

PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL BAGI GURU-GURU SMP

Fitri Jamilah*, Primasari Wahyuni , Tomi Wahyu Septarianto

Universitas PGRI Yogyakarta

e-mail co Author: * fitrijamilah9@gmail.com

ABSTRAK

Era revolusi industri yang ditandai dengan kemajuan teknologi membawa banyak perubahan khususnya pada bidang pendidikan. Bersamaan dengan masa pandemi covid-19 dan pembelajaran dilakukan secara daring para guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran agar siswa tetap aktif dan interaktif. Salah satunya adalah dapat mengembangkan bahan ajar digital. SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta memiliki visi agar seluruh guru dapat meningkatkan kompetensi, sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Pelaksanaan pengabdian diharapkan dapat membantu sekolah, khususnya para guru agar dapat menyusun dan mengembangkan bahan ajar digital dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang interaktif. Tim pengabdian melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi canva dan fliphtml5 kepada para guru. Keunggulan dua aplikasi tersebut adalah sederhana, dengan template yang variatif untuk mendesain bahan ajar agar memiliki tampilan yang lebih menarik. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu: tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan pengabdian melalui pelatihan pembuatan bahan ajar digital mendapatkan respon yang sangat baik, sehingga kedepannya dapat meningkatkan kompetensi guru.

Kata Kunci: bahan ajar, digital, SMP

PENDAHULUAN

Bahan ajar dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang sedang dilaksanakan. Kurikulum menjabarkan rancangan pembelajaran, bahan ajar, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk membangun pengalaman belajar. Kurikulum merupakan salah satu elemen pembelajaran yang harus ada dalam instansi pendidikan (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Bahan ajar menjadi salah satu pendukung untuk menyampaikan pesan yang tertuang dalam kurikulum. Pesan tersebut memuat prinsip, kaidah, konsep, prosedur, maupun fakta yang telah tersusun secara sistematis. Guru dituntut profesional dengan memahami materi yang akan diajarkan dengan didukung berbagai macam kompetensi. Kompetensi tersebut berupa strategi, pendekatan, teknik, interaksi atau pengelolaan kelas, mampu mengembangkan bahan ajar, media, dan evaluasinya. Salah satu faktor agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan menyeluruh, maka materi pembelajaran perlu dikembangkan. Proses pengembangan materi dapat dengan cara mengembangkan bahan ajar.

Guru harus memiliki kompetensi untuk dapat meenumbuhkan motivasi dan minat siswa, khususnya pada pembelajaran di masa pandemi covid-19. Salah satunya melalui model pembelajaran *e-learning* (Darmawan dan Bariyah, 2018). Bahan ajar digital merupakan bagian dari pembelajaran *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Hal ini juga didukung kondisi siswa SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta yang terbiasa dan mahir dalam menggunakan computer, laptop, dan *smartphone*. Kondisi tersebut sangat mendukung untuk memanfaatkan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. Di samping itu, memanfaatkan bahan ajar digital dapat meningkatkan kemandirian belajar. Kemandirian belajar dapat diberikan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, memberikan peluang secara bebas untuk menemukan informasi dan pemahamannya secara mandiri (Mariage, 2020). Motivasi, minat, dan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar secara mandiri (Roesler, 2016).

Guru seringkali memanfaatkan buku seperti buku paket sebagai sumber belajar. Hal ini dikarenakan buku paket menjadi referensi yang paling mudah ditemui di sekolah dan dianggap relevan. Buku paket didesain sesuai dengan acuan kurikulum yang berlaku, meskipun terkadang ada sebagian materi tidak sesuai. Ketidaksesuaian materi menjadi sebuah peluang bagi guru untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan inovatif. Materi yang tertuang pada bahan ajar dapat didesain dengan memanfaatkan teknologi. Era revolusi industri 4.0 yang telah berkembang menjadi revolusi industri 5.0, menempatkan manusia sebagai pusat peradaban (Skobelev, P. O., & Borovik, 2017). Revolusi industry 5.0 menawarkan *super smart society* dalam konsep utamanya (Nirmala, J, 2016). Hal ini berdampak pada pemanfaatan teknologi dalam aktivitas kehidupan khususnya dalam dunia pendidikan. Kemajuan dan perkembangan teknologi menjadikan bermunculan berbagai macam aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan bahan ajar.

Depdiknas memaparkan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan ajar yaitu: 1) bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa; 2) membantu siswa memperoleh alternatif bahan ajar; 3) memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Guru harus mengembangkan kompetensinya dan bertugas sebagai motor penggerak dalam aktivitas pembelajaran. Guru bertanggungjawab untuk dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Di samping itu, situasi pandemi Covid 19 yang belum stabil menuntut guru untuk mengembangkan kretaitivasnya secara maksimal.

Selama pandemi covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring adalah sebuah aktivitas pembelajaran yang bertujuan mentransfer pengetahuan dengan memanfaatkan jaringan, video, audio, gambar, komunikasi teks, maupun perangkat lunak (Basilaia & Kvavadze, 2020). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara *online* atau dalam jaringan

(Banggur, dkk, 2018). Kebijakan menjaga jarak (*social distancing*) dan *physical distancing* menjadikan semua aspek dalam pendidikan melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau siswa belajar di rumah masing-masing. Hal ini menjadi solusi terbaik sehingga guru dan siswa diharapkan mampu memanfaatkan fasilitas yang menunjang salah satunya bahan ajar digital.

Banyak guru yang belum siap mengembangkan bahan ajar digital. Kondisi tersebut menjadi kendala dalam pembelajaran di sekolah. Kondisi pandemi yang belum stabil dan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, sejatinya dapat berpeluang besar bagi guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar digital. Bahan ajar digital dapat membantu memudahkan siswa belajar selama proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan dari rumah merumakan anjuran dari pemerintah untuk menekan wabah covid-19 agar tidak semakin meluas (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana, 2019). Pembelajaran yang telah dilakukan pada umumnya guru menggunakan *platform* aplikasi seperti *Whatsapp* yang hanya sekedar instruksi pemberian tugas. Hal ini tentu akan menjadi kejenuhan bagi peserta didik (Fatimah, & Nicky D. P, 2022).

Sedangkan pembelajaran bukan hanya memberikan pengetahuan saja, namun juga penilaian afektif harus didapatkan oleh peserta didik. Hal tersebut bergantung pada komitmen dari peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Adapun pelaksanaan pengabdian ini bertujuan memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan, mendesain sebuah bahan ajar digital dengan memanfaatkan aplikasi *canva* dan *html5*.

METODE

Pelaksanaan pengabdian dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Minggir Sleman, Yogyakarta. Pegabdian dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan tim pelaksana pengabdian melakukan observasi dan perizinan. Pada tahapan observasi tim pengabdian menggali terlebih dahulu informasi khususnya kepada guru dan pihak sekolah mengenai pengetahuan yang dimiliki serta kendala apa saja yang dialami dalam mengembangkan bahan ajar.

Selanjutnya, tim pengabdian melakukan proses perizinan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Yogyakarta (LPPM) UPY. Pada tahap pelaksanaan tim pengabdian membagi menjadi dua tahapan pelaksanaan. Tahapan pertama memberikan materi melalui ceramah dan diskusi. Aktivitas diskusi bertujuan untuk memperdalam pemahaman terkait pengetahuan guru-guru mengenai bahan ajar digital. Tahapan kedua adalah pelaksanaan yang memuat aktivitas guru mempraktikkan dan mendesain bahan ajar digital. Pada tahapan evaluasi para guru mencoba mempresentasikan hasil bahan ajar digital yang telah dikembangkan sekaligus untuk memberikan penilaian dan evaluasi sehingga

mengetahui kendala apa saja yang terjadi serta menemukan solusi dalam pengembangan bahan ajar digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2022 di SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta. Kegiatan pengabdian dihadiri oleh 1 kepala sekolah dan 15 guru seluruh bidang studi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan masih dalam situasi pandemi covid-19, sehingga sangat relevan karena aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring. Itu artinya pelatihan bahan ajar digital menjadi bekal pengetahuan untuk para guru karena bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dipraktikkan dalam proses pembelajaran daring. Adapun rincian kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan menghasilkan data-data berupa pengetahuan awal para guru dan aktivitas pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi. Selanjutnya tim pengabdian mendapatkan surat penugasan dari LPPM, UPY untuk melaksanakan pengabdian berupa pelatihan pembuatan bahan ajar digital kepada guru-guru SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta. Hasil observasi dan analisis menunjukkan bahwa guru-guru di SMP Muhammadiyah 1 Minggir sebagian besar belum memahami teknologi, khususnya pengetahuan perkembangan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar digital. Sementara itu, para siswa adalah generasi *digital native* yang artinya siswa sudah memiliki pengetahuan dan akrab tentang teknologi digital dengan dibuktikan mereka telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti laptop, computer, *smartphone*. Pembelajaran daring yang berpeluang besar memanfaatkan teknologi ternyata hanya sebatas mengirimkan materi melalui WA dalam bentuk sederhana seperti ppt atau link yang terhubung dengan google.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran di era pandemi covid-19 harus didukung dengan kreativitas guru untuk mengembangkan bahan ajar digital. Di samping itu, fasilitas yang diberikan sekolah berupa lab komputer, jaringan internet belum dimanfaatkan guru secara maksimal untuk mengembangkan bahan ajar digital. Siswa yang merupakan generasi *digital native* sebenarnya juga lebih tertarik jika guru berperan aktif dalam mengembangkan bahan ajar digital, sehingga proses pembelajaran meskipun dilaksanakan secara daring menjadi lebih bervariasi, tidak monoton dan lebih interaktif. Berdasarkan hasil analisis awal tersebut maka pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar secara digital sangat dibutuhkan guru dan siswa, sehingga menjadi alasan yang sangat kuat untuk melaksanakan pengabdian di SMP Muhammadiyah 1 Minggir, Sleman, Yogyakarta.



Gambar 1: Tim Pengabdian melakukan Observasi Awal

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dihadiri satu kepala sekolah dan lima belas guru seluruh bidang studi. Pelatihan dilaksanakan pukul 09 -14 WIB yang bertempat di ruang lab komputer.



Gambar 2: Tim Pengabdian bersama Kepala Sekolah dan Guru

Prosedur pengabdian dilaksanakan melalui dua tahapan. Tahapan pertama tim pengabdian menyampaikan materi dan berdiskusi bersama seluruh peserta pengabdian. Materi diberikan melalui presentasi. Ada pun materi yang diberikan terkait dengan Ruang lingkup bahan ajar, Tujuan mengembangkan bahan ajar, manfaat, serta aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital. Materi yang dikembangkan memuat pengenalan dasar-dasar aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar digital. Aplikasi sederhana dan tidak berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain bahan bahan ajar adalah melalui link www.canva.com. Pemilihan template yang disediakan sangat variatif sehingga desain bahan ajar bisa lebih menarik siswa SMP karena bisa ditampilkan dengan *full colour* dan animasi. Hasil desain dapat dipublikasikan atau diakses melalui aplikasi tersebut dan melalui aplikasi

lain seperti <https://fliphtml5.com>. Siswa dapat mengunduh melalui link yang telah dibagikan.



Gambar 2: Tim Pengabdian memberikan Materi

Selanjutnya pada tahap kedua seluruh guru mencoba mendesain bahan ajar berupa bahan ajar digital sesuai dengan bidang studi yang diampu. Pada tahap ini tim pengabdian memandu para guru dalam mengembangkan dan mendesain bahan ajar digital.



Gambar 3: Aktivitas Guru dalam Pelatihan

3. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi tim pengabdian melakukan refleksi terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Pada tahapan ini tim pengabdian memberikan pertanyaan reflektif terkait dengan pemahaman yang telah diperoleh para guru. Hal ini dilakukan untuk menggali seberapa jauh pemahan guru memahami materi pelatihan. Pertanyaan yang telah diberikan guru adalah sebagai berikut.

- Apakah Bapak/Ibu telah memahami seluruh rangkaian pelatihan?
- Hal-hal apa saja yang paling menarik dari seluruh rangkain pelatihan?
- Apakah Bapak/Ibu menemukan kendala dalam mengikuti rangkaian pelatihan?
- Pada tahapan apa Bapak/Ibu memiliki performansi terbaik?

- e. Apakah Bapak/Ibu menjadi lebih bersemangat untuk mengembangkan bahan ajar digital?
- f. Ide apa saja yang akan menjadi tindak lanjut Bapak/Ibu setelah mengikuti serangkaian pelatihan yang telah dilakukan?
- g. Apakah bapak ibu puas mengikuti pelatihan hari ini?
- h. Apakah target yang diinginkan dalam pelatihan ini telah tercapai?

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan bahan ajar digital telah kami laksanakan sesuai dengan prosedur dan tahapan yang telah direncanakan. Para guru telah mengikuti pelatihan dengan maksimal dan antusias. Kegiatan pelatihan diharapkan mampu memberikan manfaat berupa pengetahuan, keterampilan dalam mengenal dan mendesain bahan ajar digital. Hasil pelatihan dapat diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar digital tentunya akan lebih menarik dan variatif, serta memfasilitasi siswa yang tergolong digital native. Tim pengabdian memiliki harapan agar kedepannya kepala sekolah dan para guru tetap terus mengembangkan diri, memberikan inovasi dan mampu menciptakan proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar digital. Berdasarkan hasil evaluasi Para guru juga menghendaki adanya pelatihan lanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMP Muhammadiyah 1 Minggir Sleman, Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian, saling berbagi pengalaman dan ilmu bersama para guru. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan serangkaian kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). "Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia". Dalam Jurnal: *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>. ^[L]_{SEP}
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152-165. <https://doi.org/10.21009/JTP2002.5>.
- Darmawan D., Kartawinata H., dan Astorina W. (2018). Development of Web-based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara". *Journal of Computer Science*, hal. 562-573. DOI:10.3844/jcssp.2018.562.573.
- Fatimah, & Nicky D. P. 2022. "Studi Literatur: Kejenuhan Belajar pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19". Dalam Jurnal: *JI-MR*, 3(1).
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2021). "Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era". Dalam Jurnal: *Budapest*

- International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), 4(4), 8150–8154.
- Mariage, T. V., Englert, C. S., Plavinck, J. B. (2020). Teaching Early Learners With Autism to Follow Written Directions: Making Text Mediate Action to Promote Independence. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 1(36), 36-46. <https://doi.org/10.1177/1088357620943501>.
- Nirmala, J. 2016. "Super Smart Society: Society 5.0. Robotics Tomorrow". <https://www.roboticstomorrow.com/article/2016/09/super-smart-society-society-50/8739>. ^[1]_{SEP}
- Rosler, R. A. (2016). Independence Pending: Teacher Behaviors Proceeding Learner Problem Solving. *Journal of Reserch in Music Education*, 4(64), 454-473. <https://doi.org/10.1177/0022429416672858>.
- Skobelev, P. O., & Borovik, S. Y. 2017. "On The Way From Industry 4.0 to Industry 5.0: from Digital Manufacturing to Digital Society". Dalam Jurnal: *International Scientific Journal Industry 4.0*, 2(6), 307-311.