

**LAPORAN KEGIATAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT  
BAGI GURU PAI SMU DI MGMP PAI KOTA SERANG**

**Tim Pelaksana:**

1. Drs. H. Hafid Rustiawan, M.Ag. (Ketua)
2. Dr. Helnanelis, M. Pd. (Anggota)
3. Peni Ramanda, M.Pd. (Anggota)
4. Ahmad Farhan Maulana (Anggota)
5. Sirozudin (Anggota)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN  
TAHUN 2022**



## ABSTRAK

Bahan ajar elektronik merupakan salah satu wujud pengembangan diri guru dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dan Revolusi Industri 4.0. Guru yang kreatif dan inovatif bisa membuat perangkat pembelajaran dalam format digital. Bahan ajar elektronik pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual. Ia juga menjabarkan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), materi latihan soal. Namun bahan ajar elektronik lebih *powerfull* karena diformat dalam bentuk elektronik (e-book). Kegiatan PKM dilakukan untuk guru PAI yang tergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PAI SMA Negeri se-Kota Serang dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru PAI dan untuk meningkatkan kerja sama antar sekolah serta guru PAI dalam bidang akademik. Pelatihan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis flipbook. Dengan dilaksanakannya pelatihan ini para guru memiliki keterampilan baru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK.

**Kata Kunci:** *Guru PAI, Media Pembelajaran, Flipbook*

## *Abstract*

*Electronic teaching materials are a form of teacher self-development in facing 21st century learning and the Industrial Revolution 4.0. Creative and innovative teachers can make learning tools in digital format. Electronic teaching materials are in principle similar to manual teaching materials. He also describes basic competencies (KD), Competency Achievement Indicators (GPA), material for practice questions. However, electronic teaching materials are more powerful because they are formatted in electronic form (e-books). PKM activities are carried out for PAI teachers who are members of the MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PAI SMA Negeri Kota Serang with the aim of increasing the ability of PAI teachers and to increase cooperation between schools and PAI teachers in the academic field. Learning training using flipbook-based learning media. With the implementation of this training the teachers have new skills in making ICT-based learning media.*

**Keyword:** *Teacher of Islamic Education, Learning Media, Flipbook*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala, yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah serta Karunia-Nya sehingga Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BAGI GURU PAI SMU DI MGMP PAI KOTA SERANG dapat diselesaikan tepat waktu. Shalawat beserta Salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wa Sallam, keluarga dan para sahabatnya.

PkM berupa pelatihan dan pendampingan media pembelajaran ini merupakan suatu upaya pemberian bantuan pembuatan media pembelajaran kepada Guru PAI se Kota Serang sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan bermanfaat. Sehingga dengan demikian mampu menciptakan keaktifan peserta didik dan berdampak pada proses pembelajaran di kelas.

Penyelesaian PkM ini tentu tidak dapat dilepaskan dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih yang setulusnya penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten beserta Bapak/Ibu para Wakil Dekan yang telah memberikan kebijakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

2. Ketua dan Tim Panitia Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memfasilitasi seluruh alur kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.
3. Dosen dan Mahasiswa Tim Pengabdian kepada Masyarakat yang telah bekerja keras secara bersama dalam melakukan Pengabdian kepada Masyarakat ini.
4. Bapak dan Ibu Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Kota Serang sebagai peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dengan serius dan antusias mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan.
5. Keluarga dan para sahabat yang senantiasa memberikan dukungan untuk menyelesaikan kegiatan PkM tepat waktu.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis memohon untuk semua pihak yang sudah membantu penulis senantiasa diberikan keberkahan oleh Allah SWT. Aamiin Ya Robbal 'Alamiin. Penulis menyadari bahwa hasil Pengabdian kepada Masyarakat ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, kritik dan saran akan selalu kami terima demi kesempurnaan Pengabdian kepada Masyarakat kedepannya.

Serang, November 2022

**Tim PkM**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Kegiatan .....	5
C. Manfaat Kegiatan.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	7
2. Jenis Media Pembelajaran .....	8
3. Tujuan dan Mafaat Media Pembelajaran ..	11
4. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi...	16
B. Media Pembelajaran Flipbooks.....	18
1. Hakikat Media Pembelajaran Flipbooks....	18
2. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Flipbooks .....	19
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Flipbooks dalam Pembelajaran.....	21
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Flipbooks .....	22
C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbooks pada Pembelajaran PAI .....	26
D. Guru PAI .....	27

<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	47
A. Metode .....	47
B. Ruang Lingkup Pelatihan .....	50
C. Sasaran dan Target Kegiatan .....	51
D. Langkah Pelaksanaan.....	52
E. Sarana dan Sumber Daya .....	53
<b>BAB IV HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	55
A. Hasil Kegiatan .....	55
1. Perencanaan Kegiatan .....	55
2. Pelaksanaan Kegiatan .....	57
3. Evaluasi Kegiatan.....	59
B. Pembahasan.....	71
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	77
A. Simpulan .....	77
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	79
<b>LAMPIRAN- LAMPIRAN</b> .....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pelatihan .....	48
Gambar 2. Peserta Pelatihan Melakukan Pendaftaran Akun <i>Flipbooks</i> .....	62
Gambar 3. Tahap Ketiga Pelaksanaan Pelatihan .....	65
Gambar 4. Kegiatan Penutup dan Evaluasi Pelatihan.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat .. 68

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Abad 21 dikenal sebagai abad dimana akses informasi dan komunikasi terbuka lebar. Kemajuan tersebut memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dari satu negara ke negara lain dalam hitungan detik. Kemajuan dan perkembangan TIK tersebut tentunya memberikan kemudahan dan berpengaruh pada setiap aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Menurut Ade Koesnandar dalam Ismaniati C (2010), TIK memiliki potensi yang sangat besar dalam membantu peningkatan efektivitas pembelajaran (50% dari melihat, mendengar, dan video/animasi).

Penggunaan teknologi IT membantu tenaga pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, terutama digunakan sebagai alat penggambaran atau ilustrasi dari pelajaran yang sedang diajarkan sehingga peserta didik memperoleh gambaran jelas keterkaitan

antara teori dengan gambaran nyatanya. Penelitian Harun, I., & Fauzan, M. (2019) mengungkapkan bahwa penelitian yang berkualitas dibuktikan dengan pemanfaatan TIK yang optimal. Selain itu, hasil penelitian pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dilaporkan oleh Roblyer, dkk. menunjukkan bahwa aplikasi komputer memiliki efek yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran pada semua kelas/jenjang, serta dapat meningkatkan sikap dan kreativitas siswa.

Teknologi informasi dan komunikasi juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran, metode, teknik serta media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Hal tersebut berpengaruh bagi pendidik dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI). Menurut Muhibudin, A. (2017), pemberian pelatihan dan pembinaan teknologi informasi untuk guru PAI sangatlah penting dilaksanakan, mengingat guru PAI dinilai belum bisa memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi

sehingga proses belajar mengajar PAI masih bersifat klasik yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Media pembelajaran yang baik menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi mudah dipahami. Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, mengajar dan yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir inventif, berkomunikasi efektif, produktivitas tinggi, dan spiritual.

Kemampuan guru PAI sebagai pendidik yang melakukan proses pembelajaran PAI di kelas perlu

diberikan peningkatan kompetensi dalam pemanfaatan kemampuan TIK. Muhibudin, A. (2017), mengungkapkan bahwa Guru PAI selama ini dianggap sebagai pendidik yang cenderung kurang kreatif dalam memberikan pembelajaran PAI. Sehingga pembelajaran PAI yang terjadi di kelas cenderung klasik dengan menerapkan metode ceramah. Perlu diberikan peningkatan kemampuan penggunaan TIK melalui pelatihan yang bermakna.

Salah satu pelatihan yang perlu diberikan untuk meningkatkan kompetensi TIK guru PAI adalah dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbooks*. Penelitian Hamid, A., & Alberida, H. (2021) mengungkapkan bahwa 92% peserta didik memilih setuju untuk pengembangan media *flipbooks* dalam proses pembelajaran. Selain itu, Amanullah, M. A. (2020) mengungkapkan media pembelajaran *flipbooks* digital menjadi solusi cerdas menghadirkan suasana belajar di dalam kelas yang lebih menarik, komunikatif, interaktif dan menunjang pemahaman siswa secara materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hal tersebut, maka tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas tarbiyah dan Keguruan melakukan kegiatan PkM untuk meningkatkan kemampuan TIK Guru PAI di Kota Serang melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbooks*.

## **B. Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbooks* secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi guru PAI dalam pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran.

Secara khusus tujuan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *flipbooks* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan guru PAI dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK.

2. Meningkatkan kemampuan guru PAI dalam membuat media pembelajaran berbasis *flipbooks* dengan menggunakan komputer.
3. Meningkatkan kerjasama antar sekolah (SMA) dan guru di Kota Serang dalam bidang akademik.

### C. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Sebagai stimulasi bagi guru untuk dapat mengkreasikan media pembelajaran dengan media *flipbooks*.
2. Sebagai upaya memfasilitasi guru dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis TIK dengan mengkreasikan *flipbooks*.
3. Sebagai stimulasi bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK yang lebih interaktif yakni dengan pemanfaatan media *flipbooks*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Hakikat Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlihat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran juga pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Menurut *Association of Education Communication Technology (AECT)* media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. (Mustofa, 2020).

Media pembelajaran mempunyai peran penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, seorang pengajar dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam

menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pelajar. Mahnun berpendapat bahwa keberhasilan media pembelajaran dalam peningkatan kualitas belajar bagi pelajar juga berhubungan dengan kemampuan pertimbangan pengajar dalam memilih media yang berhubungan dengan kemampuan siswa, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, biaya pembuatan media, sarana dan prasarana penunjang, efisiensi dan efektivitas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan pelajar dalam menerima materi pembelajaran dan tingkat pemahaman masing-masing. (Andrew, 2020)

## **2. Jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan kategori media, Paul dan David berpendapat bahwa ada enam kategori, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media

berbasis komunikasi. Sementara, menurut Schramm mengategorikan media dari dua segi: dari segi kompleksitas dan besarnya biaya dan menurut kemampuan daya liputannya. Sedangkan Briggs mengidentifikasi tiga belas macam media pembelajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi, dan film gambar.

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka.

a. Media audio

Radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon

b. Media visual

1) Media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film

bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe

2) Media visual gerak: film bisu

c. Media audio-visual

1) Media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

2) Media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara

d. Media serba neka

1) Papan dan display: Papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan *magnetic*, *whiteboard*, mesin pengganda

2) Media tiga dimensi: realia, sampel, artifact, model, diorama, display

3) Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi

4) Sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan

- 5) Belajar terprogram
- 6) Komputer

### **3. Tujuan dan Mafaat Media Pembelajaran**

#### **a. Urgensi Media Pembelajaran**

Yaumi menjabarkan empat alasan rasional yang menjadi urgensi media pembelajaran yaitu:

##### **1) Meningkatkan mutu pembelajaran**

Salah satu faktor penting dalam membangun citra kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru seharusnya mempunyai keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan. Dengan meningkatnya motivasi dan minat belajar peserta didik diharapkan dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

##### **2) Tuntutan paradigma baru**

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik berperan bukan hanya sekedar

memindahkan pengetahuan kepada peserta didik atau sekadar memberi hafalan, melainkan juga harus menjadi fasilitator, perancang pembelajaran, *mediator* dan bahkan sebagai manajer dalam ruang kelas. Peserta didik diharapkan bukan sekedar menghafal, mengerti dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan bahkan menciptakan sesuatu yang dibutuhkan dalam dunia nyata.

### 3) Kebutuhan pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar agar lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman. Lembaga pendidikan seharusnya merancang media pembelajaran dengan mengkaji dan memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini. Sering terjadi, tenaga pendidik pada lembaga/institusi pendidikan kalah cepat dengan derasny arus kemajuan teknologi. akibatnya

alumni yang dihasilkan tidak mampu berkempetisi dengan pasar kerja yang menyebabkan mereka lebih banyak menganggur. Oleh karena itu, di sinilah pentingnya peserta didik dibekali dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar, alat peraga dan media pembelajaran mutakhir.

#### 4) Visi pendidikan global

Pada abad ke-21 ini berbagai model pendidikan tradisional yang mengandalkan pertemuan *face to face* memperlihatkan pergeseran yang hebat, di mana pendidikan *online* (dalam jaringan) telah membawa dampak perubahan yang menantang. Lahirnya kecenderungan baru seperti sekolah di rumah (*home schooling*), belajar mandiri, dan pendidikan jarak jauh telah menjadi kebanggaan tersendiri dan dipandang sebagai model pendidikan paling bergengsi saat ini. Oleh karena itu teknologi mutakhir harus dirancah sedemikian mudah bagi guru, pengetahuan dan keterampilan guru harus selalu ditingkatkan, dan berbagai

fasilitas belajar dengan memanfaatkan aneka sumber yang harus selalu tersedia untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah. (Muhammad Yaumi, 2018)

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga



- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah:

- 1) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret
- 2) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- 3) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- 4) Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.

- 5) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa. (Ali Muhson, 2010)

#### **4. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Dalam pengembangan pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran terdapat beberapa prinsip dasar yaitu: (1) segala proses rancangan pembelajaran memerlukan pendekatan sistem dengan melakukan prosedur yang meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, pengelolaan proses belajar, serta penetapan metode dan evaluasi belajar; (2) proses pembelajaran yang berlangsung harus menyesuaikan kebutuhan peserta didik; (3) pengembangan sumber belajar agar dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik.

Beberapa peran yang dimiliki TIK dalam proses belajar didasari oleh karakteristik dari media yang kompleks. Karakteristik media pembelajaran TIK antara lain: (1) menggunakan perangkat komputer sebagai sarana belajarnya; (2) menggunakan perangkat

multimedia sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan; (3) menggunakan teknologi elektronik sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel; dan (4) menggunakan sistem pertukaran data yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif dari pendidik ke peserta didik dan sebaliknya. Seiring dengan berkembangnya zaman tuntutan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK menjadi kebutuhan yang sangat mendesak di dunia pendidikan saat ini. Sehingga dalam pemanfaatannya juga harus didukung dengan pemenuhan kebutuhan terhadap fasilitas TIK. Serta, diperlukannya partisipasi pendidik dalam pengembangannya demi peningkatan mutu belajar peserta didik. (Edi Widiyanto, 2021)

I Ketut Gede Darma Putra dalam Ali Muhson mengemukakan beberapa media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis TI, adalah: (1) Internet (2) Intranet (3) Mobile Phone (4.) CD ROM/Flash Disk (Ali Muhson, 2010)

## B. Media Pembelajaran *Flipbooks*

### 1. Hakikat Media Pembelajaran *Flipbooks*

*Flipbooks* merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam kategori media audio-visual, menurut Sanaky media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah, televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita.

Mengenai pengalaman pendidikan, *Flipbooks* juga bisa dikategorikan media sound slide yang juga jenis dari media audio-visual, secara fisik slide suara adalah gambar tunggal dalam bentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang diproyeksikan. (Muhammad Abror Amanullah, 2018)

## 2. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran *Flipbooks*

Terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam membuat media pembelajaran *flipbooks* digital.

- a) Persiapkan alat dan bahan untuk membuat desain awal media pembelajaran *flipbooks*, seperti laptop/komputer, internet, dan beberapa materi yang akan dipelajari dalam media pembelajaran berbasis *flipbooks*.
- b) Desain *flipbooks* dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi pihak ketiga seperti *word*, *power point*, *canva*, *adobe*, *corel draw*, dan sejenisnya.
- c) Setelah membuat desain *flipbook*, hasil ekspor desain harus berekstensi *pdf*, karena semua *website* penyedia layanan *flipbook* hanya dapat menerima file berekstensi *pdf*.
- d) Kemudian mencari *website* penyedia membuat *flipbook*, seperti *flippingbook*, *flip builder*, *anyflip*, *flipsnack*, *yumpu*, *heyzine*, dan sebagainya.

- e) Setelah mengakses satu di antara *website* tersebut, pada umumnya kita harus membuat akun pada *website* penyedia layanan, dan setelah mendaftar kita dapat *log in* serta membuat media dengan mengupload desain awal berkekestensi pdf yang telah dibuat.
- f) Setelah proses upload selesai, akan muncul menu edit pada *website* penyedia yang memungkinkan dapat kita ubah seperti menambahkan gambar, suara, atau video pembelajaran. Tidak hanya itu, jika memungkinkan kita dapat merubah tampilan *flipbooks* sesuai dengan yang diinginkan dengan merubah efek transisi, menambahkan tombol navigasi, ubah background, dan masih banyak lagi yang dapat diatur sesuai selera masing-masing.
- g) Kemudian tahap terakhir yaitu menyimpan hasil editing pada *website* dengan mengklik tombol “*save*” dan membagikannya kepada peserta didik melalui *link* yang akan otomatis dibuat oleh *website* dengan klik tombol “*share*”

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbooks* dalam Pembelajaran

Media pembelajaran *flipbooks* yang kita ketahui ialah buku digital yang dapat di bolak-balik sehingga tampilannya sangat mirip dengan buku cetak.

Media pembelajaran *flipbooks* sangat mudah dalam penggunaannya kita hanya memerlukan media seperti *smartphone*, atau laptop/komputer yang kita sering membawanya atau menggenggamnya dan internet untuk mengaksesnya.

Media pembelajaran *flipbooks* yang dibuat pada website akan menghasilkan satu *shortlink* yang kemudian dapat diakses melalui internet setelah itu *flipbooks* akan muncul pada *smartphone* atau laptop yang kita gunakan. Pada pembelajaran peserta didik hanya perlu mengklik atau mengetik *link URL* yang dibagikan pendidik sebagai sumber ajar.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

##### *Flipbooks*

Bahan ajar elektronik merupakan salah satu wujud pengembangan diri guru dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dan Revolusi Industri 4.0. Guru yang kreatif dan inovatif bisa membuat perangkat pembelajaran dalam format digital. Bahan ajar elektronik pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual. Ia juga menjabarkan kompetensi dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), materi latihan soal. Namun bahan ajar elektronik lebih *powerfull* karena diformat dalam bentuk elektronik (*e-book*).

Bahan ajar elektronik juga mendukung *open learning* dan dapat dimiliki oleh peserta didik karena mudah dibagikan (*share*) misalnya melalui media sosial seperti *Facebook*, *WhatsApp*, *Telegram* dan sejenisnya. Sehingga peserta didik benar-benar mengetahui kompetensi dasar apa yang harus dikuasainya pada setiap pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan keterampilan pembelajaran abad 21. (Nina, Harti & Norida, 2020)



*Flipbooks* memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2008: 88-89). Kelebihan *flipbooks* yang lain adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam kelas (Andarini et al, 2013).

Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *flipbooks* adalah:

- a) Dapat mengimpor file dengan berbagai pilihan
  - 1) *Import file PDF* untuk mengubahnya menjadi halaman balik buku flip,
  - 2) *Import file gambar* (Jpg, bmp, Jpeg, Png, Gif),
  - 3) *Film import* dan video (Swf, Flv, Mp4),
  - 4) Menambahkan music latar untuk *flipbooks*,
  - 5) Menambahkan latar belakang dinamis untuk *flipbooks*.

- b) Dapat menyesuaikan tampilan *layout*
  - 1) Template membalik buku menarik,
  - 2) Tombol control gaya diskustomisasi,
  - 3) Mengatur warna latar belakang gambar,
  - 4) Buku kertas disesuaikan gaya tutup halaman dan pengaturan halaman,
  - 5) Navigasi dapat disesuaikan latar belakang pengaturan, judul nama, dan pengaturan jenis huruf dan pengaturan halaman teks,
  - 6) Menetapka ukuran ouput dari flipbook,
  - 7) Simpan *template* yang disesuaikan agar dapat digunakan lain waktu,
  - 8) Masukkan musik latar.
- c) Format *output* yang fleksibel,
  - 1) *Output* membalik buku sebagai format swf,
  - 2) *Output* ke dalam format exe,
  - 3) Menerbitkannya sebagai HTML yang memungkinkan untuk meng-upload ke website untuk dilihat online,
  - 4) Paket untuk pengiriman email cepat untuk berbagi secara luas dalam bentuk ZIP,

- 5) *Output* ke file screen saver yang menakjubkan sebagai pilihan screen saver. (Muhammad Abror Amanullah, 2018)

Adapun kekurangan dari penggunaan media flipbook ini yaitu hanya bisa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya sampai 4-5 orang (Desi Rahmawati, 2017) Selain itu juga akses internet yang lambat akan menghambat pembelajaran, karena akses yang lemot berdampak pada waktu untuk mengakses flipbook lebih lama ketika akses flipbook membutuhkan durasi waktu yang lama, peserta didik cenderung bosan menunggu sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien, oleh karena itu untuk menggunakan media pembelajaran flipbook diharuskan instansi atau peserta didik sudah memiliki akses internet yang cepat agar pembelajaran lebih efektif dan efisien.

### C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Flipbooks* pada Pembelajaran PAI

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar dan dapat memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik. (Ani Cahyadi, 2019)

Efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbooks* pada pelajaran PAI dapat dilihat pada beberapa penelitian yang dilakukan seperti oleh Sirozudin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Heyzine Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP IT Al-Mursi Tangerang” diketahui bahwa media pembelajaran flipbook yang dibuat memperoleh skor *gain* yang didapatkan sebesar 0,43 yang masuk pada kategori sedang, dapat disimpulkan media pembelajaran flipbook efektif digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada tingkatan sedang.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Aqidatul Izza dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-book (Flip Book Maker)* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya” dapat diketahui adanya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran media *flipbook maker* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 39 Surabaya. Hal ini terbukti dengan di terimanya Hipotesis Kerja ( $H_a$ ) dan di tolaknya Hipotesis Nol ( $H_0$ ). Diperoleh R square sebesar 0,166 artinya 16,6% hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di pengaruhi oleh faktor media *flip book maker*, sedangkan sisanya 83,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian tersebut.

#### **D. Guru PAI**

Pendidik adalah bapak rohani (*spiritual father*) bagi peserta didik, yang memberikan santapan jiwa dengan ilmu, pembinaan akhlak mulia dan meluruskan perilakunya yang buruk. Menurut Al

Ghazali, guru adalah orang yang berusaha membimbing, meningkatkan, menyempurnakan, dan mensucikan hati sehingga menjadi dekat dengan Khaliqnya. Guru merupakan salah satu dari delapan pendidik yang dirumuskan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Meskipun sama-sama pendidik di tingkat satuan pendidikan, guru dan dosen memiliki perbedaan yang sangat tajam dalam tugas utamanya sebagai pendidik. Dimana guru yang ruang lingkup kerjanya di pendidikan formal atau sekolah tingkat pendidikan usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang ditunjukkan dengan tindakan mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengevaluasi dan menilai. Konsekuensinya guru harus lebih konsentrasi melaksanakan tugas pembelajaran di sekolah formal saja. Kegiatan selain proses pembelajaran di sekolah formal tidak menjadi tugas dan tanggung jawabnya seperti melakukan pengabdian kepada masyarakat dan mengembangkan ilmu pengetahuan di forum publik.

Guru profesional menjadi tuntutan semua pihak untuk mewujudkan idealisme, harapan dan cita-cita pendidikan nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, dalam Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD). Dilihat dari dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka guru juga dituntut secara cepat untuk menyesuaikan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi serta budaya yang ada ditengah tengah masyarakat.

Dalam beberapa keadaan, istilah PAI seringkali dikaitkan dengan pendidikan Islam (PI), meskipun keduanya mempunyai perbedaan yang *essensial*. PI adalah suatu obyek atau tempat yang menerapkan sistem atau aturan atau kepemimpinan berdasarkan agama Islam. Sedangkan PAI lebih menekankan pada proses memahami dan menjelaskan agama Islam secara jelas. Dengan kata lain PI menekankan pada sistem sedangkan PAI menekankan bagaimana

mengajarkan atau membelajarkan sehingga penekannya pada proses pembelajaran.

PAI memiliki ruang lingkup sangat luas, antara lain menyangkut tentang materi yang bersifat normatif (Al-Qur'an), keyakinan atau kepercayaan terhadap eksistensi Tuhan (Aqidah), tatacara norma kehidupan manusia (Syariah/Fiqh), sikap dan perilaku inter dan antar manusia (Akhlak) dan realitas masa lalu (Sejarah/Tarikh) (Putra dan Lisnawati, 2013). Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan proses bimbingan dan arahan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memberi pemahaman terhadap pesan yang terkandung di dalam agama Islam secara utuh dan komprehensif. Dengan kata lain, PAI merupakan proses memahami nilai-nilai atau pesan yang terkandung dalam agama Islam yang meliputi tiga aspek yang tidak bisa dipisahkan yaitu aspek *knowing*, *doing* dan *being*.

Lebih lanjut PAI dapat dipahami dari beberapa sudut pandang, yaitu Pertama, dari sudut pandang simbol, PAI sebagai proses atau lembaga yang secara



formal menggunakan istilah yang relevan dengan agama Islam, seperti madrasah, pondok pesantren, majelis ta'lim, atau menggunakan nama Islam, seperti SD Islam Terpadu, SMP Islam terpadu, SMA Islam terpadu. Pengertian PAI dalam sudut pandang ini hanya didasarkan formalitas kelembagaan.

Kedua, dari sudut pandang subyek pengelola, PAI merupakan suatu proses atau lembaga yang dilaksanakan atau dikelola oleh orang-orang yang memiliki komitmen untuk mengembangkan nilai-nilai agama Islam walaupun dari sudut pandang simbol atau nama tidak menggambarkan agama Islam.

Ketiga, dari sudut pandang materi, PAI sebagai proses dan atau lembaga yang mengajarkan tentang nilai-nilai atau ruang lingkup agama Islam. Profesi pendidikan yang bertugas mengajarkan atau mendidik materi agama Islam maka disebut guru agama Islam. Lembaga yang mengajarkan nilai nilai atau ruang lingkup dari agama Islam maka dikatakan lembaga pendidikan Islam.

Dari aspek muatan materi /substansi materi yang diajarkan. PAI setidaknya menyangkut tiga macam substansi materi yaitu *Tarbiyah*, *Ta'lim* dan *Ta'dib*. *Tarbiyah* lebih menekankan optimalisasi kecerdasan intelektual (kognitif) yaitu upaya untuk membimbing peserta didik agar memiliki kualitas intelektualitas atau optimalisasi pengembangan rasio/akal pikiran. *Ta'lim* proses pendidikan yang menekankan pembentukan sikap, etika atau moral kepribadian. Oleh sebab itu ta'lim lebih menekankan bagaimana peserta didik memiliki sikap dan kepribadian yang baik dengan sesama manusia, dengan lingkungan. *Ta'dib* adalah proses pendidikan yang menekankan pentingnya mengenal dan memahami kekuatan diluar manusia yaitu adanya Allah swt. Pendidikan barat tidak akan mengajarkan ketiga aspek tersebut, pendidikan barat mayoritas.

Keempat, dari sudut pandang epistemologi yaitu proses dan atau lembaga yang memiliki epistemologi yang berbeda dengan epistemologi non PAI (orang barat). Epistemologi adalah suatu cara untuk

menemukan jawaban dari suatu kebenaran. PAI memiliki cara tersendiri untuk menemukan suatu kebenaran.

Epistemologi PAI diilhami dari QS Surah Al-Alaq 1-5 yang menerangkan perintah membaca atau berpikir yang diawali dari kesadaran pengakuan adanya Allah swt (tauhid). Artinya PAI mengakui bahwa kebenaran tidak di hanya didasarkan oleh kekuatan akal pikiran semata melainkan didasarkan oleh adanya Tuhan. PAI juga memiliki kesadaran bahwa semua apa yang ada di dunia ini ada yang menciptakan.

Kebenaran menurut PAI adalah kebenaran rasional dan kebenaran transendental yang diibaratkan dua sisi mata uang logam yang tidak mungkin dipisahkan. Inilah yang membedakan antara epistemologi PAI dengan epistemologi barat, dimana menurut barat bahwa kebenaran itu mutlak didasarkan dari pertimbangan akal pikiran. Akibat dari sudut pandang epistemologi inilah akhirnya pengertian PAI memiliki pengertian yang sangat bervariasi karena

setiap tokoh atau pemikir memiliki pandangan yang berbeda beda.

Menurut Yusuf Qardhawi (Azra, 1998) menjelaskan PAI adalah pendidikan yang menekankan kepada pentingnya pembentukan manusia seutuhnya yang menekankan pengembangan akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, ahlak dan ketrampilannya. PAI memiliki ruang lingkup yang sangat kompleks dan menyangkut berbagai aspek sehingga sangat sulit dijangkau atau dicapai tujuan atau targetnya. Oleh sebab itu pendidikan Islam merupakan proses yang tiada henti atau berakhir. Pendidikan Islam mengandung makna proses mengarahkan orang lain sesuai aturan yang berlaku sehingga terbentuk kualitas kepribadian sesuai norma norma Islam. Pendidikan Islam lebih diarahkan sesuai dengan ketentuan norma Islam dalam alqur'an dan hadis. Pendidikan berarti pendidikan yang sesuai dengan norma Islam.

Memahami siapa guru yang sebenarnya, terlebih dahulu kita bandingkan pengertian antara guru dan dosen. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas

utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur formal, pendidikan dasar dan menengah. Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat.

Guru dan dosen walaupun memiliki persamaan yaitu sama sama sebagai pendidik profesional, tetapi jika dilihat dari tugas utamanya memiliki perbedaan sangat tajam. Guru ruanglingkup kerjanya terbatas di pendidikan formal (sekolah) di pendidikan usia dini, pendidikan dasar (MI/SD/ MTS/SMP) dan pendidikan menengah (MA/SMA/SMK) yang ditunjukkan dengan tindakan mendidik, mengajar, membimbing, melatih, mengevaluasi dan menilai. Konsekuensinya guru harus lebih konsentrasi melaksanakan tugas pembelajaran di sekolah formal saja. Kegiatan selain proses pembelajaran di sekolah

formal tidak menjadi tugas dan tanggung jawabnya seperti melakukan pengabdian kepada masyarakat dan mengembangkan ilmu pengetahuan di forum publik.

Guru yang ideal adalah guru yang rajin dan disiplin melakukan pembelajaran siswa selama di sekolah yang ditunjukkan dengan ketrampilan menyusun desain pembelajaran, memberi motivasi siswa untuk belajar, menggunakan metode dan media secara tepat, dan mampu melakukan penilaian yang dapat dijadikan bahan pengembangan program di sekolah. Setiap jam pembelajaran harus berada di sekolah, jika pada jam sekolah berlangsung guru berada di luar sekolah maka itu bisa menjadi bukti pelanggaran yang berat.

Secara teknis, guru yang ideal harus melaksanakan jam tatap muka sekurang kurangnya 24 jam tatap muka dan sebanyak banyaknya 40 jam tatap muka dalam satu minggu. Hal ini menggambarkan bahwa waktu guru dihabiskan untuk melaksanakan proses pembelajaran dan pendidikan di sekolah. Guru

tidak wajib melaksanakan kegiatan yang bersentuhan dengan kegiatan di masyarakat.

Berbeda dengan dosen, walaupun sama sama sebagai pendidik profesional, tetapi dosen selain pendidik profesional juga disebut sebagai ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melalui pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat. Sebagai dosen memiliki ruang lingkup sangat luas tidak hanya di dalam pendidikan formal (kampus) tetapi juga di dalam realitas kehidupan masyarakat. Artinya dosen tidak hanya bertugas membimbing dan melatih para mahasiswanya tetapi juga harus mampu menyebarluaskan ilmu pengetahuan dengan berbagai media baik melalui perkuliahan (pendidikan/pengajaran) juga harus melalui penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Konsekuensinya, dosen tidak bisa dituntut selalu di dalam kampus untuk melaksanakan perkuliahan dengan mahasiswa, karena jika hanya itu

yang dilaksanakan akan mengakibatkan kurang optimalnya tugas utama sebagai dosen. Selain melakukan perkuliahan bersama mahasiswa, dosen juga harus melakukan penyebaran dan pengembangan ilmu melalui seminar, diskusi, penerbitan buku, penelitian dan penerbitan hasil hasil penelitian. Disinilah perbedaan utama antara guru dan dosen.

Guru diwajibkan memiliki empat kompetensi yang terdiri dari kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Empat kompetensi tersebut harus diketahui, dipahami dan dilaksanakan oleh guru dalam menjalankan tugas dan fungsinya agar guru tetap bisa dikatakan sebagai pendidik profesional.

Pertama, Kompetensi pedagogik yaitu seperangkat pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Kedua, Kompetensi kepribadian yaitu seperangkat kualitas personal atau kepribadi yang mendukung kualitas pembelajaran. Ketiga, Kompetensi sosial adalah seperangkat pengetahuan dan ketrampilan yang



berkaitan dengan komunikasi dengan orang lain untuk mensukseskan proses pembelajaran. Keempat, Kompetensi profesional yaitu seperangkat kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki melalui proses pendidikan sehingga diharapkan mampu mewujudkan profesi guru yang ideal.

Guru sebagai jabatan profesi, harus mampu melaksanakan tugas pekerjaannya didasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut (UU No 14 Tahun 2005): (a) Memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealism; (b) Memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketakwaan dan ahlak mulia; (c) Memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai dengan bidangnya; (d) Memiliki tanggung jawab atas tugas pelaksanaannya profesionalitasnya; (e) Memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerjanya; (f) Memiliki kesempatan untuk mengembangkan profesinya secara berkelanjutan dengan belajar sepanjang hayat; (g) Memiliki jaminan perlindungan hukum dalam melaksanakan tugas profesinya; (h)

Memiliki organisasi profesi yang memiliki kewenangan mengatur hal hal yang berkaitan dnegan bidang profesinya.

Dari aspek kompetensi inilah, dapat diketahui perbedaan antara guru PAI dengan guru non PAI. Guru PAI adalah pendidikan profesional yang memiliki tugas memberi pemahaman materi agama Islam kepada peserta didik dan masyarakat. Guru PAI setidaknya memiliki dua tugas yaitu tugas melaksanakan sebagai pendidik dan pengajar di sekolah dan juga memiliki tugas memberikan pemahaman materi agama Islam kepada peserta didik agar peserta didik dan masyarakat memiliki cara pandang atau pemahaman terhadap agama (Al-Qur'an dan Hadits) secara tepat yang ditandai dengan sikap dan perilaku yang santun, damai serta anti kekerasan.

Perbedaan nyata antara guru PAI dengan guru non PAI terletak pada aspek kompetensi sosial dan pedagogik. Kompetensi sosial bagi guru PAI lebih luas ruang lingkungnya dibanding guru non PAI, karena guru PAI secara langsung maupun tidak langsung

dituntut mampu memberikan pencerahan tidak hanya kepada peserta didik di sekolah tetapi juga kepada masyarakat diluar sekolah. Walaupun diluar jam sekolah, Guru PAI tidak boleh menghindar jika ada masyarakat yang bertanya atau meminta pendapat tentang berbagai hal kehidupan dan keagamaan. Guru PAI tidak boleh lari dari permasalahan yang dihadapi masyarakat. Agama yang melekat kepada diri guru PAI memiliki konsekuensi dakwah Islam secara nyata kepada masyarakat. kenakalan remaja, tawuran pelajar, banyak aksi radikalisme dan terorisme, oknum pejabat yang korupsi, sikap dan moralitas sosial masyarakat rendah yang ditandia dengan mudahnya konflik horizontal, oknum anggota wakil rakyat mudah bertengkar, profesi guru PAI menjadi sasaran “kesalahan”. Artinya semua orang menengok kepada profesi Guru PAI yang dianggap ada kesalahan atau kurang optimal.

Berbeda dengan posisi guru non PAI, walaupun tim nasional belum pernah menang ditingkat ASEAN, ASIA bahkan Dunia, ketika pengurus PSSI masih

berselisih pendapat sampai muncul dualisme kepengurusan, tidak pernah ada orang yang menuduh pendidikan olahraga telah gagal atau salah. Pada pemilu menghasilkan para wakil rakyat yang belum sesuai harapan, belum dewasa atau belum berkualitas, tidak ada masyarakat menuduh bahwa pendidikan kewarganegaraan telah gagal atau salah. Disinilah uniknya perbedaan antara guru PAI dengan non PAI dilihat dari aspek kompetensi sosial. Dari aspek kompetensi pedagogik, peran atau tanggung jawab guru PAI dengan non PAI juga sangat terlihat jelas. Hal ini disebabkan karena perbedaan karakteristik ilmu PAI dan ilmu non PAI berbeda. Karakteristik ilmu PAI bersifat multi disiplin/ zigzag sedangkan karakter ilmu non PAI bersifat monodisiplin/monoton. Konsekuensinya, gurun PAI juga harus memiliki wawasan lintas sector/multidisiplin.

Ciri khusus yang membedakan dengan guru lainnya (non PAI), Guru PAI harus memiliki wawasan lintas sektor atau multi disiplin, karena materi PAI

selalu berkaitan dengan materi diluar dirinya. Misalnya materi tentang sholat tidak cukup disampaikan tentang tatacara gerakan sholat dan dalil yang menguatkan. Materi sholat juga berkaitan dengan kekhushyuan (ilmu psikologi), berkaitan dengan persatuan dan kesatuan (sosiologi). Materi al qur'an hadis tidak cukup hanya disampaikan cara menulis dan membaca al qur'an dan ahdis, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman kontekstual atau asbabun nuzul/ asbabul wurudnya (ilmu sosiologi, antropologi), materi fiqih tidak hanya berkaitan dengan bagaimana menjelaskan halal haram, wajib, sunah, haram, makruh tetapi juga berkaitan dnegan bagaimana membagi harta warisan, bagaiman menghitung nisab zakat (matematika). Dengan kata lain guru PAI harus lebih cerdas dibanding guru non PAI, karena menguasai ilmu diluar materi yang pokok suatu keniscayaan yang harus dilakukan.

Olah karena itu, Guru disebut Guru PAI karena tugas utamanya terletak pada kemampuan membelajarkan bagaimana agama Islam bisa dipahami

dan dilaksanakan oleh peserta didik secara tepat dan proporsional. Proses mengetahui, memahami dan mengaplikasikan tidak semudah membalik telapak tangan. Perlu proses yang matang, lama, kontinu atau sistematis. Oleh karena itu, perlu ada proses yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki manusia agar agama Islam dapat difungsikan sebagai solusi untuk menyelesaikan problematika kehidupan masyarakat.

Selain itu, Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) juga harus mengembangkan profesinya agar menjadi guru PAI yang profesional. Dalam tataran normatif atau idealis sosok guru PAI dan sosok guru non PAI memiliki perbedaan yang sangat fundamental yang berimplikasi pada perbedaan persyaratan atau kriteria sebagai guru yang profesional. Artinya persyaratan, konsekuensi dan kriteria guru PAI yang profesional memiliki perbedaan yang signifikan dengan guru non PAI yang profesional.

Melalui PkM ini dilakukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan profesional Guru PAI

dengan menambah wawasan Guru PAI dalam menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan melalui PkM ini adalah memanfaatkan *Flipbooks* dimana diharapkan melalui pengembangan media pembelajaran ini maka pembelajaran PAI menjadi lebih kreatif dan berdampak pada proses pembelajaran dan lebih jauh berdampak pada hasil belajar peserta didik.





## BAB III

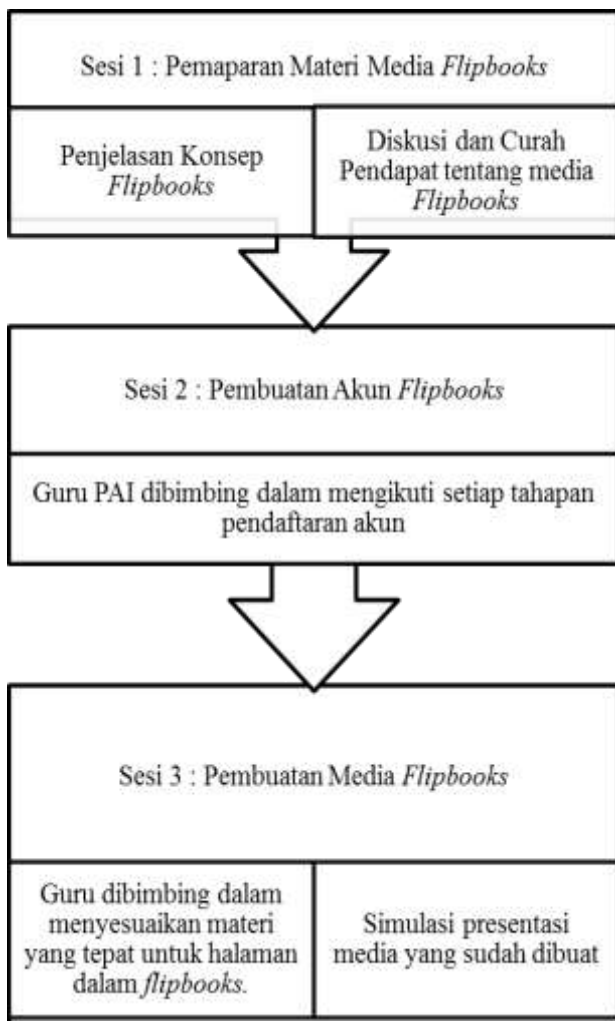
### METODE PELAKSANAAN

#### A. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam bentuk pelatihan. Isu yang menjadi fokus pengabdian kepada masyarakat adalah pengembangan kompetensi guru PAI dalam pemanfaatan TIK untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikreasikan tersebut memanfaatkan *flipbooks* sebagai salah satu aplikasi yang terbaru yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Peserta pelatihan yang merupakan guru PAI se Kota Serang mendapatkan materi pemaparan tentang aplikasi *flipbooks* sebagai media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya peserta akan dibimbing untuk membuat akun di aplikasi *flipbooks* sehingga dapat membuat dan mengaplikasi dalam proses pembelajaran yang sebenarnya. Setelah guru Pai dibimbing dalam pembuatan akun *flipbooks* maka

selanjutnya dilakukan pelatihan dalam membuat media pembelajaran *flipbooks*.



Gambar 1. Kerangka Pelatihan

Kerangka metode pemecahan masalah yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan pada gambar diagram di atas.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan dengan tiga metode sebagai berikut.

1. Pertama, metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi aktif. Pemateri memberikan penjelasan materi tentang media pembelajaran dan memperkenalkan media *flipbooks* dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI.
2. Kedua, metode yang digunakan adalah pendampingan. Guru didampingi dalam membuat akun *flipbooks* dan memahami fitur yang ada pada aplikasi *flipbooks* tersebut sehingga akun yang dibuat dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran PAI di sekolah atau madrasah.
3. Ketiga, metode yang digunakan adalah pelatihan. Guru dilatih untuk dapat memanfaatkan fitur dan menyesuaikan *template* kepada materi pembelajaran yang akan disampaikan di kelas, kemudian diakhiri

dengan simulasi dan evaluasi *flipbooks* yang telah dibuat oleh Guru PAI se Kota Serang.

## **B. Ruang Lingkup Pelatihan**

Pelatihan yang akan diberikan meliputi pemahaman penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan memperdalam perencanaan hingga pembuatan media dalam pembelajaran berbasis TIK.

Realisasi kegiatan dilakukan pada hari Rabu pada tanggal 7 September 2022. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMAN 8 Kota Serang. Keseluruhan kegiatan yang dilakukan terbagi pada tiga sesi kegiatan, yang dimulai dari pengantar hingga simulasi akhir. Setiap dosen dan mahasiswa anggota kegiatan pengabdian kepada Masyarakat diberikan alokasi waktu yang berbeda sesuai dengan bobot materi yang disampaikan. Pelatihan ini dilaksanakan dimulai dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB.

### C. Sasaran dan Target Kegiatan

Peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan adalah guru PAI yang mempunyai keinginan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis TIK. Peserta diambil dari perwakilan SMA Negeri yang berada di Kota Serang melalui kerja sama dengan organisasi MGMP PAI. Total jumlah peserta pelatihan adalah sebanyak 20 Guru PAI yang berpotensi untuk mengembangkan media pembelajaran setelah kembali ke sekolah masing-masing.

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan memiliki kemampuan untuk:

1. Mendesain dan membuat media pembelajaran berbasis TIK
2. Mengembangkan media pembelajaran
3. Terwujudnya kemampuan yang menyeluruh bagi semua guru dalam memanfaatkan media pada proses pembelajaran.

## D. Langkah Pelaksanaan

Langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan dengan tiga tahapan utama yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### 1. Persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan observasi awal kondisi sekolah mitra, meminta izin tempat kepada Kepala Sekolah SMAN 8 Kota Serang, melakukan Kerjasama dengan MGMP PAI Kota Serang dan membuat kesepakatan pelaksanaan.

Tim berhasil memperoleh kesepakatan waktu dan tempat pelaksanaan. Sekolah pun menyanggupi untuk menyediakan tempat pelatihan serta peralatan penunjang terlaksananya kegiatan PkM. Disamping itu pihak MGMP PAI Kota Serang juga menyetujui dan bersedia serta antusias untuk mengikuti pelatihan.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah pada rencana kerangka pelatihan. Tim

melakukan pelaksanaan PkM sesuai dengan rencana yaitu pada tanggal tanggal 7 September 2022, dimulai pukul 09.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB. Pada kegiatan ini dilakuan tiga sesi kegiatan yaitu diskusi, pelatihan, dan simulasi.

### 3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan melakukan dua kegiatan yaitu observasi selama proses PkM dan pengumpulan data melalui wawancara terbuka setelah sesi kegiatan berakhir.

## **E. Sarana dan Sumber Daya**

### **1. Sumber Daya Manusia**

Narasumber pada pelatihan ini meliputi:

- a. Dr. Helnanelis, M. Pd. (Lecturer of Curriculum Development)
- b. Peni Ramanda, M.Pd.
- c. Ahmad Farhan Maulana (Graphic Designer)
- d. Sirozudin (IT Support - Fundamental Front End Web Development - Graphic Designer).

## 2. Sarana

Laboratorium Multimedia di SMAN 8 Kota Serang dengan sarana multimedia meliputi Wi-Fi, LCD Projector, *Slide Projector*, serta komputer lengkap dengan fasilitas *software*.



## **BAB IV**

### **HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam BAB IV ini menjelaskan tentang hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang telah dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 September 2022. Kegiatan PkM berupa pelatihan tersebut diikuti oleh sekitar 20 peserta yang terdiri dari semua Guru PAI yang ada di Kota Serang. Berikut pemaparan tentang hasil kegiatan PkM yang telah dilakukan.

#### **A. Hasil Kegiatan**

##### **1. Perencanaan Kegiatan**

Pada tahapan perencanaan kegiatan PkM, Tim PkM melakukan beberapa kali pertemuan internal untuk menentukan teknis dan pelaksanaan serta materi yang akan diberikan. Paling tidak telah dilakukan empat kali pertemuan internal untuk membahas kegiatan PkM yang dilakukan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 4 Agustus 2022 membahas tentang Tim PkM yang akan dilibatkan serta materi yang akan

diberikan. Pertemuan tersebut menghasilkan keputusan bahwa kegiatan PkM melibatkan dua orang dosen PAI yakni Bapak Hafid Rustiawan dan Bapak Peni Ramanda. Selain itu juga melibatkan dua orang mahasiswa yakni Farhan dan Sirojudin.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu tanggal 10 Agustus 2022 di Ruang Jurusan Pendidikan Agama Islam. Membahas tentang materi yang akan diberikan dan teknis pelaksanaannya. Keputusan pertemuan kedua ini menghasilkan keputusan bahwa kegiatan PkM yang dilakukan adalah memberikan pelatihan kepada Guru PAI se Kota Serang tentang pembuatan media pembelajaran. Hal ini didasarkan pada temuan beberapa penelitian mahasiswa yang mengungkapkan bahwa banyaknya Guru PAI di Kota Serang yang masih belum kreatif dalam membuat media pembelajaran. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Jumat tanggal 19 Agustus 2022. Membahas tentang teknis pengurusan ijin pengabdian dan mendiskusikan dengan MGMP PAI Kota Serang. Keputusan dari pertemuan ketiga ini disepakati pembagian tugas dalam

mengurus ijin dan komunikasi dengan pihak MGMP PAI dan sekolah tempat pelaksanaan PkM yakni SMAN 8 Kota Serang.

Pertemuan keempat dilakukan pada hari Senin tanggal 4 September 2022. Pertemuan terakhir ini dilakukan untuk memastikan kesiapan semua komponen kegiatan. Di antara kesiapan yang dipastikan adalah materi dan narasumber yang memberikan pelatihan, kesiapan peserta dan kesiapan tempat pelaksanaan. Hasil pertemuan keempat menghasilkan bahwa segala persiapan untuk kegiatan di hari Rabu tanggal 7 September 2022 sudah lengkap dan siap untuk dilakukan. Semua ijin sudah diurus dan kesiapan tempat serta sarana yang dibutuhkan sudah siap untuk digunakan.

## **2. Pelaksanaan Kegiatan**

### **a. Tahap Pertama (Pemaparan Materi)**

Tahap atau sesi pertama dimulai sekitar jam 08.00 WIB setelah kepala SMAN 8 Kota Serang dan Ketua MGMP PAI Kota Serang hadir. Kegiatan dibuka secara

formal oleh kepala sekolah SMAN 8 Kota Serang dan sambutan dari ketua MGMP PAI Kota Serang. Selanjutnya sambutan juga diberikan oleh ketua Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yakni Dr. Helnanelis, M.Pd. Kegiatan pembukaan ditutup dengan pembacaan do'a dari Sijrojudin.

Kegiatan inti tahap pertama ini adalah pemaparan materi yang diberikan oleh Dr. Helnanelis, M.Pd. dan Peni Ramanda, M.Pd. Narasumber menjelaskan tentang pentingnya media pembelajaran dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif. Proses pembelajaran yang aktif akan mampu membuat siswa aktif dan membuat penerimaan materi pembelajaran lebih mudah. Selanjutnya narasumber juga memaparkan tentang disamping keadaan fisik, guru juga perlu mempertimbangkan keadaan psikologis dari peserta didik.

Salah satu upaya untuk mampu menyentuh psikologis siswa dan membuat siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang mampu

membuat siswa “penasaran”. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan atau sebuah kompetensi dalam diri seorang Guru PAI untuk mampu menciptakan media pembelajaran yang disukai oleh “anak zaman now” yakni dengan memanfaatkan media yang syarat akan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK).

Peserta menunjukkan antusias terhadap materi yang disampaikan yang terbukti dengan adanya komunikasi yang efektif antara narasumber dan peserta melalui diskusi aktif. Peserta menyadari bahwa digitalisasi pembelajaran tidak dapat dihindari dan membuka berbagai kemungkinan media pembelajaran. Oleh karena itu kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran perlu dilakukan agar Guru PAI tidak gagap teknologi (*gaptek*). Topik diskusi utama yang diangkat dalam sesi ini adalah bagaimana agar teknologi dapat membantu siswa dalam belajar. Peserta menyepakati bahwa kuncinya tetap pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil kegiatan dalam tahap pertama ini ialah Guru PAI sebagai peserta kegiatan menyadari kemampuan

mereka dalam dal kompetensi pembuatan media pembelajaran dan menyadari bahwa kompetensi pemanfaatan TIK dalam media pembelajaran PAI sangat dibutuhkan. Dalam upaya menciptakan pembelajaran PAI yang efektif terutama agar penyampaian materi dapat lebih aktif dan menyenangkan maka perlu dipersiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kesalahan memilih dan menggunakan perangkat teknologi akan mengakibatkan tidak efektifnya pembelajaran seperti yang terjadi pada saat pembelajaran daring sebelumnya.

Pada sesi pertama muncul berbagai pertanyaan tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dan teknologi apa yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Tim PkM menjawab pertanyaan tersebut pada tahap kedua daan ketiga.

#### **b. Tahap Kedua (Pengenalan *Flipbooks*)**

Pada sesia kedua Tim PkM menjelaskan tentang *flipbooks* dimana media tersebut dinilai masih baru di manfaatkan oleh Guru PAI di Kota Serang. Melalui

pelatihan ini diharapkan nanti membantu guru –guru peserta pelatihan dalam memahami konsep dari *flipbooks* dan mampu membuat akun *flipbooks*.

Tim PkM menjelaskan tentang *flipbooks* dan menjelaskan beberapa materi PAI yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penjelasan tersebut juga disampaikan dengan penguatan melalui hasil penelitian. Peserta sangat antusias untuk mengenali *flipbooks* karena dipandang masih baru dan jarang mereka gunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah para Guru PAI memahami tentang konsep *flipbooks* selanjutnya Tim PkM bertindak sebagai fasilitator dalam pembuatan akun *flipbooks*. Hal ini dimaksudkan agar guru peserta pelatihan dapat mengikuti langkah-langkah pendaftaran akun. Terjadi hambatan kecil dalam pendaftaran akun, karena ada peserta yang belum memiliki akun email dalam *platform* google. Namun hambatan tersebut bisa diatasi dengan membuat akun google pada saat pelatihan.

Suasana kegiatan pendaftaran akun *flipbooks* dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2. Peserta Pelatihan Melakukan Pendaftaran Akun *Flipbooks***

**c. Tahap Ketiga (Pembuatan *Flipbooks*)**

Tahap Ketiga, Tim PkM memandu peserta pelatihan untuk membuat media pembelajaran *flipbooks*. Peserta diminta menentukan materi pelajaran yang akan dimuat dalam media pembelajaran *flipbooks*. Selanjutnya guru diminta menuliskan terlebih dahulu materi apa saja yang akan dimasukkan dalam media *flipbooks*. Pada



tahapan ini semua Tim PkM bertindak aktif dalam memberikan pelatihan dalam pembuatan media *flipbooks*. Untuk itu, setiap Tim PkM akan menjadi coordinator dalam mengajarkan media *flipbooks* kepada 4 sampai dengan 5 orang Guru PAI.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh Tim PkM sebagai fasilitator pelatihan adalah berkenaan dengan poin poin berikut.

- a. Pengenalan *template* dan memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- b. Komposisi slide
- c. Penggunaan elemen dalam presentasi
- d. Merumuskan kalimat dalam presentasi
- e. Komposisi warna dan gambar yang efisien dalam slide presentasi.

Pada Tahap ketiga ini peserta menunjukkan fokus yang baik dalam memahami materi. Secara umum peserta sudah mampu membuat media *flipbooks* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Bahkan ada salah satu Guru PAI sengaja menentukan materi pembelajaran di minggu depan supaya materi

tersebut dapat langsung dipraktikkan pada siswa di kelas.

Pada sesi ini diskusi dilakukan bersamaan dengan sesi simulasi agar kegiatan lebih efisien dan dapat menghasilkan media yang diharapkan. Umumnya peserta dapat membuat *flipbooks* sesuai dengan materi yang akan diberikan baik di minggu depan ataupun di bulan depan.

Pada Tahap Ketiga ini dilakukan simulasi untuk memperlihatkan hasil karya guru tersebut. Dengan membuka akun *flipbooks* pada komputer Tim PkM, semua peserta melihat dan mengomentari hasil *flipbooks* tersebut. Terdapat tiga peserta yang memperlihatkan media pembelajarannya. Selanjutnya peserta lain memberikan masukan agar media yang digunakan lebih efektif. Berikut gambar pelaksanaan Tahap Ketiga.



**Gambar 3. Tahap Ketiga Pelaksanaan Pelatihan**

### **3. Evaluasi Kegiatan**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan Tim dari Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah sukses dilaksanakan perlu dilakukan proses evaluasi secara proses dan hasil agar dapat menjadi bahan perbaikan bagi kegiatan selanjutnya. Teknis evaluasi proses dan hasil pelatihan dilakukan dengan cara ditanyakan langsung kepada peserta pelatihan.

Proses pelatihan yang dilakukan dievaluasi dalam beberapa aspek. Pertama, aspek kesesuaian materi. Peserta mengungkapkan bahwa materi yang diberikan dirasa

menginspirasi berarti materi tersebut sesuai dengan kondisi yang dialami oleh guru peserta kegiatan. Sehingga disimpulkan bahwa materi mengenai pembuatan media berbasis teknologi memang sesuai dengan kondisi yang sedang dihadapi oleh peserta.

Pelatihan dilakukan dengan *learning by doing*. Peserta pelatihan memahami dasar materi mengenai *flipbooks*, mengenali fitur secara langsung, dan mempraktikkan setiap langkah pembuatan media. Setelah itu dikuatkan dengan simulasi yang sebagai *reinforcement*.

Aspek Kedua adalah keefektifan pelatihan. Pada aspek ini peserta mengungkapkan bahwa narasumber dan Tim PkM sangat aktif dan berterim kasih atas kesempatan belajar yang diberikan dari pihak UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Peserta juga menilai tahapan penyampaian materi disampaikan dengan tepat dan durasi penyampaiannya tidak terlalu lama atau sebaliknya.

Selain itu, aspek berikutnya yang dilihat adalah aspek kebermanfaatannya. Peserta pelatihan yang terdiri dari Guru PAI se Kota Serang mengungkapkan terima



Secara keseluruhan teknis pelaksanaan dan hasil pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan digambarkan melalui tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Peserta	Hasil
1.	Agustus 2022	Rapat Kegiatan PKM	Dosen	SMAN 8 Kota Serang sebagai lokasi kegiatan pelatihan dan MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang sebagai Peserta Pelatihan
2.	Agustus 2022	Koordinasi dengan MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang	Dosen Ketua MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang	MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang menyetujui untuk menjalin kerjasama dalam pengabdian ini dan menjadi peserta
3.	Agustus 2022	Koordinasi dengan pihak	Dosen Kepala	Pihak sekolah menyetujui tempat dan

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Peserta	Hasil
		sekolah	Sekolah SMAN 8 Kota Serang  Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas SMAN 8 Kota Serang	membantu berkoordinasi dengan MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang
4.	Agustus 2022	Koordinasi dengan Mahasiswa	Dosen  Mahasiswa	Mahasiswa membantu mempersiapkan kebutuhan dan perlengkapan kegiatan, pendataan peserta dan persiapan lokasi
5.	September 2022	Pengecekan Lokasi	Dosen  Mahasiswa	Melakukan segala persiapan lokasi dan tempat kegiatan
6.	September	Pelaksanaan	Dosen	Terbentuk pemahaman

No	Waktu Kegiatan	Kegiatan	Peserta	Hasil
	2022	Kegiatan	Guru PAI MGMP PAI SMAN Se-Kota Serang Mahasiswa	guru PAI tentang Media Pembelajaran dan pembuatan bahan ajar berbasis media <i>Flipbook</i> menggunakan Canva dan Heyzine <i>Flipbook</i>
7.	September 2022	Evaluasi	Dosen	Sebagian Guru PAI sudah mampu membuat bahan ajar berbasis media <i>Flipbook</i>



## B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru PAI dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK, untuk meningkatkan kemampuan guru PAI dalam membuat media pembelajaran berbasis *flipbooks* dengan menggunakan komputer dan untuk meningkatkan kerjasama antar sekolah (SMA) dan guru PAI SMA Negeri di Kota Serang dalam bidang akademik.

Penggunaan media *flipbooks* dapat memudahkan guru, karena media yang berbasis digital ini dapat dibuat dengan menarik dan kreatif serta memudahkan siswa dalam mencerna materi ajar yang disampaikan oleh guru. Media ini juga dapat menggantikan buku konvensional/buku cetak karena media ini dapat dibawa kemanapun oleh siswa menggunakan smartphone. Pada media ini juga dapat ditambahkan soal, video, audio, gambar bergerak dan lain-lain, sehingga guru dan siswa melaksanakan proses kegiatan

belajar & mengajar (KBM) dengan kondusif dan tidak membosankan.

Dalam pelaksanaan pelatihan, masih terdapat beberapa guru yang kesulitan dalam mengoperasikan komputer. Hal tersebut disebabkan karena guru PAI sebagian sudah berumur lebih dari 50 dan kurang paham tentang teknologi. Dan singkatnya waktu pelatihan.

Tahap evaluasi dilakukan pemantauan dalam pelatihan melalui bantuan mahasiswa yang bertugas untuk membantu pada kegiatan ini. Temuan yang didapatkan selama berjalannya proses pelatihan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahwa tidak semua guru mampu menguasai teknologi, oleh karena itu pendampingan dilakukan guna mengarahkan guru PAI dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Penggunaan *flipbooks* termasuk hal yang baru dipelajari oleh Guru - Guru PAI di Kota Serang. Terlihat antusiasme peserta ketika mendaftarkan akun *flipbooks*. Saat simulasi pun peserta fokus serta serius dalam mengikuti setiap langkah yang diberikan.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap proses Kegiatan PkM diperoleh beberapa poin yang menjadi faktor keberhasilan kegiatan PkM sebagai berikut.

1. Kesesuaian materi dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan pembelajaran
2. Pembagian sesi pelatihan yang efektif dan efisien dari fokus dan durasinya
3. Kompetensi pelatih yang memadai
4. Materi yang disampaikan aplikatif dan dapat digunakan dalam situasi KBM yang sesungguhnya.

Kesimpulan pengabdian yang menyatakan bahwa Guru PAI merasa senang dengan pelatihan yang diberikan dan berharap semoga dapat membantu meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini searah dengan hasil penelitian Nur, A. M. (2022) yang mengungkapkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan media flipbook meningkat dan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa di SMAN 24 Kota Bandung. Sehingga diharapkan hasil belajar PAI di Kota Serang dapat meningkat seiring dengan

meningkatnya kreativitas Guru PAI dalam membuat media pembelajaran.

Selain itu, beberapa penelitian memperlihatkan bahwa media *flipbooks* sudah dikembangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Nordiansyah, M. R. (2021) yang telah mengembangkan modul pembelajaran dengan media *flipbooks*. Dimana hal ini bisa menjadi salah satu upaya Guru PAI dalam memanfaatkan media *flipbooks* di Kota Serang.

Disamping itu, pengembangan media *flipbooks* perlu dilakukan agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa di Kota Serang. Guru dan siswa merasa penting pemanfaatan media *flipbooks*. Hal ini sesuai dengan penelitian Zh, M. H. R., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022) yang mengungkapkan bahwa guru dan siswa merasa sangat setuju dengan pemanfaatan media *flipbooks*. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa guru dan siswa sangat menyetujui pemanfaatan media *flipbooks* dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi Guru

PAI di Kota Serang untuk dapat membuat media pembelajaran yang kreatif seperti media *flipbooks* tersebut. Selain itu Guru PAI juga ditantang untuk dapat mengembangkan lebih jauh media *flipbooks* tersebut sehingga dapat lebih meluas dan menjangkau banyak siswa dalam proses pembelajaran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pemaparan dan pengabdian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan pengetahuan guru PAI dalam menggunakan media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK sudah meningkat
2. Kegiatan pengabdian melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis flipbook bagi guru PAI dapat dikatakan sudah tercapai dengan para guru telah hadir dan mengikuti proses pelatihan dengan baik dan interaktif serta antusias.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pemaparan teori dan dari hasil pengabdian yang telah dilaksanakan, maka peneliti akan memberikan saran kepada pihak-pihak terkait, di antaranya yaitu:

1. MGMP PAI seharusnya memfasilitasi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih memperhatikan dan meningkatkan motivasi belajarnya karena masih banyaknya pendidik yang belum memahami dan mengerti akan teknologi
2. Bagi pendidik diharapkan mampu untuk lebih mendalami dan memahami akan perkembangan teknologi guna dijadikan bahan ajar melalui media pembelajaran berbasis digital.



## DAFTAR RUJUKAN

- A, Muhammad Shaleh. *Ilmu Pendidikan Islam: Mengulas Pendekatan Pendidikan Islam dalam Studi Islam & Hakikat Pendidikan Bagi Manusia*. Yogyakarta: K-Media. 2021.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Andarini, T., Masykuri dan Sudarisman. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Media Flipchart Dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal Dan Gaya Belajar. *Jurnal Bioedukasi*. 6(2): 102-119.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Fikri, Hasnul. dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Fitria, Nina Y. Harti & Norida Canda Sakti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*. 4(1): 67-76. DOI: 10.26740/jpeka.v4n1.p67-76.

- Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911-918.
- Hamdani. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2011.
- Harun, I., & Fauzan, M. (2019). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran oleh guru pendidikan agama islam. *AL-USWAH: Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 88-99.
- Ismaniati, C. (2010). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 16.
- Marlina. Abdul Wahab. dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Muchith, M. S. (2017). Guru PAI yang Profesional. *Quality*, 4(2), 200-217.
- Muhibudin, A. (2017). Paradigma Pemanfaatan Teknologi Informasi (It) Dalam Proses Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan (Study Di Smp Negeri 2 Ciledug Kabupaten Cirebon). *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(2), 1-7.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. 3 (2): 1-10

Nordiansyah, M. R. (2021). *Pengembangan modul pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media flipbook aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 06 Dau-Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

Nur, A. M. (2022). *Aktivitas belajar siswa dengan media flipbook hubungannya dengan hasil belajar Pendidikan Agama Islam: Penelitian pada siswa kelas XI IPS SMAN 24 Kota Bandung* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

Putra, N. dan Lisnawati, S. (2013). *Penelitian Kualitatif PAI*. Bandung: Rosdakarya.

Rahmawati, Desi, Sri Wahyuni dan Yushardi (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6 (4)

Rusydiah, Evy Fatimatur. *Media Pembelajaran Problem Based Learning*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020.

Susilana, R. dan Riyana C. (2008). *Media Pembelajaran: hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Widianto, Edi (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*

Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2).

Yaumi, Muhammad (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Zh, M. H. R., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis Respon Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*, 8(2).

*LAMPIRAN-LAMPIRAN*

## *Dokumentasi Kegiatan*











## Jumlah Jam Pelajaran

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK  
BAGI GURU PAI SMA NEGERI SE-KOTA SERANG

NO.	MATERI	NARASUMBER	JUMLAH JAM
1.	Pendalaman Media Pembelajaran	Dr. Helnanelis, M.Pd.	2 JP
2.	Pengenalan Media Flipbook	Peni Ramanda, M.Pd.	2 JP
3.	Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook	Sirozudin Ahmad Farhan Maulana	3 JP

Pengabdian Kepada Masyarakat  
Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten  
di MGMP PAI Kota Serang



## Sertifikat

Diberikan kepada :

Sebagai  
**PESERTA**

Pada Kegiatan  
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK  
BAGI GURU PAI SMA NEGERI SE-KOTA SERANG**

Dalam Rangka Pengabdian Kepada Masyarakat  
Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten  
di MGMP PAI Kota Serang  
Rabu, 07 September 2022

Ketua  
Pelaksana

Dr. HELNANELIS, M.Pd.  
NIP. 197506272008012006



Ketua MGMP PAI  
Kota Serang

SYARIFUDDIN S, M.Pd.  
NIP. 197604112009021005

### *Nama Peserta Kegiatan*

1. Ahmad Syarifuddin Siregar, M.Pd. (SMAN 8 Kota Serang)
2. Suryani, S.Pd.I. (SMAN 8 Kota Serang)
3. Sugaeri, S.Ag. (SMAN 8 Kota Serang)
4. Suirot, S.Ag. (SMA N 5 Kota Serang)
5. Desy Megasari, S.H.I. (SMAN 3 Kota Serang)
6. Fathurrahman, S.Pd. (SMAN 3 Kota Serang)
7. Triyana Hartati, S.Ag. (SMAN 4)
8. Muhamad Endang, S.Pd.I.
9. Desi Astuti Kurniawan, S.Pd.I, M.Pd. (SMAN 3 Kota Serang)
10. Tuti Alawiyah, S.Pd.I. (SMAN 1 Kota Serang)
11. Ila Kholilah, M.Pd. (SMAN 1 Kota Serang)
12. Amah, M.Ag. (SMAN 1 Kota Serang)
13. Hera Mulyawati, S.Pd.I. (SMAN 7 Kota Serang)
14. Jepri, S. Pd.I., M.Pd. (SMAN 3 Kota Serang)
15. Lia Amalia, M.Pd.I. (SMAN 2 Kota Serang)
16. Humaeroh, S.Pd.I. (SMAN 5 Kota Serang)
17. Drs. Firdos, M.Pd.I. (SMAN 5 Kota Serang)
18. Nina Nurhayati Nufus, S.Pd.I. (SMAN 5 Kota Serang)
19. Fatmawati, S.Ag. (SMAN 3 Kota Serang)
20. Drs. Bahrudin (SMAN 5 Kota Serang)
21. Supar, S.Pd. I, MM.Pd. (SMAN 4 Kota Serang)
22. Natis Sutisna, S.Pd.I. (SMAN 7 Kota Serang)

*Jumlah Peserta Perwakilan Tiap Sekolah*

SMAN 1 = 3

SMAN 2 = 1

SMAN 3 = 4

SMAN 4 = 3

SMAN 5 = 5

SMAN 6 = -

SMAN 7 = 2

SMAN 8 = 3



# PENGENALAN FLIPBOOKS

Flipbooks Sebagai Media Pembelajaran

## 02

### Apa itu Flipbooks ?

Secara umum flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak.



## 03

## KEUNGGULAN FLIPBOOK



- Mampu Menyajikan Materi yang Beragam
- Tampilan Lebih Atraktif dan Menarik
- Proses Pembuatannya Mudah
- Harga Flipbook Tergolong Murah
- Tidak Memenuhi Memori Perangkat
- Meningkatkan Penguasaan Peserta Didik Terhadap Hal Abstrak
- Mudah Dibawa Kemana-Mana

## 04

## MANFAAT FLIPBOOK

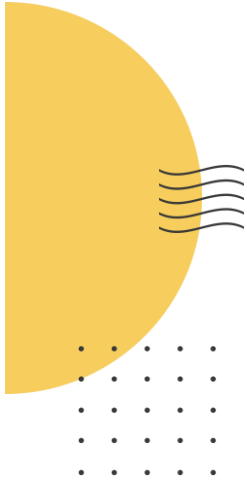


- Membantu Meningkatkan Aktivitas dalam Pembelajaran
- Dapat Meningkatkan Hasil Pembelajaran
- Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif
- Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar





# KUMPULAN WEBSITE FLIPBOOK MAKER

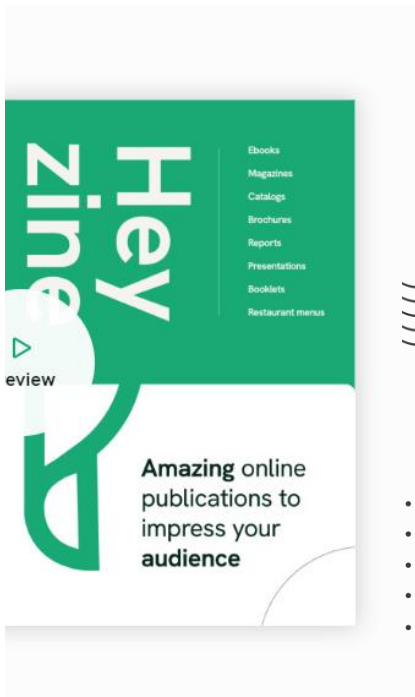


[FLIP HTML5](#)  
[YUMPU](#)

[FlippingBook](#)  
[FlipBuilder](#)

[Flipsnack](#)

[Heyzine Flipbooks](#)



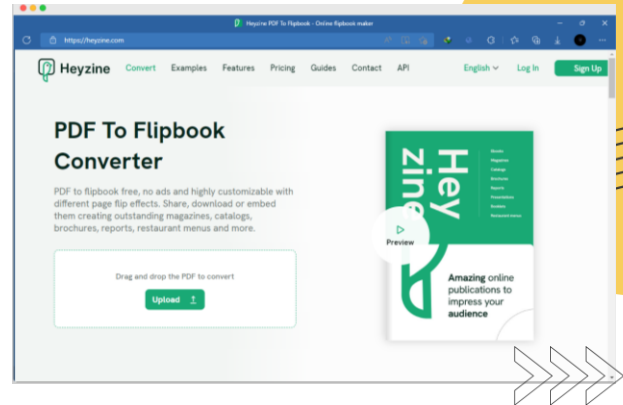
## CARA MEMBUAT FLIPBOOKS

Menggunakan Heyzine Flipbooks

# 01 Mengakses Halaman Website

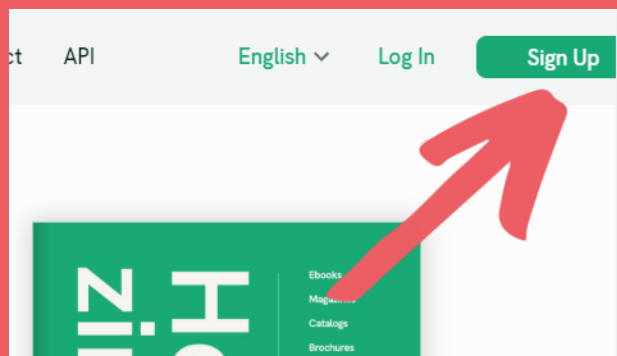
Langkah yang pertama adalah membuka website heyzine.com yang berada di laman <https://heyzine.com>

Pada dasarnya, website ini menyediakan layanan pembuatan ebook dengan berbagai jenis. Misalnya ebook majalah, katalog, brosur, laporan, menu restoran, dan lainnya.



## 02 REGISTRASI

klik Sign Up  
kemudian akan muncul  
jendela pop up



## 03

Kemudian Isikan Email, Password, dan ulangi kembali password yang telah dibuat.

Atau daftar dengan email google

## 04

Kemudian Klik Sub Menu New Flipbook

Kemudian Pilih File yang akan dijadikan Flipbook



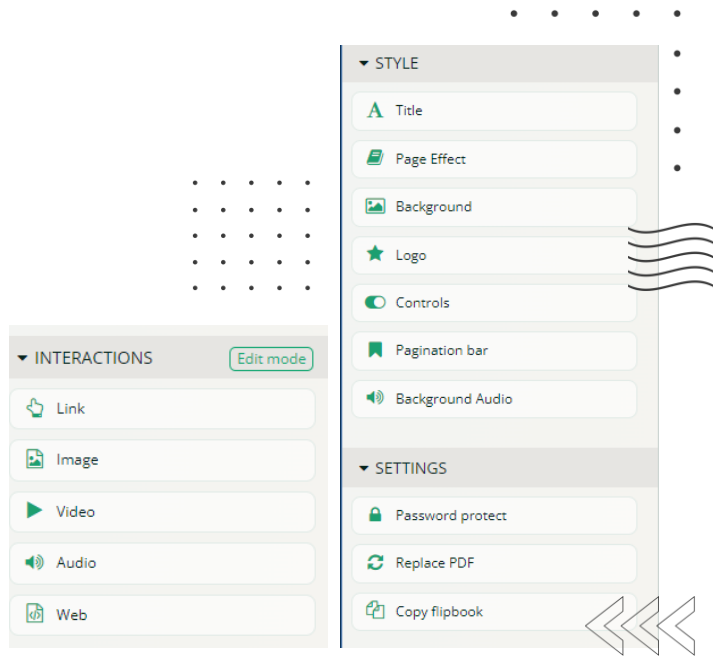
## 05

## MENU EDIT

Pada menu edit terdapat tiga bagian, yang pertama bagian style (gaya) berfungsi mengatur tampilan halaman flipbook seperti background, efek transisi, audio dsb.

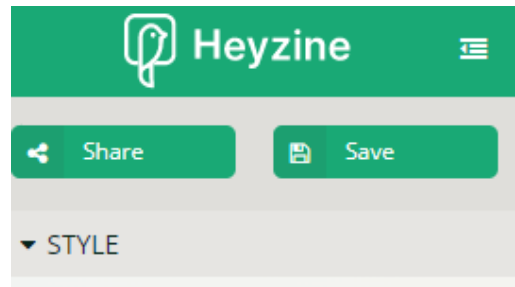
kedua bagian settings (pengaturan) berfungsi mengatur flipbook seperti menambahkan password mengganti pdf dan menyalin pdf

ketiga bagian interaksi, berfungsi untuk menambahkan gambar, video, musik, link, dan web (seperti lembar google form)



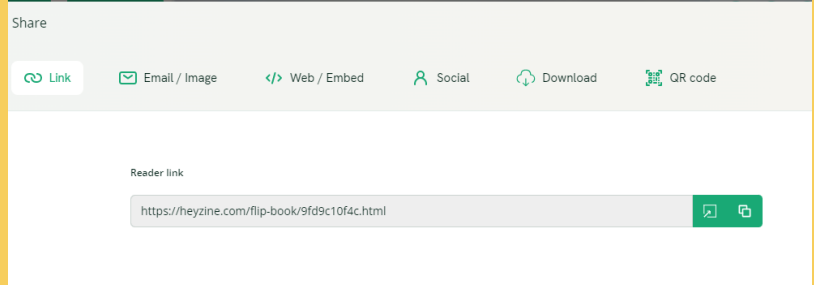
## 06

## TAHAP AKHIR

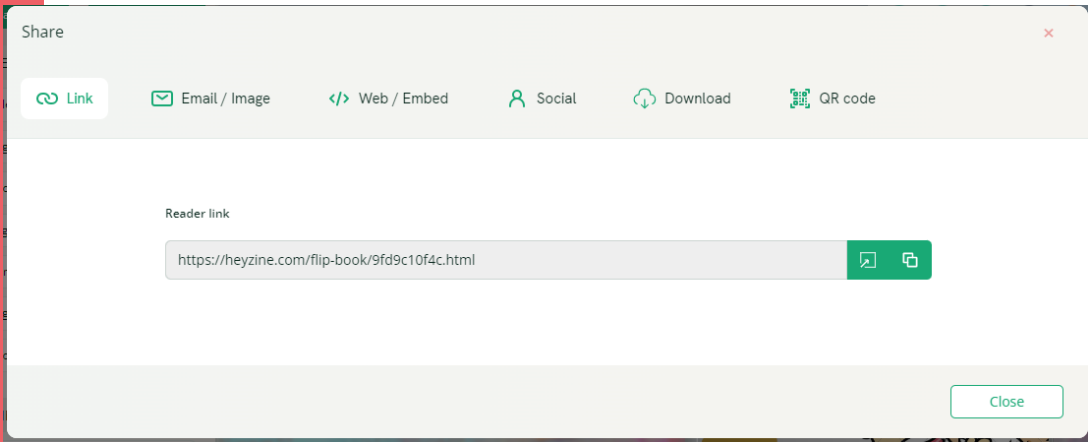


Setelah selesai melewati tahap editing, selanjutnya klik save yang terletak di sebelah kiri atas.

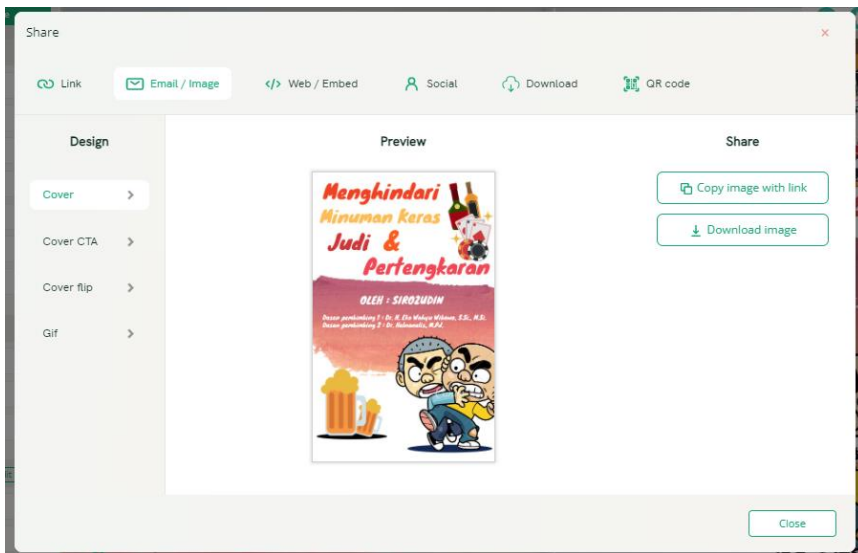
Kemudian klik Share untuk mendapatkan link, atau QR Code klik salin lalu kirimkan kepada siswa



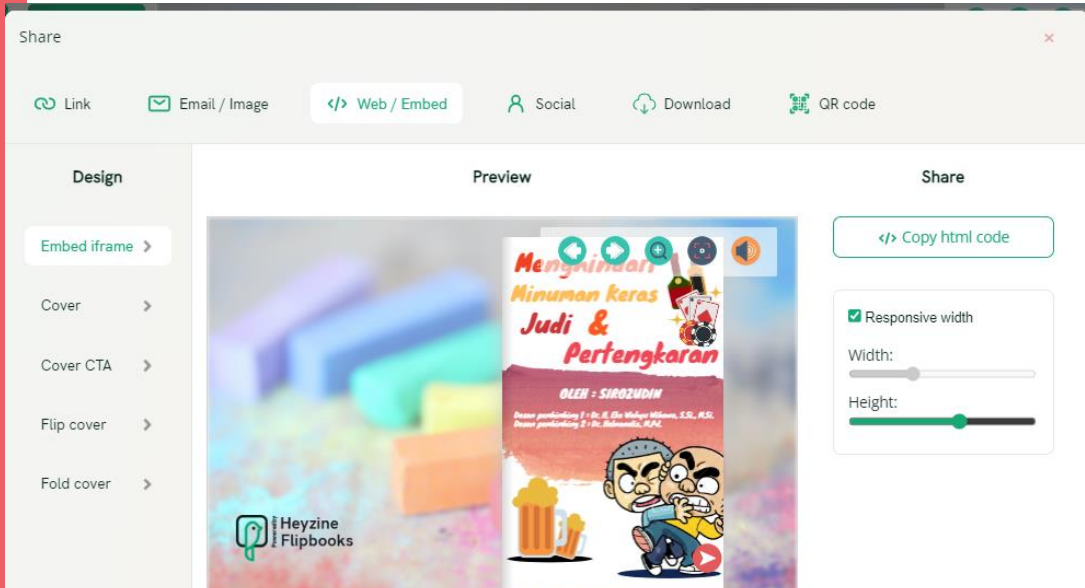
# OUTPUT



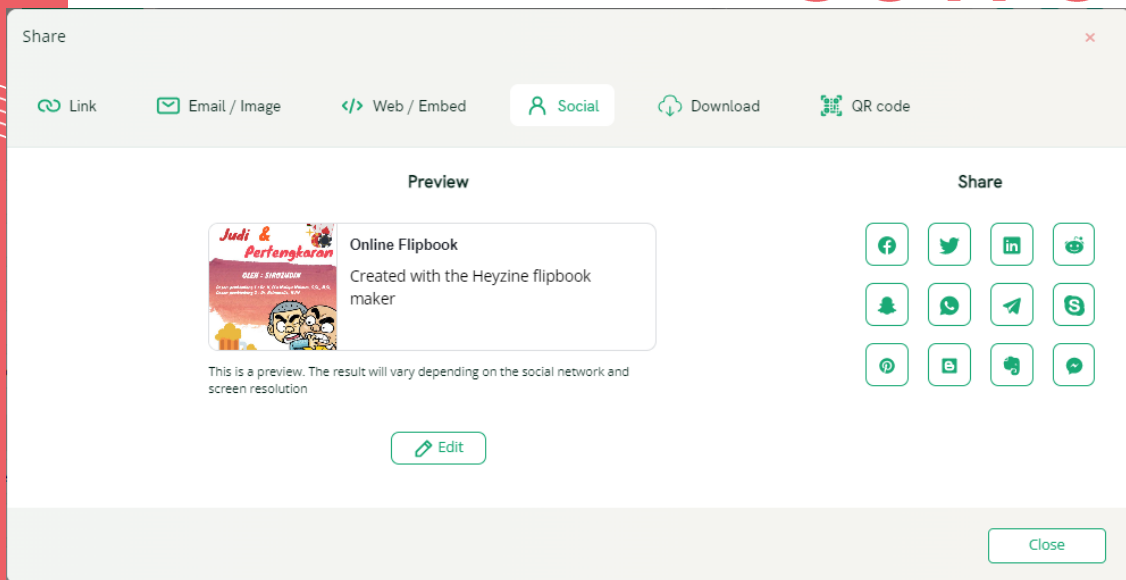
# OUTPUT



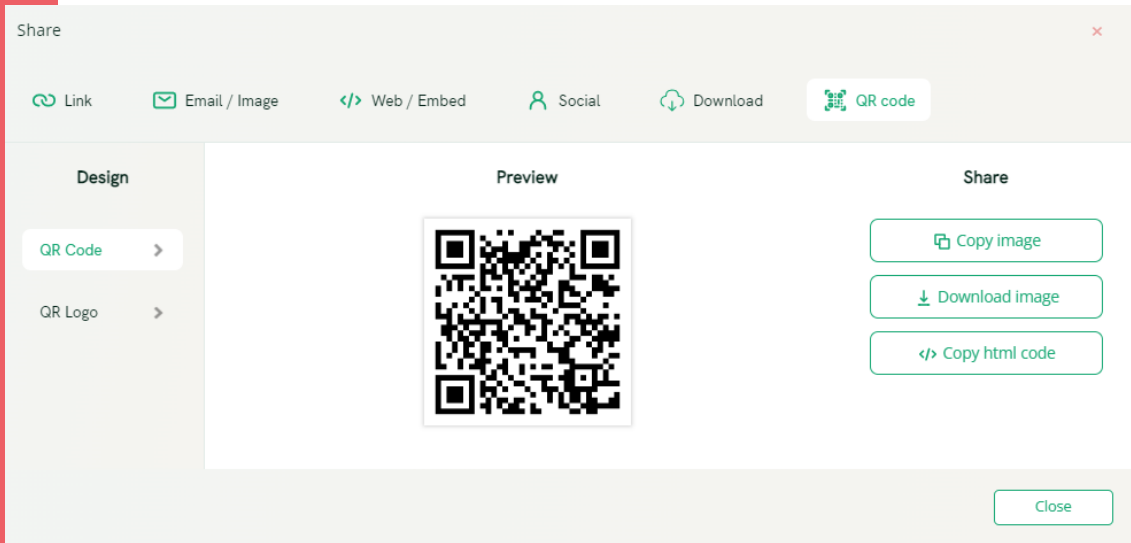
# OUTPUT



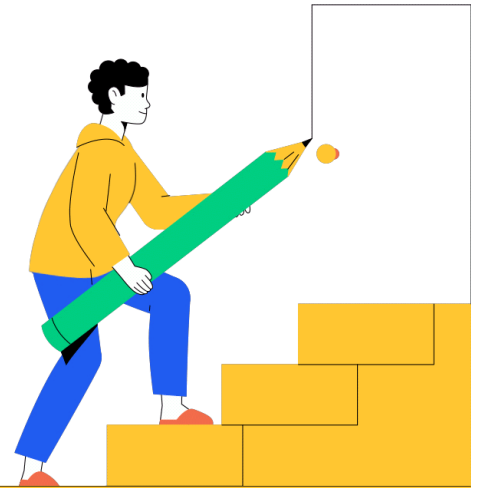
# OUTPUT



# OUTPUT



# PENDALAMAN MEDIA PEMBELAJARAN



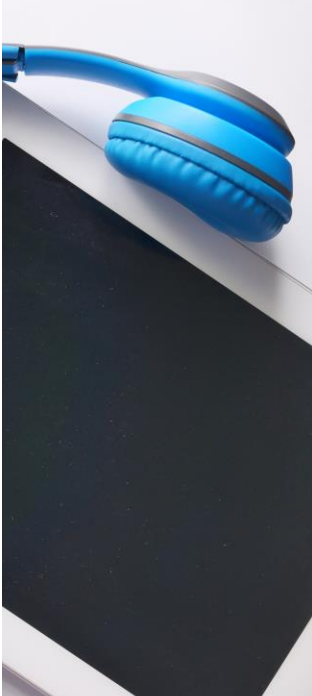
07 September 2022



## Kuis Media Pembelajaran TIK

Silahkan buka link di bawah ini

[https://bit.ly/Kuis\\_MediaPembelajaranTIK](https://bit.ly/Kuis_MediaPembelajaranTIK)



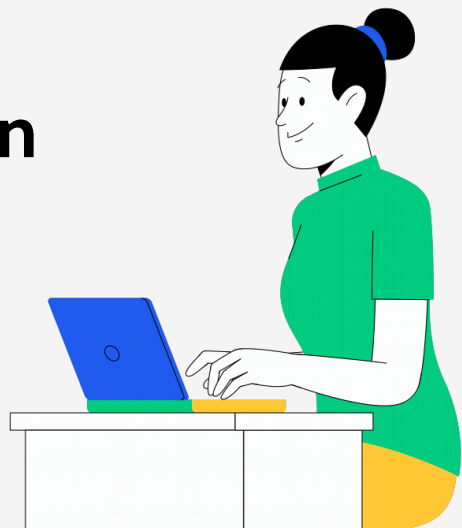
## PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari bahasa latin dan jamak dari kata *medium* secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar".

Media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Rossie dan Breidle media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya

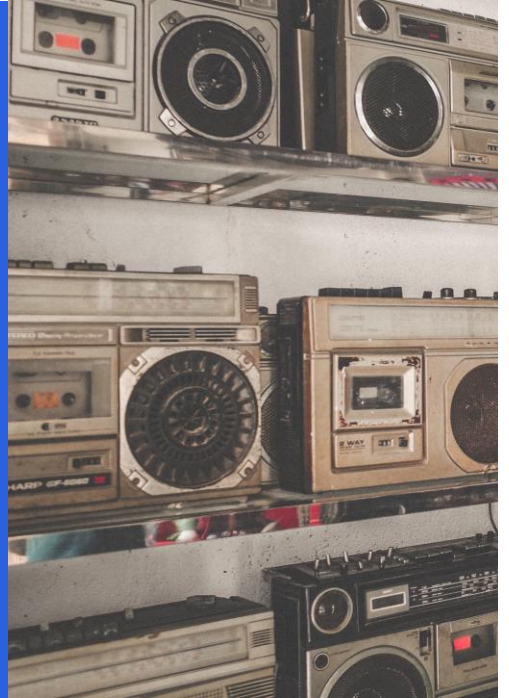
## Macam-macam Media Pembelajaran

- Media Audio
- Media Visual
- Media Audio-Visual
- Media Multimedia



## Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menghasilkan bunyi atau suara untuk mentransfer pesan dan mengandalkan alat indera pendengaran (telinga) untuk dapat menerima pesan tersebut. Contoh dari media ini adalah tape recorder, radio, dan sebagainya.



## Media Visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menghasilkan pesan berupa bentuk atau rupa yang dapat dilihat menggunakan kemampuan indera penglihatan (mata). Contoh dari media ini yaitu gambar, poster, grafik dan sebagainya



## Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan melalui suara dan gambar dan mengandalkan indera telinga dan mata untuk menerima pesan. Contoh dari media ini adalah televisi, video, film dan sebagainya.

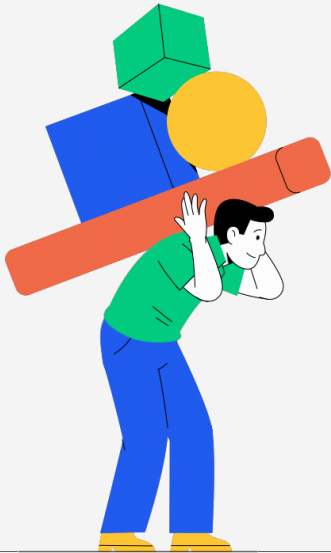


## Media Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan banyak unsur secara lengkap seperti audio, visual, audio-visual dan animasi yang terdiri atas teks, gambar, foto, video, audio, serta animasi yang terintegrasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer, misalnya Flipbook.







# Bentuk-Bentuk Media Pembelajaran

- Media tanpa Proyeksi Dua Dimensi
- Media tanpa Proyeksi Tiga Dimensi
- Media Audio
- Media dengan Proyeksi
- Televisi
- Komputer
- Video Tape Recorder (VTR), Video Compact Disc (VCD), Digital Video Disc (DVD)
- Dan lain-lain

## MEDIA TANPA PROYEKSI DUA DIMENSI

- Fotografi/gambar
- Diagram
- Bagan/chart
- Grafik (Graphs)
- Poster



## MEDIA TANPA PROYEKSI TIGA DIMENSI

- Benda Sebenarnya
- Model
- Peta dan Globe
- Mock-up
- Boneka



## MEDIA DENGAN PROYEKSI

- OHP (Overhead Projektor)
- Slide dan Filmstrips
- Opaque Projector (Projektor tak Tembus Pandang)
- Mikrofis (Microfiche)
- Film
- LCD

## MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.

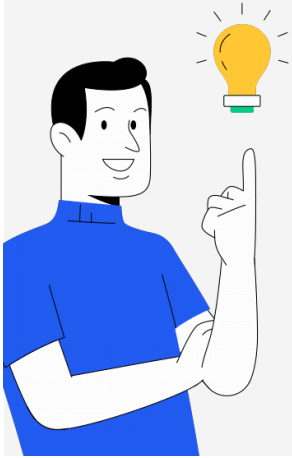


## LANJUTAN ...

- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal secara lisan oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan pendidik lebih menghemat tenaga, apalagi jika pendidik mengajar pada banyak kelas.
- Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.



## Tujuan Media Pembelajaran



- memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap serta keterampilan tertentu.
- Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat siswa untuk belajar.
- Menumbuhkan sikap atau keterampilan tertentu dalam teknologi.
- Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa

## Tuntutan Pembelajaran Abad 21



Abad 21 populer dengan membawa perubahan yaitu pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi



Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu belajar bagaimana menggunakan teknologi yang baik dan benar untuk kehidupan sehari-hari.

# TERIMA KASIH







KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN  
NOMOR 894 TAHUN 2022

TENTANG

PENETAPAN TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FAKULTAS TARBIYAH  
DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN  
BANTEN TAHUN ANGGARAN 2022

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka kelancaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022, perlu menetapkan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022;
- b. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Lampiran Keputusan ini dipandang mampu untuk ditetapkan sebagai Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten tentang Penetapan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022.

- Mengingat : 1. Undang-Undang R.I. Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara;
2. Undang-Undang R.I. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang R.I. Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara;
4. Undang-Undang R.I. Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
5. Undang-Undang R.I. Nomor 6 Tahun 2021 tentang APBN Tahun Anggaran 2022;
6. Peraturan Pemerintah R.I. Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
7. Peraturan Pemerintah R.I. Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
8. Peraturan Pemerintah R.I. Nomor 50 Tahun 2018 tentang Tata Cara Pelaksanaan APBN;
9. Peraturan Presiden R.I. Nomor 39 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;



10. Peraturan Menteri Agama R.I. Nomor 45 Tahun 2014 tentang Pejabat Perbendaharaan Negara Pada Kementerian Agama;
11. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2019 tentang perbuahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
12. Peraturan Menteri Agama R.I. Nomor 32 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
13. Peraturan Menteri Keuangan R.I. Nomor 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022;
14. Keputusan Menteri Agama R.I. Nomor 20 Tahun 2014 tentang Penunjukan Kuasa Pengguna Anggaran di lingkungan Kementerian Agama;
15. Keputusan Menteri Agama R.I. Nomor : 026483.B.II/3/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten dengan masa jabatan tahun 2021-2025;
16. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor : 869/Un.17/BA.III.2/KP.07.6/8/2021 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten masa jabatan tahun 2021-2025;
17. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor 01 Tahun 2022 tentang Pengelola Pelaksanaan Anggaran Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN TENTANG PENETAPAN TIM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN TAHUN ANGGARAN 2022.
- KESATU : Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022 sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022 bertugas :
1. Melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat;
  2. Menyerahkan hasil akhir pengabdian kepada masyarakat; dan
  3. Menyerahkan laporan keuangan pengabdian kepada masyarakat.
- KETIGA : Penerima Bantuan Riset bagi Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022 dalam tugasnya bertanggung jawab kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.



KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Serang  
Pada tanggal 15 Agustus 2022

a.n. REKTOR



DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN,

NANA JUMHANA



LAMPIRAN I  
KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS ISLAM  
NEGERI SULTAN MAULANA HASANUDDIN  
BANTEN  
TENTANG  
PENETAPAN TIM PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT FAKULTAS TARBİYAH DAN  
KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN  
TAHUN ANGGARAN 2022

Nama-nama Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Tahun Anggaran 2022 :

NO	NAMA KETUA	NAMA ANGGOTA	JUDUL
1	2	3	4
1	Mansur	1. Khaeroni, S.Si., M.Si. 2. Deden Rifki, S.Kom.	Peningkatan Keterampilan Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus bagi Guru-Guru SD/MI di Kabupaten & Kota Serang
2	Umayah, S.Psi., M.M.Pd.	1. Teguh Fachmi, M.Si. 2. Kaenah	Peningkatan Keterampilan Deteksi Dini Anak Berkebutuhan Khusus bagi Guru-Guru SD/MI di Kabupaten & Kota Serang
3	Ahmad Rofi Suryadikusumah, M.Pd.	1. Drs. H. Saefudin Zuhri, M.Pd. 2. Ade Adriadi, M.Pd.	Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan ICT untuk Pembelajaran bagi Guru-guru SMPIT Riyadhusshalihin Cimanuk Kabupaten Pandeglang
4	Dina Indriana, M.Pd.	1. Neng Desi 2. Lastri Amaliyah	Kajian Kitab Kuning bagi Masyarakat Perumahan Puri Delta Kasemen Serang Banten
5	Dr. Hj. Anita, S.S., M.Pd.	1. Dr. Moh. Nur Arifin, M.Si. 2. Lida Maulida	Pelatihan Pembuatan Lirik Lagu Bahasa Inggris Bagi Guru RA di Kec. Karang Tanjung Pandeglang untuk Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini
6	Dr. Nana Suryapermana, M.Pd.	1. Dr. Moch. Subekhan, M.Ag. 2. Adisti	Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah Penelitian Kualitatif bagi Peningkatan Mutu Tenaga Pendidik di SD Islam Al Muhajir Perum Taman Walet Kabupaten Tangerang
7	Drs. H. Juhri, M.Pd.I.	1. Uyu Mu'awwanah, M.Pd. 2. Wulan Fauzia, M.Pd.	Pelatihan Pemanfaatan Loose Part bagi Guru RA se Kkm Pontang



NO	NAMA KETUA	NAMA ANGGOTA	JUDUL
1	2	3	4
8	Drs. H. Hafid Rustiawan, M.Ag.	1. Dr. Helnanelis, M.Pd. 2. Peni Ramanda, M.Pd.	Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran berbasis ICT bagi Guru PAI SMU di MGMP PAI Kota Serang
9	Dr. H. Subhan, M.Ed.	1. Rosadi, S.Pd.I. 2. Astrid	Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru Madrasah Tsanawiyah An-Nizomiyah Labuhan Pandeglang Banten
10	Rosidah, M.A.	1. Dr. Apud, M.Pd. 2. Abdul Malik	Pelatihan PTK di MAN 1 Pandeglang
11	Dr. M. Noor Anzali, M.Pd.	1. Siti Sa'diah, M.Hum. 2. Yana Amalia	Pelatihan Pembuatan Tes Berbasis Kahoot terhadap Guru MGMP Bahasa Inggris SMKN Kota Serang
12	Drs. H. Habudin, M.Pd.	1. Fithri Meiliawati, M.Sn. 2. Deden Rifki, S.Kom.	Pendampingan Edupreneurship di Pondok Pesantren Darul Arqom Kota Serang

a.n. REKTOR

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN,†



NANA JUMHANA †