

Penggunaan Aplikasi Android Dengan Inspiring Suite 10 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Nenden Munawaroh*, Hilda Ainissyifa, Ijudin, Acep Rahmat, Ilham Nurdiansyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Garut, Garut, Indonesia

*Corresponding author, email: nendenmunawaroh@uniga.ac.id

Diterima: 18 April 2024, Direvisi: 29 Juni 2024, Terbit: 30 Juni 2024

Abstract

In the current digital era, the use of technology has become a necessity in the learning process. One technology that can be utilized is the Android application, which can be an interactive and interesting tool for teachers in teaching in the era of digitalization. The Inspiring Suite 10 application is oriented towards education and programming which must be integrated with creative and relevant content. This service activity aims to improve the understanding and skills of teachers at SMPIT Ash-shidqiyyah to explore the use of Android applications using Inspiring Suite 10 in PAI learning. The service method is carried out through several stages starting from the Introduction (Preliminary Study), Development of Training Materials, Participatory Approach, Initial and Final Training and Evaluation. Participants involved in the learning process with this application are 35 teachers at Asshiddiqiyah Middle School. Results of the activity This service shows an increase in teachers' understanding and skills in using the Android application with Inspiring Suite 10 in PAI learning which makes a positive contribution in increasing interest in learning, understanding of the material, and interaction between teachers and students. This application provides various features that support interactive learning, such as interactive learning modules, interactive question banks, and discussion forums for sharing experiences and understanding. Pretest and Posttest results show an increase in teachers' skills with an average Pretest result of 6.64 while an average Posttest result of 14.76.

Keyword: Andriod application; Inspiring suite 10; PAI Learning.

Abstrak

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi telah menjadi sebuah keharusan dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Android, yang dapat menjadi sarana interaktif dan menarik bagi para guru dalam mengajar pada era digitalisasi. Aplikasi Inspiring Suite 10 berorientasi pada pendidikan dan pemrograman yang harus diintegrasikan dengan konten yang kreatif dan relevan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru di SMPIT Ash-shidqiyyah untuk mengeksplorasi penggunaan aplikasi Android dengan menggunakan Inspiring Suite 10 dalam pembelajaran PAI. Metode pengabdian yang dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari Pendahuluan (Preliminary Study), Pengembangan Materi Pelatihan, Pendekatan Partisipatif, Pelatihan dan Evaluasi Awal dan Akhir partisipan yang terlibat dalam proses pembelajaran dengan aplikasi tersebut yaitu para guru di SMP Asshiddiqiyah yang berjumlah 35 orang. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru dalam penggunaan aplikasi Android dengan Inspiring Suite 10 pada pembelajaran PAI memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman

materi, dan interaksi antara guru dan siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti modul pembelajaran interaktif, bank soal interaktif, serta forum diskusi untuk berbagi pengalaman dan pemahaman. Hasil Pretest dan Posttest menunjukkan peningkatan keterampilan para guru dengan rata hasil Pretest 6,64 sedangkan hasil Posttest rata-rata 14,76.

Kata-kata kunci: Aplikasi Andriod; Ispring suite 10; Pembelajaran PAI

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan yang semakin penting menuju era yang serba praktis (Nazib et al., 2023) .Era digitalisasi merupakan periode di mana teknologi digital memainkan peran kunci dalam hampir semua aspek kehidupan manusia. Ini melibatkan transformasi proses tradisional menjadi bentuk yang terhubung dan berbasis teknologi, mempengaruhi cara kita bekerja, belajar, berkomunikasi, dan berinteraksi. Digitalisasi juga mencakup penggunaan data, kecerdasan buatan, komputasi awan, dan teknologi lainnya untuk meningkatkan efisiensi, inovasi, dan aksesibilitas dalam berbagai sektor seperti pendidikan, bisnis, kesehatan, dan lainnya (Ngayomi et al., 2023).

Peran digitalisasi dalam pendidikan mampu emperluas akses pendidikan ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk daerah terpencil, melalui pembelajaran online, menyediakan sumber daya belajar berbasis digital yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan, menggunakan teknologi untuk menyediakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan guru melalui platform digital, memperkuat komunikasi dan interaksi, meningkatkan efisiensi administrasi sekolah dengan sistem manajemen pembelajaran dan informasi berbasis digital, mempersiapkan siswa dengan keterampilan teknologi yang relevan untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin berbasis digital, mendorong inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran melalui penggunaan teknologi canggih seperti AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) (Youssef, 2021), mendorong konsep belajar sepanjang hayat dengan akses kontinu terhadap sumber daya pendidikan online. Dengan digitalisasi, pendidikan dapat menjadi lebih responsif, inklusif, dan inovatif, mempersiapkan siswa untuk sukses dalam masyarakat digital yang berkembang pesat (Azami, 2019).

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir (Rahmat, 2019). Perkembangan ini mencakup

peningkatan kapasitas perangkat keras, kecepatan internet, dan inovasi perangkat lunak. Android, sebagai sistem operasi yang paling banyak digunakan di perangkat mobile, menjadi platform penting yang memungkinkan pengembangan dan distribusi aplikasi pendidikan yang dapat diakses oleh jumlah pengguna yang sangat besar. Di era digital yang terus berkembang peran teknologi dalam dunia Pendidikan menjadi penting dan relevan. Salah satu perkembangan yang paling mencolok adalah pemanfaatan aplikasi Android dalam pembelajaran. Aplikasi Android telah membawa perubahan signifikan dalam cara kita belajar dan mengajar, memperluas ruang pembelajaran di luar dinding kelas dan memberikan aksesibilitas yang lebih luas bagi siswa dan guru (Anita et al., 2021).

Gaptek digital (Gaptek=Gagap Teknologi) adalah ketidakmampuan seseorang untuk mengoperasikan atau memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Beberapa permasalahan yang sering terkait dengan gaptek digital meliputi. Orang-orang dengan gaptek digital mungkin kesulitan mengakses teknologi atau internet karena keterbatasan akses fisik atau finansial, kurangnya keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi, aplikasi, dan internet untuk keperluan sehari-hari atau dalam konteks pekerjaan. Orang mungkin merasa cemas atau takut menggunakan teknologi, seperti kekhawatiran tentang keamanan online atau ketidakamanan menggunakan perangkat (Fitriani et al., 2023). Perbedaan generasi menyebabkan kesenjangan dalam pemahaman dan penguasaan teknologi, di mana generasi yang lebih muda cenderung lebih terbiasa dengan teknologi daripada generasi yang lebih tua, Kesulitan akses dan pemahaman teknologi dapat mengakibatkan kesenjangan digital antara individu yang terampil teknologi dan yang tidak (Fanaqi et al., 2021). Upaya mengatasi gaptek digital termasuk penyediaan pelatihan keterampilan teknologi, pembangunan infrastruktur digital yang lebih terjangkau, kampanye kesadaran digital, serta upaya inklusi digital untuk memastikan bahwa semua individu dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan baik (Amirudin, 2019).

Pemahaman digitalisasi bagi guru menjadi penting, guru yang paham digitalisasi dapat memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan efektif, menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan preferensi dan kebiasaan digital generasi siswa saat ini, mengelola tugas administratif, menjadwal, dan aktivitas pembelajaran secara lebih efisien, mudah

berkolaborasi dengan sesama guru, siswa, dan orang tua melalui berbagai platform digital, melacak perkembangan dan kesuksesan belajar siswa serta menyesuaikan pendekatan pengajaran untuk mereka serta lebih siap menghadapi tantangan dan perubahan dalam pendidikan yang semakin didorong oleh teknologi. Dengan pemahaman yang baik tentang digitalisasi, guru dapat mengoptimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan pengajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan memberi dampak positif pada perkembangan siswa (Rustando, 2021).

Saat ini pembelajaran dengan Android sudah banyak digunakan, begitu pula dengan penelitian yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi Android oleh siswa sangat berguna untuk pembelajaran dan cukup efektif dalam memperoleh informasi pembelajaran (Nazib, Nasrullah, et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Android diharapkan dapat memudahkan penerimaan dan pemahaman siswa di satu sisi, dan juga memudahkan penyampaian bahan pelajaran oleh guru di sisi lain. Tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai dan diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Android juga menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Menggunakan aplikasi Android di kelas dapat membantu siswa yang kesulitan memahami mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit.

Beberapa guru menyebutkan komputer, laptop, pusat informasi dan perangkat elektronik lainnya ketika mereka mengidentifikasi alat bantu pengajaran yang berbeda di kelas. Pada saat mengajar, guru mulai memikirkan dan menyiapkan media yang akan digunakan untuk menunjang pendistribusian materi pendidikan. Penggunaan sumber daya pendidikan merupakan salah satu indikator pendidik profesional, peran media yang lain adalah sebagai perantara media pendidikan. alat untuk menyampaikan pesan

Pemanfaatan aplikasi android juga memberikan kesempatan untuk memperluas aksesibilitas pendidikan (Rahmat, 2019), terutama di daerah-daerah terpencil dan dengan sumber daya terbatas. Dengan menggunakan perangkat yang sudah ada di tangan banyak orang, pembelajaran dapat diakses di mana saja, kapan saja, tanpa terkendala oleh batasan fisik atau geografis. Pesatnya perkembangan teknologi pendidikan terkadang menimbulkan ketimpangan terutama antar peserta didik pada berbagai lapisan masyarakat. Beberapa siswa

mungkin memiliki akses terbatas terhadap sumber daya digital (Carolin, 2023), sementara yang lain mungkin tidak memiliki pengajaran yang memadai untuk memahami dan mengelola informasi secara cerdas di dunia digital yang kompleks ini.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memberi nilai tambah pada pembelajaran (Sarah, 2023). Hal ini berkaitan dengan semakin besarnya kebutuhan akan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semua dapat diperoleh di lingkungan sekolah (rohmah. ahmad, 2024). Demikian pula pertukaran pengetahuan dan informasi antar sekolah, antara sekolah dengan masyarakat, antara sekolah dengan pemerintah daerah dan pusat, khususnya dalam pendidikan Islam dan lainnya, akan menjadi lebih efektif dan efisien ketika kita menggunakan teknologi untuk memajukan pendidikan (Hendri, 2021).

Dalam pembelajaran aplikasi android menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Mulai dari akses mudah terhadap sumber daya pendidikan, interaktivitas yang tinggi, hingga adopsi teknologi pembelajaran adaptif, aplikasi Android membuka pintu menuju pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Namun Demikian, meskipun pemanfaatan aplikasi android menawarkan banyak potensi positif. Tantangan-tantangan juga akan muncul, salahsatu diantaranya kurang aksesibilitas teknologi dibeberapa daerah dan juga kebutuhan Pelatihan bagi guru-guru untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif (Rustando, 2021).

Maka Pelatihan bagi guru-guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan suatu yang penting untuk dilakukan, dengan memanfaatkan power point yang sudah biasa dibuat guru sebagai bahan ajar namun ditambah pemanfaatkan aplikasi iSpring Suite 10, bahan ajar yang biasa menjadi memiliki tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan. Seperti pelatihan yang dilakukan di SMPIT Ash-shidiqiyah Karangpawitan Kabupaten Garut.

Perbaruan pada pengabdian ini adalah: (1) penyempurnaan materi dengan menyesuaikan dan menyempurnakan materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa; (2) penyediaan dukungan dengan mengadakan sesi pelatihan tambahan atau bimbingan bagi guru agar lebih mahir dalam menggunakan aplikasi iSpring Suite 10; (3) elakukan evaluasi terhadap hasil

penggunaan aplikasi dalam pembelajaran PAI untuk melihat dampaknya terhadap minat belajar dan pemahaman siswa; (4) melibatkan institusi terkait, stakeholder, atau ahli pendidikan dalam memperkuat pelaksanaan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran agama; (5) memperluas jangkauan kegiatan pengabdian ini melalui publikasi hasil, seminar/workshop, dan berbagi praktik baik kepada komunitas edukasi yang lebih luas; (6) Mmngidentifikasi dan menerapkan inovasi baru dalam penggunaan aplikasi dalam pembelajaran PAI sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan. Dengan melakukan pembaruan seperti ini, program pengabdian dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi positif yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui teknologi digital.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran: Workshop pemanfaatan aplikasi android dengan menggunakan power point, serta melakukan pendekatan partisipatif yang melibatkan pengamatan, pelatihan, dan evaluasi. Berikut adalah tahapan pengabdian yang dilakukan yaitu Studi Pendahuluan (Preliminary Study), Pengembangan Materi Pelatihan, Pendekatan Partisipatif, Pelatihan dan Evaluasi Awal dan Akhir.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan metode pelatihan/penyuluhan (Nazib, Munawaroh, et al., 2024), yaitu dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi iSpring Suite 10 yang diikuti oleh 37 Guru di SMPIT Ash-shiddiqiyah Karangpawitan Kabupaten Garut. (Sofia Edriati, Liza Husnita, Erismar Amri, Ami A. Samudra, Nofrian Kamil, 2021).

Lokasi pelatihan dilakukan di SMPIT Ashidiqiyah, Desa Suci, Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut pada hari Rabu 8 Pebruari 2024 pada pukul 12.00 WIB sampai 17.00 WIB. Sampel peserta berjumlah 37 orang dengan rentang usia 23 sampai 47 tahun, yang merupakan guru-guru di SMPIT Ashidiqiyah. Bahan yang dibutuhkan dalam pelatihan ini yaitu Perangkat laptop dan internet.



Bagan 1. Alur pelaksanaan pengabdian

Proses pelatihan penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran PAI diawali dengan pembuatan power point yang akan di gunakan dalam mengajar sesuai dengan materi yang dibutuhkan, kemudian download aplikasi untuk penunjang dan pengembangan sajian materi ajar di power point yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian guru bisa mendesain materi ajar melalui Power point tadi dengan berbagai fitur yang dibutuhkan, menambahkan gambar yang diinginkan bahkan bisa menyajikan kuis secara langsung dalam power point tersebut. Berikut Langkah-langkah pada kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMPIT Ash-shidqiyah Karangpawitan Kab. Garut.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan
Persiapan	1. Merancang video tutorial pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Inspiring Suite 10</i> 2. Mempersiapkan peralatan penunjang kegiatan 1. Memberikan materi pelatihan 2. Melakukan pretest
Pelaksanaan	3. Membimbing pelatihan peserta membuat media pembelajaran secara langsung 4. Memberikan link video pelatihan untuk dipelajari oleh peserta
Akhir	Evaluasi pelaksanaan kegiatan dengan postes

Sumber: Hasil Observasi, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android ini bertujuan untuk membekali para pendidik dengan pengetahuan dan pengalaman dalam media e-learning. Materi pelatihan akan menyediakan perangkat lunak yang dapat digunakan guru untuk membuat dan mengembangkan materi pembelajaran berbasis Android tanpa perlu keahlian

coding. Guru dilatih membuat media pendidikan menggunakan Ispring Suite 10 yang dapat digunakan secara gratis. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan penguatan materi dan pelatihan secara langsung/1dengan memanfaakan aplikasi Android dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menjadi sebuah inovasi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi dan penetrasi luasnya perangkat mobile, aplikasi Android menjadi alat yang sangat berguna dalam memfasilitasi pembelajaran PAI. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh Tim Dosen PAI Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut dengan mitra kegiatan melibatkan guru-guru yang ada di SMPIT Ash-shidiqiyah Kabupaten Garut. Hasil dari kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan dampak pemahaman dan penguasaan terhadap penggunaan aplikasi Android dalam pembelajaran PAI, yang pada akhirnya akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam memahami Pendidikan Agama Islam. Inovasi ini penting untuk meningkatkan mutu pendidikan dan memperkaya metode pengajaran dengan teknologi. Adapun kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahapan.

Tahapan persiapan dalam suatu kegiatan pengabdian ini meliputi penetapan tujuan kegiatan, membuat jadwal, menentukan anggaran, dan mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan, Merancang langkah-langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan, termasuk tugas, tindakan, dan waktu yang diperlukan, menetapkan orang-orang yang terlibat dalam kegiatan dan menentukan peran masing-masing, memastikan ketersediaan dana dan sumber daya yang diperlukan untuk kelancaran kegiatan penyediakan lokasi, peralatan, dan sarana yang diperlukan sesuai dengan jenis kegiatan yang akan dilakukan, Menyiapkan dokumen pendukung seperti proposal kegiatan, daftar hadir, dan evaluasi untuk dokumentasi dan pelaporan setelah kegiatan selesai. Mengikuti tahapan ini membantu memastikan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar, tujuan tercapai, dan berpotensi memberikan dampak yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan pada proses pengabdian Kegiatan diawali dengan mempersiapkan peserta pelatihan untuk membawa laptop dan android yang terkoneksi internet, kemudian untuk memudahkan dibuat kelompok yang masing-masing kelompok

terdiri dari 5 orang. Setiap kelompok dipandu langsung oleh Dosen dan mahasiswa untuk memudahkan dan memberikan keterampilan dalam pembuatan media ajar berbasis android.

Seiring dengan semakin murahnya smartphone Android dan akses internet, banyak siswa dan guru memiliki akses yang lebih mudah untuk mengakses aplikasi pembelajaran PAI. Hal ini memungkinkan lebih banyak individu untuk mengakses materi PAI kapan saja dan di mana saja dan Aplikasi Android dapat dirancang untuk menjadi interaktif dan menarik. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Interaktivitas seperti kuis interaktif, permainan pendidikan, dan diskusi daring dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Ketersediaan smartphone Android dan akses internet yang semakin terjangkau memungkinkan Akses fleksibel mudah bagi siswa dan guru mendapatkan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) kapan pun dan di mana pun. Dengan memanfaatkan teknologi secara cerdas, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan tren pemahaman belajar pada era digital saat ini. Hal ini meningkatkan minat dan hasil pembelajaran siswa dalam konteks pelajaran agama Islam.

Sebelum praktik langsung untuk membuat bahan ajar berbasis android, terlebih dahulu para peserta diberikan pemaparan materi pentingnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan tema transformasi Pendidikan menyongsong era 5.0. Salah satu pembahasan materi terkait aplikasi Android dapat menggunakan teknologi pembelajaran adaptif untuk menyesuaikan materi pembelajaran PAI dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individual siswa. Hal ini membantu siswa belajar secara lebih efektif dengan fokus pada area-area yang memerlukan perhatian lebih.



Sumber: Dokumentasi, 2024

Gambar 1. Penguatan materi Pengabdian masyarakat

Setelah itu Peserta diberikan tes dalam bentuk Pretest yang berkaitan dengan aplikasi android untuk mengukur pemahaman para guru dalam penggunaan aplikasi android berbasis Ispring suite 10. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan pemahaman para guru tentang aplikasi android berbasis Ispring suite 10 rata-rata 6,64. Lalu dilakukan Pretes para guru diberikan tutorial pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi android secara langsung dengan terlebih dahulu membuat Powerpoint materi ajar yang akan disampaikan.



Sumber: Dokumentasi, 2024

Gambar 2. Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis android

Penggunaan aplikasi android dalam pembelajaran/1dapat menyediakan akses ke berbagai jenis materi pembelajaran PAI, mulai dari teks, audio, video, hingga konten interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar individu mereka, serta memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran PAI kapan saja dan di mana saja, bahkan di luar lingkungan sekolah. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep PAI tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran PAI memberikan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memperluas aksesibilitas bagi berbagai kalangan.

Penggunaan aplikasi Android dengan Inspiring Suite 10 dalam pembelajaran PAI memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan interaksi antara guru dan siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti modul pembelajaran interaktif, bank soal interaktif, serta forum diskusi untuk berbagi pengalaman dan pemahaman. Dengan integrasi teknologi yang cerdas seperti dengan iSpring Suite 10 dalam pembelajaran PAI, proses belajar mengajar dapat meningkatkan

kualitas, interaktifitas, dan hasil dalam menjelajahi dan memahami materi agama secara lebih dinamis.

Evaluasi kegiatan Setelah para peserta diberikan materi pelatihan dan praktik langsung pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi Andriod dengan Ispring suite 10, dengan pengukuran Postest didapatkan peningkatan pemahaman dan peningkatan keterampilan dengan data yang sudah diolah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	Pretes	6.64	25	1.075	.215
	Postes	14.76	25	1.786	.357

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan hasil spss bahwa rata-rata dari pretes 6,64 dan rata-rata poster adalah 14,76 hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata pretes lebih kecil dari rata-rata postes. Secara deskriptif menunjukkan perbedaan rata-rata yang sangat signifikan.

Paired Samples Correlations

		N	Correlatio n	Sig.
Pair 1	Pretes & Postes	25	.279	.178

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Outout diatas menunjukkan hasil korelasi hubungan antara variable pretes dan postes, Nilai koefisien korelasi sebesar 0,279 dengan nilai sifnifikansi (Sig)/10,178. Karena nilai Sig 0,178 > probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan tidak ada hubungan antara variable pretes dan variable postes.

Paired Samples Test

Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-8.120	1.810	.362	-8.867	-7.373	-22.429	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2024

Berdasarkan output diatas hasil Sig 0,000 lebih kecil 0,05, artinya terdapat perbedaan antara pretes dan postes, sehingga terdapat pengaruh. Generasi Z cenderung lebih terbiasa dengan teknologi digital dan menggunakan perangkat elektronik secara luas. Dalam menyusun strategi pembelajaran untuk generasi Z, penting untuk mempertimbangkan konten Interaktif dengan menggunakan platform digital dan konten yang interaktif untuk menjaga keterlibatan dan minat siswa, fleksibilitas pilihan media dan gaya belajar yang beragam untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda, kolaborasi dan interaksi sosial melalui teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran bersama dan pertukaran ide, pengembangan keterampilan digital sebagai bagian integral dari kurikulum untuk mempersiapkan generasi Z menghadapi tantangan tren teknologi, menggunakan video, simulasi, game pendidikan, dan alat interaktif lainnya untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara cerdas, pembelajaran dapat lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan serta preferensi generasi Z, yang telah tumbuh dan berkembang dalam era yang didominasi oleh teknologi digital.

Hasil dari pengabdian tentang penggunaan aplikasi Android dengan iSpring Suite 10 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meliputi: (1) Peningkatan keterampilan guru dalam menciptakan materi pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan iSpring Suite 10; (2) Pemanfaatan teknologi Android dan iSpring Suite 10 dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran PAI dengan pengalaman belajar yang interaktif; (3) Meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI berkat penggunaan aplikasi yang interaktif dan menarik; (4) Adanya inovasi dalam metode pembelajaran PAI melalui aplikasi Android membuka ruang untuk kreativitas dalam penyampaian materi agama; (5) Materi pembelajaran PAI dapat diakses secara luas dan mudah bagi guru dan siswa melalui aplikasi Android, meningkatkan aksesibilitas terhadap pendidikan agama; (6) penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan penyampaian informasi yang lebih menarik dan dinamis.

Literasi digital sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena teknologi memainkan peran krusial dalam melengkapi dan meningkatkan pengalaman belajar. Dengan literasi digital yang solid, pelajar PAI bisa mengakses manfaat teknologi untuk mendukung pengembangan wawasan, pemahaman, dan pengalaman keagamaan mereka. Di sisi para stakeholder

sekolah, penguatan literasi digital pada pelajar PAI memberikan tantangan serta peluang: Menyediakan kesempatan bagi pelajar untuk memahami dan menggunakan teknologi secara efektif, membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia yang semakin digital, Mendorong guru untuk menyajikan materi PAI melalui beragam format digital yang dapat memperkaya pembelajaran, menjadi referensi berkualitas bagi stakeholder sekolah, serta menggalang kerjasama antara guru, murid, dan orangtua dalam memanfaatkan teknologi untuk memperdalam pemahaman agama Islam, membangun hubungan harmonis antara stakeholder sekolah. Dengan pemahaman literasi digital yang kuat dan kolaborasi aktif dari para stakeholder sekolah, implementasi teknologi dalam pembelajaran agama Islam dapat memberikan dampak positif yang signifikan dalam kecakapan, pemahaman keagamaan, dan pengalaman belajar para pelajar. Dengan demikian, hasil dari pengabdian ini diharapkan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan inovatif dalam konteks Pendidikan Agama Islam melalui teknologi aplikasi Android dengan iSpring Suite 10.

SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mampu meningkatkan pemahaman para guru dengan menggunakan aplikasi Android dengan Inspiring Suite 10 dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar siswa dengan menyediakan akses yang mudah, konten yang bervariasi, interaktivitas, fleksibilitas, pemantauan kemajuan, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, seperti modul pembelajaran interaktif, bank soal interaktif, serta forum diskusi untuk berbagi pengalaman dan pemahaman. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran keagamaan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama.

Saran pada pengabdian ini adalah untuk guru agar bisa memahami dengan baik fitur-fitur yang tersedia, berkreasi dan tidak hanya menyalin materi tradisional, tetapi membuat materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dekan Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga bisa terlaksana sebagaimana mestinya. Juga terima kasih kamu haturkan . untuk seluruh TIM Dosen PAI serta mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini serta mitra kegiatan para guru di SMPIT Ash-shidiqiyah Kec. Karang pawitan Kab, Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, N. (2019). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. 181-192.
- Anita, Y., Thahir, A., & Rahmawati, N. D. (2021). *Buku Saku Digital Berbasis STEM : Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 10(September), 401-412.
- Azami, T. (2019). *Adaptasi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Digitalisasi Pembelajaran Pasca Pembelajaran Jarak Jauh*. 06(1).
- Carolin, L. (2023). *Pelatihan Dan Pengembangan Berbasis Digital : Implementasi Pembelajaran Daring , Platform Pelatihan Interaktif , Dan Teknologi Simulasi Dalam Pengembangan Karyawan*. 1(4).
- Fanaqi, C., Puspita, D. N., Alamsyah, F., & Syafiyah, S. (2021). *Sosialisasi Anti Hoax Di Media Sosial*. 1(1), 12-28.
- Fitriani, A., Santika, R., & Shafadillah, M. (2023). *Optimalisasi Media Sosial Dalam Upaya Promosi Potensi Wisata Desa Cupunagara Kecamatan Cisalak*. 3(2).
- Hendri, S. (2021). *Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar*. 5(4), 2395-2403.
- Nazib, F. M., Ainissyifa, H., & Munawaroh, N. (2023). Digitalisasi Manajemen dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Proceding The Annual Conference On Islamic Religious Education*, 3(1), 295-306. <http://www.acied.pppaiindonesia.org/index.php/acied/article/view/135>
- Nazib, F. M., Munawaroh, N., Saifullah, I., & Rahmat, A. (2024). Pemberdayaan Ekonomi Pesantren Melalui Budidaya Magot Untuk Meningkatkan Ekonomi Mandiri Pesantren. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIGA*, 03(01), 352-360.
- Nazib, F. M., Nasrullah, Y. M., Saifullah, I., & Jamal, A. (2024). Penguatan Implementasi Literasi Digital dalam Membangun Critical Thinking Guru di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Nawadeepa*, 1, 1-6. <https://doi.org/10.58835/nawadeepa.v4i1.304>
- Ngayomi, S., Wastuti, Y., & Pratiwi, S. N. (2023). The Role of The School Principal In Improving Teacher Performance During The New Adaptation Period at SMPN 1 Perbaungan. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 197-210. <https://doi.org/https://doi.org/10.30868/im.v7i01.5300>

- Rahmat, R. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital.* 6(2), 116-126.
- rohmah. ahmad, D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 194-200.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jpai.v3i1.3744>
- Rustando, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.* 15(2), 4085-4092.
- Sarah, E. a. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Aplikasi Quizizz Di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas Xi Man 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 129-148.
- Youssef, A. Ben. (2021). Digitalization of the economy and entrepreneurship intention. *Technological Forecasting and Social Change*, 164.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120043>