

Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu

Nurhikma
UIN Fatmawati Bengkulu

nurhikma@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Submitted: 2024-09-13 | Revised: 2024-11-20 | Accepted: 2024-11-26

Abstract. The main focus of this service activity is the ability of classroom teachers and subject teachers in developing digital teaching materials as an alternative teaching material in the implementation of classroom learning. The purpose of this activity is to equip teachers with the concept of developing digital teaching materials both theoretically and practically. The method used in the implementation of this assistance is Focus Group Discussion (FGD) on the development of digital teaching materials for teachers and assistance in the development of teaching materials. The results of this activity are: (1) the implementation of focus group discussions on the development of digital teaching materials for classroom teachers and subject teachers at SDN 106 Bengkulu City, (2) the implementation of mentoring activities in developing digital teaching materials for classroom teachers and subject teachers in SDN 106 Bengkulu City, (3) increasing teacher knowledge about procedures for developing digital teaching materials and increasing teacher skills in the form of the ability to make simple digital teaching materials.

Keywords: Community Service, Teachers, Development of Teaching Materials, Digital Teaching Materials

Abstrak. Fokus utama kegiatan pengabdian ini adalah kemampuan guru kelas dan guru mata pelajaran dalam mengembangkan bahan ajar digital sebagai salah satu bahan ajar alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk membekali para guru tentang konsep pengembangan bahan ajar digital baik secara teoritis maupun praktis. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah pendampingan dan konsultasi dalam pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh nara sumber kepada guru sebagai peserta kegiatan. Hasil dari kegiatan ini berupa: (1) Terlaksananya pendampingan dan konsultasi dalam focus group discussion tentang pengembangan Bahan ajar digital bagi guru kelas dan guru mata pelajaran di SDN 106 Kota Bengkulu, (2) Meningkatnya pengetahuan guru tentang prosedur pengembangan bahan ajar digital, (3) dan bertambahnya keterampilan guru berupa kemampuan membuat bahan ajar ajar digital sederhana.

Kata Kunci: Guru, Pengembangan Bahan Ajar, Bahan Ajar Digital

Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 di Indonesia mengakibatkan inovasi pembelajaran berbasis digital dan teknologi menjadi sebuah keniscayaan (Priyatmoko, 2018).

Termasuk didalamnya mengharuskan pengambil kebijakan khususnya di bidang pendidikan untuk melakukan perubahan pola pembelajaran dari pertemuan secara langsung di sekolah menjadi pembelajaran tanpa batasan ruang dan waktu serta memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital (Ahmadi & Ibda, 2019). Pembelajaran jarak jauh ini kemudian menimbulkan kendala dan tantangan dalam menyediakan media dan bahan ajar yang sesuai karena berkaitan erat dengan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Disamping itu, kurikulum 2013 yang diberlakukan dalam sistem pendidikan saat ini menuntut kegiatan pembelajaran berorientasi pada siswa dengan mengedepankan pengetahuan-pengetahuan faktual sesuai tuntutan pada masing-masing kompetensi dasar (Hayati, 2017). Keterbatasan sumber belajar, peserta didik yang heterogen, perkembangan kognitif siswa pada tahap oprasional konkret serta kendala finansial menjadi kendala dan tantangan yang harus dipecahkan. Hal inilah yang kemudian membutuhkan inovasi dan kreativitas guru sebagai ujung tombak pendidikan untuk dapat mengembangkan bahan ajar berbentuk digital sesuai tujuan pembelajaran dan memenuhi tuntutan perkembangan teknologi (Djamaludin & Wardana, 2019).

Hasil wawancara dengan Wakil Kepala bidang Kurikulum SD Negeri 106 kota Bengkulu, Ibu Eni Ratnawati, S.Pd diketahui bahwa realitas guru di SDN 106 kota Bengkulu sudah menggunakan bahan ajar dalam bentuk bahan ajar siap pakai namun belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang dikembangkan sendiri. Hal ini mengakibatkan kebutuhan akan bahan ajar yang beragam belum terpenuhi sehingga membutuhkan inovasi kreatif dari guru sebagai pendidik untuk menemukan dan membuat bahan ajar digital sesuai kebutuhan pada masing-masing kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Masalah nya adalah guru belum mampu untuk membuat bahan ajar berbentuk digital secara mandiri karena belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang mencukupi terkait hal tersebut (Eni Ratnawati, 2022).

Untuk menjawab tantangan ini, maka kegiatan pendampingan pengembangan bahan ajar digital bagi guru ini dipandang perlu dilakukan sebagai upaya dalam membantu guru agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital berupa video pembelajaran, flow card, power point, comic sains, dan lain-lain secara mandiri. Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pendampingan dengan melibatkan tenaga ahli pada bidang pengembangan bahan ajar digital sebagai narasumber kegiatan.

Melalui kegiatan pendampingan ini diharapkan terjadi perubahan paradigma guru dalam pemanfatan bahan ajar digital. Guru yang awalnya hanya menggunakan bahan ajar digital siap pakai jadi memiliki pengetahuan tentang pengembangan bahan ajar digital dan bisa membuat bahan ajar digital secara mandiri. Sehingga kebutuhan bahan ajar yang beragam sesuai kompetensi dan karakteristik pada setiap mata Pelajaran berbeda dapat terpenuhi.

Metode Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu. Pendampingan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 06 Agustus 2022. Peserta kegiatan ini berjumlah 20 orang yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Secara terperinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Daftar Nama Peserta Kegiatan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital

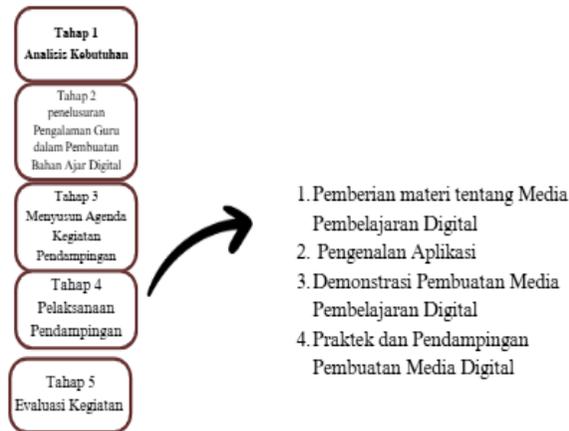
No	Nama	Jabatan
1	Tunsia Aini, M.Pd	Peserta
2	Yesi Susanti, S.Pd	Peserta
3	Murniaty Mustafa, S.Ag	Peserta
4	Yeti Heriani, S.Pd.i	Peserta
5	Agusalim, S.Pd	Peserta
6	Sakti Kapoor, S.Pd	Peserta
7	Eny Ratnawati, S.Pd	Peserta
8	Endang Setyowati, S.Pdi	Peserta
9	Marleni Diana, S.Pd	Peserta
10	Mika Kurnia, S.Pd	Peserta
11	Erti Fordayani, S.Pd.i	Peserta
12	Lensi Sismita, S.Pd	Peserta
13	Aprizal Heryadi, S.Pd	Peserta
14	Sejhiarti, S.Pd.i	Peserta
15	Lidia Febriani, S.Pd	Peserta
16	Usfi Arifatul Inayah, S.Pd	Peserta
17	Hervina Oktapopianti, M.Pd	Peserta
18	Lilis Oktaviani, S.Pd	Peserta
19	Fera Natasia, M.Pd	Peserta
20	Gita Isrofatur	Peserta

Adapun metode kegiatan ini adalah pendampingan serta konsultasi tentang pengembangan bahan ajar digital dan dilakukan dalam bentuk pemberian pengetahuan tentang konsep pengembangan bahan ajar digital dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital sebagai upaya untuk memberikan bimbingan kepada guru-guru dalam pembuatan bahan ajar digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh. Peningkatan Pemahaman, pendampingan, serta konsultasi diberikan kepada peserta dengan melibatkan nara sumber yang memiliki keahlian dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Kegiatan ini dilakukan dalam dua sesi. *Pertama*, pemberian materi tentang konsep media pembelajaran digital dan pengenalan aplikasi. *Kedua*, Demonstrasi

Pembuatan media pembelajaran digital dan praktek serta pendampingan dan konsultasi pembuatan bahan ajar digital bagi guru peserta kegiatan pendampingan.

Secara umum keseluruhan tahap kegiatan pendampingan ini dapat dilihat pada table berikut:



Gambar 1. Flowchart Kegiatan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital

Hasil dan Pembahasan

Pra pelaksanaan dan Persiapan

Tahap awal pada kegiatan ini kami mengumpulkan berbagai informasi tentang Sumber Daya Manusia, kemampuan guru dan penggunaan dan pengembangan bahan ajar digital, dan ketersediaan sarana prasarana penunjang. Basis data ini diperoleh melalui beberapa tahap. *Pertama*, Pengumpulan data tahap awal difokuskan langsung pada lokasi penelitian di SDN 106 Kota Bengkulu. Peneliti mewawancarai Kepala Sekolah dan Wakil Kepala sekolah kondisi real yang ada pada SDN 106 Kota Bengkulu baik dari aspek kesiapan Sarana Prasarana ataupun Sumber Daya Manusia. *Kedua*, peneliti memprediksi data yang diperoleh berupa: 1) Ketersedian sarana prasarana penunjang kegiatan berupa Laptop/Komputer, infokus, dan jaringan internet; 2) kondisi real guru dalam pemanfaatan bahan ajar digital untuk pembelajaran; 3) Kegiatan pendampingan yang dibutuhkan dalam upaya memberikan tambahan pengetahuan bagi guru pada aspek pembuatan dan penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran. Tiga basis data ini menjadi informasi utama bagi fasilitator untuk melakukan pendampingan yang tepat bagi guru di SDN 106 Kota Bengkulu.

Pelaksanaan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital Penyampaian Materi Tentang Bahan Ajar Digital

Pengembangan bahan ajar digital merupakan salah satu kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran dewasa ini. Tuntutan kurikulum dan perkembangan teknologi memaksa guru dan peserta didik beradaptasi dalam pemanfaatan bahan ajar digital pada pembelajaran. Luasnya tujuan pembelajaran, dalamnya substansi materi, dan beragam keterampilan yang harus dicapai peserta didik dalam proses pendidikan merupakan tantangan dan peluang untuk segera ditanggapi guru dan seluruh komponen sekolah.

Guru dan guru mata pelajaran sudah menggunakan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran baik berupa buku digital ataupun media ajar digital. Namun bahan ajar digital yang digunakan merupakan bahan ajar siap pakai yang sudah tersedia dan masih terbatas sehingga belum mencukupi kebutuhan bahan ajar untuk seluruh Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagai salah satu upaya mengatasi keterbatasan ini maka diadakanlah kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar digital bagi guru.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama pembekalan teori dan konsep. Sesi kedua praktek dan kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar. Materi secara lebih detil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Materi Kegiatan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital

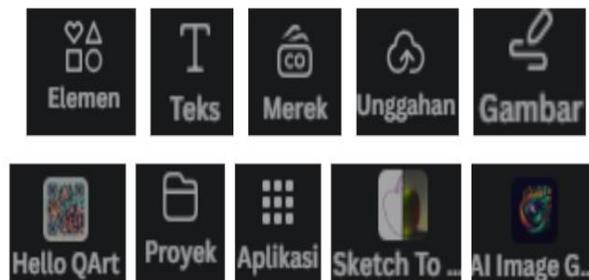
Waktu	Materi	Pemateri
Sabtu/06-08-2022/ 08.30-09.30 wib	Media Pembelajaran Digital dan Pengenalan Aplikasi	Dibi Afriansyah, M.Pd
Sabtu/06-08-2022/ 10.00-11.00 wib	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	
Sabtu/06-08-2022/ 11.00-12.00 wib	Demonstrasi Pembuatan Media Pembelajaran Digital	
Sabtu/06-08-2022/ 13.00-16.00 wib	Praktek dan Pendampingan Pembuatan Media	

Pada sesi pertama fokus kegiatan ada pada penyampaian materi dan pengetahuan tentang konsep bahan ajar digital dan pengembangannya. Materi *pertama*, narasumber menyampaikan tentang konsep bahan ajar digital, defenisi, fungsi dan manfaat, serta jenis-jenis bahan ajar digital. Beberapa jenis bahan ajar digital ini diantaranya: e-book (buku elektronik), modul interaktif, vidio pembelajaran, situs, web pembelajaran, Learning Manajemen System (LMS), simulasi dan virtual reality (VR), infografis, podcast dan audio learning, game pembelajaran, aplikasi edukasi, media presentasi, dan lain-lain. Dalam penggunaannya bahan ajar digital ini dapat berfungsi sebagai pengganti penjelasan guru dikelas atau sebagai alat peraga guru dalam pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian materi tentang konsep bahan ajar digital oleh narasumber

Dalam pembuatan bahan ajar digital ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan, diantaranya Canva, Powtoon, Preezi, Microsoft Sway, iSpring Suite, Book Creator, dan berbagai aplikasi lainnya. Pada kegiatan pendampingan ini narasumber fokus pada pengenalan aplikasi canva dan tools-toolsnya sebagai aplikasi yang akan digunakan. Canva merupakan aplikasi yang sangat populer digunakan dalam membuat desain visual seperti infografis, whorksheets, brosur, poster, template presentasi, vidio pembelajaran, buku cerita bergambar, dan bahan ajar digital lainnya. Aplikasi ini juga sudah terintegrasi dengan kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI).



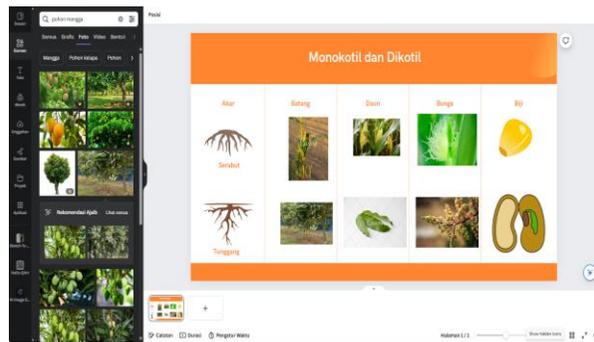
Gambar 3. Tools pada aplikasi Canva

Materi *kedua*, narasumber menyampaikan tentang langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital. Dalam proses pengembangan bahan ajar

digital ada beberapa model pengembangan yang dapat digunakan. Pada kegiatan ini nara sumber fokus mengenalkan satu model pengembangan yaitu model ADDIE. Tahap pengembangan pada model ini meliputi: (1) analysis (analisis); (2) design (desain/perancangan); (3) development (pengembangan); (4) implementation (implementasi/pelaksanaan); dan (5) evaluation (evaluasi/penilaian) (Li & Sun, n.d.; Swanson, 2006; Zou et al., n.d.)

Demonstrasi Pembuatan Bahan Ajar Digital

Pada tahap ini narasumber mendemonstrasikan cara membuat bahan ajar digital secara bertahap. Aplikasi yang dipilih pada kegiatan ini adalah aplikasi Canva, dengan pertimbangan bisa diakses secara gratis pada akun premium sebagai pendidik. Narasumber secara bertahap mempraktekan proses pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ini. Narasumber memberikan contoh penggunaan berbagai tools dan element Canva untuk membuat video tentang tumbuhan monokotil dan dikotil sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPA. Setelah demonstrasi kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab seputar contoh pembuatan bahan ajar tersebut.



Gambar 3. Demonstrasi pembuatan bahan ajar digital dengan Canva

Praktek Pembuatan Bahan Ajar Digital Oleh Peserta

Sesi kedua kegiatan ini meliputi praktek pembuatan bahan ajar digital oleh peserta dan pendampingan dari narasumber. Pada kegiatan praktek ini masing-masing peserta menggunakan perangkat komputer dan jaringan wifi yang telah disediakan oleh pihak sekolah selaku fasilitator kegiatan. Tahapan kegiatan praktek pembuatan bahan ajar digital ini meliputi:

1. Masing-masing guru diarahkan untuk login ke akun Canva yang sudah terdaftar.
2. Guru memilih jenis desain bahan ajar yang akan dibuat pada tools Canva
3. Guru membuat bahan ajar digital sesuai mata pelajaran yang diampuh dengan menggunakan tools pada aplikasi Canva
4. Narasumber mendampingi peserta dalam proses pembuatan bahan ajar digital

5. Bahan ajar hasil desain guru disimpan untuk dibagikan dan dilihat oleh narasumber dan peserta lainnya.

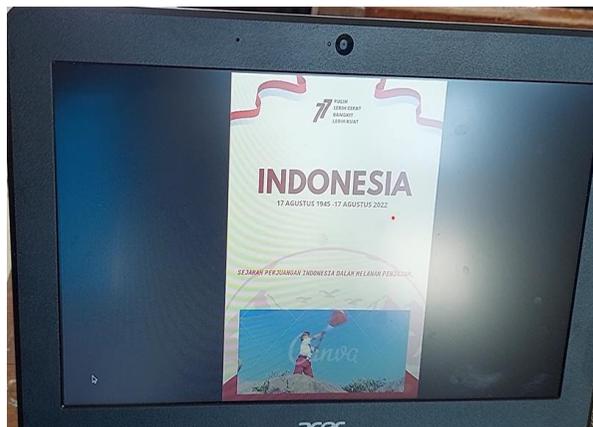


Gambar 4. Praktek dan pendampingan pembuatan bahan ajar digital

Outcome atau Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan ini berupa: *pertama*, perubahan mindset peserta dari menggunakan bahan ajar digital menjadi membuat bahan ajar digital. *Kedua*, bertambahnya pengetahuan dan wawasan peserta tentang bahan ajar digital. *Ketiga*, peserta mengenal dan dapat menggunakan aplikasi Canva. *Keempat*, peserta dapat menghasilkan produk berupa bahan ajar digital melalui kegiatan praktek dan pendampingan sesuai mata pelajaran yang diampuh.

Dari kegiatan ini dihasilkan beberapa video pembelajaran sederhana hasil karya guru-guru peserta kegiatan Pendampingan.



Gambar 5. Contoh video pembelajaran hasil karya guru-guru peserta kegiatan Pendampingan

Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Digital

Ada beberapa faktor pendukung pada pelaksanaan kegiatan ini, diantaranya; (1) persentase guru berusia muda cukup tinggi berkisar 70 % dari total seluruh guru; (2) manajemen sekolah diwakili oleh kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum memberikan dukungan penuh dengan menyediakan ruangan, wifi, dan perangkat komputer untuk seluruh peserta; dan (3) antusiasme dan tingkat keterlibatan guru dalam kegiatan sangat baik dibuktikan dengan kehadiran dan keaktifan peserta dalam kegiatan dari awal hingga akhir kegiatan.

Disamping faktor pendukung di atas, ada pula beberapa faktor penghambat yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kedepannya. Diantaranya: (1) perangkat komputer yang tersedia disekolah belum mencukupi untuk semua kelas; (2) jaringan wifi baru tersedia di ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang Tu, Perpustakaan, dan beberapa kelas disekitarnya tetapi belum bisa menjangkau seluruh ruang kelas di sekolah; dan (3) fasilitas infokus sebagai alat bantu dalam menampilkan bahan ajar digital pada saat proses pembelajaran dikelas yang tersedia belum mencukupi untuk seluruh kelas sehingga penggunaannya harus bergantian.

Rencana Tindak Lanjut

Rencana tindak lanjut kegiatan pendampingan ini terdiri dari tiga bentuk kegiatan, meliputi:

1. Evaluasi hasil kegiatan pendampingan

Evaluasi hasil kegiatan pendampingan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan kegiatan membantu peserta mengembangkan keterampilan dalam membuat bahan ajar digital. Untuk mendapatkan informasi ini, kami melakukan wawancara dengan salah satu guru sebagai peserta pendampingan dan melihat dari produk bahan ajar digital yang dibuat oleh peserta. Dari informasi ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan terlaksana dan berdampak baik bagi peserta pelatihan.

2. Pembentukan komunitas belajar

Pembentukan komunitas belajar bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran secara berkelanjutan. Komunitas ini tidak hanya menyediakan ruang bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan saja, tetapi juga membangun rasa kebersamaan dan meningkatkan motivasi. Di dalam komunitas ini, para guru dapat saling mendukung, bertukar gagasan, dan bekerja sama dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang pengembangan bahan ajar digital. Contoh forum ini dapat berupa kelompok diskusi atau forum daring berupa

whatsapp group sebagai sarana yang efektif untuk berkomunikasi dan berbagi informasi di antara anggota komunitas.

Kesimpulan

Guru sebagai ujung tombak pertama pelaksana pendidikan membutuhkan upgrade pengetahuan dan keterampilan terutama yang berkaitan dengan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan pendampingan pengembangan bahan ajar digital ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam menjawab tuntutan dan kebutuhan inovasi bahan ajar digital dalam pembelajaran tersebut. Metode dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk pendampingan dan konsultasi secara intensif yang dilakukan oleh nara sumber kepada guru sebagai peserta kegiatan. Pendampingan dan konsultasi ini bertujuan untuk membimbing guru secara langsung dalam proses pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan ini dilakukan dalam dua sesi. Sesi pertama, penyampaian materi, pengenalan aplikasi Canva, demonstrasi pembuatan bahan ajar digital, dan tanya jawab. Sesi kedua, praktek pembuatan bahan ajar digital oleh peserta dan kegiatan pendampingan. Dari kegiatan ini peserta mendapatkan manfaat berupa perubahan mindset dari hanya menggunakan bahan ajar digital menjadi dapat dan mau membuat bahan ajar digital, bertambahnya tentang bahan ajar digital, mengenal dan dapat menggunakan aplikasi Canva dan dapat menghasilkan produk berupa bahan ajar digital sesuai mata pelajaran yang diampuh. Kegiatan ini didukung dengan jumlah guru berusia muda sekitar 70% dari seluruh peserta. Sedangkan faktor penghambat kegiatan berkaitan dengan fasilitas wifi, laptop, dan infokus yang belum mencukupi untuk jumlah seluruh kelas.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2019). Relevansi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. In *CV Pilar Nusantara* (Vol. 1, Issue April).
- Priyatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi pendidikan Islam di Era 4.0. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2).
- Purnama, S. (2016). Metode Kegiatan Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purnomo, F. A. (2021). Rancang Bangun Dan Evaluasi Media Pengenalan Hewan Serangga Dengan Teknologi Augmented Reality. *Indonesian Journal of Applied Informatics*, 5(1). <https://doi.org/10.20961/ijai.v5i1.44051>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Kegiatan Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).

- Djamaludin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogig. Yogyakarta: Kaaffah Learning Center.
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning
- Li, R.-Y., & Sun, J. C.-Y. (n.d.). Identifying key factors of dynamic ADDIE model for instructional virtual reality design: an exploratory study. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2296519>
- Swanson, T. A. (2006). ADDIE in the Library. *Community & Junior College Libraries*, 13(2), 51–61. https://doi.org/10.1300/J107v13n02_08
- Zou, D., Jong, M. S.-Y., Huang, X., Cheng, G., Hwang, G.-J., & Jiang, M. Y.-C. (n.d.). A systematic review of SVVR in language education in terms of the ADDIE model. *Interactive Learning Environments*, 1–26. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2277747>