



Pelatihan Pendekatan TPACK Bagi Guru-Guru Di Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa

Muhammad Aqil Rusli¹, Muh. Tawil², Hasanuddin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri kabupaten Gowa. Permasalahannya adalah: (1) kurangnya pengetahuan tentang pendekatan TPACK dalam pembelajaran, (2) kurang keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah: ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan pendampingan mitra. Hasil yang dicapai adalah (1) mitra memiliki pengetahuan tentang pendekatan TPACK dalam pembelajaran, (2) mitra memiliki keterampilan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dan penilaian menggunakan quizzizz

Kata kunci: Pendekatan TPACK, Canva, Quizzizz

Abstract. Partners of this Community Partnership Program (PKM) are teachers at the Yatama Mandiri Islamic Boarding School in Gowa Regency. The problems are: (1) lack of knowledge about the tpack approach in learning, (2) lack of skills in making technology-based learning media. The methods used are: lectures, demonstrations, discussions, questions and answers, and companion partners. The results achieved are (1) partners have knowledge of the TPACK approach in learning, (2) partners have skills in utilizing technology in making learning media using Canva and assessment using quizzizz

Keywords: TPACK Approach, canva, quizzizz

I. PENDAHULUAN

Pesantren Putri YATAMA Mandiri berlokasi di Kelurahan Tetebatu Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa memiliki areal sekitar 4,7 ha, membina 218 anak yatim. Anak-anak tersebut mengikuti pendidikan formal di SMP IT dan SMA IT yang dibina oleh 28 orang guru dan 10 orang guru yang bermukim di Pesantren.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum masa pandemi di sekolah ini cenderung menggunakan pendekatan ekspositori, sehingga proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh *teacher centered*, namun dengan adanya pandemi covid-19, pemerintah Kabupaten Gowa menginstruksikan agar proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk berinovasi agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai program pembelajaran.



Gambar 1. Pesantren Putri Yatama Mandiri

Kondisi ini juga dirasakan oleh guru-guru di Pesantren Putri Yatama. Mereka mengemukakan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran secara daring, mulai dari memotivasi peserta didik agar aktif mengikuti pembelajaran, proses penyampaian materi pembelajaran, pemberian tugas dan evaluasi proses pembelajaran.

Hal utama dalam menyikapi tantangan tersebut dimulai dari kompetensi yang dimiliki oleh guru.

Dalam proses pembelajaran daring, guru menggunakan berbagai aplikasi untuk melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru bersumber dari media online yang diberikan kepada seluruh peserta didik secara daring. Kondisi pembelajaran seperti ini dilaksanakan selama pembelajaran daring berlangsung. Pembelajaran dominan belum interaktif, perilaku peserta didik dalam pembelajaran daring sulit dipantau, pembelajaran yang digunakan cenderung pemberian tugas online. Akibatnya tugas yang diberikan kepada peserta didik menumpuk. Selain itu, penyerapan materi pelajaran sangat kurang dan penilaian yang dilakukan guru berupa Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS) termasuk Ujian Sekolah (US) kurang berintegritas. Kondisi ini dikeluhkan guru di Pesantren Putri Yatama, sehingga diperlukan solusi pembelajaran yang inovatif. salah satu solusi pembelajaran yang diterapkan untuk membantu guru-guru di Pesantren Putri Yatama adalah dengan memperkenalkan pendekatan TPACK

Pembelajaran Melalui Pendekatan TPACK bagi Guru-Guru Pesantren Putri Yatama bertujuan untuk meningkatkan profesional guru pada jenjang SMP dan SMA khususnya peningkatan kompetensi pedagogik dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi pada masa Pandemi Covid-19, meningkatkan ketersediaan sumber belajar digital.

TPACK terbentuk atas perpaduan 3 jenis pengetahuan dasar, yaitu Technological Knowledge (TK), Pedagogical Knowledge (PK), Content Knowledge (CK). Hasil perpaduan 3 pengetahuan dasar tersebut, menghasilkan 4 pengetahuan baru, meliputi Pedagogical Content Knowledge (PCK), Technological Content Knowledge (TCK), Technological Pedagogical Knowledge (TPK), dan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) (Rahmadi, 2019).

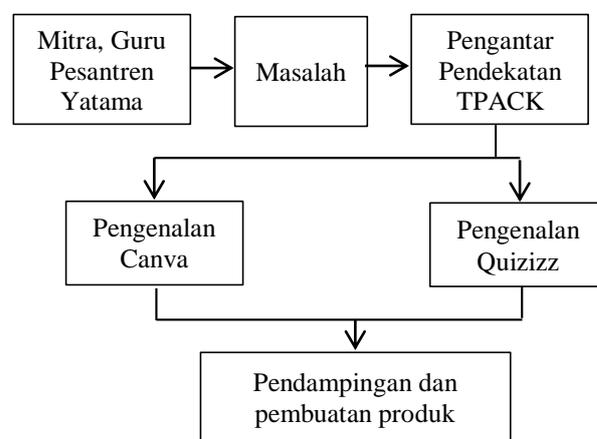
Pada proses pembelajaran, umumnya guru-guru telah memiliki pengetahuan (Knowledge/K) cara membelajarkan (Pedagogy/P) dan menguasai materi pembelajaran sesuai bidang (Content/C))

dikenal dengan istilah *Pedagogy Content Knowledge* (PCK). Namun, PCK tidak sekedar irisan atau gabungan pengetahuan tentang pedagogi dan penguasaan materi namun diperkuat oleh pengalaman-pengalaman guru. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran abad 21 mendorong guru-guru untuk memiliki pengetahuan terkait teknologi informasi dan komunikasi.

Permasalahan yang disampaikan oleh Guru-guru di Pesantren Putri Yatama dan adanya tuntutan pembelajaran abad 21 mendorong Tim Pengabdian dari Program Studi Pendidikan IPA untuk berbagi pengetahuan kepada guru-guru di Pondok Pesantren Putri Yatama Mandiri tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Tujuan yang akan dicapai melalui kegiatan PkM ini adalah memperkenalkan pendekatan TPACK kepada mitra, melatih mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi canva, dan melatih mitra dalam pembuatan instrument tes menggunakan aplikasi quizizz.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Solusi permasalahan Guru Pesantren Yatama Mandiri, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram solusi permasalahan Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan PkM adalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah. Metode ini digunakan untuk memperkenalkan TPACK kepada mitra, meliputi pengenalan aplikasi canva untuk

pembuatan media, serta penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pemberian tes kepada peserta didik.

2. Metode demonstrasi, metode ini digunakan untuk memperlihatkan kepada mitra berbagai penerapan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi tersebut dikhususkan untuk pembuatan media dan pemberian tes kepada peserta didik. Aplikasi yang diperkenalkan adalah aplikasi canva dan quizizz.
3. Metode diskusi dan Tanya jawab. Metode ini digunakan untuk mengetahui permasalahan mitra dalam penggunaan aplikasi yang mendukung pendekatan TPACK, selain itu, proses diskusi dapat memberi gambaran pengetahuan mitra dalam mengikuti pelatihan.
4. Metode pendampingan. Metode ini digunakan untuk membantu setiap mitra dalam menghasilkan media yang direncanakan. Dalam pendampingan ini, mahasiswa dari Program Studi Pendidikan IPA yang membantu mengarahkan mitra dalam pembuatan produk masing-masing.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juli 2021, bertempat di Pesantren Yatama Mandiri Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang guru dengan latar belakang pendidikan yang berbeda, meliputi pendidikan Biologi, Sejarah, PKN, Sejarah, Fisika, Bahasa Arab, Matematika, Bahasa Inggris. Gambaran Tim PkM bersama Mitra dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3.1. Foto Tim PkM bersama Mitra

Untuk mencapai tujuan kegiatan, program PkM dibagi kedalam 3 tahap yaitu:

1. Pengenalan TPACK

Pada kegiatan ini, mitra mendapatkan informasi tentang pendekatan TPACK dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut meliputi Pengetahuan teknologi yaitu pengetahuan bagaimana menggunakan teknologi digital, pengetahuan pedagogi dan materi yaitu gabungan pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran dengan proses dan strategi pembelajaran, Pengetahuan teknologi dan materi yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan bidang studi atau materi pembelajaran. Pengetahuan tentang teknologi dan pedagogi yaitu pengetahuan tentang teknologi digital dan pengetahuan mengenai proses dan strategi pembelajaran. Pengetahuan tentang teknologi, pedagogi, dan materi (technological, pedagogical, content knowledge) yaitu pengetahuan tentang teknologi digital, pengetahuan tentang proses dan strategi pembelajaran, pengetahuan tentang bidang studi atau materi pembelajaran.



Gambar 3.2. Pengenalan TPACK

a. Pengenalan Aplikasi Canva

Salah satu teknologi yang diperkenalkan pada program PkM ini adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran.



Gambar 3.3. Fitur aplikasi Canva

Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al., 2018). Fokus pengenalan aplikasi Canva pada kegiatan PkM ini adalah pembuatan media



Gambar 3.4. Pengenalan aplikasi Canva

b. Pengenalan aplikasi quizizz

Aplikasi ke dua yang diperkenalkan kepada Mitra adalah Quizizz. Aplikasi ini merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memberi pilihan hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Zhao (2019) menemukan bahwa Quizizz berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antarsiswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan

dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget di ruangan kelas.



Gambar 3.5. Fitur aplikasi Quizizz

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik dan berbagai fitur lain untuk memberi semangat bagi yang mengerjakannya.



Gambar 3.6. Pengenalan aplikasi Quizizz

2. Pendampingan Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, Tim PkM melibatkan mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA mendampingi Mitra membuat media melalui aplikasi Canva dan Quizizz. Pada tahap pendampingan, mahasiswa memberi arahan kepada mitra yang menemui

kesulitan dalam menjalankan aplikasi canva. Peran mahasiswa dalam mengenalkan berbagai fitur pada aplikasi canva sangat membantu mitra yang terkendala dalam mengenali dan menggunakan berbagai fitur yang ditawarkan oleh aplikasi canva.



Gambar 3.7. pembuatan media canva

Sama halnya pada penggunaan aplikasi canva, mahasiswa juga mendampingi mitra menggunakan aplikasi quizizz untuk pembuatan soal. Peran mahasiswa sangat membantu mitra dalam mengenali setiap fitur yang ada pada aplikasi, serta bagaimana menjalankan fitur tersebut. melalui pendampingan, mitra dapat membuat soal dan menggunakan aplikasi quizizz untuk melakukan simulasi soal yang telah mereka buat. berikut ini merupakan gambaran suasana pendampingan mitra menggunakan aplikasi quizizz



Gambar 3.8. Pembuatan Quizizz

pengetahuan tentang pembuatan media dan telah mampu membuat produk sederhana dari media tersebut. salah satu produk yang dihasilkan oleh peserta diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 3.9.a. Produk Aplikasi Canva



Gambar 3.9.b Produk Aplikasi Canva

HASIL KEGIATAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan PkM meliputi penambahan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Canva dan Quizizz. Seluruh mitra telah memperoleh

Selain itu, program ini berhasil mengenalkan kepada seluruh mitra cara menggunakan aplikasi quizizz dan telah melakukan simulasi tes menggunakan aplikasi quizizz.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program kemitraan masyarakat bersama guru-guru di Pondok Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa, maka dapat ditarik kesimpulan berikut:

- a. Mitra memiliki pengetahuan tentang Pendekatan TPACK dalam pembelajaran
- b. Mitra memiliki pengetahuan tentang aplikasi Canva dan Quizizz sebagai salah satu teknologi yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran
- c. Mitra mampu membuat media menggunakan aplikasi Canva dan Quizizz

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Pimpinan Pondok Pesantren Putri Yatama Mandiri dan Pemerintah Kabupaten Gowa yang telah memberi akses dan fasilitas untuk pelaksanaan Pelatihan Pendekatan TPACK Bagi Guru-Guru Di Pesantren Putri Yatama Mandiri Kabupaten Gowa

DAFTAR PUSTAKA

- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3(1), 44.
- Rahmadi, I. F. 2019. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6, 65-74.
- Zhao, F., (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. Vol.8, No. 1; 2019. doi:10.5430/ijhe.v8n1p37