

Urgensi Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Ismuba Di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Annisa Aulia¹, Natyanisa Satriafitri¹, Fandi Akhmad², Yusuf Rasikh³

^{1,2} Universitas Ahmad Dahlan, ³ SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Key Words:

Teknologi, Pembelajaran, ISMUBA

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan teknologi dalam pembelajaran ISMUBA di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Penelitian berbasis observasi lapangan secara langsung. Pembelajaran ISMUBA di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan sering dilakukan dengan memanfaatkan teknologi terkini. Para guru mengandalkan internet dan aplikasi *Microsoft* dalam menunjang pembelajaran. Rata-rata guru menggunakan media *Power Point*, *YouTube*, dan *Google*. Pada penelitian ini ditemukan bahwa para siswa lebih menyukai pembelajaran menggunakan gawai sedangkan siswa lain lebih menyukai pembelajaran menggunakan buku. Peserta didik juga menyukai pembelajaran menggunakan games di internet karena mereka dapat memahami materi dengan baik.

How to Cite: Aulia. (2023). Peran Teknologi dalam Pembelajaran ISMUBA di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran pada generasi saat ini tidak dapat terlepas dari peranan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Tujuan dari adanya pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik memiliki keahlian dalam pemanfaatan teknologi untuk mengolah, menganalisis, dan mentransmisikan data agar dapat karya yang dihasilkan bermanfaat sebagai alat dan bahan komunikasi yang baik (R.Cepi, 2011). Perkembangan zaman yang terjadi mempengaruhi teknologi yang dapat berdampak positif dan negatif dalam kehidupan manusia. Demi mewujudkan tujuan dan cita-cita pendidikan di Indonesia diperlukan bermacam usaha agar dapat terlaksana semaksimal mungkin. Guna memperlancar kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk memiliki ide-ide cemerlang. Teknologi hadir dengan segala kemudahan dalam menunjang sarana pendidikan.

Disamping kemudahan yang ditawarkan dari adanya teknologi tidak luput dari dampak negatif yang ditimbulkan. Pengaruh kemajuan teknologi semakin lama semakin mendarah daging pada kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Dibutuhkan sumber daya manusia yang mumpuni dalam pengolahan teknologi sehingga dapat menjadi sarana dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan diwajibkan untuk mempertimbangkan nilai kependidikan dan ilmu dalam penggunaannya sehingga manfaatnya dapat digunakan semaksimal mungkin (Ajizah, 2021).

Peran teknologi dapat mendorong pengoptimalan untuk menunjang keberhasilan pendidikan, dimulai dari proses pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran, hingga evaluasi dalam pembelajaran. Diperlukan model dan strategi pembelajaran yang menarik minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga harus mempertimbangkan nilai-nilai keilmuan dan etika sehingga manfaat teknologi dapat digunakan semaksimal mungkin (Ajizah, 2021). Guna mendukung secara penuh dalam

penggunaan teknologi, sekolah menyediakan beberapa perangkat pembelajaran antara lain LCD proyektor disetiap kelas, laboratorium TIK, dan siswa diperkenankan membawa telepon genggam pribadi yang dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung.

Islam bukanlah agama yang menutup keterbaruan, justru mendukung adanya pembaharuan dan menuntut kehidupan yang dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Adanya era globalisasi yang menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai usaha agar tercapainya cita-cita pendidikan Indonesia. Kitab Al-Qur'an yang berisi petunjuk yang berisi petunjuk dan pedoman kehidupan manusia untuk kebahagiaan di dunia dan akhirat. Meskipun dalam Al-Qur'an pedoman yang tersaji hanya secara garis besar maka dari itu fungsi dari pengembangan *sains* dan teknologi untuk mempertebal keimanan dan ketakwaan bagi umat manusia (Haris Budiman, 2017).

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian berbasis lapangan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu tempat yang membahas tentang bagaimana gejala, kondisi, dan situasi suatu kelompok selama penelitian ini berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi lapangan, dan dokumentasi. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari perisapan, pelaksanaan, dan pengolahan data. Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif menghasilkan karya deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang yang dapat diamati (Ali, 2021). Berdasarkan permasalahan yang tersaji di atas maka tujuan dari penelitian ini guna mengkaji peranan teknologi dalam proses pembelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah, dan Bahasa Arab (ISMUBA).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran ISMUBA merupakan identitas pada sekolah-sekolah Muhammadiyah. ISMUBA sendiri memiliki kepanjangan yaitu Al Islam, Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab. Keistimewaan mata pelajaran ISMUBA dengan mata pelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) pada umumnya yaitu pada pelajaran ISMUBA di sekolah-sekolah Muhammadiyah diberikan empat jam setiap minggunya, sedangkan mata pelajaran PAI di sekolah negeri hanya diberikan dua jam setiap minggunya (WIBOWO, 2017). Pelajaran ISMUBA diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan akidah melalui Al Islam, menciptakan insan yang religious, jujur, cerdas, disiplin, dan mengembangkan budaya Islam sekolah dengan menanamkan nilai-nilai keislaman sesuai dengan Al-Qur'an dan Sunnah (Suliswiyadi, 2013).

Abad ke-21, UNESCO merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), *Learning to do* (belajar untuk melakukan keterampilan), *Learning to be* (belajar untuk menjadi pribadi yang lebih baik), *Learning to live together* (belajar untuk hidup bersama dengan masyarakat) dalam jurnal "*The International Commission on Education for the Twenty First Century*". Pendidik dituntut untuk dapat menguasai teknologi agar nantinya pembelajaran dapat mencapai tujuannya dengan perkembangan teknologi (Marryono Jamun, 2018).

Seiring perkembangan zaman, pendidikan harus menyesuaikan pemaafaatan perkembangan teknologi. Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan didorong maraknya web-web pembelajaran yang mampu membantu pendidik dan peserta didik. Variasi alat yang digunakan oleh guru pada dasarnya hampir sama setiap tahun seperti, audio/video, *compact disc* (CD), TV interaktif, dan internet (Jamun, 2016). Perkembangan teknologi semakin meningkatkan berkembangnya *cyber teaching* (pengajaran maya), yaitu mekanisme pembelajaran yang dilakukan dengan internet. Meningkatnya *cyber teaching* diharapkan peserta didik dapat

memahami mata pelajaran dengan baik dan menyenangkan. Selain itu, guru juga dapat lebih kreatif dan berinovasi agar pembelajaran tidak membosankan.

Guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik, contohnya dengan cara belajar sambil bermain. Guru dapat memanfaatkan web-web pembelajaran yang mendukung materi pembelajaran seperti, *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, dan lain sebagainya. Selain itu guru dapat menyampaikan materi menggunakan *Power Point*, *YouTube*, *Google*, dan aplikasi sejenisnya. Metode yang berkembang akan memudahkan guru dan peserta didik demi kelancaran pembelajaran. Tentunya dalam memberikan materi dibutuhkan metode yang bervariasi. Pasalnya, jika dilihat dari perkembangan teknologi hari ini guru dapat mengajar para siswa tidak melalui tatap muka namun hanya melalui media online seperti *Google Meet* atau *Zoom* (Akbar & Noviani, 2019). Hal ini akan membantu peserta didik dalam menguasai pembelajaran dan menghindari pembelajaran yang membosankan.

Cara ini banyak dipakai guru di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan dalam menyampaikan materi dan pemberian tugas ISMUBA. Wawancara yang dilakukan kepada seorang siswi N, ia berkata bahwa guru di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan lebih sering memberi tugas *searching* daripada mengerjakan tugas di buku paket. Alasannya adalah pada buku paket materi kurang lengkap sehingga guru lebih memilih untuk mencari materi di internet. Siswi N juga menyampaikan bahwa selain *searching*, terkadang guru juga menggunakan web *Quizizz* untuk memeriksa pemahaman peserta didik. Kebanyakan dari peserta didik lebih menyukai pembelajaran melalui gawai. Terbukti bahwa perkembangan teknologi pada generasi Z kian melesat. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran melalui gawai daripada menggunakan buku.

Namun pada siswa B yang kami wawancarai, siswa B lebih memahami materi pembelajaran ISMUBA dengan menggunakan buku daripada menggunakan gawai. Alasannya adalah jika belajar menggunakan buku, ia akan lebih mudah untuk fokus. Sebaliknya, jika menggunakan gawai ia lebih sulit untuk fokus karena banyak gangguan dari aplikasi lain. Pendapat ini merupakan hal yang wajar karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Kemudian siswi H yang kami wawancarai menjelaskan bahwa ia lebih menyukai pembelajaran ISMUBA menggunakan *handphone* daripada menggunakan buku. Karena jika menggunakan buku ia merasa mengantuk dan bosan. Terkait dengan pemahaman materi siswi ini terkadang memahami pembelajaran menggunakan buku dan gawai. "Tergantung materinya mbak, kalau dapat materi yang susah aku juga susah buat memahami" Ujar siswi H yang peneliti wawancarai. Peran buku ISMUBA dalam pemahaman materi masih sangat diperlukan. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju di khawatirkan peran buku dalam dunia pendidikan akan hilang. Arus pendidikan akan digantikan dengan teknologi dan semua satuan pendidikan akan lebih memilih menggunakan gawai karena dirasa lebih mudah.

Menurut ketiga koresponden yang peneliti wawancarai, peserta didik lebih memilih untuk menggunakan *handphone* pada waktu pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pengaruh berkembangnya teknologi 4.0 yang tidak bisa dihindari oleh siapapun saat ini. Para siswa lebih memilih menggunakan *handphone* karena dirasa mudah dalam memahami pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu para guru ISMUBA juga diharuskan untuk menguasai teknologi pendidikan demi menyeimbangkan dunia pendidikan. Guru ISMUBA disarankan untuk memberi metode pembelajaran yang berbeda-beda agar peserta didik tidak bosan dalam mempelajari mata pelajaran ISMUBA. Keterampilan dan profesionalitas guru harus ditingkatkan karena permasalahan pembelajaran semakin kompleks dan kaitannya dengan pengalaman mengajar. Hal mendasar yang wajib dimiliki seorang guru yaitu; 1) penguasaan kompetensi dasar, 2) praktik KD, 3) Pengembangan terhadap KD (Cowel, 1998).

Dampak positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran ISMUBA antara lain; 1) Membantu menyelesaikan pekerjaan dengan mudah. 2) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik. 3) Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. 4) Meningkatkan kreativitas guru

maupun peserta didik. 5) Mempermudah guru untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan. 6) Kemunculan metode pembelajaran baru yang lebih maju, bervariasi, dan beragam sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih modern. 7) Fasilitas pendidikan yang semakin meningkat sehingga kebutuhan dapat tercukupi dengan cepat (Fania et al., 2021).

Dibalik dampak positif yang disajikan teknologi juga memberikan dampak negatif bagi peserta didik. Dampak negatifnya antara lain; 1) Menurunkan minat membaca buku bagi peserta didik, hal ini disebabkan kemudahan yang disajikan teknologi pada pembelajaran dapat meningkatkan rasa malas membaca buku, akibatnya peserta didik kurang dalam literasi terhadap buku pembelajaran bahkan siswa tidak memahami isi buku pembelajaran tersebut. 2) Kurangnya pengawasan guru terhadap peserta didik sehingga mereka mudah beralih dari aplikasi pendukung pembelajaran ke *game online*, sosial media, atau bahkan mereka dapat dengan leluasa dapat membuka situs-situs yang tidak pantas dilihat yang dapat merusak moral peserta didik (Fania et al., 2021). 4) Menurunkan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik akan asyik bermain gawai daripada memperhatikan penjelasan guru. 5) Menurunnya akhlak dan sopan santun terhadap guru karena pengaruh internet yang tidak layak. Karena pada dasarnya sopan santun (adab) adalah lebih tinggi daripada ilmu. Peserta didik yang menyepelekan gurunya secara tidak langsung telah mempengaruhi teman-temannya bertindak tidak baik kepada guru.

Sebagai pendidik, guru mempunyai kedudukan yang penting dalam mengembangkan disiplin belajar para siswa. Pada saat pembelajaran sedang dilaksanakan, guru akan memberikan dorongan eksternal dengan memberikan tindakan yang dapat melatih kontrol disiplin pada diri siswa yang diharapkan peserta didik mampu menaati peraturan, norma dan batasan yang berlaku. Beberapa hal yang perlu diperhatikan guru untuk menanamkan disiplin yaitu; 1) Guru sepatutnya memahami dan menghargai pribadi peserta didik, 2) Guru seyogianya menjadi model bagi para siswa, 3) Membantu peserta didik dalam melaksanakan pembiasaan belajar yang baik, 4) Membantu mengembangkan sikap positif dalam belajar, 5) Guru memotivasi siswa dan memberikan nasihat mengenai nilai dan norma yang harus ada di sekolah (Suryadi et al., 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2023 hingga 9 September 2023, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik pembelajaran ISMUBA melalui *visual* dan *audiovisual* yang keduanya terdapat pada gawai. Alasan mereka lebih menyukai pembelajaran melalui *handphone* adalah karena *handphone* menyediakan fitur yang lebih asyik, menyenangkan dan lebih lengkap daripada menggunakan buku. Para guru ISMUBA di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan juga cukup ahli dalam menguasai teknologi yang dimanfaatkan untuk pelajaran ISMUBA. Mereka menggunakan layanan *Google*, *YouTube*, *Power Point* dan *Quizizz* untuk mendukung materi yang akan disampaikan.

Peserta didik juga sangat terbantu dengan penggunaan teknologi pada pelajaran ISMUBA karena memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Selain itu para siswa juga lebih menyukai pembelajaran ISMUBA dengan *games*, contoh melalui *Kahoot* yang dilaksanakan saat penelitian berlangsung. Para siswa juga tertarik belajar saat peneliti melakukan pembelajaran menggunakan LCD *projektor*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. berkat, rahmat, serta karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan jurnal ilmiah ini dengan judul “Urgensi Peran Teknologi dalam Pembelajaran ISMUBA di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan”. Selesainya jurnal ilmiah ini bukanlah akhir dari perjuangan penulis untuk berkarya, namun ini hanyalah awal dari sebuah karya untuk berpetualang pada dunia penulisan jurnal ilmiah. Penulis menyadari betul bahwa banyak orang yang berjasa dan instansi terkait dibalik selesainya penulisan ini.

1. Dosen Koordinasi Lapangan Ibu Aprilia Setyowati, M. Pd
2. Dosen Pembimbing Lapangan Bapak Fandi Akhmad, S.Pd.I., M.Pd.I
3. Guru Pamong Bapak Yusuf Rasikh, S.Pd
4. SMP Muhammadiyah 2 Kalasan
5. Teman-teman PLP II
6. Orang tua

Segala kekurangan dalam penulisan jurnal ilmiah ini, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran guna membangun perbaikan dan penyempurnaan dalam penulisan jurnal ilmiah. Akhir kata, semoga jurnal ilmiah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan dapat menjadi amal baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 25–36.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ali, M. (2021). Prodi Magister Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Studia Realigia Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 279–291.
- Cowel, R. . (1998). *Buku pegangan para penulis paket pelajar*. Depdikbud.
- Fania, G. I., Khasanah, R. N., Salsabila, U. H., Azizah, R. H., & Listiyani, A. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 575–590. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.320>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Jamun. (2016). Desain Aplikasi Pembelajaran Peta NTT Berbasis Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 8(1), 144–150.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- R.Cepi. (2011). Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Cepi. *Revue de Medecine Interne*, 32(3), 1.
- Suliswiyadi. (2013). *Pembelajaran Al-Islam Reflektif*. UMMgl Press.
- Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media Whatsapp Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Di SMK Analis Kimia YKPI Bogor). *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(01), 1. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i01.211>
- WIBOWO, S. S. (2017). *Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Al-Islam, Kemuhammadiyah, Dan Bahasa Arab (ISMUBA) Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Purbalingga*. Iain Purwokerto.