renee Hobbs and Sait Tuzel (2015). *Teacher motivations for digital and media literacy: An examination of Turkish educators*. Penelitian ini membahas tentang sikap guru untuk memajukan literasi digital dan media mungkin memiliki keterkaitan dengan sikap dan kebiasaan pikiran yang kompleks yang memengaruhi motivasi mereka untuk menggunakan media digital untuk belajar. Jenis penelitian yang dilakukan adalah survei dengan sampel 2820 pendidik di Turki untuk mengetahui motivasi guru dalam penyelenggaraan pembelajaran digital. Profil motivasi mempelajari digital mengungkapkan posisi identitas yang berbeda dari ilmu sosial, seni bahasa dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Turki. Program pengembangan profesional harus memperhatikan motivasi guru mempelajari ilmu digital dan membangun pengalaman belajar yang berkembang berdasarkan kekuatan keyakinan yang dimiliki guru dan tema konseptual yang paling penting bagi mereka. Berdasarkan penelitian ini maka guru memang perlu sekali memiliki motivasi dan sikap untuk melakukan pelayanan pendidikan yang berbasis digital karena teknologi sudah semakin pesat berkembang, oleh karena itu Pengembangan Layanan Pembelajaran PAI Pada KKG PAI Berbasis Aplikasi Digital di Lingkungan Kemenag Kabupaten Blitar memang perlu dilaksanakan.

Ketujuh, Orit Avidov-Ungar & Alona Forkosh-Baruch melakukan penelitian pada tahun 2016 tentang *Professional identity of teacher educators in the digital era in light of demands of pedagogical innovation*. Studi ini meneliti persepsi pendidik / guru tentang inovasi pedagogis. 27 wawancara semi-terstruktur dianalisis menggunakan tiga mode keberadaan menyusun identitas profesional mereka sehubungan dengan inovasi pedagogis: komponen konseptual, komponen praktis dan komponen pendukung yang terkait lingkungan. Tuntutan era digital memaksa pendidik / guru untuk memeriksa kembali identitas profesional mereka berhadapan dengan teknologi pengajaran terintegrasi. Dukungan kelembagaan sangat penting

untuk pembangunan identitas profesional. Temuan dari penelitian ini membantu dalam memahami konstruksi identitas profesional pendidik guru yang inovatif.

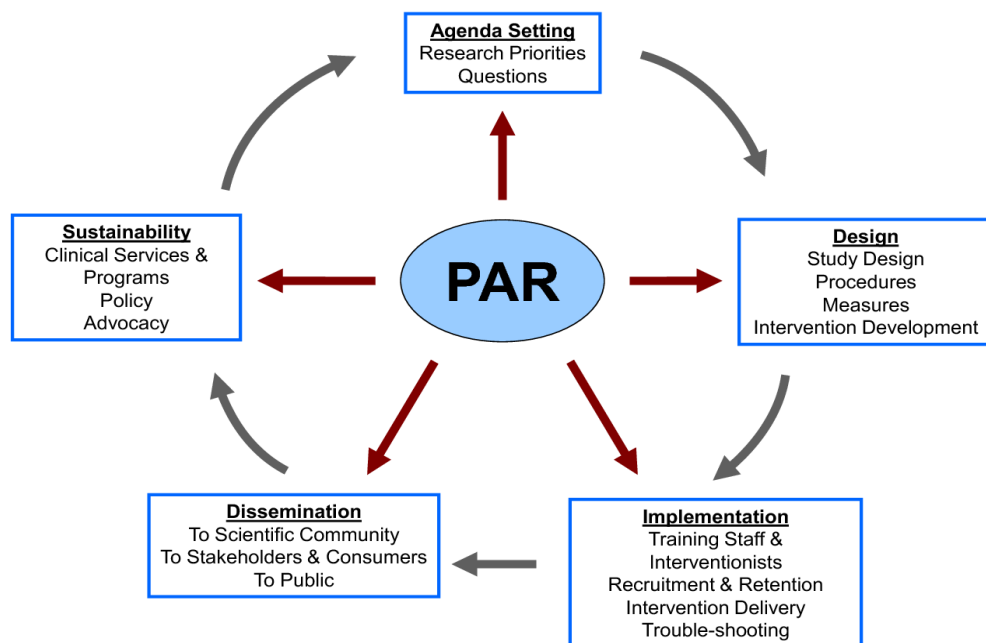
Merujuk dari penelitian terdahulu yang dicantumkan diatas, memang pada dasarnya memiliki kesamaan pola berkenaan dengan pemberdayaan teknologi dalam menunjang pendidikan. Akan tetapi dalam proposal ini memunculkan kekhasan jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang disajikan, yakni teknologi yang diberdayakan menggunakan berbagai aplikasi yaitu aplikasi teleconference yang meliputi *Webex, Skype, Zoom, Google Meet, Jitsi Meet*; aplikasi video pembelajaran yaitu *Bandicam, Power Point, Power Rec, Animaker, Plotagon*; dan aplikasi evaluasi pembelajaran daring menggunakan *Kahoot, Google Form, Mentimeter, dan Appsheet*. Dalam hal ini para guru yang menjadi subjek penelitian dilatih untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi untuk membantu pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19.

E. Metode dan Teknik Analisa Data

Dalam pengabdian berbasis riset ini peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindak Partisipatif (*Participatory Action Research*) dimana peneliti didudukkan sebagai bagian yang diteliti, dan sebaliknya yang diteliti juga menjadi “peneliti”. Mahmudi (2004) menyatakan bahwa PAR harus ditempatkan sebagai pendekatan untuk memperbaiki praktek-praktek sosial dengan cara merubahnya dan belajar dari perubahan tersebut. PAR merupakan partisipasi murni dimana akan membentuk spiral yang berkesinambungan mulai perencanaan (planning); tindakan; evaluasi; refleksi. Disamping itu PAR merupakan kolaborasi semua yang bertanggungjawab atas tindakan perubahan, dimana mereka dilibatkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan. Pada umumnya jenis penelitian ini dipakai untuk solusi-solusi pembangunan, dalam hal ini menyangkut solusi Pengembangan Layanan Pembelajaran PAI Pada MGMP PAI SMK Berbasis Aplikasi Digital di

Lingkungan Kemenag Kabupaten Blitar. Area Studi yang dipilih adalah Kabupaten Blitar dengan pemilihan sampel didasari atas pertimbangan (*purposive sampling*) bahwa: pelaksanaan MGMP PAI belum berjalan optimal sehingga berdampak pada kurang maksimalnya profesionalisasi guru di lingkungan kemenag Kabupaten Blitar.

Pijakan yang digunakan dalam pelaksanaan PAR adalah gagasan – gagasan yang muncul dari guru – guru anggota MGMP PAI SMK kemenag Kabupaten Blitar. Berdasarkan metode Penelitian Tindak Partisipatif (*Participatory Action Research*), penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu mulai perencanaan (planning); tindakan; evaluasi; refleksi. Tahapan tersebut digambarkan melalui bagan berikut ini.



1. Riset pendahuluan

Tim penelitian melakukan studi pendahuluan sebagai penjajakan awal, dengan bentuk kegiatan mengamati aktivitas, pola layanan pendidikan, serta pola pembelajaran guru MGMP PAI SMK di lingkungan Kemenag Kabupaten Blitar. Studi pendahuluan yang dilakukan sebagai dasar untuk menganalisis lebih mendalam dan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan langkah berikutnya.

2. Inkulturasi

Langkah ini merupakan proses membaaur bersama masyarakat dalam kesehariannya. Berdasarkan informasi awal yang diperoleh sebagai pijakannya. Pada tahap ini, peneliti mengakrabkan diri dan membangun rasa saling percaya dengan segenap guru di lingkungan kemenag Kabupaten Blitar.

3. Pengorganisasian masyarakat untuk agenda riset

Pengorganisasian masyarakat untuk agenda riset yaitu peneliti menganalisis jumlah guru MGMP PAI SMK di Kabupaten Blitar. Namun tidak menutup kemungkinan diikuti oleh guru dari berbagai bidang lainnya yang memang membutuhkan dan tidak hanya dari Kabupaten Blitar saja.

4. Perencanaan tindakan aksi untuk perubahan sosial

Perencanaan dibuat melalui diskusi yang dilakukan oleh peneliti bersama stakeholder dalam hal ini adalah pihak MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar, hingga dianalisis untuk pemecahan masalah yang sudah disepakati secara bersama. Selanjutnya dibuatlah perencanaan untuk pemecahan masalah melalui gagasan – gagasan atau ide – ide serta sumber daya yang dimiliki masyarakat untuk mendukung terselenggaranya aksi perubahan. Tindakan yang akan dilakukan adalah pendampingan pemanfaatan berbagai aplikasi yang membantu pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19.

5. Aksi

Perencanaan yang dibuat pada tahap – tahap sebelumnya, direalisasikan pada tahap aksi, dengan melewati suatu proses sampai dengan pemecahan masalah. Pendampingan dalam pengabdian berbasis riset ini dilakukan secara *offline* maupun *online*. Kegiatan *offline* (tatap muka) dilakukan dengan guru-guru dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Sedangkan kegiatan *online* dilakukan menggunakan aplikasi Zoom yang disiarkan secara live di Youtube, sehingga guru-guru dapat mempelajarinya berulang kali.

6. Evaluasi

Evaluasi memiliki maksud megkroscek keterkalsanaan kegiatan yang dilakukan apakah sudah sesuai dengan yang direncanakan ataukah masih perlu pembenahan dalam aspek tertentu.

7. Refleksi

Refleksi menjadi tahap untuk menyimpulkan informasi yang telah dikumpulkan secara terus menerus, dengan demikian data yang dikumpulkan akan bermakna.

Analisis data merupakan proses mengorgansasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehinggadapat ditemukan tema dan dapat ditemukan hipotesis kerja seperti yang disampaikan oleh data. Dalam metodologi PAR banyak teknik untuk menanalisis data yang dapat digunakan tergantung dengan permasalahan yang di hadapi. Berikut ini merupakan teknik-teknik analisis data dalam PAR.

- a. Seperti analisis sejarah untuk mengetahui keadaan masa lalu atau kejadian penting agar dapat diketahui perubahan apa saja yang terjadi dalam kurun waktu yang ditentukan. Analisis timeline ini peneliti gunakan untuk mengetahui kejadian yang sudah berlalu atau terjadi dalam ketergantungan dan menurunnya perekonomian masyarakat. Dimana dilakukan dengan menggali keadaan atau kejadian yang pernah terjadi pada waktu tertentu.
- b. Analisis sistem/kuasa untuk mengetahui atau menganalisis siapa saja yang berperan penting untuk mempengaruhi masyarakat. Analisis ini peneliti gunakan untuk mengetahui siapa yang paling berkuasa untuk mengambil manfaat dari sumber daya alam yang ada dan siapa yang paling berperan mengenai masalah yang terjadi.
- c. Analisis model dan analisis institusional untuk mengetahui akar penyebab permasalahan dan untuk menganalisis siapa saja yang turut ikut serta menikmati keadaan ketidakberdayaan masyarakat yang bergantung pada pemilik modal. Hal ini dilakukan untuk mengenali perubahan dan kecenderungan berbagai keadaan, kejadian serta kegiatan masyarakat dari waktu ke waktu.

- d. Selanjutnya ada diagram venn untuk menganalisis data. Diagram ini digunakan untuk melihat hubungan masyarakat dengan lembaga yang terdapat di lingkungan lokasi pendampingan. Yang terakhir ada diagram alur untuk melihat arus hubungan di antara semua pihak dan komoditas yang terlibat dalam suatu system diagram ini digunakan untuk menganalisis alur penyebaran keyakinan dan tata nilai dalam masyarakat.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

Teori substantif yang digunakan dalam riset ini adalah *Project Based Learning* (Jones, Rasmussen dan Moffit, 1997). Kontribusi teori dalam riset ini antara lain: (1) membantu guru dalam menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19, (2) mengukur kemampuan guru dan mengukur efektivitas penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran daring yang digunakan dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Model *Project Based Learning* dijadikan sebagai metode pemberdayaan yang tepat bagi MGMP PAI SMK di Kabupaten Blitar serta guru lainnya karena diyakini memiliki efektifitas tinggi disebabkan dua alasan pokok: pertama tingkat kebutuhan akan berbagai aplikasi yang membantu dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Kedua, aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini tidak memberatkan guru maupun siswa karena mudah digunakan dan didapatkan.

B. Teknologi dalam Pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Di era milenium saat ini, semua orang pasti menggunakan teknologi untuk memudahkan hidup seseorang tak dapat disangkal lagi bahwa teknologi telah menjadi instrumen utama dari masyarakat dalam mencapai kesejahteraan melalui penciptaan nilai tambah (Riyana, 2008). Kajian mendalam telah menemukan (*discover*) bahwa teknologi sebenarnya merupakan hasil akhir dari suatu proses yang terdiri dari rangkaian suatu proses penelitian dan

pengembangan, invensi, rekayasa sehingga menghasilkan suatu produk. Perkembangan teknologi informasi saat ini tercipta berbagai jenis teknologi, seperti *e-government*, *e-commerce*, *e-education*, *e-medicine*, *e-laboratory*, dan lainnya, yang kesemuanya itu berbasiskan elektronika (Wardiana, 2002).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi banyak perubahan peningkatan kualitas di dunia pendidikan (Hujair, 2009). Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang *kreatif* dan *inovatif* sudah banyak tercipta. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah lama dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran terutama teknologi komputer memudahkan para pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan jauh dari penalaran peserta didik menjadi mudah dijangkau atau dipahami. Penggunaan teknologi pembelajaran semakin kuat pengaruhnya seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah merambah kehidupan masyarakat. Pembelajaran menggunakan TIK sering disebut dengan *e-learning* yang merupakan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi atau internet pada khususnya atau pembelajaran berbasis komputer (Nurchaili, 2010).

1. Pengertian Teknologi

Kajian mendalam telah menemukan (*discover*) bahwa teknologi sebenarnya merupakan hasil akhir dari suatu proses yang terdiri dari rangkaian subproses penelitian dan pengembangan, invensi, rekayasa dan disain, manufaktur dan pemasaran. Disini teknologi modern didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang ditransformasikan kedalam

produk, proses, jasa dan struktur organisasi. Teknologi diciptakan manusia melalui penerapan (*exercise*) budidaya akalnya.

Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Baharudin, 2010). yang mengatakan bahwa "Information technology is so powerful a tool that it can actually create new process design." Teknologi informasi merupakan suatu alat yang memiliki keunggulan dalam menciptakan desain proses yang baru (Attaran, 2001). Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan.

Dengan demikian teknologi yang berhubungan langsung dengan pembelajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi (*information communication and technology*). Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemrosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi atau menampilkan data dengan menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer. Makna teknologi informasi tersebut belum menggambarkan secara langsung kaitannya dengan sistem komunikasi, namun lebih pada pengolahan data dan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika yang lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan dalam proses komunikasi, sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif. Sebagai contoh salah satu aplikasi teknologi informasi dan komunikasi adalah videoconference, yang menggunakan teknologi informasi untuk menghubungkan (*networking*) antar klien dengan fasilitas internet, pesan-pesan yang disampaikan oleh kedua belah pihak diterima, diolah, dianalisis dan ditransmisikan, oleh teknologi informasi sehingga sampai pada masing-masing pihak melalui internet dengan jaringan satelit atau kabel.

Peran teknologi komunikasi adalah mengatur mekanisme komunikasi antar kedua belah pihak dengan cara desain komunikasi yang sesuai, visualisasi jelas, pesan teks, suara, video memenuhi standar komunikasi, pengaturan *feed back* sehingga komunikasi berlangsung menjadi dua arah. Secara lebih ringkas, martin mengemukakan adanya keterkaitan erat antara teknologi informasi dan komunikasi, teknologi informasi lebih pada sistem pengolahan informasi sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk pengiriman informasi (*information delivery*). Pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah memadukan kedua unsur teknologi informasi dan teknologi komunikasi menjadi teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan siswa memiliki kompetensi untuk memanfaatkan teknologi informasi sebagai perangkat keras dan perangkat lunak untuk mengolah, menganalisis dan mentransmisikan data dengan memperhatikan dan memanfaatkan teknologi komunikasi untuk memperlancar komunikasi dan produk teknologi informasi yang dihasilkan bermanfaat sebagai alat dan bahan komunikasi yang baik.

Kata teknologi sering dipahami oleh orang awam sebagai sesuatu yang berupa mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan permesinan, namun sesungguhnya teknologi pendidikan memiliki makna yang lebih luas, karena teknologi pendidikan merupakan perpaduan dari unsur manusia, mesin, ide, prosedur, dan pengelolaannya (hoba, 1977) kemudian pengertian tersebut akan lebih jelas dengan pengertian bahwa pada hakikatnya teknologi adalah penerapan dari ilmu atau pengetahuan lain yang terorganisir ke dalam tugas-tugas praktis (galbraith, 1977). Keberadaan teknologi harus dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari masalah, sebab teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, maka teknologi pendidikan juga dapat dipandang sebagai suatu produk dan proses (sadiman, 1993). Sebagai suatu produk

teknologi pendidikan mudah dipahami karena sifatnya lebih konkrit seperti radio, televisi, proyektor, ohp dan sebagainya. Sebagai sebuah proses teknologi pendidikan bersifat abstrak.

Definisi Teknologi pendidikan menurut AECT (*The Association for Education Communications & Technology*), teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dan sumber daya (Januszewski & Molenda, 2013). Teknologi tepat guna dalam pembelajaran harus dinilai berdasarkan potensinya untuk memenuhi tujuan pendidikan. Potensi utama dari teknologi pendidikan adalah mendukung kreativitas dan berpikir kritis. Dalam rangka untuk lebih memahami bagaimana untuk mengevaluasi kelayakan teknologi pendidikan, penting untuk mengidentifikasi apa tujuan pendidikan, apa teknologi pendidikan dan bagaimana penerapan teknologi pendidikan yang sesuai.

Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia. (aect, 1977). Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya teknologi pendidikan lahir dari adanya permasalahan dalam pendidikan. Permasalahan pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu / kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah kualitas, tentu saja ini dapat di pecahkan melalui pendekatan teknologi pendidikan.

Terdapat tiga prinsip dasar dalam teknologi pendidikan sebagai acuan dalam pengembangan dan pemanfaatannya, yaitu : pendekatan sistem, berorientasi pada mahasiswa, dan pemanfaatan sumber belajar

(Sadiman, 1984). Prinsip pendekatan sistem berarti bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran perlu disain / perancangan dengan menggunakan pendekatan sistem. Dalam merancang pembelajaran diperlukan langkah-langkah prosedural meliputi : identifikasi masalah, analisis keadaan, identifikasi tujuan, pengelolaan pembelajaran, penetapan metode, penetapan media evaluasi pembelajaran (Idi Model, 1989) . Prinsip berorientasi pada mahasiswa berarti bahwa dalam pembelajaran hendaknya memusatkan perhatiannya pada peserta didik dengan memperhatikan karakteristik, minat, potensi dari mahasiswa. Prinsip pemanfaatan sumber belajar berarti dalam pembelajaran mahasiswa hendaknya dapat memanfaatkan sumber belajar untuk mengakses pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkannya. Satu hal lagi bahwa teknologi pendidikan adalah satu bidang yang menekankan pada aspek belajar mahasiswa.

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam satu kegiatan pendidikan adalah bagaimana mahasiswa dapat belajar, dengan cara mengidentifikasi, mengembangkan, mengorganisasi, serta menggunakan segala macam sumber belajar. Dengan demikian upaya pemecahan masalah dalam pendekatan teknologi pendidikan adalah dengan mendayagunakan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan ditandai dengan perubahan istilah dari teknologi pendidikan menjadi teknologi pembelajaran. Dalam definisi teknologi pembelajaran dinyatakan bahwa ” teknologi pendidikan adalah teori dan praktek dalam hal desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi terhadap sumber dan proses untuk belajar” (Barbara, 1994).

2. Fungsi Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi informasi dan komunikasi (tik) memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) teknologi berfungsi sebagai alat (*tools*), dalam hal ini tik digunakan sebagai alat bantu bagi pengguna (*user*) atau siswa untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, mengolah angka, membuat unsur grafis,

membuat database, membuat program administratif untuk siswa, guru dan staf, data kepegawaian, keuangan dan sebagainya. (2) teknologi berfungsi sebagai ilmu pengetahuan (*science*). Dalam hal ini teknologi sebagai bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa. Misalnya teknologi komputer dipelajari oleh beberapa jurusan di perguruan tinggi seperti informatika, manajemen informasi, ilmu komputer. Dalam pembelajaran di sekolah sesuai kurikulum 2006 terdapat mata pelajaran tik sebagai ilmu pengetahuan yang harus dikuasai siswa semua kompetensinya. (3) teknologi berfungsi sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Dalam hal ini teknologi dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini komputer telah diprogram sedemikian rupa sehingga siswa dibimbing secara bertahap dengan menggunakan prinsip pembelajaran tuntas untuk menguasai kompetensi. Dalam hal ini posisi teknologi tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai : fasilitator, motivator, transmitter, dan evaluator.

3. Prinsip Penerapan E-Learning

Menurut *institute for higher education policy*, amerika (dalam govindasamy, 2002) terdapat tujuh parameter yang perlu diperhatikan dalam menerapkan e-learning yang mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis, yaitu: (1) *institutional support*; (2) *course development*; (3) *teaching and learning*; (4) *course structure*; (5) *student support*; (6) *faculty support*; dan (7) *evaluation and assessment*. Karenanya, dalam bahasa yang lain, soekartawi (2003) mengidentifikasi bahwa keberhasilan implementasi e-learning sangat tergantung kepada penilaian apakah: (a) e-learning itu sudah menjadikan suatu kebutuhan; (b) tersedianya infrastruktur pendukung seperti telepon dan listrik (c). Tersedianya fasilitas jaringan internet dan koneksi internet; (d) software pembelajaran (*learning management system*); (e) kemampuan dan

ketrampilan orang yang mengoperasikannya; dan (f) kebijakan yang mendukung pelaksanaan program e-learning.

4. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Penggunaan internet dalam proses pembelajaran menjadikan proses pembelajaran berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan pendidik sebelum mengenal TIK sehingga akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran telah mengubah proses pembelajaran “dari ruang kelas ke mana saja, dari waktu siklus ke waktu nyata, dari kertas ke online, dan dari fasilitas fisik ke jaringan kerja” (Abdullah, 2009). Pembelajaran dapat berlangsung di ruang sekolah atau di rumah atau dimana saja bergantung pada kemauan peserta didik. Pemanfaatan TIK ini menyebabkan proses pembelajaran dapat terlaksana tanpa ada pembatasan waktu sepanjang peserta didik mau melakukannya. Hal itu akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya sesuai dengan kemampuan dan keinginan belajarnya.

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran dilakukan dalam berbagai bentuk antara lain penyediaan bahan ajar secara online (bahan ajar tersimpan dalam bentuk buku atau artikel di internet), program computer assisted learning, bahan alat peraga atau simulasi, pembelajaran Moodle dan Facebook (Darmawan dan Siti, 2014), dan pembelajaran jarak jauh (sekolah terbuka). Penyediaan bahan ajar secara online memudahkan pendidik atau peserta didik untuk menemukan bahan ajar sehingga proses pembelajaran tidak terkendala oleh materi bahan ajar yang tidak tersedia.

Ketersediaan bahan ajar secara tepat waktu akan memperlancar dan membantu pendidik atau peserta didik untuk memahami materi pembelajaran secara komprehensif sehingga pembelajaran terhindar kesalahan konsepsi (*misconcept*). Pembelajaran dengan penggunaan alat peraga atau simulasi melalui TIK akan memudahkan materi pelajaran dipahami oleh peserta didik serta akan berdampak pada minat atau

perhatian peserta didik pada pelajaran tersebut. Adanya alat peraga dengan penerapan TIK akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, komputer berfungsi untuk membantu peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran secara terprogram sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum serta perkembangan kemampuannya.

Penerapan TIK untuk pendidikan jarak jauh telah berkembang lama terutama di negara maju. Dalam penggunaan TIK jarak jauh dilakukan secara interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik menjelaskan materi pelajaran melalui internet kepada peserta didik di pedalaman dan bila ada yang kurang jelas, peserta didik dapat meminta penjelasan ulang secara online. Melalui penggunaan TIK yang ada, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan kepada pendidik dan dijawab secara langsung. Pada akhir pembelajaran pendidik memberikan tugas sebagai penilaian pembelajaran dan setelah tugas dikerjakan maka dilakukan diskusi secara langsung (online).

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran dilakukan penilaian. Penilaian dalam proses pembelajaran, menurut Bennet dan Gitomer (2009) dibedakan sebagai alat untuk mendeteksi kesulitan belajar (*assessment as learning*), penilaian proses pembelajaran (*assessment for learning*), dan penilaian untuk mengukur pencapaian hasil belajar (*assessment of learning*).

Teknologi dalam pendidikan merupakan keharusan di era sekarang ini. Perkembangan dan meluasnya penggunaan internet banyak memberikan manfaat bagi kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan. Telah banyak alat bantu (*tools*) berbasis teknologi yang telah digunakan dalam pendidikan seperti alat bantu presentasi (*powerpoint*), video pendidikan, produk-produk multimedia baik yang konvensional maupun

interaktif. Selain itu dengan berkembangnya mobile technology berkembang pula mobile multimedia yang dapat memfasilitasi mobile learning sehingga seseorang dapat belajar dimana saja karena sumber-sumber belajar dapat diperoleh dengan mudah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan atau tempat proses pembelajaran itu berlangsung. Dengan teknologi yang tepat (*appropriate technology*), fungsi teknologi sebagai fasilitas pembelajaran dapat mencapai tujuannya yaitu meningkatkan kinerja pembelajaran baik baik pembelajar maupun pemelajar.

Teknologi yang digunakan dalam pendidikan bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran (*facilitating learning*), oleh karenanya semua teknologi yang ada serta produk-produk teknologi pendidikan yang dihasilkan harus dipilih dan dibangun berdasarkan analisis kebutuhan dari lingkungan belajar tertentu. Dalam menentukan teknologi yang akan digunakan atau yang akan kita ciptakan (*create*) harus melihat pembelajaran sebagai suatu system dan berfikir secara sistemik. Semua elemen dan tujuan pembelajaran harus ditentukan untuk melihatnya sebagai satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terpenuhi.

Pendidik atau pengajar atau pembelajar harus terus meningkatkan kemampuannya agar dapat terus meningkatkan pembelajaran di kelas dengan menerapkan teknologi. Banyak yang dapat dilakukan antara lain dengan melakukan eksperimen riset terhadap pemanfaatan teknologi di kelasnya, melakukan penelitian inovatif yang dapat meningkatkan kinerja baik baik pembelajar maupun pemelajar (peserta didik). Dengan penelitian-penelitian tersebut diharapkan kreatifitas dalam pembelajaran akan semakin baik.

Kegiatan ini dilaksanakan secara offline (tatap muka) maupun online. Kegiatan offline (tatap muka) dilakukan dengan guru-guru dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Sedangkan kegiatan online dilakukan

menggunakan aplikasi Zoom yang disiarkan secara live di Youtube, sehingga guru-guru dapat mempelajarinya berulang kali. Kegiatan yang dilaksanakan untuk membantu MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar ini memanfaatkan aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring diantaranya yaitu:

1. Aplikasi Teleconference yang terdiri dari Webex, Skype, Zoom, Google Meet, Jitsi Meet
2. Aplikasi Video Pembelajaran yang terdiri dari Bandicam, Power Point, Power Rec, Animaker, Plotagon
3. Aplikasi Evaluasi Pembelajaran yang terdiri dari Kahoot, Google Form, Mentimeter, dan Appsheet

C. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah praktik penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas. Hasil dari pembelajaran ini dapat diamati secara langsung dan dapat diukur secara ilmiah atau benar-benar tersembunyi dan hanya berupa asumsi.

1. Pengertian Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala (2005:136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan

sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Desain pembelajaran adalah pengembangan secara sistematis dari spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Proses perancangan dan pengembangan ini meliputi segala proses analisis kebutuhan pembelajaran, tujuan dan pengembangan sistem untuk mencapai tujuan, pengembangan bahan dan aktivitas pembelajaran, uji coba dan evaluasi dari seluruh pembelajaran dan aktivitas peserta didik. Desain pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut: *instructional design is the practice of maximizing the effectiveness, efficiency and appeal of instruction and other learning experiences. The process consists broadly of determining the current state and needs of the learner, defining the end goal of instruction, and creating some "intervention" to assist in the transition.* (en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design) yaitu Desain pembelajaran merupakan kegiatan memaksimalkan keefektifan, efisiensi dan hasil pembelajaran dan pengalaman pembelajaran lainnya. Kegiatan tersebut meliputi penentuan keadaan awal, kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan akhir dan menciptakan beberapa perlakuan untuk membantu dalam masa transisi tersebut.

Di bagian lain dijelaskan desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara

husus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Gagne (1985) menyatakan bahwa desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, proses belajar tersebut memiliki tahapan saat ini dan tahapan jangka panjang. Shambaugh dalam (Wina Sanjaya, 2009: 67) menjelaskan tentang desain pembelajaran sebagai berikut. *An intellectual process to help teachers systematically learners needs and construct structures possibilities to responsively addres those needs.* (Sebuah proses intelektual untuk membantu pendidik menganalisis kebutuhan peserta didik dan membangun berbagai kemungkinan untuk merespon kebutuhan tersebut).

Pendapat yang lebih spesifik dikemukakan oleh Gentry (1985: 67), bahwa desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk keefektifan pencapaian tujuan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran secara sistematis untuk memaksimalkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan mendesain pembelajaran diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan bahan dan aktivitas pembelajaran, yang di dalamnya mencakup penentuan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian (evaluasi) untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi dan produktivitas proses pembelajaran

Carl dan Rosalind mengadaptasi definisi desain pembelajaran dari Training and Instructional Design Applied Research Laboratory, Penn State University mengatakan bahwa definisi desain pembelajaran dapat di dekati dari berbagai perspektif, yakni; 1) sebagai suatu proses, 2) sebagai suatu disiplin, 3) ilmu pengetahuan, 4) sebagai realitas.

Pertama, desain pembelajaran sebagai suatu proses adalah pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk mencapai kualitas pembelajaran. Dari definisi tersebut desain pembelajaran dipandang sebagai keseluruhan proses analisis terhadap kebutuhan belajar, tujuan, dan pengembangan sistem penyampaian untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Proses yang dimaksud mencakup materi, dan aktivitas pembelajaran, uji lapangan, dan evaluasi terhadap seluruh pembelajaran dan aktivitas-aktivitas peserta didik. *Kedua*, desain pembelajaran sebagai suatu disiplin adalah cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan penelitian dan teori tentang strategi pembelajaran dan proses untuk mengembangkan dan implementasi strategi-strategi tersebut.

Ketiga, desain pembelajaran sebagai suatu sains adalah ilmu yang mempelajari bagaimana menciptakan spesifikasi perinci untuk pengembangan, implementasi, evaluasi, dan pemeliharaan situasi yang dapat memfasilitasi belajar tentang satuan kecil dan besar dari mata pelajaran /kuliah dalam berbagai tingkat kesulitan. *Keempat*, desain pembelajaran sebagai suatu realitas dapat dimulai dari titik dimana saja dalam proses desain. Sering muncul suatu pandangan baru yang dikembangkan menjadi inti dari suatu situasi pembelajaran. Pada saat seluruh proses telah dilakukan, perancang pembelajaran mengkaji lebih dalam dengan melihat seluruh bagian dari ilmu pengetahuan telah diperhitungkan.

Beberapa pendapat para ahli tentang pengertian desain pembelajaran diantaranya adalah:

a. Reigeluth, 1983

Bagi Reigeluth desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan teori pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Reigeluth membedakan antara desain dengan pengembangan. Reigeluth menyatakan pengembangan adalah penerapan kisi-kisi desain di lapangan. Kemudian setelah uji coba

selesai, maka desain tersebut diperbaiki atau diperbaharui sesuai dengan masukan yang telah diperoleh. Reigulth mengkaji desain dan pengembangan pembelajaran berdasarkan teori belajar dan teori pembelajaran.

b. Rothwell dan Kazanas, 1992

Merumuskan desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya bagi organisasi. Bagi mereka peningkatan kinerja berarti peningkatan kinerja organisasi. Desain pembelajaran melakukan hal tersebut melalui suatu model kinerja manusia, rumusan Rothwell dan kazanas ini bermanfaat jika desain pembelajaran diterapkan pada suatu pelatihan di organisasi tertentu.

c. Gagne, Briggs, Wager, 1992

Mengembangkan konsep desain pembelajaran dengan menyatakan bahwa desain pembelajaran membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri memiliki tahapan segera dan jangka panjang. Mereka percaya proses belajar terjadi karena adanya kondisi-kondisi belajar internal maupun eksternal. Kondisi internal adalah kemampuan dan kesiapan diri pelajar, sedang kondisi eksternal adalah pengetahuan lingkungan yang didesain. Penyiapan kondisi eksternal belajar inilah yang disebut oleh mereka sebagai desain pembelajaran. Untuk itu, desain pembelajaran haruslah sistematis, dan menerapkan konsep pendekatan sistem agar berhasil meningkatkan mutu kinerja seseorang. Mereka percaya bahwa proses belajar yang terjadi secara internal, dapat ditumbuhkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi dan isi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan status awal dari

pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang "perlakuan" berbasis-media untuk membantu terjadinya transisi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara pedagogis dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

2. Komponen Desain Pembelajaran

- a. Pembelajar (pihak yang menjadi fokus) yang perlu diketahui meliputi, karakteristik mereka, kemampuan awal dan pra syarat
- b. Tujuan Pembelajaran (umum dan khusus) Adalah penjabaran kompetensi yang akan dikuasai oleh pembelajar
- c. Analisis Pembelajaran, merupakan proses menganalisis topik atau materi yang akan dipelajari
- d. Strategi Pembelajaran, dapat dilakukan secara makro dalam kurun satu tahun atau mikro dalam kurun satu kegiatan belajar mengajar
- e. Bahan Ajar, adalah format materi yang akan diberikan kepada pembelajar
- f. Penilaian Belajar, tentang pengukuran kemampuan atau kompetensi yang sudah dikuasai atau belum

3. Karakteristik Desain Pembelajaran

Mendesain pelajaran bukanlah suatu pekerjaan yang dilakukan secara tiba-tiba, bukan pula suatu perencanaan tanpa prosedur sistematis, melainkan harus merujuk pada model-model desain yang memiliki karakteristik yang jelas. Bagaimanapun bentuk dan modelnya suatu desain pembelajaran, karakteristik utama dapat diklasifikasikan kedalam enam bagian yakni; 1) *student centered*, 2) *goal oriented*, 3) *focuses on meaningful performance*, 4) *assumes outcomes can be measured in a reliable and valid way*, 5) *experiential, iterative, and self correction*, and 6) *a team effort*.

Desain pembelajaran harus berorientasi pada peserta didik, berorientasi pada tujuan, terfokus pada pengembangan dan peningkatan kinerja, hasil belajar harus bias di ukur dengan cara yang valid dan

terpercaya. Selain itu desain pembelajaran harus mengandung hal-hal yang empiris, berulang, dapat dikoreksi sendiri dan merupakan usaha yang dilakukan secara bersama.

- a. Desain Pembelajaran Berpusat Pada Siswa
- b. Desain Pembelajaran Berorientasi Tujuan
- c. Desain Pembelajaran Terfokus Pada Pengembangan Atau Perbaikan Kinerja Peserta Didik
- d. Desain Pembelajaran Mengarahkan Hasil Belajar Yang Dapat Diukur Melalui Cara Yang Valid Dan Dapat Dipercaya
- e. Desain pembelajaran bersifat empiris, berulang, dan dapat dikoreksi sendiri
- f. Desain Pembelajaran Adalah Upaya Tim

4. Tujuan Desain Pembelajaran

Tujuan sebuah desain adalah untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Dengan demikian suatu desain muncul karena kebutuhan manusia untuk memecahkan persoalan. Melalui suatu desain orang bisa melakukan langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi. Dengan demikian suatu desain pada dasarnya adalah suatu proses yang bersifat linear yang diawali dengan penentuan kebutuhan, kemudian mengembangkan rancangan untuk merespons kebutuhan tersebut, selanjutnya rancangan tersebut diujicoba dan akhirnya dilakukan evaluasi untuk menentukan hasil tentang efektivitas rancangan (disain) yang disusun.

Tujuan desain pendidikan agama islam adalah untuk mengaktifkan dan mendukung pembelajaran siswa secara individu. Tujuan ini merupakan karakteristik dimanapun pembelajaran pendidikan agama islam itu terjadi dan berlangsung. Pembelajaran pendidikan agama islam ini harus menjadi sesuatu yang dirancang daripada hanya sekedar asal jadi. Pendidikan agama islam akan lebih membantu siswa dalam melaksanakan kecerdasan yang ia miliki, menikmati

kehidupan, serta kemampuan untuk berintraksi secara fisik dan social. Menurut Marrison, Ross & Kemp terdapat empat komponen dasar dalam perencanaan desain pembelajaran, yaitu:

- a. Untuk siapa program ini dibuat dan dikembangkan? (karakteristik siswa atau peserta ajar)
- b. Anda ingin siswa atau peserta ajar mempelajari apa? (tujuan)
- c. Isi pembelajaran seperti apa yang paling baik dipelajari? (strategi pembelajaran)
- d. Bagaimana cara anda mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai? (prosedur evaluasi)

5. Model-model Desain Pembelajaran

a. Model PPSI (1976)

Dalam model PPSI pengajaran dipandang sebagai suatu sistem. Sub-sistem dari pengajaran, diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, alat-alat dan sumber pembelajaran dan evaluasi. Semua komponen tersebut diorganisir sedemikian rupa sehingga masing-masing komponen dapat berfungsi secara harmonis. Guru mempunyai tugas mengurutkan langkah-langkah sehingga tersusun suatu urutan-urutan system pengajaran yang baik. Adapun urutan langkah-langkah dalam PPSI itu adalah sebagai berikut:

- Merumuskan tujuan instruksional khusus
- Menyusun alat evaluasi
- Menetapkan kegiatan pembelajaran
- Merancang program pengajaran
- Melaksanakan program

b. Model Kemp (1985)

Berorientasi pada perancangan pembelajaran yang menyeluruh. Sehingga guru sekolah dasar dan sekolah menengah, dosen perguruan tinggi, pelatih di bidang industry, serta ahli media yang akan bekerja sebagai perancang pembelajaran. Menurut Miarso dan Soekamto, model pembelajaran Kemp dapat digunakan di semua

tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Ada 4 unsur yang merupakan dasar dalam membuat model Kemp:

- Untuk siapa program itu dirancang? (ciri pebelajar)
- Apa yang harus dipelajari? (tujuan yang akan dicapai)
- Bagaimana isi bidang studi dapat dipelajari dengan baik? (metode/strategi pembelajaran)
- Bagaimana mengetahui bahwa proses belajar telah berlangsung? (evaluasi)

c. Model Bela H. Banathy

Model pengembangan system pembelajaran ini berorientasi pada tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan system pembelajaran terdiri dari 6 jenis kegiatan. Model desain ini bertitik tolak dari pendekatan system (system approach), yang mencakup keenam komponen (langkah) yang saling berinterelasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada langkah terakhir para pengembang diharapkan dapat melakukan perubahan dan perbaikan sehingga tercipta suatu desain yang diinginkan. Model ini tampaknya hanya diperuntukan bagi guru-guru di sekolah, mereka cukup dengan merumuskan tujuan pembelajaran khusus dengan mengacu pada tujuan pembelajaran umum yang telah disiapkan dalam system. Komponen-komponen tersebut menjadi dan merupakan acuan dalam menetapkan langkah-langkah pengembangan, sebagai berikut:

- Merumuskan tujuan
- Mengembangkan tes
- Menganalisis tugas belajar
- Mendesain sistem pembelajaran
- Melaksanakan kegiatan dan mengetes hasil
- Melakukan perubahan untuk perubahan

d. Model Gerlach & Elly

Merupakan suatu metode perencanaan pengajaran yang sistematis. Model ini menjadi suatu garis pedoman atau suatu peta perjalanan pembelajaran karena model ini memperlihatkan keseluruhan proses belajar mengajar yang baik, sekalipun tidak menggambarkan secara rinci setiap komponennya. Dalam model ini juga diperlihatkan hubungan antara elemen yang satu dengan yang lainnya serta menyajikan suatu pola urutan yang dapat dikembangkan dalam suatu rencana untuk mengajar. Rincian komponennya adalah sebagai berikut:

- Merumuskan tujuan pembelajaran (*Specification of Object*)
- Menentukan isi materi (*Specification of Content*)
- Penilaian kemampuan awal siswa (*Assesment of Entering Behaviors*)
- Menentukan strategi (*Determination of Strategy*)
- Pengelompokkan belajar (*Organization of Groups*)
- Pembagian waktu (*Allocation of Time*)
- Menentukan ruangan (*Allocation of Space*)
- Memilih media (*Allocation of Resources*)
- Evaluasi hasil belajar (*Evaluation of Performance*)
- Menganalisi umpan balik (*Analysis of Feed Back*)

e. Model Dick and Carrey

Model desain pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pembelajaran ini adalah Dick and Carey Systems Approach Model. Menurut Prof. Atwi Suparman (Rektor UT), model ini diciptakan selain cocok untuk pembelajaran formal di sekolah, juga untuk sistem pembelajaran yang melibatkan komputer dalam proses pembelajaran. Analisis tentang media dan metode tidak bersifat argumentatif guna mencapai berbagai alternatif media dan metode yang akan dipakai karena media yang digunakan sudah tertentu, yakni komputer dan perlengkapannya, dan metodenya adalah metode pembelajaran berbasis komputer. Secara rinci tahapan-tahapan

desain pembelajaran yang digunakan untuk memodifikasi dari desain pembelajaran Dick and Carey System sebagai berikut:

- Identifikasi Tujuan. Tujuan dalam pembelajaran akan memberi arah dalam merancang program, implementasi program dan evaluasi.
- Analisis Instruksional. Pada tahap ini, diterapkan konsep-konsep dan prinsip perangkat keras komputer yang harus dikuasai siswa.
- Identifikasi perilaku dan karakteristik awal siswa. identifikasi awal siswa dilakukan melalui tes awal.
- Penulisan Tujuan Kinerja. Penulisan tujuan kinerja dijabarkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran.
- Evaluasi. Setelah berakhirnya kegiatan implementasi program pembelajaran, maka dilakukan evaluasi terhadap efektivitas model belajar yang telah diterapkan.

f. Model ASSURE

Model ASSURE merupakan suatu model yang merupakan sebuah formulasi untuk Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Menurut Heinich et al (2005) model ini terdiri atas enam langkah kegiatan yaitu:

Analyze Learners

States Objectives

Select Methods, Media, and Material

Utilize Media and materials

Require Learner Participation

Evaluate and Revise

g. Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu

menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

- *Analysis* (analisa)
- *Design* (disain / perancangan)
- *Development* (pengembangan)
- *Implementation* (implementasi/eksekusi)
- *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik)

D. Pembelajaran Daring

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing.

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui VoiceNote yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Pembelajaran daring tidak bisa lepas dari jaringan internet. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian gawai atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform yang *user friendly*, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stekholder pendidikan. Bagi sekolah-sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Dalam proses pembelajaran daring, penting untuk ditambahkan pesan-pesan edukatif kepada orangtua dan peserta didik, tentang wabah pandemi Covid-19. Dengan demikian kita dapati pembelajaran yang sama dengan tatap muka tetapi berbasis online. Efeknya sangat bagus, programnya tepat sasaran, dan capaian pembelajarannya tercapai.

Guru harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan

memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Namun sekali lagi, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri. Tidak semua aplikasi pembelajaran daring bisa dipakai begitu saja. Namun harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidaklah bagus.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak

sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif.

Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

Setiap institusi pun dituntut untuk memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif ini. Beberapa ahli sudah menggodok tentang metode pembelajaran yang cocok selama pandemi ini. Apa saja sih metode pembelajaran tersebut? Berikut ulasannya.

1. *Project Based Learning*

Metode *project based learning* ini diprakarsai oleh hasil implikasi dari Surat Edaran Mendikbud no.4 tahun 2020. *Project based learning* ini memiliki tujuan utama untuk memberikan pelatihan kepada pelajar untuk lebih bisa berkolaborasi, gotong royong, dan empati dengan sesama. Menurut Mendikbud, metode *project based learning* ini sangat efektif diterapkan untuk para pelajar dengan membentuk kelompok belajar kecil dalam mengerjakan proyek, eksperimen, dan inovasi. Metode pembelajaran ini sangatlah cocok bagi pelajar yang berada pada zona kuning atau hijau. Dengan menjalankan metode pembelajaran yang satu ini, tentunya juga harus memerhatikan protokol kesehatan yang berlaku.

2. *Daring Method*

Untuk menyiasati ketidak kondusifan di situasi seperti ini, metode daring bisa dijadikan salah satu hal yang cukup efektif untuk mengatasinya. Dilansir dari Kumparan, Kemendikbud mengungkapkan

bahwa metode daring bisa mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi ini berlangsung. Metode ini rupanya bisa membuat para siswa untuk memanfaatkan fasilitas yang ada di rumah dengan baik. Seperti halnya membuat konten dengan memanfaatkan barang-barang di sekitar rumah maupun mengerjakan seluruh kegiatan belajar melalui sistem online. Nah, metode daring ini sangatlah cocok diterapkan bagi pelajar yang berada pada kawasan zona merah. Dengan menggunakan metode full daring seperti ini, sistem pembelajaran yang disampaikan akan tetap berlangsung dan seluruh pelajar tetap berada di rumah masing-masing dalam keadaan aman.

Metode daring ini biasa disebut dengan e-learning. Menurut Koran (2002) E-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Hartley (2001) menjelaskan bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Rosenberg (2001) menekankan bahwa E-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

E-learning telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi pelajaran, peserta didik dengan guru atau instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan – bahan belajar setiap saat dan berulang – ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Di dalam E-learning, yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan – panduan elektronik yang dirancang oleh “contents writer”, designer E-learning dan pemrogram komputer.

3. *Luring Method*

Luring yang dimaksud pada model pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan. Dalam artian, pembelajaran yang satu ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan zonasi dan protokol kesehatan yang berlaku. Metode ini sangat pas buat pelajar yang ada di wilayah zona kuning atau hijau terutama dengan protokol ketat *new normal*. Dalam metode yang satu ini, siswa akan diajar secara bergiliran (*shift model*) agar menghindari kerumunan. Dikutip dari Kumparan, model pembelajaran Luring ini disarankan oleh Mendikbud untuk memenuhi penyederhanaan kurikulum selama masa darurat pandemi ini. Metode ini dirancang untuk menyiasati penyampaian kurikulum agar tidak berbelit saat disampaikan kepada siswa. Selain itu, pembelajaran yang satu ini juga dinilai cukup baik bagi mereka yang kurang memiliki sarana dan prasarana mendukung untuk sistem daring.

4. *Home Visit Method*

Seperti halnya metode yang lain, *home visit* merupakan salah satu opsi pada metode pembelajaran saat pandemi ini. Metode ini mirip seperti kegiatan belajar mengajar yang disampaikan saat *home schooling*. Jadi, pengajar mengadakan *home visit* di rumah pelajar dalam waktu tertentu. Dilansir dari Kumparan, metode ini disarankan oleh Kepala Bidang Kemitraan Fullday Daarul Qur'an, Dr. Mahfud Fauzi, M.Pd yang mana sangat pas untuk pelajar yang kurang memiliki kesempatan untuk mendapatkan seperangkat teknologi yang memadai. Dengan demikian, materi yang akan diberikan kepada siswa bisa tersampaikan dengan baik. Karena materi pelajaran dan keberadaan tugas yang diberikan bisa terlaksana dengan baik.

5. *Integrated Curriculum*

Metode pembelajaran ini disampaikan oleh anggota Komisi X DPR RI Prof. Zainuddin Maliki. Dikutip dari JPNN.com, mantan Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya ini menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila merujuk pada *project base*. Yang

mana, setiap kelas akan diberikan proyek yang relevan dengan mata pelajaran terkait. Metode pembelajaran yang satu ini tidak hanya melibatkan satu mata pelajaran saja, namun juga mengaitkan metode pembelajaran lainnya. Dengan menerapkan metode ini, selain pelajar yang melakukan kerjasama dalam mengerjakan proyek, dosen lain juga diberi kesempatan untuk mengadakan team teaching dengan dosen pada mata kuliah lainnya. *Integrated curriculum* bisa diaplikasikan untuk seluruh pelajar yang berada di semua wilayah, karena metode ini akan diterapkan dengan sistem daring. Jadi pelaksanaan *integrated curriculum* ini dinilai sangat aman bagi pelajar.

6. *Blended Learning*

Metode *blended learning* adalah metode yang menggunakan dua pendekatan sekaligus. Dalam artian, metode ini menggunakan sistem daring sekaligus tatap muka melalui *video converence*. Jadi, meskipun pelajar dan pengajar melakukan pembelajaran dari jarak jauh, keduanya masih bisa berinteraksi satu sama lain. Dikutip dari sibatik.kemendikbud.go.id, Yane Henadrita mengungkapkan bahwa metode *blended learning* adalah salah satu metode yang dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif para pelajar. Sebenarnya, metode ini sudah mulai dirancang dan diterapkan awal abad ke-21. Namun, seiring dengan merebaknya wabah Covid-19, metode yang satu ini dikaji lebih dalam lagi karena dinilai bisa menjadi salah satu metode pembelajaran yang cocok untuk para pelajar di Indonesia.

BAB III

HASIL PENGABDIAN BERBASIS RISET

(Di era Pandemi Covid 19 ini menuntut perubahan pola hidup yang begitu massif disemua lapisan masyarakat pada setiap lingkungannya masing-masing. Situasi pandemi global ini menuntut berbagai perubahan cara bersosialisasi dan berinteraksi baik secara individu maupun kolektif. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, harus menyesuaikan dengan situasi yang berkembang yakni mengikuti standar protokol yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti tidak bersentuhan fisik, jaga jarak, memakai masker, sering cuci tangan dengan menggunakan sabun atau hand sanitizer. Termasuk dalam proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui media pembelajaran online dan seterusnya, salah satunya adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMK Kabupaten Blitar. Sebagai kelompok guru PAI dilingkungan SMK merumuskan program untuk menyusun model pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi media online dalam rangka memudahkan para guru PAI berinteraksi jarak jauh dengan siswa siswinya pada kegiatan pembelajaran.

Pemberdayaan masyarakat merupakan suatu proses dimana masyarakat, khususnya mereka yang kurang memiliki akses kepada peningkatan kapasitas distimulus untuk meningkatkan kemandirian dalam mengembangkan kehidupan mereka. Pada prinsipnya, masyarakat mengkaji tantangan utama pengembangan kapasitas mereka lalu mengajukan kegiatan-kegiatan yang dirancang untuk mengatasi masalah ini. Aktivitas ini kemudian menjadi basis program lokal, regional bahkan nasional.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Agama Islam di Kabupaten Blitar merupakan suatu wadah bagi para guru mata pelajaran Agama Islam untuk saling share berbagai informasi yang berguna dalam rangka meningkatkan kapasitas dan kualitas diri agar menjadi pendidik yang profesional. Tim MGMP ini memiliki potensi yang luar biasa untuk memajukan pendidikan khususnya di bidang Agama Islam, dan turut mencerdaskan bangsa dengan pembentukan karakter serta mewujudkan generasi berahlaqul karimah. Namun

ada suatu hal yang perlu terus diupdate dari Tim Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam ini yakni pengembangan ketrampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam menunjang pembelajaran yang diselenggarakan.

Seiring berkembangnya teknologi yang masiv dan menyasar semua kalangan maka seorang pendidik harus mampu mengimbangi dan mengikuti ritme perkembangannya. Terlebih saat ini memasuki era 4.0 dan adanya kondisi pandemi yang mengharuskan semua kegiatan mengedepankan peranan teknologi. Para pendidik tidak boleh ketinggalan dalam hal pemanfaatan berbagai teknologi yang sudah banyak dikembangkan untuk membantu pembelajaran secara daring. Aplikasi – aplikasi yang begitu banyak tersedia merupakan suatu wahana yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran serta keefektifannya. Maka ketrampilan guru dalam menggunakan berbagai platform dalam duani pendidikan perlu direfresh dan diupgrade.

Berdasar pemikiran diatas dipandang perlu melakukan rumusan kegiatan yang disusun dalam Focus Group Discussion (FGD) bersama Kepala Seksi Pendidikan Agama Islam (KASI PAIS) Kemenag Kabupaten Blitar, anggota tim Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam beserta Tim Pengabdian UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang dilaksanakan beberapa kali pertemuan. Kegiatan diawali dengan FGD dalam bentuk musyawarah yang diselenggarakan langsung oleh pihak kemenag kabupaten Blitar dan tim MGMP bersama dengan tim peneliti UIN Maulana malik Inrahim Malang. Dalam hal ini pihak – pihak yang terlibat melakukan jejak pendapat dan penggalian aspirasi dari masyarakat guru – guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun yang menjadi fasilitator dalam forum tersebut tim pengabdian dari peneliti.

Tim Penelitian dan Pengabdian UIN Maulana Malik Ibrahim Malang melalui program Litapdimas LP2M tergerak untuk terlibat dalam pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring khususnya pada MGMP SMK Kabupaten Blitar di masa Pandemi Covid 19 ini. Agenda yang pertama melakukan observasi dan Focus Group Discussion (FGD) dengan pengurus MGMP, Pengawas PAI SMK, KASI PAIS selaku Pembina dan sekaligus payung

lembaga untuk guru PAI dilingkungan Kemenag Kabupaten Blitar dan pihak Tim Peneliti Pendamping dari Dosen UIN Maliki Malang Gambar.1).



Gambar.1

(Dokumentasi Kantor Kemenag Kabupaten Blitar, 2020)

Hasil dari FGD disepakati beberapa hal meliputi

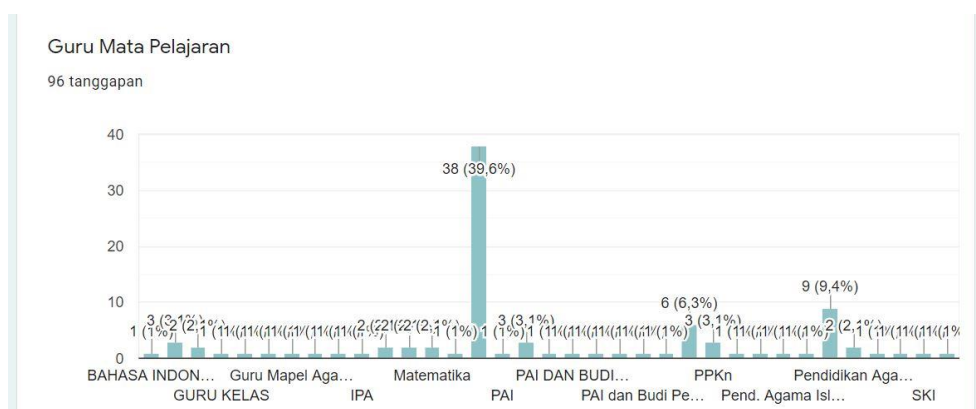
- a. pentingnya menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring untuk memenuhi kebutuhan para guru PAI SMK se Kabupaten Blitar,
- b. Materi meliputi: *aplikasi teleconference (webex, skype, zoom, google meet, jitsi meet), aplikasi video pembelajaran (Bandicam, power point, power rec, animaker, plotagon), dan aplikasi evaluasi pembelajaran daring (Kahoot, google form, mentimeter,dan Appsheet)*
- c. rumusan tentang model pelatihan di masa pandemi yang mengharuskan mengikuti protokoler yang berlaku salah satunya menggunakan media zoom dan youtube yang difasilitasi pihak peneliti,

- d. melakukan proses evaluasi pendampingan secara berkala atau sewaktu-waktu jika diperlukan dalam tanya jawab terkait kebutuhan penguasaan materi dengan cara membentuk grup telegram, grup WA dan google classroom,
- e. melakukan pendampingan dan pelatihan tindak lanjut secara offline (tatap muka) langsung dengan menerapkan standar protokol yang ketat sekaligus sebagai media evaluasi hasil pelatihan tahap awal secara online,
- f. memberikan sertifikat setara 32 jam pelatihan kepada para guru peserta pelatihan yang telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan tim pendamping dan mengumpulkannya melalui media google classroom minimal 75%.
- g. Pihak MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar memasukkan kegiatan pelatihan ini sebagai program tahun 2020 dan ditindaklanjuti pada tahun berikutnya dengan pembinaan kemenag melalui KASI PAIS dan Pengawas PAI untuk kemudian dilaporkan kepada PAIS Kanwil Jawa Timur dengan kegiatan yang tetap didampingi oleh Tim peneliti dan pendamping dari dosen UIN Maliki Malang sebagai follow up.

Program

Strategi Program pemberdayaan yang dilakukan di lingkup kementerian agama kabupaten Blitar khususnya adalah tim Musyawarah Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (MGMP) yakni dengan mengoptimalkan ketrampilan dalam menggunakan aplikasi – aplikasi yang menunjang proses pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan selama proses pembelajaran maupun ketika proses evaluasi pembelajaran. Dengan optimalisasi pengetahuan serta ketrampilan penggunaan perangkat lunak tersebut maka akan menunjang terselenggaranya proses pendidikan yang ideal sesuai dengan tuntutan kondisi serta tuntutan zaman. Kegiatan yang dilakukan terbagi menjadi empat sesi yang masing – masing sesi diikuti oleh para guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kabupaten Blitar. Namun karena derasnya arus

informasi dan antusiasme peserta maka terdapat guru – guru mata pelajaran yang lain yang berminat mengikuti kegiatan karena mereka merasa sangat membutuhkan kegiatan pemberdayaan untuk pembelajaran online ini agar meningkatkan kapasitas dan mengupgrade kualitas diri. Selain tim MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar, ada pula peserta yang mengikuti kegiatan ini juga mengampu berbagai mata pelajaran (Gambar.2)



Gambar.2

(Peserta yang mengikuti kegiatan workshop pembelajaran daring)

SESI 1

Kegiatan pelatihan tahap 1 adalah melalui media online dengan memanfaatkan media zoom yang difasilitasi pihak peneliti dan pendamping dengan melibatkan narasumber Drs. H. Baharuddin, M. Pd selaku KASI PAIS Kementerian Agama Kabupaten Blitar yang memberikan materi pentingnya penggunaan media pembelajaran daring di era Pandemi Covid 19. Sesi pertama kegiatan ini berfokus pada penguatan pengetahuan terkait konsep dan design pembelajaran online/daring beserta mengenal berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran online. *Learning Management System* mampu membantu guru dan murid saling berinteraksi dan berdiskusi diluar jam sekolah yang mana apabila dilakukan pada saat jam sekolah akan menghabiskan banyak waktu (Adzharuddin dan Ling, 2013). Hal ini sangat sesuai dengan kondisi saat ini yang menuntut pembelajaran bias terselenggara meskipun terpaut jarak yang jauh, dalam artian proses tatap muka tidak mutlak diperlukan, terlebih dengan

adanya persebaran wabah novel corona-19 yang begitu berbahaya mengancam jiwa dan raga. Learning Managment System mendukung pembelajaran kolaboratif dan mendukung proses *sharing* pengetahuan melalui jejaring social (Huang dkk, 2010). Berbagai platform yang saat ini tersedia seperti Appsheet, youtube, instagram, google classroom, telegram, whatsapp dan lainnya merupakan media pembelajaran yang memiliki manfaat: memperjelas penyajian materi agar tidak sebatas penyampaian verbal, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mendorong siswa untuk aktif belajar sendiri sesuai minatnya dan mampu mengatasi kesulitan perbedaan sifat dan lingkungan (Sadiman, 2011 pada Cahyono, 2015).

Dalam pelatihan via aplikasi zoom diikuti oleh dan tidak kurang 96 peserta, khusus dari para guru PAI SMK se Kabupaten Blitar sejumlah 58 orang dan sisanya guru SMA, SMP, SMK, SD, MIN, MTS, MAN dan ada pula peserta dari IAIN Tulungagung yang turut bergabung. Hal ini menarik mengingat karena kegiatan peatihan ini dilakukan via zoom maka juga dibuka untuk guru-guru lainnya yang ingin berpartisipasi. Para guru lainnya diluar sasaran utama program pendampingan banyak yang mengajar mata pelajaran lainnya seperti PAI, Bahasa Indonesia, IPA, Matematika, PKN, SKI, dan Guru Kelas. Situasi tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan semacam ini sangat diminati oleh banyak guru diberbagai daerah, apalagi disamping tuntutan perubahan dimana guru harus selalu update dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan teknologi pembelajaran online ini sangat dibutuhkan di masa pandemic covid 19 yang belum dipastikan kapan akan berakhir.

Pada sesi pertama ini penguatan pemahaman, pengetahuan dan kesadaran para guru dalam mendesain pembelajaran secara daring secara optimal dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak yang tersedia. Dalam hal ini Bapak Drs. H.Baharuddin, M.Pd selaku Kepala Seksi Pendidikan Agama Islam Kabupaten Blitar memberikan sambutan, pengarahan serta pesan – pesan kepada para peserta workshop pembelajaran daring yang diselenggrakan atas kerja sama tim pengabdian masyarakat UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Kementrian Agama Kabupaten Blitar. Beliau menyampaikan bahwa:

“Para guru khususnya yang berada dibawah naungan kementrian agama kabupaten blitar pada saat ini sedang berada pada posisi di era 4.0 dimana dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dalam menjalankan profesinya. Diharapkan para guru mengikuti panduan pembelajaran yang diterbitkan oleh bapak Menteri Pendidikan, dan para guru harus mengupayakan agar tujuan dari pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan maksimal. Pihak UIN Maulana Malik Ibrahim Malang akan melaksanakan agenda pelatihan mulai dari mendesign pembelajaran daring sampai dengan kegiatan evaluasi. Meskipun pembelajaran secara daring harus memperhatikan aspek spiritual pada siswa, hal ini yang menjadi tugas kita bersama untuk menyelenggarakan pendidikan yang baik sesuai dengan ajaran agama islam. Dalam pembelajaran daring pihak – pihak yang berkaitan harus saling terbuka dan menjalin komunikasi dengan baik untuk secara bersama – sama mengawal proses pendidikan anak – anak kita menjadi penerus bangsa, menjadi insan yang mulia.”,



Gambar.3
(Dokumentasi Pembukaan serta Pemberian Arahan KASI PAIS,
2020)

Dalam prosesnya kegiatan pelatihan pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang diawali dengan pembukaan dilanjutkan pemberian materi Konsep desain Pembelajaran Daring pada sesi satu, dalam kegiatan ini Menurut KASI PAIS guru memiliki amanah untuk tetap mendidik siswa meski dalam kondisi yang darurat karena adanya pandemi, oleh karena itu guru perlu:

- a. Guru harus senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada disiplin ilmu yang dimilikinya dengan sering-sering melakukan studi penelitian dan pengembangan, termasuk penguasaannya akan penerapan metode pembelajaran dikelas atau secara daring sesuai dengan perkembangan siswa dan lingkungannya,
- b. Meng-upgrade pengetahuan dan ketrampilan menggunakan teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran yang diterapkannya,
- c. Guru harus mampu mendesain pembelajaran secara daring terutama disaat masa pandemic covid 19 seperti sekarang ini,
- d. Sebagaimana amanat menteri pendidikan untuk menerapkan kurikulum ditengah pandemi covid 19 ini guru harus mampu menyesuaikan pada kebutuhan yang berkembang.

Dalam proses pelatihan pembelajaran online tahap awal ini juga banyak diwarnai kegiatan Tanya jawab antar peserta dan narasumber serta diskusi antar peserta sendiri, terutama terkait akan pengalaman mereka saat melakukan pembelajaran online dengan siswa siswinya masing-masing. Kelemahan yang nampak saat diskusi adalah tidak sedikit guru yang kurang menguasai media pembelajaran online atau dianggap sudah mengetahui bentuk aplikasinya, tetapi kesulitan dalam penerapannya. Persoalan lainnya adalah akses internet yang tidak stabil juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung. Hal ini masih dinilai wajar mengingat situasi lingkungan para peserta didik bahkan para gurunya

yang berbeda, faktor lokasi bahkan ekonomi juga menjadi permasalahan yang masih membayangi proses kegiatan pembelajaran daring.

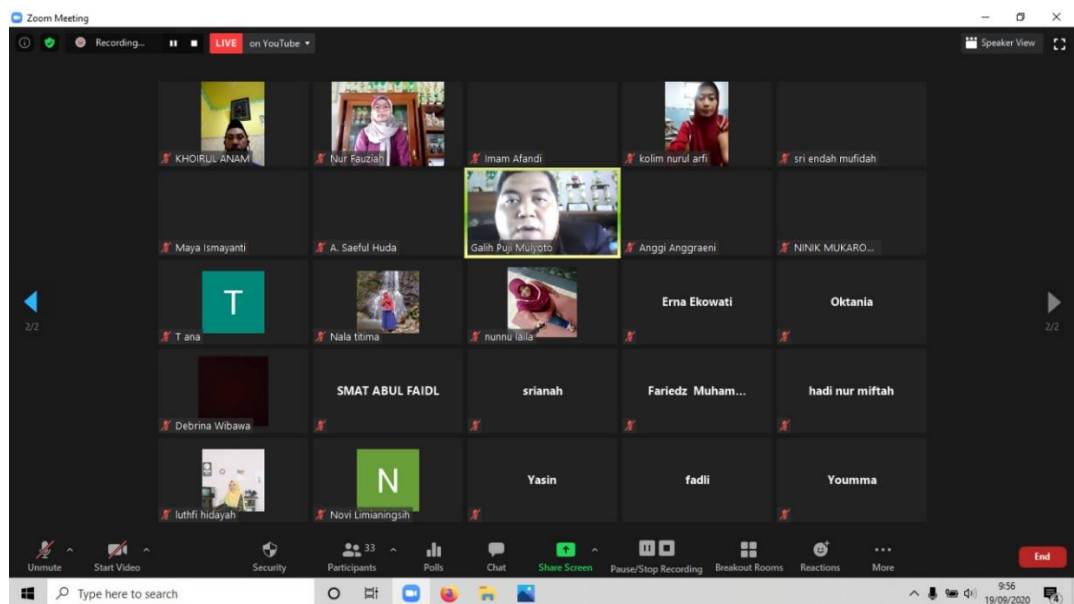
SESI 2

Sesi kedua, yakni dilaksanakan praktik untuk optimalisasi teleconference dalam system pembelajaran daring. Disini para peserta workshop diminta untuk langsung mempraktekkan sambil dipandu oleh narasumber. Pada kegiatan kali ini dipandu oleh narasumber Ibu Nur Fauziah, M.Pd. Beliau menjelaskan bagaimana transisi pembelajaran tatap muka menuju pembelajaran daring yang saat ini harus dilakukan oleh semua pihak. Teknologi merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran, kedepannya kita akan dihadapkan pada generasi alpha yang sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi. Optimalisasi Teleconference dalam pembelajaran daring pada sesi 2 ini, Ibu Nur Fauziah, M.Pd sebagai narasumber melalui media zoom dan youtube menyampaikan materi yang berkenaan dengan :

- a. Tantangan PAI dan Kebiasaan Baru Di Sekolah yang sangat membutuhkan kesiapan SDM, sarana pendukung, sistem pembelajaran, keterlibatan orang tua dan budaya baru di sekolah, terutama di tengah Pandemi Covid 19 ini.
- b. Dengan demikian prinsip pembelajaran PAI harus memperhatikan beberapa hal; tidak membahayakan, realistic, tidak membebani, pengalaman belajar, kecakapan hidup dan kebijakan sekolah.
- c. Strateginya adalah mereduksi biaya operasional, pembelajaran student-centered, komunikasi intensif. Sehingga diperlukan pensikapan dalam memenuhi kebutuhan tersebut seperti; gunakan multi opsi, browsing teknik baru, minimalkan biaya siswa, manfaatkan lingkungan dan efektifkan penggunaan waktu.

Materi tersebut juga diperkuat oleh tim pendamping dengan memanfaatkan konsep pembelajaran daring, memadukan teleconference dengan aplikasi mentimeter saat pembelajaran untuk mengkondisikan semua siswa aktif

dan terlibat dalam pembelajaran. Sebagai upaya untuk mencegah pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar di rumah. Mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik.



Gambar.4

(Dokumentasi Sesi 2 Oleh Narasumber Ibu Nur Fauziah, M.Pd, 2020)

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Semua sektor merasakan dampak corona. Dunia pendidikan salah satunya. Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik siswa maupun orangtua

siswa yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Beberapa siswa yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui videocall yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengapsen melalui VoiceNote yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring.

Namun sekali lagi, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa itu sendiri. Tidak semua aplikasi pembelajaran daring bisa dipakai begitu saja. Namun harus dipertimbangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa, kesesuaian terhadap materi, keterbatasan infrastruktur perangkat seperti jaringan. Sangat tidak efektif jika guru mengajar dengan menggunakan aplikasi zoom meeting namun jaringan atau signal di wilayah siswa tersebut tinggal tidaklah bagus. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

Di samping itu, kesuksesan pembelajaran daring selama masa Covid-19 ini tergantung pada kedisiplinan semua pihak. Oleh karena itu, pihak sekolah/madrasah di sini perlu membuat skema dengan menyusun manajemen yang baik dalam mengatur sistem pembelajaran daring. Hal ini dilakukan dengan membuat jadwal yang sistematis, terstruktur dan simpel untuk memudahkan

komunikasi orangtua dengan sekolah agar putra-putrinya yang belajar di rumah dapat terpantau secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

Dalam kesempatan ini narasumber memberikan kiat –kiat dalam menghidupkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring. Karena tidak dapat dipungkiri ketika proses daring maka control guru terhadap siswa tidak bias semaksimal ketika bertatap muka secara langsung, sehingga narasumber memberikan suatu alternative dengan memadukan penggunaan aplikasi teleconference yang dalam hal ini adalah zoom meeting dan menggunakan mentimeter. Mentimeter ini adalah suatu aplikasi online yang bias digunakan untuk melakukan presentasi dan survey di waktu yang bersamaan. Sebagai contoh, kamu sedang melakukan presentasi mengenai topik A. Kamu ingin mengetahui pendapat peserta atau mungkin hal-hal yang peserta ingin ketahui lebih dalam dari topik tersebut. Kamu tinggal membuka sesi tanya jawab dan nanti, peserta tinggal memasukan kode yang sudah disediakan oleh pihak mentimeter untuk menjawab atau mengirimkan pertanyaan. Jawaban atau pertanyaan tersebut dapat muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari wordcloud, diagram, dan masih banyak lagi

Perpaduan berbagai aplikasi yang dilakukan merupakan suatu bentuk inovasi dalam pembelajaran khususnya system daring. Sama halnya penggunaan teleconference yang dipadukan dengan mentimeter. Ketika ditengah pembelajaran maka dapat disisipkan quiz dan pertanyaan yang bias langsung dijawab oleh siswa dan hasilnya pun dapat segera di lihat, dalam hal ini siswa dituntut untuk selalu focus mengikuti sesi pembelajaran yang dilakukan dengan system daring, jadi siswa tidak bisa seenaknya mengikuti kelas namun sambil bermain game online, bermain whatsapp atau melakukan kegiatan lainnya. Tampilan yang muncul pada

aplikasi mentimeter setelah siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru ditengah – tengah penggunaan aplikasi teleconference adalah sebagai berikut:



Gambar.5

(Dokumentasi Hasil mentimeter peserta Pembelajaran Daring, 2020)

SESI 3

Pembuatan video pembelajaran menggunakan berbagai aplikasi (*animaker, plotagon, bandicam, power point*) dilaksanakan pada sesi 3. Kegiatan pada sesi ini dilakukan secara offline atau tatap muka dengan mengedepankan standar protokoler covid 19, dimana tim peneliti membagikan APD seperti masker dan hand sanitizer kepada peserta. Pesertapun dibatasi hanya 20 orang guru khusus dari anggota MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar yang telah siap untuk hadir dan dinyatakan sehat jasmani dan rohani. Setiap peserta harus melewati pengecekan suhu melalui thermogun. Lokasinya pun dipilih ruang dengan banyak ventilasi besar dan tidak ber AC. Tetapi dalam prakteknya kegiatan juga menggunakan via zoom untuk memfasilitasi peserta yang tidak bergabung dalam offline. Salah satu media yang digunakan juga via google classroom. Adapun narasumber Saeful Huda, S.Ag sekaligus sebagai tutor teman sebaya terkait hasil penugasan materi-materi sebelumnya. Dalam pemaparannya Saeful Huda

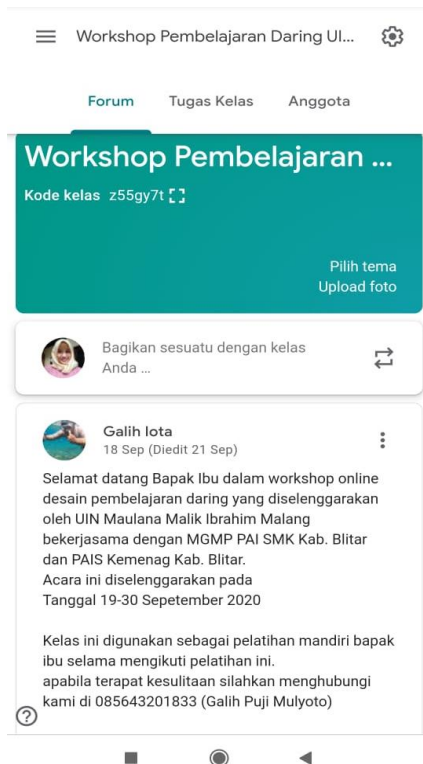
menekankan pentingnya meningkatkan kompetensi paedagogik bagi guru PAI SMK dengan pelatihan, workshop dan diklat yang terukur. Seperti pelatihan yang bekerjasama dengan tim pendamping dosen dari UIN Maliki Malang ini harus ditindaklanjuti pada tahun-tahun berikutnya, mengingat pada situasi covid 19 ini guru PAI dituntut untuk menyesuaikan diri dengan model-model pembelajaran dari dalam penyampaian materinya, pungkasnya.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Kegagapan pembelajaran daring memang nampak terlihat di hadapan kita, tidak satu atau dua sekolah saja melainkan menyeluruh di beberapa daerah di Indonesia. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, kemudian gawai atau komputer yang mumpuni, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan.

Mengamati pengalaman dari beberapa guru tersebut, maka guru juga harus siap menggunakan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di sekolahnya. Penggunaan beberapa aplikasi pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran ini. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang harus dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh siswa.

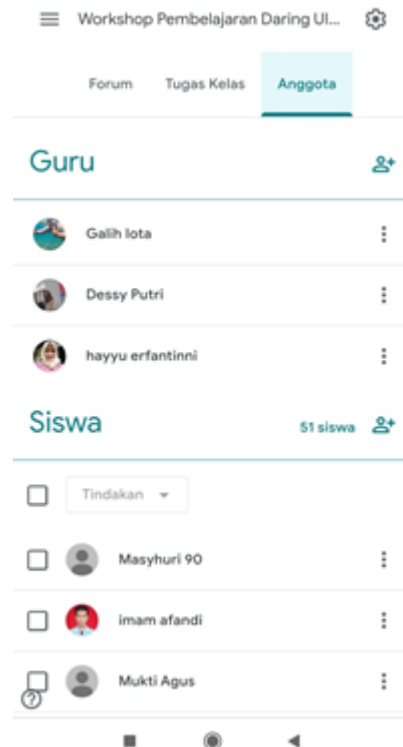
Oleh Karena itu TIM Peneliti dan Pengabdian masyarakat dari UIN Malang memberikan kesempatan para guru di lingkup MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar untuk belajar mengenal dan menggunakan berbagai aplikasi dalam pembuatan video pembelajaran yang tutorialnya diupload di Google classroom dan mereka dapat mempelajari dan mengulang untuk memahami materinya kapan saja ketika mereka membutuhkan. Sesi 3 ini lebih diarahkan

untuk peserta agar bisa belajar mandiri dengan sistem asynchronus. Selain materi dan tutorial peserta juga diwajibkan mengerjakan tugas yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan diunggah di kelas workshop dalam google classroom (Gambar.5; Gambar.6; Gambar.7)



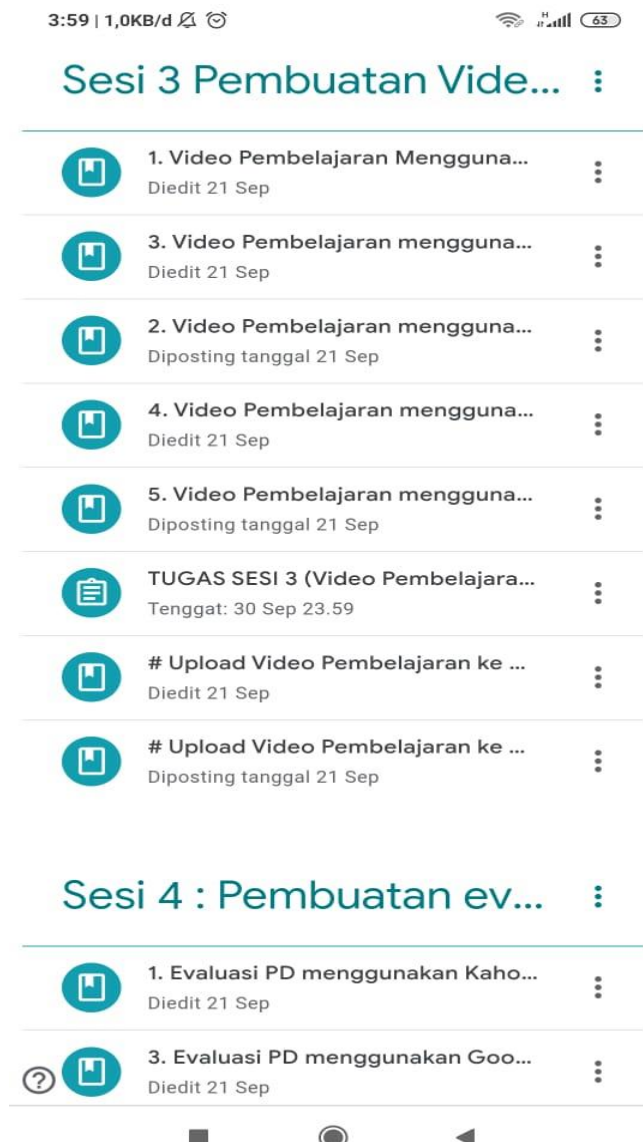
Gambar.5

Tampilan awal kelas Google Classroom



Gambar.6

Tampilan peserta yang tergabung dalam Google Classroom



Gambar.7

Tampilan sajian materi dan tutorial pada sesi 3

Dengan adanya stimulus berupa pelatihan maupun workshop, maka guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana

cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

SESI 4

Pada sesi 4 dilanjutkan dengan agenda pembuatan evaluasi pembelajaran Daring menggunakan (*Kahoot, Google form, Appsheet, mentimeter, qiuzziz, socrative*). Dalam materi penutup ini, tim peneliti dan pendamping dari UIN Maulana Malik Ibrahim Malang menyampaikan berbagai model evaluasi pembelajaran daring untuk mengukur tingkat pemahaman dan perkembangan siswa setelah menerima materi dari gurunya. Disini juga diajarkan cara menyusun soal-soal melalui e learning, cara memverifikasi dan memberi nilainya sebagai umpan balik.

Sistem pembelajaran daring atau jarak jauh memang belum sempurna mengingat belum ada acuan atau kurikulum yang menjadi tolok ukur guru dalam mengajar jarak jauh dan juga tidak seefektif sistem tatap muka. Apalagi ditambah dengan situasi darurat seperti saat ini. Banyak yang harus disiapkan dengan baik agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan optimal. Keterlaksanaan dan keefektifannya perlu diukur guna mengetahui seberapa besar tujuan yang ditetapkan telah dicapai. Evaluasi memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, kegiatan evaluasi selalu didahului dengan kegiatan pengukuran dan penilaian. Tujuan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan kinerja individu maupun lembaga yang bersangkutan.

Aplikasi – aplikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran daring salah satunya adalah Kahoot. Penggunaan kahoot sebagai salah satu media pembelajaran memang masih sangat jarang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terutama di indonesia, namun tidak menutup kemungkinan dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami perubahan yang signifikan. Penggunaan KAHOOT sebagai salah satu media pembelajaran akan menjadi pilihan utama guru dalam mengajar, dengan menggunakan KAHOOT guru dapat menciptakan suasana belajar mengajar

yang aktif dan menyenangkan. Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. KAHOOT dapat dibuat oleh siapa saja dan tidak dibatasi untuk tingkat usia atau subjek. KAHOT dapat dimainkan menggunakan perangkat, desktop atau laptop dengan web browser (Gambar.8).



Gambar.8

Peserta Workshop Sesi 4 Praktik menggunakan Kahoot

Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh ke dalam kelas. Dengan bermain Kahoot ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Namun bermain Kahoot ini sangat memerlukan koneksi internet itulah syarat utamanya. Karena kuis atau pertanyaan yang tersedia dan dibuat menggunakan kahoot hanya bisa dimainkan secara online. Jadinya ada serunya dan ada gak enak juga sih karena yaitu jika tidak punya koneksi internetnya maka gak bisa bermain deh hanya bisa menonton saja. Namun ada kelebihan juga yaitu sangat menariknya, kuis ini tidak hanya bisa dijalankan melalui PC, namun bisa dengan smartphone-pun bisa dengan syarat yang sama, bisa internet atau online. Kahoot terbagi menjadi dua yaitu untuk peserta dan untuk adminnya.

Ada dua langkah yang harus kita lakukan dalam bermain kuis dalam permainan Kahoot. Langkah pertama adalah Membuat kuis kahoot, dan Langkah kedua adalah memainkan kuis kahoot. Untuk membuat kuis dalam

kahoot, anda dapat masuk ke <https://create.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, lakukan registrasi terlebih dahulu. Dapat menggunakan akun email gmail untuk melakukan registrasi.

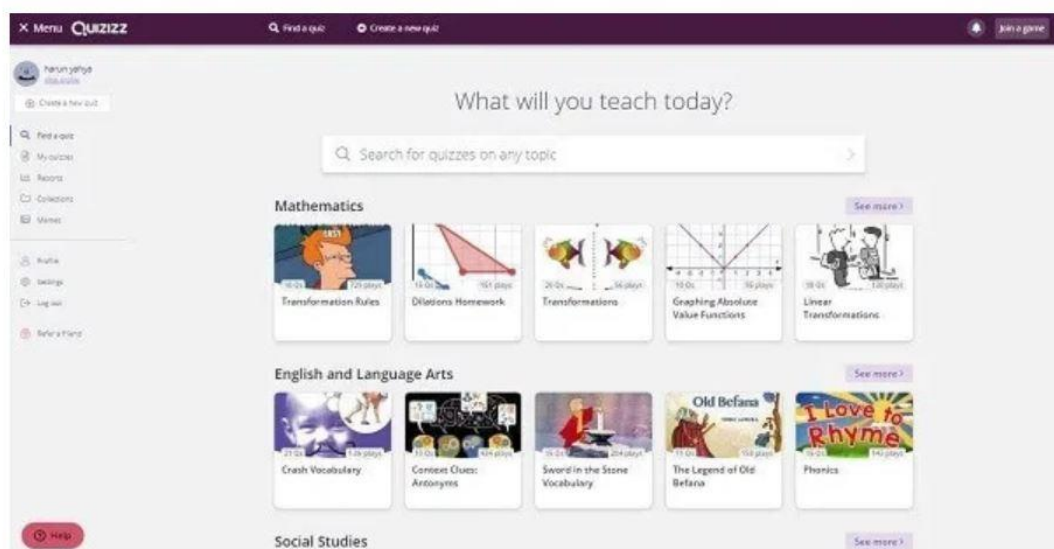
Berikutnya anda dapat mulai membuat kuis. Dalam proses pembuatan kuis, anda dapat menambahkan soal, alternatif jawaban, menentukan jawaban yang benar, dan pengaturan lain yang diperlukan. Setiap kuis yang dibuat secara otomatis tersimpan pada akun kahoot, jadi kamu dapat melihat kuis yang telah dibuat sebelumnya. Setelah kuis selesai dibuat, kamu dapat memainkan kuis di dalam kelas. Kuis yang akan dimainkan di dalam kelas diidentifikasi dengan sebuah PIN. Sebelum siswa mulai menampilkan kuis, anda harus mempublikasikan PIN terlebih dahulu, selanjutnya siswa dapat memainkan kuis baik secara individual maupun berkelompok melalui situs <https://kahoot.it/> dan memasukkan PIN yang telah diberikan. Selama kuis berjalan, anda memegang kontrol penuh terhadap kuis. Guru dapat mengatur kapan soal akan ditampilkan. Pada akhir kuis, kahoot menampilkan hasil dari kuis, dan guru dapat melihat skor perolehan yang dikumpulkan oleh siswa atau kelompoknya.

Kahoot memiliki 4 fitur: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, kita bisa membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Bermain game Kahoot dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum.

Aplikasi berikutnya yang diajarkan adalah quizziz dan socrative. Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Quizizz sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *mobile friendly*. Penggunaan Quizizz sangatlah mudah. Akses yang diberikan kepada user/siswa yang melakukan join hanya berupa pengerjaan soal dan

pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama menjawab user/siswa bisa melihat skor/nilai dalam bentuk prosentase.

Kuis interaktif ini memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar (quiz pilihan ganda). Guru juga bisa menambahkan gambar latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan dengan pengaturan pertanyaan. Apabila quiz sudah selesai dibuat, guru tinggal membagikannya kepada siswa dengan cara membagikan 5 digit kode akses game yang sudah dibuat ke siswa. Dalam artian siswa sudah download melalui playstore aplikasi quizzizz ini, setelah siswa memasukkan kode maka tampilan layarnya seperti pada (Gambar.9)

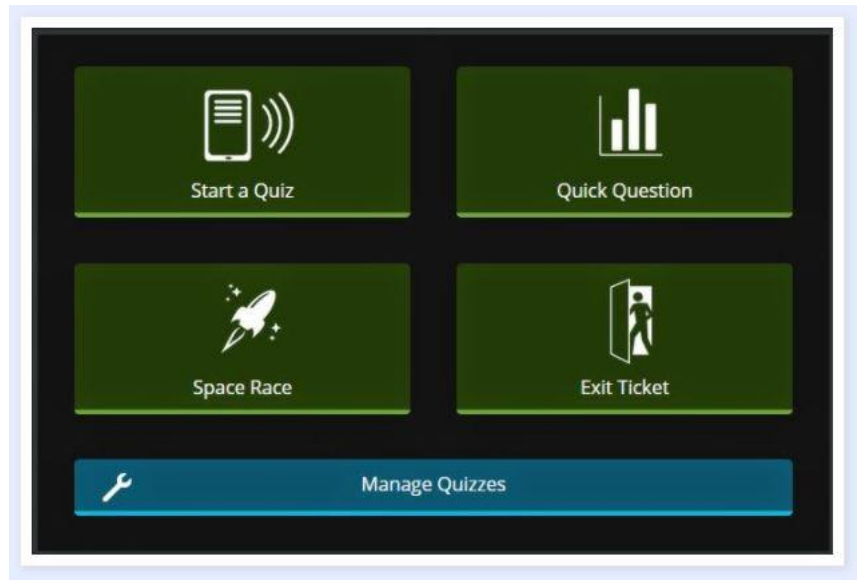


Gambar.9

(Dokumentasi Tampilan Quizziz Pada laptop peserta)

Aplikasi berikutnya yang disajikan adalah socrative yang memungkinkan pertanyaan jawaban pendek meskipun guru harus memeriksanya secara manual. Menu *Space Race* digunakan jika ingin kuis dalam grup seperti cerdas cermat. Socrative adalah aplikasi dan alat berbasis web yang memungkinkan Anda membuat kuis, terdapat tiket keluar, dan bisa hanya memiliki satu pertanyaan. Tampilan halaman utama socrative terdapat enu –

menu yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan diantaranya adalah quick questions, space race, start quiz dan exit ticket seperti pada (Gambar.10)

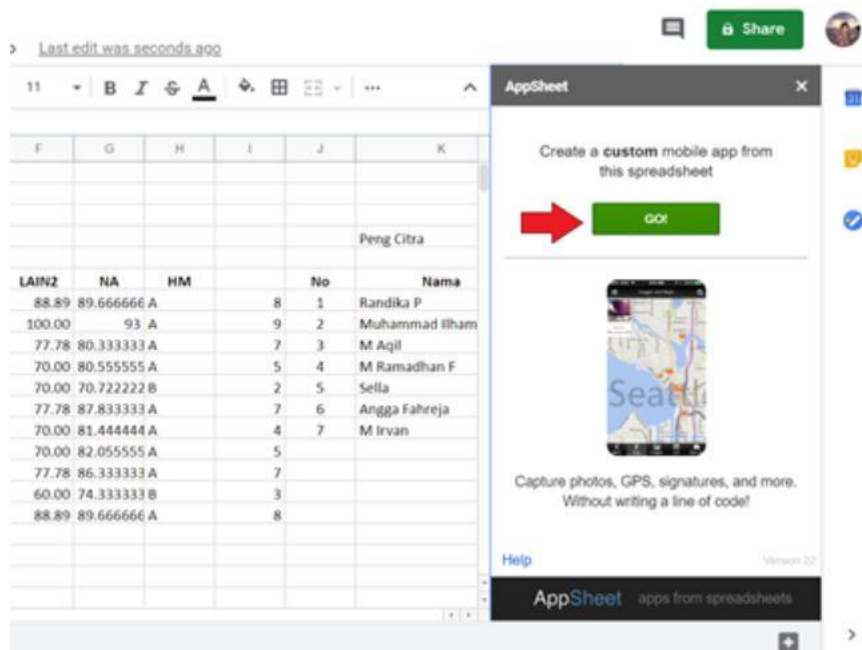


Gambar.10
(Tampilan Menu utama Socrative)

Berikutnya aplikasi yang dipelajari oleh para peserta workshop adalah Appsheet. *Appsheet* adalah fondasi teknologi baru yang menggunakan model spreadsheet, yang menyediakan platform pengembangan aplikasi tanpa kode yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi seluler, tablet, dan web menggunakan sumber data seperti Google Drive, DropBox, Office 365, dan platform spreadsheet dan basis data berbasis cloud lainnya (Quinn & Bederson, 2011). Aplikasi ini berguna untuk memudahkan proses penilaian yang dilakukan guru terhadap siswa. Jadi guru diajari membuat perangkat penilaian atau aplikasi yang dapat digunakan secara efektif dan efisien karena dapat terinstal di perangkat androidnya.

Cara kerja apsheet yaitu dengan menghubungkan Spreadsheet menjadi sebuah aplikasi, aplikasi juga dapat digunakan di ponsel baik online maupun offline, penggunaannya secara gratis dapat digunakan untuk maksimal 10 user, namun jika ingin digunakan lebih dari 10 orang dapat mendeploy aplikasi

tersebut. Aplikasi AppSheet menangkap data dalam bentuk gambar, tanda tangan, geolokasi, kode batang, dan NFC. Data secara otomatis disinkronkan ke berbasis cloud, atau pengguna dapat memilih untuk menyinkronkan data secara manual kapan saja. Penggunaan umum untuk pengambilan data termasuk inspeksi lapangan atau peralatan, inspeksi keselamatan, pelaporan, dan manajemen inventaris. Data AppSheet dapat ditampilkan dalam format grafis dan interaktif. Tampilan data umum mencakup tabel, formulir, peta, bagan, kalender, dan dasbor. Setiap aplikasi dapat menampung banyak tampilan yang terdiri dari data dari berbagai sumber seperti tercantum pada (Gambar.11)



Gambar.11

Salah satu tampilan appsheet ketika proses olah data

Aplikasi –aplikasi yang dipelajari oleh para peserta tersebut tentunya dapat dipilih dan disesuaikan penggunaannya. Kalangkala jika terjadi kendala pada satu aplikasi, maka dapat digunakan aplikasi lainnya untuk tetap melaksanakan proses evaluasi dalam pembelajaran daring. Semakin banyak pengetahuan dan

ketrampilan yang dimiliki para guru maka akan semakin mantap desain pembelajaran yang dilakukan.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Dalam menyelenggarakan suatu kegiatan, maka tak lepas dari factor – factor yang dapat mendukung terselenggaranya kegiatan, maupun factor yang menghambat keterlaksanaan kegiatan. Dalam hal ini dibahas mengenai factor – factor tersebut yang diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor pendukung dalam penelitian dan pendampingan ini meliputi; Kegiatan ini terselenggara sebagai bentuk kerjasama tindaklanjut antara PAIS Kemenag Kabupaten Blitar yang melibatkan secara penuh MGMP PAI SMK kabupaten Blitar. Dimana pada tahap awal beberapa im peneliti dan pendamping pernah diminta sebagai narasumber dan pendamping kegiatan workshop pengembangan pembelajaran pada tahun 2019. Adapun didalamnya juga memuat materi penekanan pengembangan teknologi pembelajaran. Hal ini yang memicu peneliti untuk lebih memperkuat kemampuan guru PAI SMK Kabupaten Blitar untuk lebih menguasai secara teknis model-model pembelajaran daring dan evaluasi pembelajaran onlinenya, sehingga kegiatan penelitian dan pendampingan ini berjalan lancar dan lebih terarah. Berikutnya, dimasa pandemic covid 19 ini secara otomatis model pembelajaran daring sangat dibutuhkan sebagai media utama dalam kegiatan belajar-mengajar antara guru dan siswa sehingga menjadi lebih relevan. Lebih daripada itu hasil dari kegiatan ini seperdi produk pelatihan berikut sertifikatnya sangat dibutuhkan guru dalam peningkatan kapasitasnya dan sekaligus sebagai syarat pengajuan kepangkatan dan sertifikasi. Hal ini yang mendorong antusiasme guru semakin tinggi dalam mengikuti pendampingan. Akses wifi yang bagus dari pihak kemenag dan lokasi offline juga cukup mendukung proses kegiatan di lapangan. Hasil dari kegiatan ini adalah tim MGMP memiliki ketrampilan, pemahaman dan pengetahuan yang lebih matang untuk menyelenggarakan desain pembelajaran daring. Selanjutnya dapat

diagendakan follow up kesepakatan kerjasama antara Tim Pengabdian UIN Malang dengan pihak Kemenag Kab.Blitar

2. Adapun faktor penghambat dalam kegiatan ini meliputi; kurangnya kemampuan guru dalam menguasai materi IT dasar dan masih membutuhkan pendampingan secara intensif lebih lanjut, lemahnya akses jaringan dan perangkat yang dimiliki sebagian guru juga cukup mempengaruhi proses pelaksanaan kegiatan pendampingan, kebiasaan para guru PAI yang mengajar tanpa menggunakan perangkat juga cukup mempengaruhi proses pembelajaran daring mereka dilembaga masing-masing.

Setelah pelaksanaan kegiatan, maka TIM Peneliti UIN Maulana Malik Ibrahim Malang meminta semua peserta untuk mengisi kuesioner terkait kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan evaluasi. Hasil paparan data Pendampingan MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar sebagai berikut:



Grafik.1

Presentase kebermanfaatan workshop

Dari keseluruhan peserta menyatakan bahwa workshop pembelajaran daring yang diselenggarakan oleh Tim pengabdian masyarakat UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki kebermanfaatan dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran daring.



Grafik.2

Persentase peserta yang akan menggunakan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran

Hamper seluruh peserta yakni 96% akan menggunakan aplikasi yang telah dipelajari dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Sisanya 3% masih ragu untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran online. Peserta yang menyatakan ragu terkait penggunaan aplikasi tersebut memberikan keterangan bahwasanya kendala jaringan yang menjadi factor utama mengapa masih ragu untuk mengaplikasikannya.



Grafik.3

Tingkat Kepuasan peserta terhadap workshop

Tim pengabdian juga menelisik seberapa tingkat kepuasan peserta terhadap agenda yang dilaksanakan. Hasilnya sejumlah 83% peserta menyatakan sangat puas dengan kegiatan yang telah dilaksanakan, sejumlah 14% menyatakan cukup puas, dan sisanya 3% peserta menyatakan kurang puas. Sebagian kecil peserta yang menyatakan kurang puas memberikan keterangan bahwa mereka mengikuti kegiatan via zoom dari kediaman masing – masing, namun kendala jaringan yang menjadi kendala. Tampilan dari perangkat mereka kurang begitu jelas, sehingga ketika peserta akan mempraktekkan apa yang disampaikan oleh narasumber mengalami kesulitan.

BAB IV

DISKUSI DATA PENELITIAN

A. Bentuk program pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic Covid-19

Di era Pandemi Covid 19 ini menuntut perubahan pola hidup yang begitu massif disemua lapisan masyarakat pada setiap lingkungannya masing-masing. Situasi pandemi global ini menuntut berbagai perubahan cara bersosialisasi dan berinteraksi baik secara individu maupun kolektif. Tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, harus menyesuaikan dengan situasi yang berkembang yakni mengikuti standar protokol yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti tidak bersentuhan fisik, jaga jarak, memakai masker, sering cuci tangan dengan menggunakan sabun atau hand sanitizer. Termasuk dalam proses belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) melalui media pembelajaran online dan seterusnya, salah satunya adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI SMK Kabupaten Blitar. Sebagai kelompok guru PAI dilingkungan SMK merumuskan program untuk menyusun model pembelajaran daring melalui berbagai aplikasi media online dalam rangka memudahkan para guru PAI berinteraksi jarak jauh dengan siswa siswinya pada kegiatan pembelajaran.

Tim Penelitian dan Pengabdian UIN Maulana Malik Ibrahim Malang melalui program Litapdimas LP2M bergerak untuk terlibat dalam pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring khususnya pada MGMP SMK Kabupaten Blitar di masa Pandemi Covid 19 ini. Agenda yang pertama melakukan observasi dan Focus Group Discussion (FGD) dengan pengurus MGMP, Pengawas PAI SMK, KASI PAIS selaku Pembina dan sekaligus payung lembaga untuk guru PAI dilingkungan Kemenag Kabupaten Blitar dan pihak Tim Peneliti Pendamping dari Dosen UIN Maliki Malang. Hasil dari FGD disepakati beberapa hal meliputi:

1. Pentingnya menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring untuk memenuhi kebutuhan para guru PAI SMK se Kabupaten Blitar,
2. Materi meliputi: *aplikasi teleconference (webex, skype, zoom, google meet, jitsi meet), aplikasi video pembelajaran (Bandicam, power point, power rec, animaker, plotagon), dan aplikasi evaluasi pembelajaran daring (Kahoot, google form, mentimeter, dan Appsheet)*
3. Rumusan tentang model pelatihan di masa pandemi yang mengharuskan mengikuti protokoler yang berlaku salah satunya menggunakan media zoom dan youtube yang difasilitasi pihak peneliti,
4. Melakukan proses evaluasi pendampingan secara berkala atau sewaktu-waktu jika diperlukan dalam tanya jawab terkait kebutuhan penguasaan materi dengan cara membentuk grup telegram, grup WA dan google classroom,
5. Melakukan pendampingan dan pelatihan tindak lanjut secara offline (tatap muka) langsung dengan menerapkan standar protokoler yang ketat sekaligus sebagai media evaluasi hasil pelatihan tahap awal secara online,
6. Memberikan sertifikat setara 32 jam pelatihan kepada para guru peserta pelatihan yang telah berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan tim pendamping dan mengumpulkannya melalui media google classroom minimal 75%.
7. Pihak MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar memasukkan kegiatan pelatihan ini sebagai program tahun 2020 dan ditindaklanjuti pada tahun berikutnya dengan pembinaan kemenag melalui KASI PAIS dan Pengawas PAI untuk kemudian dilaporkan kepada PAIS Kanwil Jawa Timur dengan kegiatan yang tetap didampingi oleh Tim peneliti dan pendamping dari dosen UIN Maliki Malang sebagai follow up.

B. Proses pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic Covid-19

Kegiatan pelatihan tahap 1 adalah melalui media online dengan memanfaatkan media zoom yang difasilitasi pihak peneliti dan pendamping dengan melibatkan narasumber Drs. H. Baharuddin, M. Pd selaku KASI PAIS Kementerian Agama Kabupaten Blitar yang memberikan materi pentingnya penggunaan media pembelajaran daring di era Pandemi Covid 19.

Dalam pelatihan via aplikasi zoom diikuti oleh dan tidak kurang 96 peserta, khusus dari para guru PAI SMK se Kabupaten Blitar sejumlah 58 orang dan sisanya guru SMA, SMP, SMK, SD, MIN, MTS, MAN dan ada pula peserta dari IAIN Tulungagung yang turut bergabung. Hal ini menarik mengingat karena kegiatan pelatihan ini dilakukan via zoom maka juga dibuka untuk guru-guru lainnya yang ingin berpartisipasi. Para guru lainnya diluar sasaran utama program pendampingan banyak yang mengajar mata pelajaran lainnya seperti PAI, Bahasa Indonesia, IPA, Matematika, PKN, SKI, dan Guru Kelas. Situasi tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan semacam ini sangat diminati oleh banyak guru diberbagai daerah, apalagi disamping tuntutan perubahan dimana guru harus selalu update dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan teknologi pembelajaran online ini sangat dibutuhkan di masa pandemic covid 19 yang belum dipastikan kapan akan berakhir.

Dalam proses pelatihan pembelajaran online tahap awal ini juga banyak diwarnai kegiatan Tanya jawab antar peserta dan narasumber serta diskusi antar peserta sendiri, terutama terkait akan pengalaman mereka saat melakukan pembelajaran online dengan siswa siswinya masing-masing. Kelemahan yang nampak saat diskusi adalah tidak sedikit guru yang kurang menguasai media pembelajaran online atau dianggap sudah mengetahui bentuk aplikasinya, tetapi kesulitan dalam penerapannya. Persoalan lainnya adalah akses internet yang tidak stabil juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung. Hal ini masih dinilai wajar mengingat situasi lingkungan para peserta didik bahkan para gurunya yang berbeda, faktor lokasi bahkan ekonomi juga menjadi permasalahan yang masih membayangi proses kegiatan pembelajaran daring.

Dalam prosesnya kegiatan pelatihan pembelajaran ini melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pembukaan dilanjutkan pemberian materi Konsep desain Pembelajaran Daring pada sesi 1, dalam kegiatan ini Menurut KASI PAIS guru memiliki amanah untuk tetap mendidik siswa meski dalam kondisi yang darurat karena adanya pandemi, oleh karena itu guru perlu;
2. Guru harus senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada disiplin ilmu yang dimilikinya dengan sering-sering melakukan studi penelitian dan pengembangan, termasuk penguasaannya akan penerapan metode pembelajaran di kelas atau secara daring sesuai dengan perkembangan siswa dan lingkungannya,
3. Meng-upgrade pengetahuan dan ketrampilan menggunakan teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran yang diterapkannya,
4. Guru harus mampu mendesain pembelajaran secara daring terutama disaat masa pandemic covid 19 seperti sekarang ini,
5. Sebagaimana amanat menteri pendidikan untuk menerapkan kurikulum ditengah pandemi covid 19 ini guru harus mampu menyesuaikan pada kebutuhan yang berkembang.

Optimalisasi Teleconference dalam pembelajaran daring pada sesi 2, dengan menghadirkan Nur Fauziah, M.Pd sebagai narasumber melalui media zoom dan youtube dengan materi yang disampaikan adalah;

1. Tantangan PAI dan Kebiasaan Baru Di Sekolah yang sangat membutuhkan kesiapan SDM, sarana pendukung, sistem pembelajaran, keterlibatan orang tua dan budaya baru di sekolah, terutama di tengah Pandemi Covid 19 ini.
2. Dengan demikian prinsip pembelajaran PAI harus memperhatikan beberapa hal; tidak membahayakan, realistic, tidak membebani, pengalaman belajar, kecakapan hidup dan kebijakan sekolah.
3. Strateginya adalah mereduksi biaya operasional, pembelajaran student-centered, komunikasi intensif. Sehingga diperlukan pensikapan dalam

memenuhi kebutuhan tersebut seperti; gunakan multi opsi, browsing teknik baru, minimalkan biaya siswa, manfaatkan lingkungan dan efektifkan penggunaan waktu.

Materi tersebut juga diperkuat oleh tim pendamping dengan memanfaatkan konsep pembelajaran daring, memadukan teleconference dengan aplikasi mentimeter saat pembelajaran untuk mengkondisikan semua siswa aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Pembuatan video pembelajaran menggunakan berbagai aplikasi (*animaker, plotagon, bandicam, power point*) pada sesi 3. Kegiatan pada sesi ini dilakukan secara offline atau tatap muka dengan mengedepankan standar protokoler covid 19, dimana tim peneliti membagikan APD seperti masker dan hand sanitizer kepada peserta. Pesertapun dibatasi hanya 20 orang guru khusus dari anggota MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar yang telah siap untuk hadir dan dinyatakan sehat jasmani dan rohani. Setiap peserta harus melewati pengecekan suhu melalui thermogun. Lokasinya pun dipilih ruang dengan banyak ventilasi besar dan tidak ber AC. Tetapi dalam prakteknya kegiatan juga menggunakan via zoom untuk memfasilitasi peserta yang tidak bergabung dalam offline. Salah satu media yang digunakan juga via google classroom. Adapun narasumber Saeful Huda, S.Ag sekaligus sebagai tutor teman sebaya terkait hasil penugasan materi-materi sebelumnya. Dalam pemaparannya Saeful Huda menekankan pentingnya meningkatkan kompetensi paedagogik bagi guru PAI SMK dengan pelatihan, workshop dan diklat yang terukur. Seperti pelatihan yang bekerjasama dengan tim pendamping dosen dari UIN Maliki Malang ini harus ditindaklanjuti pada tahun-tahun berikutnya, mengingat pada situasi covid 19 ini guru PAI dituntut untuk menyesuaikan diri dengan model-model pembelajaran dari dalam penyampaian materinya, pungkasnya.

Pembuatan evaluasi pembelajaran Daring (*Kahoot, Google form, Appsheet, mentimeter, qiuzziz, socrative*) sebagai penutup pada sesi 4. Dalam materi penutup ini tim peneliti dan pendamping dari UIN Maliki Malang

menyampaikan berbagai model evaluasi pembelajaran daring untuk mengukur tingkat pemahaman dan perkembangan siswa setelah menerima materi dari gurunya. Disini juga diajarkan cara menyusun soal-soal melalui e learning, cara memverifikasi dan memberi nilainya sebagai umpan balik.

C. Faktor yang mendukung dan menghambat pendampingan pemanfaatan teknologi dalam desain pembelajaran daring pada MGMP PAI SMK Kabupaten Blitar dimasa pandemic Covid-19

Faktor pendukung dalam penelitian dan pendampingan ini meliputi; Kegiatan ini terselenggara sebagai bentuk kerjasama tindaklanjut antara PAIS Kemenag Kabupaten Blitar yang melibatkan secara penuh MGMP PAI SMK kabupaten Blitar. Dimana pada tahap awal beberapa im peneliti dan pendamping pernah diminta sebagai narasumber dan pendamping kegiatan workshop pengembangan pembelajaran pada tahun 2019. Adapun didalamnya juga memuat materi penekanan pengembangan teknologi pembelajaran. Hal ini yang memicu peneliti untuk lebih memperkuat kemampuan guru PAI SMK Kabupaten Blitar untuk lebih menguasai secara teknis model-model pembelajaran daring dan evaluasi pembelajaran onlinenya, sehingga kegiatan penelitian dan pendampingan ini berjalan lancar dan lebih terarah.

Berikutnya, dimasa pandemic covid 19 ini secara otomatis model pembelajaran daring sangat dibutuhkan sebagai media utama dalam kegiatan belajar-mengajar antara guru dan siswa sehingga menjadi lebih relevan. Lebih daripada itu hasil dari kegiatan ini seperdi produk pelatihan berikut sertifikatnya sangat dibutuhkan guru dalam peningkatan kapasitasnya dan sekaligus sebagai syarat pengajuan kepangkatan dan sertifikasi. Hal ini yang mendorong antusiasme guru semakin tinggi dalam mengikuti pendampingan. Akses wifi yang bagus dari pihak kemenag dan lokasi offline juga cukup mendukung proses kegiatan di lapangan. Hasil dari kegiatan ini adalah tim MGMP memiliki ketrampilan, pemahaman dan pengetahuan yang lebih matang untuk menyelenggarakan desain pembelajaran daring. Selanjutnya

dapat diagendakan follow up kesepakatan kerjasama antara Tim Pengabdian UIN Malang dengan pihak Kemenag Kab. Blitar.

Adapun faktor penghambat dalam kegiatan ini meliputi; kurangnya kemampuan guru dalam menguasai materi IT dasar dan masih membutuhkan pendampingan secara intensif lebih lanjut, lemahnya akses jaringan dan perangkat yang dimiliki sebagian guru juga cukup mempengaruhi proses pelaksanaan kegiatan pendampingan, kebiasaan para guru PAI yang mengajar tanpa menggunakan perangkat juga cukup mempengaruhi proses pembelajaran daring mereka dilembaga masing-masing.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan di atas, maka dapat kami simpulkan sebagai berikut:

1. Pentingnya menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan teknologi pembelajaran daring untuk memenuhi kebutuhan para guru PAI SMK se Kabupaten Blitar.
2. Materi meliputi: *aplikasi teleconference (webex, skype, zoom, google meet, jitsi meet), aplikasi video pembelajaran (Bandicam, power point, power rec, animaker, plotagon), dan aplikasi evaluasi pembelajaran daring (Kahoot, google form, mentimeter, dan Appsheets)*
3. Melakukan proses evaluasi pendampingan secara berkala atau sewaktu-waktu jika diperlukan dalam tanya jawab terkait kebutuhan penguasaan materi dengan cara membentuk grup telegram, grup WA dan google classroom.
4. Melakukan pendampingan dan pelatihan tindak lanjut secara offline (tatap muka) langsung dengan menerapkan standar protokol yang ketat sekaligus sebagai media evaluasi hasil pelatihan tahap awal secara online.
5. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan mengoptimalkan Teleconference dalam pembelajaran daring melalui media zoom dan youtube; pembuatan video pembelajaran menggunakan berbagai aplikasi (*animaker, plotagon, bandicam, power point*), dan pembuatan evaluasi pembelajaran Daring (*Kahoot, Google form, Appsheets, mentimeter, quizziz, socrative*).
6. Faktor pendukung dalam penelitian dan pendampingan ini meliputi; Kegiatan ini terselenggara sebagai bentuk kerjasama tindak lanjut antara PAIS Kemenag Kabupaten Blitar yang melibatkan secara penuh MGMP PAI SMK kabupaten Blitar.

7. Faktor penghambat dalam kegiatan ini meliputi; kurangnya kemampuan guru dalam menguasai materi IT dasar dan masih membutuhkan pendampingan secara intensif lebih lanjut, lemahnya akses jaringan dan perangkat yang dimiliki sebagian guru juga cukup mempengaruhi proses pelaksanaan kegiatan pendampingan, kebiasaan para guru PAI yang mengajar tanpa menggunakan perangkat juga cukup mempengaruhi proses pembelajaran daring mereka dilembaga masing-masing.

B. Saran

Kesimpulan di atas, merumuskan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya tetap terus belajar dalam inovasi pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19
2. Tetap melakukan kerjasama dengan berbagai pihak untuk terus meng-upgrade pengetahuan
3. Pelatihan hendaknya dilakukan secara terus menerus agar dapat diimplementasikan kepada peserta didik saat pembelajaran daring
4. Penerapan hendaknya dilakukan dengan pelatihan kepada siswa terlebih dahulu agar dipahami bersama

DAFTAR REFERENSI

- Alan Suud Maadi .2018. Digitalisasi Manajemen Pendidikan Islam Dan Ekonomi Syariah Di Perguruan Tinggi. FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam Volume 7, Nomor 1, Juli 2018; p-ISSN 24422401;e-ISSN 2477-5622.
- Alwi, Mijahamuddin. 2009. Peran Kelompok Kerja Guru (KKG) Dalam Meningkatkan Profesional Guru Sains Sekolah Dasar Kecamatan Suralaga. Jurnal Education. Volume 4, No 2.
- Attaran M. & VanLaar I. (Maret 2001). Information system. Journal of information technology and libraries. Diambil pada tanggal 20 September 2010 dari <http://proquest.umi.com/pqdweb>.
- Baharudin, R. (2010). Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Tadrîs, 5(1), 112–127
- Fakhrudin. (2012). *Revitalisasi Kelompok Kerja Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Satuan Pendidikan Sekolah Dasar di Kota Semarang*. Journal. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Hosnan, M. 2016. Etika Profesi Pendidik: Pembinaan dan Pemantapan Kinerja Guru, Kepala Sekolah, serta Pengawas Sekolah. Bogor: GI.
- Jorge Reyna, Jose Hanham & Peter Charles Meier .2018. *A framework for digital media literacies for teaching and learning in higher education*. E-Learning and Digital Media. DOI: 10.1177/2042753018784952 journals.sagepub.com/home/ldm
- Mahmudi. 2004. Metode penelitian Kritis dan prinsip-prinsip participatory Action Research (PAR). Jurnal Inovasi Pendidikan Tinggi Agama Islam Swara Ditperta no 19 th 2 Nopember 2004
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. 1985. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. London: Sage Publications.
- Neng Marlina Efendi. 2018. Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa BelajarAktif).Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi Vol. 2 No.2 September 2018 p.173-182.
- Orit Avidov-Ungar & Alona Forkosh-Baruch. 2016. *Professional identity of teacher educators in the digital era in light of demands of pedagogical*

innovation. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.03.017> 0742-051X/© 2018 Elsevier Ltd. All rights reserved. Teaching and Teacher Education 73 (2018) 183e191

Permendikbud (2016.) Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.

Plomp, T., dan Nieveen, N. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Netherlands: Netzdruk SLO.

Quinn & Bederson.2011. Appsheet: Efficient use of web workers to support decision making.Journal of Machine Resesarch 2.

Ratna Julia, 2010, *Peran KKG dalam meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*. Yogyakarta: Pustaka Felika.

Renee Hobbs and Sait Tuzel.2015. *Teacher motivations for digital and media literacy: An examination of Turkish educators*. *British Journal of Educational Technology* (2015) doi:10.1111/bjet.12326.

Sodiq Anshori.2016. Strategi Pembelajaran Di Era Digital (Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital) *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) Viii. Universitas Terbuka Convention Center, 26 November 2016*.

Wicaksono, T.P., Harsiati, T., dan Muhardjito. 2016. Pengembangan Penilaian Sikap dengan Teknik Observasi, Self Assessment, dan Peer Assessment Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Arjowinangun 02 Malang. *Jurnal Pendidikan*, 1(1):45-51.