



<b>Accepted:</b> Februari 2023	<b>Revised:</b> Maret 2023	<b>Published:</b> April 2023
-----------------------------------	-------------------------------	---------------------------------

## **Pendampingan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru PAI melalui Metode STEAM di SMP Plus Al-Qodiri Jember**

**Muhamad Ansori**

e-mail: [muhamadansori87@gmail.com](mailto:muhamadansori87@gmail.com)

Institut Agama Islam (IAI) Al-Qodiri Jember, Indonesia

### ***Abstract***

A good teacher is a teacher who is able to carry out his duties properly, in this case a teacher must understand and carry out various kinds of competencies that exist and must be achieved by a teacher. One of the competencies that must be possessed by teachers is professional competence, which means that a teacher must have a broad and deep mastery of learning materials so that learning can run well and achieve learning objectives. At the SMP Plus Al-Qodiri institution, PAI teachers hone students' cognitive abilities still using classical methods, so that sometimes learning is still centered on the teacher and students get bored easily and learning and teaching activities are less effective. Therefore, one of the efforts to create creative, innovative, comfortable, and enjoyable learning is the Professionalism Training and Assistance for teachers through STEAM. STEAM stands for Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics. The approach in this assistance applies the Asset Based Community Development approach. The ABCD approach is a service method that seeks to develop an Asset-Based Community (potential), in which case the assets developed are asset teachers. Implementation of empowerment through five stages, namely the stages of Define, Discovery, Dream, Design and Deliver. The result of this assistance is the development of the quality of human resource assets for PAI teachers at SMP Plus Al-Qodiri Jember in creating and implementing STEAM in learning, so as to create active, effective, efficient, innovative and systematic learning in the classroom.

***Keywords:*** *professional competence; STEAM.*

### Abstrak

Guru yang baik adalah guru yang mampu menjalankan tugasnya dengan baik, dalam hal ini seorang guru harus memahami dan melaksanakan berbagai jenis kompetensi yang ada dan harus dicapai oleh seorang guru. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah kompetensi profesional, yang berarti bahwa seorang guru harus memiliki penguasaan yang luas dan mendalam terhadap materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Di lembaga SMP Plus Al-Qodiri, guru PAI mengasah kemampuan kognitif siswa masih menggunakan metode klasik, sehingga terkadang pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa mudah merasa bosan sehingga kegiatan belajar mengajar kurang efektif. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, nyaman, dan menyenangkan adalah Pelatihan dan Bantuan Profesionalisme bagi para guru melalui pendekatan STEAM. STEAM adalah singkatan dari Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics. Pendekatan dalam bantuan ini mengaplikasikan pendekatan Pembangunan Berbasis Aset Komunitas. Pendekatan ABCD adalah metode layanan yang bertujuan untuk mengembangkan Komunitas Berbasis Aset (potensi), dalam hal ini aset yang dikembangkan adalah aset guru. Implementasi pemberdayaan melalui lima tahap, yaitu tahap Pendefinisian, Penemuan, Mimpi, Desain, dan Penyampaian. Hasil dari bantuan ini adalah pengembangan aset sumber daya manusia untuk guru PAI di SMP Plus Al-Qodiri Jember dalam menciptakan dan menerapkan STEAM dalam pembelajaran, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, inovatif, dan sistematis di dalam kelas.

**Kata Kunci:** kompetensi profesional; STEAM.

### Pendahuluan

Di dalam dunia pendidikan peran guru dan siswa layaknya dua hal yang tidak bisa dipisahkan guru sebagai pendidik sedangkan siswa sebagai pembelajar dengan begitu guru dan siswa memiliki keterkaitan yang sangat kuat. Sebagai guru haruslah memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam baik itu pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah atau perguruan tinggi.<sup>1</sup> Kompetensi profesional merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, salah satunya adalah kompetensi profesional dalam

---

<sup>1</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash Shidieqy, Pedoman Shalat, (Semarang : PT. Pustaka Rizki Putra, 2005), 43

penguasaan materi.<sup>2</sup> Dalam penguasaan materi guru harus bersikap profesional dengan demikian guru harus memiliki pengetahuan yang luas serta memberikan pengetahuan kepada siswa berdasarkan dengan fakta dan teori yang ada. Menurut Fathurrohman Guru profesional akan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran dan penilaian yang menyenangkan bagi siswa dan guru, sehingga dapat mendorong tumbuhnya kreativitas belajar pada diri siswa.<sup>3</sup> Keberhasilan dalam proses belajar tidak hanya ditentukan oleh guru dan orang tua saja. Namun terdapat factor lain yang mempengaruhinya. Secara global, factor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: Factor internal, Eksternal dan Pendekatan Belajar.<sup>4</sup>

Di SMP Plus Al-Qodiri Jember, guru mengasah kemampuan berpikir (kemampuan kognitif) peserta didik masih dengan menggunakan metode metode klasik, sehingga terkadang pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa belum bisa untuk berexperimen dengan sendirinya, menyelesaikan masalah, dan memberi solusi.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran kreatif, inofatif, nyaman, dan menyenangkan yaitu melakukan Pelatihan dan Pendampingan peningkatan kompetensi profesional guru melauai STEAM. Kegiatan tersebut ditujukan kepada guru-guru PAI di lingkungan SMP Plus Al-Qodiri Jember khususnya, serta dapat diikuti juga oleh seluruh guru yang ada di Lembaga SMP Plus Al-Qodiri. Sehingga pembelajaran di jenjang SMP tidak hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*), yaitu ada peran aktif dari orang tua. STEAM adalah singkatan dari Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics.<sup>5</sup>

STEAM adalah singkatan dari Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics. Istilah STEAM muncul pada tahun 1990-an dengan nama SMET, lalu pada awal tahun 2000 di Amerika Serikat dirubah menjadi STEM, kemudian dikembangkan lagi menjadi STEAM setelah para pengajar menyusun kurikulum berbasis Sains.<sup>6</sup>

---

<sup>2</sup> Jamin, H. Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru.(2018) At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, 19-36.

<sup>3</sup> Sanusi, H. P. (2013). Peran Guru PAI Dalam pengembangan Nuansa religius di sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 11(2), 143-153.

<sup>4</sup> Abu Zaeni, Agung Setiawan, Khotibul Umam, Pendampingan Bimbingan Sholat Kepada Anak-Anak TPQ Di Dusun Tambaksari Desa Kebonrejo Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Tahun 2023, *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa*, Vol. 4, No. 1, April 2023, 33

<sup>5</sup> Finadatul Wahidah, Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Classroom Action Research di RA Mutiara Hati). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 2021, 138-150.

<sup>6</sup>HC Indonesia Editor, "Sejarah Singkat Tentang STEM", [www.hotcourses.co.id](http://www.hotcourses.co.id). (25 Mei 2023)

metode STEAM dianggap sebagai sebuah metode yang mampu membantu guru untuk menstimulasi dan mengembangkan kemampuan kognitif anak. Implementasi Metode STEAM dapat melatih anak untuk memecahkan masalah, fokus pada solusi, membangun cara berpikir logis dan berpikir kritis.<sup>7</sup> Empat unsur yang terdapat dalam metode STEAM ini, diprediksi dapat menjadi bekal anak untuk menghadapi persaingan di era global. Metode STEAM adalah sebuah metode terobosan terbaru dalam mengatasi situasi praktik profesional di bidang ilmu pengetahuan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika.<sup>8</sup>

Sebagai salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan sistematis, menstimulasi anak untuk memecahkan masalah, serta kurangnya pengetahuan guru tentang metode pembelajaran yang sesuai, maka peneliti melakukan pelatihan dan pendampingan peningkatan kompetensi guru guru PAI tentang pembelajaran melalui STEAM di SMP Plus Al-Qodiri Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

## Metode

Dalam Pengabdian ini Penulis Menggunakan Metode Pengabdian ABCD. Pendekatan ABCD adalah suatu metode pengabdian yang berupaya untuk mengembangkan Komunitas Berbasis Aset (potensi), Seperti mengembangkan komunitas pendidikan, ekonomi, dan sebagainya. Ada 5 aset (potensi) yang ada di dalam ABCD yaitu: Aset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi dan koneksi atau jaringan komunikasi yang luas. Dengan demikian, inti dari ABCD adalah fokusnya pada upaya untuk memberdayakan dan mengembangkan komunitas sesuai dengan asset yang sudah dimiliki baik asset Individu, Asosiasi, Institusi, Fisik atau Materi, maupun Koneksi atau jaringan komunikasi yang luas.<sup>9</sup> Di dalam pemberdayaan ini waktu yang dilaksanakan selama 3 bulan mulai dari bulan April, Mei dan Juni 2023 di komunitas yang diberdayakan dan dikembangkan adalah di komunitas lembaga SMP Plus Al-Qodiri Desa Gebang Kecamatan Kabupaten Jember. Adapun asset yang dikembangkan adalah dalam pengabdian ini adalah asset guru PAI.

Langkah pemberdayaan yang akan dilakukan di Komunitas *Lembaga* SMP Plus Al-Qodiri Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yaitu langkah-langkah yang sesuai dengan metode ABCD. Pendekatan berbasis

<sup>7</sup> Patricia Aurelia, "Pentingnya Metode STEM dalam Perkembangan Anak Usia Dini", [www.scholae.co](http://www.scholae.co)>web. (07 Juni 2023)

<sup>8</sup> Supriadi, dkk, 300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM, (Jakarta: Bestarai, 2000), 84

<sup>9</sup> Nurul Anam, *Buku Pedoman Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Berbasis Asset Based Community Development (ABCD) Tahun Akademik 2021/2022*. (Jember: LP3M, 2021), h. 8.

ABCD merupakan sebuah filosofi perubahan positif dengan pendekatan langkah siklus 5-D, yang sudah sukses dipakai dalam program-program perubahan berskala kecil dan besar, oleh ribuan organisasi di berbagai penjuru dunia. Adapun langkah-langkah siklus 5-D yang akan diterapkan di komunitas lembaga SMK Al-Qodiri Kelurahan Gebang diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Langkah-Langkah Siklus 5-D Yang Akan Diterapkan di Komunitas Lembaga SMP Plus Al-Qodiri Kelurahan Gebang<sup>10</sup>

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### *Implementasi Kegiatan*

Pelaksanaan pemberdayaan di Komunitas Lembaga SMP Plus Al-Qodiri Jember telah dilaksanakan dengan berbagai tahapan berikut yaitu tahap *Define*, *Discovery*, *Dream*, *Design* dan *Deliver*.

*Define* : Pendamping atau pelaku pemberdayaan menentukan “pilihan topik” dalam melakukan pendampingan di masyarakat. Di dalam tahapan ini langkah yang dilakukan yaitu: menentukan topik. Topik ini ditentukan pada tanggal 12 April 2023. Topik yang ditentukan yaitu: Peningkatan Kompetensi Guru PAI Melalui STEAM, dilanjutkan dengan *Discovery* : pendamping atau pelaku pemberdayaan melakukan proses pencarian yang mendalam, seperti

<sup>10</sup> Diadopsi dari Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3091 Tahun 2020 Tentang Paradigma Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020, Ditetapkan di Jakarta pada tanggal 08 Juni 2020, h. 33-34.

mencari dan mengidentifikasi 5 aset yang dimiliki komunitas, masalah yang dihadapi komunitas dan sebagainya, Adapun *discovery* yang digunakan di Komunitas Lembaga SMP Plus Al-Qodiri Jember adalah ada enam alat instrumen *Discovery* yaitu *Inquiry Based Silaturrahim*, *Community Mapping*, Pemetaan Asosiasi dan Institusi, *Individual Inventory Skill*, Aktifitas komunitas, dan Penentuan program bisa menggunakan skala prioritas. Selanjutnya *Dream*,

Tahapan ini merupakan mimpi atau keinginan atau tujuan yang diharapkan komunitas dampingan dalam mengembangkan aset (potensi) komunitas. Setelah menemukan 5 aset yang dimiliki komunitas dan fokus aset yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan keinginan atau tujuan untuk mengembangkan aset komunitas yang diinginkan atau diimpikan oleh Lembaga SMP Plus Al-Qodiri Jember. Adapun hasil rumusan tujuan atau impian yang diinginkan adalah meningkatkan kualitas guru PAI di SMP Plus Al-Qodiri Jember. Selanjutnya *Design*. Pada tahap ini, pendamping atau pelaku pemberdayaan dengan komunitas dampingan dan sebagainya memulai untuk merumuskan strategi, proses dan sistem, membagi peran dan tanggung jawab, membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi yang mendukung terwujudnya penyelesaian masalah komunitas dampingan dan perubahan yang diharapkan dari komunitas dampingan. Adapun hasil desain program yang akan dilakukan untuk mewujudkan keinginan, impian atau tujuan yang telah ditetapkan tersebut yaitu: a) Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Kompetensi Guru PAI SMP Plus Al-Qodiri Jember dalam Menciptakan kegiatan belajar mengajar berbasis STEAM. b) SDM yang terlibat dalam acara tersebut adalah Guru, c) Membuat keputusan dan mengembangkan kolaborasi dengan berbagai asosiasi, institusi dan koneksi dengan perguruan tinggi terkait yakni IAI Al-Qodiri Jember dalam hal ini diwakili oleh Dr. Muhamad Ansori, M.Pd.I. berikutnya tahap terakhir yakni *Deliver atau Destiny*. Tahap *Deliver* atau *Destiny* adalah tahap di mana setiap orang dalam organisasi mengimplementasikan berbagai hal termasuk pelaksanaan dan pengontrolan atau pengevaluasian program dampingan terhadap komunitas yang sudah dirumuskan pada tahap *Dream* dan *Design*. Tahap ini berupa kegiatan : a) pelaksanaan : Pelaksanaan pendampingan atau pemberdayaan yang berbentuk Pelatihan dan Pendampingan Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui STEAM dilaksanakan pada hari Selasa-Kamis tanggal 20-22 Juni 2023 mulai jam 08:00-selesai. Pelaksanaan tersebut berjalan dengan lancar dan sukses mulai dari pembukaan, acara inti (penyampaian materi

dan praktek), dan penutup.b) *controlling atau evaluating*, tahap ini dilakukan untuk melihat apakah proses pemberdayaan ini berjalan dengan optimal sesuai dengan keinginan dan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi akhir menunjukkan bahwa proses pemberdayaan ini berjalan dengan diinginkan yaitu meningkatkan kompetensi SDM Guru PAI melalui STEAM sehingga tercipta suasana KBM yang lebih baik, inovatif, kreatif dan menyenangkan di SMP Plus Al-Qodiri Jember.

### ***Dampak Perubahan***

Dengan demikian 5 tahapan tersebut (ABCD) menghasilkan peningkatan kompetensi asset SDM guru-guru PAI SMP Plus Al-Qodiri Jember dalam menciptakan dan menerapkan STEAM dalam pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran di kelas yang aktif, efektif, efisien, inovatif, dan sistematis.

### **Penutup**

Berdasarkan hasil pemberdayaan di Komunitas Lembaga RA Mikhrajul Ulum Pocangan Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember dengan menggunakan metode *Asset Based Community Development (ABCD)* dapat disimpulkan bahwa pemberdayaan dalam pengembangan profesionalisme dengan menerapkan STEAM, untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif, dan sistematis. Asosiasi dan institusi yang berkaitan dengan lembaga SMP Plus Al-Qodiri Jember serta para wali murid dan masyarakat yang telah berpartisipasi serta mendukung pelaksanaan program ini di komunitas SMP Plus Al-Qodiri Jember. Pelaksanaan pemberdayaan berjalan dengan optimal karena pemberdayaan ini menghasilkan pengembangan kualitas asset SDM guru-guru SMP Plus Al-Qodiri dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa pemberdayaan yang telah dilakukan di komunitas ini ternyata berdampak pada penambahan pendidikan di lembaga tersebut yaitu pada aspek kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar menjadi semakin bertambah dan variatif sehingga membantu para guru untuk mengembangkan potensi- potensi yang dimilikinya. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dengan adanya pemberdayaan ini memiliki peran yang sangat baik bagi guru dan siswa di SMP Plus Al-Qodiri Jember.



## Daftar Pustaka

- Teungku Muhammad Hasbi Ash Shidieqy, *Pedoman Shalat*. Semarang : PT. Pustaka Rizki, 2018
- Putra. Jamin, H. *Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru*. At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam. 2005.
- Sanusi, H. P.. Peran Guru PAI Dalam pengembangan Nuansa religius di sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 11(2), 2013
- Abu Zaeni, Agung Setiawan, Khotibul Umam, Pendampingan Bimbingan Sholat Kepada Anak-Anak TPQ Di Dusun Tambaksari Desa Kebonrejo Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri Tahun 2023, *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa*, Vol. 4, No. 1, April. 2023
- Finadatul Wahidah, Upaya Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini (Classroom Action Research di RA Mutiara Hati). *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 2021
- HC Indonesia Editor, "Sejarah Singkat Tentang STEM", [www.hotcourses.co.id](http://www.hotcourses.co.id). (25 Mei 2023)
- Patricia Aurelia, "Pentingnya Metode STEM dalam Perkembangan Anak Usia Dini", [www.scholae.co](http://www.scholae.co)>web. (07 Juni 2023)
- Supriadi, dkk, *300+ Ide Perencanaan Pembelajaran Berbasis STEAM*. Jakarta: Bestarai. 2000
- Nurul Anam, *Buku Pedoman Kuliah Kerja Mahasiswa (KKM) Berbasis Asset Based Community Development (ABCD) Tahun Akademik 2021/2022*. (Jember: LP3M, 2021), h. 8.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3091 Tahun 2020 Tentang Paradigma Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2020, Ditetapkan di Jakarta pada tanggal 08 Juni 2020, h. 33-34.

Copyright © 2023 *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa*: Vol. 4, No.2, Agustus 2023, , e-ISSN; 2745-5947

Copyright rests with the authors

Copyright of *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa* is the property of *JPMD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa* and its content may not be copied or emailed to multiple sites or posted to a listserv without the copyright holder's express written permission. However, users may print, download, or email articles for individual use.

<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/jpmd>