



Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran IT di SMPIT Raudhah Boarding School Berbasis SKKNI

Yayan Indra Irawan¹, Aras Ade Gia²

¹Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kel Air Kuti, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan

Email koresponden: yayanindairawan@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history
Received: 28-02-2026
Accepted: 21-03-2026
Published: 30-03-2026

Kata kunci:

Teknologi, Informasi, pembelajaran, Kompetensi, Ekstrakurikuler

Keywords:

Technology, Information, learning, Competency,

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. SMPIT Raudhah Boarding School (RBS) sebagai lembaga pendidikan Islam Terpadu memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam penguatan kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi peserta didik melalui ekstrakurikuler bidang IT. Namun, sekolah mengalami kendala berupa belum tersusunnya perangkat pembelajaran IT berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Untuk itu diperlukan pendampingan untuk pembuatan perangkat pembelajaran mengacu pada SKKNI bidang IT. Penyusunan dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil akhir berupa perangkat pembelajaran IT yang siap digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler.

ABSTRACT

The Ulu script is one of the indigenous cultural heritages of South Sumatra that developed within the inland communities of the region. As a distinctive local writing tradition, the preservation and transmission of the Ulu script to younger generations are essential to prevent its extinction. However, the limited knowledge and understanding among the youth have made this script increasingly unfamiliar. Therefore, this training plays a crucial role not only in providing understanding but also in supporting cultural preservation efforts. The training methods include introducing the script, understanding the letter forms and punctuation marks, as well as hands-on writing practice. Through this activity, participants are expected to recognize the basic characters of the Ulu script and apply them, whether using conventional writing media or through Microsoft Word, which now offers a digital version of the script.





PENDAHULUAN

SMPIT Raudhah Boarding School (RBS) memiliki ekstrakurikuler wajib dalam bidang (*Information Technology*), hal ini selaras dengan visi sekolah yaitu melek teknologi. Ekstrakurikuler ini menjadi daya tarik orang tua untuk menyekolahkan anaknya di RBS.

Dalam praktiknya instruktur IT memberikan materi sesuai dengan permintaan dari sekolah. Hal ini terkadang membuat instruktur kebingungan karena sekolah belum memiliki pedoman akademik IT yang jelas. Terkadang permintaan dari sekolah suatu waktu berubah. Untuk itu maka diperlukan perangkat pembelajaran ekstrakurikuler IT yang menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan output yang diharapkan

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar atau alat pendukung yang digunakan oleh guru dan siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran (Asapari, dkk. 2020). Perangkat pembelajaran ini meliputi Silabus, RPP, LKS, Bahan Ajar, Media Pembelajaran, dan Tes Hasil Belajar (Tees, 2018).

Saat ini, ekstrakurikuler Teknologi Informasi (IT) yang digunakan belum mengacu secara langsung pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), sehingga kurang mendukung pembentukan kompetensi teknis siswa yang sesuai dengan standar industri.

Penggunaan SKKNI sebagai acuan perangkat pembelajaran dikarenakan untuk menambah kompetensi siswa yang berbasis keahlian untuk bekerja. Secara teori dan prakteknya, SKKNI dapat diterapkan dan diadopsi oleh perusahaan untuk merumuskan kebijakan perusahaan serta strategi perusahaan di bidang SDM (Mahdane, dkk. 2018).Hal ini memungkinkan setelah tamat siswa memiliki keahlian dalam bidang TIK untuk dapat bersaing di dunia kerja.

MASALAH

Permasalahan mitra teridentifikasi melalui proses wawancara kepada kepala sekolah dan instruktur IT. Kepala sekolah selaku pimpinan menjelaskan bahwa hanya dua orang pegawai yang memiliki latar belakang bidang IT, yaitu operator dan kepala tata usaha. Namun karena perbedaan ranah pekerjaan maka tidak memiliki kompetensi untuk membuat kurikulum IT sebagai ekstrakurikuler unggulan. Untuk itu kepala sekolah mengajak mitra yaitu Universitas PGRI Silampari yang telah bekerjasama untuk mendampingi dalam pembuatan perangkat pembelajaran IT.

Sedangkan instruktur IT menjelaskan bahwa materi yang diberikan sudah sesuai dengan arahan kepala sekolah dan Yayasan secara lisan. Namun terkadang arahan sering berubah sedangkan materi belum selesai. Hal ini mengakibatkan instruktur dan siswa tidak focus dengan satu materi yang belum selesai dibahas.

Pada umumnya permasalahan sekolah dalam menerapkan ekstrakurikuler IT dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Belum tersusunnya kurikulum IT yang terintegrasi dengan SKKNI

Saat ini, ekstrakurikuler Teknologi Informasi (IT) yang digunakan belum mengacu secara langsung pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI), sehingga kurang mendukung pembentukan kompetensi teknis siswa yang sesuai dengan standar industri.



b. Keterbatasan pengetahuan guru dalam menyusun kurikulum berbasis SKKNI

Guru-guru IT di SMPIT Raudhah Boarding School belum mendapatkan pelatihan atau pendampingan teknis dalam mengadopsi dan mengimplementasikan SKKNI ke dalam perangkat pembelajaran pembelajaran, terutama dalam hal penjabaran unit kompetensi menjadi capaian pembelajaran dan indikator penilaian.

c. Belum tersedianya silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan standar industri

Sekolah belum memiliki dokumen perangkat pembelajaran turunan seperti silabus dan RPP yang dirancang berdasarkan standar kompetensi industri yang diatur dalam SKKNI, sehingga pembelajaran masih bersifat umum dan belum terarah pada pencapaian kompetensi tertentu yang relevan di dunia kerja digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang diusulkan terdiri dari:

1. Tahap perencanaan

Pada tahapan ini dilakukan pertemuan antara tim PKM dan pimpinan sekolah untuk membentuk tim perancang perangkat pembelajaran IT yang beranggotakan guru SMPIT Raudhah Boarding School dan Tim PKM Universitas PGRI Silampari. Setelah membentuk tim perancangan perangkat pembelajaran selanjutnya memilih bidang TIK berbasis SKKNI yang akan diterapkan di sekolah sebagai bekal keterampilan siswa. Selanjutnya adalah mengadakan workshop dengan mengundang mitra industri untuk pemetaan dalam membuat rancangan perangkat pembelajaran sesuai dengan SKKNI. Selanjutnya membuat kriteria apa saja yang harus ada dalam kurikulum IT.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini tim perancang perangkat pembelajaran IT membuat rancangan perangkat pembelajaran sesuai dengan SKKNI bidang TIK yang dipilih. Hasil dari workshop menjadi acuan apa saja materi yang akan diimplementasikan dalam ekstrakurikuler IT sesuai dengan kondisi di dunia industri saat ini.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang sudah jadi akan dievaluasi dan disahkan oleh pimpinan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini sekolah mempersiapkan tim yang akan membuat perangkat pembelajaran IT. Tim terdiri dari 5 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Sekolah Bidang Sarana dan Prasarana, Wakil kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan Guru Mata Pelajaran Informatika. Tugas tim adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan untuk praktek peserta didik.

Selanjutnya adalah pelaksanaan workshop penyusunan perangkat pembelajaran IT berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Sebagai pemateri yaitu bapak Toto

harianto, ST dan Junaidi, S.Kom dari Balai Latihan Kerja (BLK) kota Lubuklinggau. Materi yang disampaikan yaitu mengenai SKKNI.



Gambar 1. Workshop SKKNI

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini tim perancang perangkat pembelajaran mulai merancang perangkat dengan mengintegrasikan dengan SKKNI. Pada tahap ini menghasilkan materi pembelajaran untuk kelas 7,8, dan 9. Adapun materi yang akan diterapkan yaitu:

Tabel 1. Materi Pembelajaran Per Kelas

| No | Kelas | Materi |
|----|-------|------------------------------|
| 1 | VII | Materi Microsoft Office |
| 2 | VIII | Materi Komputer dan Jaringan |
| 3 | IX | Materi Multimedia |

Dari materi yang telah ditetapkan, selanjutnya adalah mencari submateri dan indikator sesuai dengan SKKNI.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini tim pengembang mempresentasikan hasil perancangan materi dan integrasi materi dengan SKKNI.



Gambar 2. Presentasi Materi Pembelajaran yang akan Diterapkan

PEMBAHASAN

Setelah kepala sekolah membentuk tim pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari guru dan unsur pimpinan sekolah, tim mengikuti workshop untuk integrasi materi pembelajaran dengan SKKNI bidang TIK. Workshop di adakan di ruang kelas dengan pemateri dari Balai latihan Kerja kota Lubuklinggau.

Materi workshop berhubungan dengan Standar Kompetensi Kerja nasional Indonesia (SKKNI) dari pengenalan SKKNI, Fungsi SKKNI, dan Jenis-Jenis SKKNI yang digunakan dalam bidang IT. Jenis-jenis SKKNI bidang IT yang dapat digunakan yaitu Aplikasi Komputer, Komputer Jaringan, dan Komputer Multimedia.

Selanjutnya tim akan mempresentasikan hasil integrasi perangkat pembelajaran dengan SKKNI bidang TIK. Tim pengembang telah menentukan materi pembelajaran yang akan diterapkan pada ekstrakurikuler IT di SMPIT Raudhah Boarding School yaitu Aplikasi Komputer Microsoft Office untuk kelas 7, Komputer Jaringan untuk kelas 8, dan Multimedia untuk kelas 9.

KESIMPULAN

Pendampingan perancangan perangkat pembelajaran ini memberikan dampak yang sangat positif bagi para guru di SMPIT Raudhah Boarding School. Kegiatan ini menjadi salah satu upaya penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didi. Dengan adanya perangkat pembelajaran ini, instruktur IT dapat melakukan kegiatan pembelajaran dan pelatihan lebih terarah.



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, kesempatan, serta kontribusi dalam pelaksanaan pendampingan ini. Melalui kegiatan ini, guru dapat merancang perangkat pembelajaran TIK dengan baik dan sesuai dengan SKKNI.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Universitas PGRI Silampari yang telah memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk hibah maupun izin penyelenggaraan kegiatan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Sains dan Teknologi yang telah berkenan hadir untuk mendukung kegiatan ini disela waktunya yang padat.

Tak lupa, penghargaan yang setulus-tulusnya penulis sampaikan kepada guru-guru dan unsur pimpinan SMPIT Raudhah Boarding School yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Antusiasme, semangat belajar, sangat membantu menciptakan suasana pelatihan yang interaktif dan bersemangat. Akhir kata, penulis berharap kerja sama yang telah terjalin dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan dalam berbagai aktivitas edukatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asapari, Mugni. 2020. *Desain Perangkat Pembelajaran Bahasa Inggris Kontekstual Model Pengembangan Borg & Gall (Teori, Konsep, Teknik, dan Implementasinya)*. Mataram: Sanabil Publishing.
- Tees, Sakina, dkk. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme pada Topik Gerak pada Benda. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 3(1), 30–37.
- Mahdane, Afri, dkk. 2018. Pengaruh SKKNI dan Kompetensi SDM terhadap Pengembangan SDM di Unit Profesi SDM dalam Menghadapi Era MEA. *Jurnal Manajemen Pengembangan Industri Kecil Menengah*, 13(1), 1–9.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, Walter, Carey, Lou, & Carey, James O. 2015. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Pribadi, Benny A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.



**SERUNTING SAKTI: Jurnal Pengabdian Masyarakat
Berbasis Kearifan Lokal**
<https://seruntingsakti.jurnal.susiloacademicpress.co.id/serunting>



Widoyoko, Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.