

PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL SMPN 14 TANJAB TIMUR

Hasanuddin

Kepala SMPN 14 Tanjung Jabung Timur

hasanuddinspdi@gamil.com

ABSTRAK

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan membahas tentang LKPD Linktree sebagai alternatif solusi pembelajaran PAI di SMPN 14 Tanjung Jabung Timur. Best Practice ini merupakan kegiatan guru dalam prose pembelajaran di kelas, dengan rumusan masalah apakah dengan LPKD Linktree dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan muatan kurikulum yang di fokuskan pada materi yang subtansial, dan bisa menjadi solusi bagi guru untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang tidak esensial dan merupakan materi pendukung, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik?. Best Practice ini dilaksanakn di SMPN 14 Tanjung Jabung Timur pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa LPKD Linktree dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan muatan kurikulum yang di fokuskan pada materi yang subtansial, dan bisa menjadi solusi bagi guru untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang tidak esensial dan merupakan materi pendukung, serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci : LKPD, Linktree, Pembelajaran PAI

I. PENDAHULUAN

Sejak covid-19 melanda negeri ini memberikan sebuah budaya baru dalam proses pembelajaran di sekolah tak terkecuali pembelajaran PAI. Budaya ini lalu diperkuat dengan adanya kebijakan kementerian pendidikan yang memberlakukan pembelajaran Daring (Dalam Jaringan), sehingga pembelajaran disekolah memasuki satu babak baru yaitu pembelajaran dengan menggunakan digital, yang membuat siswa menjadi sangat dekat dengan penggunaan gawai dalam pembelajaran nya.

Hal ini tidak bisa dihindari atau ditolak karena telah menjadi gaya hidup manusia di era revolusi industri 4.0, namun sebagai pendidik harus mendidik anak murid nya sesuai dengan tantangan zaman yang dihadapi anak, maka dal hal ini pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelaaran agar

tidak ditinggal kan oleh peserta didik karena tidak menarik alias membosankan.

Menahan, atau membendung aktivitas anak adalah sesuatu yang tidak mungkin dilakukan, ibarat membendung kuda yang sedang berlari, maka akan memberikan resiko bagi kita yang membendungnya ataupun yang dibendung. Maka kuda yang berlari itu tidak dibendung tetapi dikendalikan sehingga nantinya kecepatan berlari dan kekuatan kuda dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, begitupun halnya dengan aktifitas anak, tidak dapat kita bendung, tetapi dikendalikan kearah yang baik dan menumbuh kembangkan potensi peserta didik, sehingga nantinya aktifitas itu dapat membentuk karakter yang diinginkan oleh kita sebagai pendidik.

Begitupun kecendrungan anak kita saat ini yaitu bermain gawai, tidak dapat kita bendung, tetapi dapat kita kendalikan kearah yang sesuai dengan perkembangan potensi yang kita inginkan, semisal menggunakan gawai mereka sebagai media pembelajaran atau bahkan sebagai sumber pembelajaran. Disisi lain adanya perubahan kurikulum yang menekankan pembelajaran didalam kelas lebih kepada materi yang esensial sehingga muatan kurikulum yang sebelumnya dianggap terlalu membebani kini dikurangi menjadi materi yang esensial saja. Sehingga proses pembelajaran dikelas lebih kepada pengembangan pengetahuan pada tingkatan taksonomi level C3 keatas, sementara untuk level pengetahuan C1 dan C2 lebih kepada memberikan kesempatan belajar siswa secara mandiri.

Berangkat dari persoalan diatas yaitu kecendrungan penggunaan gawai oleh siswa dan perubahan konten kurikulum kearah yang esensial maka penulis melakukan sebuah upaya sebagai alternatif solusi atas dua persoalan tersebut, yaitu penggunaan Link Tree sebagai LKPD. Hal ini dilakukan karena peserta didik akan dengan mudah menelusuri materi pembelajaran dengan link telah dikumpulkan sehingga penggunaan gawainya bisa dioptimalkna untuk pembelajaran.

A. Rumusan Masalah

Dalam penyusunan Best Practice ini penulis memfokuskan diri pada masalah yang telah dikerjakan sebagai praktik baik dimasa lalu. Adapun fokus masalah yang dihadapi adalah :

1. Apa dengan LPKD Linktree dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan muatan kurikulum yang di fokuskan pada materi yang substansial?
2. Apa dengan LKPD Linktree dapat bisa menjadi solusi bagi guru untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang tidak esensial dan merupakan materi pendukung?
3. Apakah LKPD linktree dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik?

B. Tujuan Dan Manfaat

Adapun tujuan dari Penyusunan laporan Best Practice ini adalah

- a. Menjadi motivasi bagi guru untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah
- b. Sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 saat ini
- c. Berbagi praktik baik kepada para teman sejawat seluruh nusantara.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Awalnya LKPD lebih dikenal dengan Lembar Kerja Siswa (LKS), namun seiring berubahnya paradigma tentang penamaan peserta didik maka LKS pun berubah dengan nama LKPD. LKPD merupakan lembaran petunjuk dan langkah langkah tugas yang disediakan untuk peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara kelompok maupun perorangan. LKPD sendiri sebagai sarana untuk mempermudah terbentuknya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran. Menurut Trianto, LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan

untuk menambah pemahaman konsep peserta didik. (Modul PPG PAI, 2021,hal 48).

LKPD bisa berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahamannya dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Adapun fungsi LKPD adalah 1) Meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran; 2) Membantu peserta didik untuk mengembangkan konsep materi pembelajaran; 3) Melatih Peserta didik dalam menemukan sesuai tujuan pembelajaran dan mengembangkan aspek ketrampilan; 4) Sebagai pedoman pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran; 5) menambah informasi peserta didik tentang konsep materi pembelajaran melalui kegiatan belajar yang sistematis; 6) Membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran (Modul PPG PAI, 2021,hal 49).

A. LinkTree

Secara bahasa linktree dapat diartikan, link adalah tautan dan tree adalah pohon. Jadi linktree adalah pohon tautan. Namun untuk jelasnya linktree dapat diartikan sebuah situs yang menyediakan alat untuk membuat halaman yang berisi pilihan tautan ke aplikasi atau situs lain. Dengan menggunakan Linktree, kita bisa mengarahkan audiens untuk mengunjungi tautan ke sosial media, halaman situs, atau toko di aplikasi marketplace.

Linktree digunakan untuk mewadahi banyak **tautan**, yang bisa diakses melalui satu kali *tap* link saja. Misalnya, seperti pada **bio Instagram**. Bagian link pada bio Instagram hanya bisa diisi satu tautan saja. Padahal, kini banyak **bisnis online** yang menggunakan lebih dari satu *platform* digital.

Penggunaan lebih dari satu *platform* digital tentu saja dimaksudkan untuk memperluas target audiens. Dengan menggunakan Linktree, akun bisnis online di *platform* yang berbeda-beda bisa ditampilkan tautannya dalam

satu halaman sekaligus. Bukan hanya lebih efisien, tentu saja pemakaian Linktree mendukung pemasaran *cross platform* yang praktis. (<http://lp2mp.uma.ac.id/apa-itu-linktree-ketahui-kegunaan-dan-cara-membuat-linktree-untuk-usahamu/>)

B. Alternative solusi

Alternative adalah pilihan dari dua atau lebih atas kemungkinan yang akan kita pilih. Sementara solusi adalah pemecahan masalah. Bila dua kata ini digabungkan menjadi alternative solusi maka dapat diartikan sebagai satu pilihan dari dua atau beberapa kemungkinan dalam pemecahan masalah.

C. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membentuk peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta ketrampilan (aspek psikomotorik) seorang peserta didik. (*Sofan Amri; 2016; Pengembangan dan model pembelajaran; hlm 34*)

Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Zakiyah Darajat berpendapat bahwa pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup. (*Abdul Majid; 2006; Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004; hlm 132*).

D. Era Digital

Era digital adalah salah satu era atau zaman pada kehidupan ini telah mengalami kondisi kemajuan yang cukup pesat dan mengarah ke bentuk digital. Perkembangan era digital akan terus berjalan begitu cepat dan tak bisa dihentikan oleh manusia.

Kondisi tersebut bisa terjadi karena pada dasarnya kita sebagai manusia akan selalu menuntut serta meminta agar semua hal bisa dilakukan secara efisien dan praktis. Hal ini juga akan memberikan berbagai jenis dampak, baik itu dari segi positif maupun negatif.

Generasi digital adalah era dimana teknologi akan dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Adanya pengaruh industri digital pada akhirnya juga akan memberikan dampak pada semua bidang industri.

Dari tinjauan pustaka diatas maka penulis berusaha untuk menghadirkan sebuah pilihan untuk dapat dijadikan pemecahan masalah atas berkembangnya era digitalisasi dalam semua aspek kehidupan peserta didik termasuk didalamnya proses pembelajaran. Dipilihnya linktree karena linktree itu sendiri adalah sebuah upaya untuk memudahkan manusia dalam pengguna gawai di era digitalisasi saat ini.

III. PEMBAHASAN

A. Tempat Kegiatan

Best practice ini penulis laksanakan di kelas 7 SMPN 14 Tanjung Jabung Timur yang beralamat di jalan Siswa Kampung baru Kelurahan Mendahara Iilir Kecamatan Mendahara, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi.

B. Waktu Kegiatan

Kegiatan best practice ini dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022

C. Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan ini diawali dengan munculnya ketidak cukupan waktu yang tersedia dengan muatan materi yang akan disampaikan di kelas. Hal ini terjadi karena guru merasa bahwa materi yang disampaikan ke peserta

didik perlu pendalaman, karena pentingnya materi tersebut. Disisi lain terkadang guru menemukan beberapa peserta didik yang belum cukup pemahaman terhadap materi yang akan di sampaikan atau yang telah disampaikan diakhir pembelajaran.

Belum lagi persoalan pembelajaran Dalam jaringan (daring) yang kerap diterapkan disekolah karena pandemi covid-19, dan walaupun ada tatap muka itu dilakukan dengan skala yang lebih sedikit dibandingkan dengan jam pelajaran pada umumnya.

Dalam kebijakan kurikulum pun juga terdapat hal yang harus disikapi lebih cepat yaitu muatan kurikulum yang bersifat esensial yang disampaikan kepada peserta didik.

Beberapa persolan diatas maka membuat guru mencari alternatif solusi untuk mengatasinya. Karena kerapnya peserta didik belajar secara daring maka penulis mencoba memakai aplikasi yang berbasis internet yang dapat memudahkan peserta didik untuk melakukan pendalaman materi dengan bimbingan guru tanpa tatap muka, dalam hal ini Linktree.

Kenapa linktree yang menjadi pilihan, karena dengan link tree guru dapat menghadirkan penjelasan yang lebih lengkap terhadap materi yang akan disajikan dengan berbagai macam pilihan, bisa melauai video, atau tulisan dengan hanya mengikuti link yang telah disedia di aplikasi linktree.

Keinginan untuk menghadirkan pembelajaran lebih komprehensif dalam satu tema/ materi kepada peserta didik maka guru mengemas pembelajaran di linktree dalam bentuk LKPD (Lembara Kerja Peserta Didik). Dengan LKPD guru dapat menyajikan penjelsan materi baik melalui tulisan maupun dengan penjelasan melalui video.

Untuk menyusun LKPD yang menarik bagi siswa maka guru menyusun penjelasan materi dalam rekaman video yang telah diunggah ke akun you tube guru. Dengan penjelasan melalui video you tube peserta didik bisa lebih muda memahami materi karena penjelasan dapat diulang-ulang sesuai dengan keinginan peserta didik.

Setelah video penjelasan telah selesai diunggah, selanjutnya guru membuat google form sebagai absensi online, sehingga dengan g-form ini

guru dengan mudah dapat mengetahui siapa saja yang telah belajar melalui linktree yang telah dishare guru.

Selanjutnya setelah penjelasan dan absen, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, guru lalu menyipakan soal sebagai post test atas tema atau materi yang telah disampaikan.

Dibagian akhir guru memberikan layanan konsultasi melalui link kontak Whats app guru, sehingga jika ada kendala selama pembelajaran peserta didik dapat langsung menghubungi guru.

D. Hasil Kegiatan

Adapun hasil dari kegiatan ini adalah bahwa peserta didik sangat terbantu dalam proses pembelajaran karena mereka dapat mengakses kapan saja dan dimana saja materi yang disampaikan guru selama jaringan internet ada. Sehingga pembelajaran online maupun offline sebagai pendalaman sangat efektif bagi siswa.

Disisi guru pun sangat memudahkan karena guru tidak harus menghabiskan waktu untuk menjelaskan semua materi pembelajaran didalam kelas, guru hanya fokus ke materi esensial saja, sementara lainnya yang sifat mendukung, bahkan assesmen setelah pembelajaran dikelas pun tak perlu dilakukan karena cukup dengan linktree.

Suasana Proses pembelajaran lebih kondusif karena guru juga dapat memberikan materi pengantar kepada peserta didik sebelum pembelajar dikelas dimulai, sehingga disaat pembelajaran, peserta didik telah memiliki pemahaman awal atas materi pembelajaran melalui link yang telah diberikan.

E. Masalah yang dihadapi

Setiap kegiatan pasti ada faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor penghambat tersebut menjadi masalah yang harus dihadapi. Adapun masalah tersebut diantaranya :

- B. Adanya peserta didik yang tidak memiliki gawai/ HP android.
- C. Terkadang juga peserta didik memiliki HP/ gawai, tetapi tidak memiliki paket data.

- D. Jika gawai dibawa ke dalam kelas saat proses pembelajaran terkadang masih ada peserta didik yang belum fokus

F. Cara mengatasi masalah

Adapun cara mengatasi beberapa persoalan di atas adalah Untuk persoalan peserta didik yang tidak memiliki gawai maka guru meminta peserta didik tersebut untuk dapat meminjam atau numpang dengan kawan yang memiliki gawai, atau meminta izin untuk dapat menggunakan fasilitas komputer sekolah di sekolah.

IV. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa :

1. LPKD Linktree dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan muatan kurikulum yang di fokuskan pada materi yang substansial.
2. LKPD Linktree dapat bisa menjadi solusi bagi guru untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang tidak esensial dan merupakan materi pendukung.
3. LKPD linktree dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, Dian Andayani, Pendidikan Agama Islam Berbasis kompetensi (Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004), cet.III. (Bandung: Ramaja Rosdakarya, 2006.*
- Sofan Amri, Pengembangan dan model pembelajaran. Bandung : Al Ma'arif, 2016.*
- Arifani, Yunita. Penerapan Metode Qiroati dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Al-Qur'an Untuk Anak Usia Dini. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ, Wonosobo, 2018.*
- Mulyani, Hetty, and Maryono Maryono. 2019. PARAMUROBI: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM 2 (2), 25-34.*

Salsabila, Unik Hanifah dan Niar Agustian. 2021. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta., 2014.

Team PGTPQ. *Panduan Mengajar TPQ/TKQ Dengan Menggunakan Metode Qiroati*. Kendal:Ponpes Darul Amanah, 2014.