

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAI DALAM PENGUASAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI KUTAI TIMUR

Anjani Putri Belawati Pandiangan^{1)*}, Aswadi²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta Kutai Timur

*Corresponding author: anjnny.3110@gmail.com

ABSTRAK

Informasi Artikel
Terima : 12-12-2021
Revisi : 13-07-2022
Disetujui : 15-08-2022

Kata Kunci:
Kompetensi Guru PAI,
Media Pembelajaran,
Teknologi Informasi

Pembelajaran tatap muka terbatas guru di harapkan dapat menguasai media pembelajaran berbasis teknologi , sangatlah penting di miliki oleh guru saat ini dalam meningkatkan kualitas serta mutu pembelajaran. Asosiasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI Sangatta Kutai Timur dalam memperkuat dan meningkatkan kompetensinya mengadakan pelatihan/workshop yang di harapkan dengan pengetahuan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi, guru dapat meningkatkan kinerjanya dalam berinovasi memberikan materi pembelajaran kepada siswa yang lebih menarik sehingga siswa lebih semangat dalam belajar di era teknologi saat ini. Metode yang diberikan yaitu demontasasi yang langsung di praktikkan oleh pemateri maupun guru agar dapat langsung menerapkan dan mengaplikasikan ke dalam muatan mata pelajaran PAI. Dari hasil pelatihan/workshop tersebut dapat disimpulkan guru dapat menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi penggunaan aplikasi canva, quizizz, kahoot dan pengelolaan google dalam mengelola administrasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di sekolah.

PENDAHULUAN

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI asosiasi atau himpunan guru yang memegang peranan strategis untuk meningkatkan dan memperkuat kompetensi guru melalui diskusi dan pelatihan. Peran utamanya adalah memfasilitasi guru dalam bidang studi dalam hal ini adalah guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam bertukar pendapat dan pengalaman. Pandemi Covid 19 juga berdampak pada Pada kualitas pendidikan di banyak negara, termasuk Indonesia. Pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) yang diluncurkan di beberapa daerah bertujuan untuk mengejar ketinggalan siswa. Pergantian sistem pendidikan mengakibatkan para siswa semakin tidak mudah untuk

Menerima materi, disebabkan pendidikan yang umumnya dilakukan oleh guru karena pembelajaran tradisional bersifat online dan erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi informasi. Menurut Tahir (2016) teknologi pendidikan merupakan suatu proses strategi terpadu untuk memecahkan masalah pembelajaran, yang artinya untuk memecahkan

permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, dibutuhkan pembaharuan dalam teknologi pendidikan (Salsabila et al. 2020). Dalam aspek pendidikan Indonesia membutuhkan inovasi dengan salah satunya yaitu memanfaatkan teknologi informasi dalam menunjang keberhasilan kebaruan strategi dan teknik pembelajaran.

Era perkembangan zaman saat ini pendidikan harus mengikuti sehingga menjadi faktor penentu dalam keberhasilan masyarakat, hal inilah yang menjadi oemicu terjadinya perubahan sosial sehingga menjadi bahan kajian agar dapat mempersiapkan menghadapi tantangan abad ke-21 (Rahim, F. R., & , Dea Stevani Suherman 2019). Pendidikan era teknologi membawa guru dapat menyesuaikan diri, serta ingin belajar sehingga dapat meningkatkan mutu kualitas untuk mengikuti siswa milenial, guru perlu terus belajar untuk meningkatkan kemampuannya dalam berinteraksi dengan siswa milenial (Supandi et al. 2020). Seperti saat ini, sejak munculnya era revolusi Industri 4.0 yang juga berdampak pada dunia pendidikan keberadaan media

pembelajaran tetap dibutuhkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak dalam keberhasilan, peserta didik yang pertama jadi lebih lebih bersemangat dan sangat senang untuk belajar. Peningkatan kemampuan pemahaman terhadap materi ajar yang semakin baik, sehingga keterampilan menggunakan media khususnya berbasis teknologi yang secara otomatis ikut meningkat juga (Hamid et al. 2020). Pelatihan yang dikembangkan dan dilakukan bertujuan untuk membekali guru dengan pengetahuan baru tentang materi media pembelajaran, karena program ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik.

Penguasaan media pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang minat siswa dalam meningkatkan partisipasi kelas dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Anwar, Timur, and Pembelajaran 2021). Era pendidikan 4.0 pemerintah wajib mensupport serta menyediakan fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan dunia pendidikan saat ini sebagai garda terdepan, guru diharapkan terus mengupgrade kompetensinya dalam menghadapi era teknologi pendidikan 4.0 siswa yang dihadapi guru saat ini adalah guru milenial yang melek internet, Android, digital, media sosial dan lainnya. Siswa dapat menghasilkan bakat lebih cepat dari guru dan pada akhirnya output sekolah baik. (Sa'diyah et al. 2021)

METODE KEGIATAN

Sasaran kegiatan ini adalah guru PAI tingkat SMP di kabupaten Kutai Timur yang tergabung dalam MGMP PAI Sangatta Kab KUTIM berjumlah 70 peserta. Metode yang diterapkan dalam pelatihan dan kegiatan yang diberikan adalah metode presentasi dan demonstrasi dalam hal ini masing-masing guru mempraktikkan secara langsung penerapan Quizizz, Kahoot, aplikasi Canva, pengelolaan Google Drive sebagai media pembelajaran pada mapel Pendidikan Agama Islam. Adapaun pelaksanaan kegiatannya yaitu dalam tahap persiapan di mulai dengan mengumpulkan guru-guru PAI yang tergabung dalam MGMP kabupaten kutai timur. Adapun jadwal nya sebagai berikut.

Hari	Waktu / Durasi	Kegiatan
Kamis	08.00-08.30	Registrasi Peserta
	08.30-09.15	Kebijakan Kementerian Agama dalam peningkatan kompetensi dan penguatan literasi

		moderasi guru PAI	
	09.15-10.30	Kebijakan Pendidikan SMP	Dinas Bidang
	10.30-12.00	Mahir Videoscibe	aplikasi
	13.00-15.00	Membuat presentase kreatif dengan Google slide	
Jum'at	08.00-09.45	Pengelolaan Drive administrasi pembelajaran	Google untuk
	09.45-11.30	Pentingnya kecakapan digital dalam meningkatkan mutu pendidikan	literasi
	13.15-14.15	Teknik Karya Tulis Ilmiah dan Mekanisme Kenaikan Pangkat	Penulisan
	14.15-15.15	Langkah-langkah AKM untuk Guru dan pentingnya Update akun siaga dan EMIS sebagai pangkalan data guru PAI Kemenag	
	15.15-16.45	Rencana Lanjut Pembimbingan dan Penyetoran Tugas	Tindak dan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan yaitu Quizizz, Kahoot, aplikasi Canva, pengelolaan Google Drive bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran bagi para peserta didik maupun guru itu sendiri. Dalam penggunaan aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengaktifkan pembelajaran dikelas (Wihartanti et al. 2019). Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survey, dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan (Rofiyarti and Sari 2017), dalam aplikasi canva terdapat fitur-fitur menarik dalam memberikan materi pembelajaran berupa power point yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran. Sedangkan Google drive menurut zakaria layanan yang disediakan oleh Google yang menyimpan dokumen atau file secara gratis atau berbayar, tergantung pada ukuran ruang penyimpanan itu sendiri (Astuti, Kusumarini, and Lilis Dwi Farida 2020)



Gambar 1.
Penyampaian materi pelaksanaan kegiatan



Gambar 2.
Guru menyimak materi yang di sampaikan



Gambar 3.
Pemateri memberikan pendampingan kepada guru secara langsung



Gambar 4.
Guru menyampaikan pertanyaan terkait materi pelatihan yang diberikan



Gambar 5.
Guru Menerapkan secara langsung muatan materi pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi, Quizzi, kahoot, canva



Gambar 6.
Para peserta Workshop bersama para Guru, kepala Kemenag Kutim, Dinas Pendidikan Kutim, Pengawas PAI kutim, Dosen PGMI STAI Sangatta

PENUTUP

Dengan adanya pelatihan guru PAI Kutai Timur, para peserta mendapatkan pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan pembelajaran di kelas, dengan dibuktikan para peserta langsung mengaplikasikan serta menerapkan muatan materi pembelajaran PAI ke dalam beberapa aplikasi media pembelajaran berbasis teknologi. Diharapkan dalam hal ini pemerintah terkait Kemenag dan Dinas Pendidikan mendukung kegiatan/workshop yang bertujuan untuk kemajuan pendidikan terutama kompetensi dan kualitas guru dalam memberikan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Yaskinul, Kalimantan Timur, and Media Pembelajaran. 2021. "Pelatihan Google 's Geo Tools Sebagai Media Pembelajaran Geografi Bagi Guru Geografi Di Kota Balikpapan." 4(3):292–95.
- Astuti, Yuli, Novikasari Kusumarini, and Lilis Dwi Farida. 2020. "Peningkatan Kinerja Guru Dalam Pengelolaan Administrasi Sekolah Menggunakan Fasilitas Berbagi Online." 7(2):128–33.
- Hamid, M. A., R. Ramadhani, M. Masrul, J. Juliana, M. Safitri, M. Munsarif, J. Jamaludin, J. Simarmata, and T. Limbong. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahim, F. R., & , Dea Stevani Suherman, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4. .. 0. 3(November). 2019. "Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4 . 0." 3(November):133–41.
- Rofiyarti, Fitri, and Anita Yunita Sari. 2017.

- “Penggunaan Platform ‘Kahoot’ Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak.” *PEDAGOGI* 3:164–72.
- Sa’diyah, Ilmatus, Adelia Savitri, Falih Wicaksono Salsa Febiola Gading Widjaya, and Al Danny Rian Wibisono. 2021. “Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru SD / MI Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Edugames Berbasis Teknologi : Quizizz Dan Baamboozle.” 11:198–204.
- Salsabila, Unik Hanifa, Lailli Irna Sari, Khusna Haibati Lathif, Ayu Puji Lestari, and Asyharinur Ayuning. 2020. “Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19.” 17(2):188–98.
- Supandi, Agus, Sara Sahrazad, Arief Nugroho Wibowo, Sigit Widiyanto, Pendidikan Matematika, Pendidikan Bimbingan Konseling, Teknik Arsitektur, and Pendidikan Ekonomi. 2020. “Analisis Kompetensi Guru Pembelajaran Revolusi 4.0.” 1–6.
- Wihartanti, Liana Vivin, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, and Bayu Aji. 2019. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa.” 362–68.

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to unars Student Paper	4%
2	ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	3%
3	jep.ppj.unp.ac.id Internet Source	3%
4	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
5	bajangjournal.com Internet Source	2%
6	media.neliti.com Internet Source	2%
7	penerbitbukudeepublish.com Internet Source	1%
8	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	1%
9	anyflip.com Internet Source	1%

10 www.researchgate.net 1 %
Internet Source

11 bernasnews.com 1 %
Internet Source

12 repository.um-palembang.ac.id 1 %
Internet Source

13 fr.scribd.com 1 %
Internet Source

14 repository.iainpurwokerto.ac.id 1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On