

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL

I Nyoman Laba Jayanta¹, Kade Sathya Gita Rismawan², I Wayan Ardana³

¹Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha; ²Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha; ³Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha
Email: laba.jayanta@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Based on observations made on teachers in Gugus 7 Sukasada District, it was found that teachers had not fully utilized technology to assist in preparing and implementing learning activities. Based on these problems, the aim to be achieved in this training is to increase teachers' knowledge and abilities in using technology to prepare teaching materials using applications. The methods used in this service are lectures, discussions, questions and answers, practice, and simulations. The participants in this training were 20 elementary school teachers in Cluster 7 Sukasada District. The success of this activity is measured by administering a questionnaire. The training results showed a significant increase in teachers' knowledge and skills in using applications to develop teaching materials. Teachers also gave positive responses to the training they had participated in.

Keywords: *teaching materials, digital, elementary school teachers*

ABSTRAK

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada guru-guru di Gugus 7 Kecamatan Sukasada ditemukan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi sepenuhnya untuk membantu guru dalam mempersiapkan dan juga melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan yang ingin dicapai dalam pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik, dan simulasi. Peserta pelatihan ini adalah guru-guru Sekolah Dasar di Gugus 7 Kecamatan Sukasada yang berjumlah 20 orang. Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui pemberian kuesioner. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi untuk mengembangkan bahan ajar. Guru juga memberikan tanggapan yang positif terhadap pelatihan yang telah diikuti.

Kata kunci: *bahan ajar, digital, guru sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh seorang pendidik, bagaimana pendidik mengimplementasikan kurikulum yang berlaku mulai dari mempersiapkan materi, pemilihan strategi pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, melakukan penilaian agar dapat mengevaluasi kinerja peserta didik (Chien dan Wu, 2020). Pelaksanaan pembelajaran selalu

diawali oleh guru dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mana semua itu harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yang mengacu pada kurikulum yang berlaku. Untuk menghadirkan pembelajaran yang bermakna guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang terdiferensiasi, pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan individunya. Dalam mempersiapkan materi

pelajaran yang tepat, seorang pendidik harus menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Lestari, 2013). Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menghadirkan konten bahan ajar yang berkualitas. Pembaharuan isi materi dalam bahan ajar secara berkelanjutan menjadi hal penting yang harus dilakukan oleh seorang pendidik untuk menghadirkan materi-materi yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang dibutuhkan peserta didik.

Bahan ajar dan teknologi merupakan dua hal yang saling terkait dalam proses pendidikan modern. Bahan ajar merupakan materi atau sumber belajar yang digunakan untuk membantu siswa memahami suatu konsep atau topik tertentu, sedangkan teknologi adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengakses, menyampaikan, dan memproses informasi. Dalam era digital, teknologi menjadi semakin penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti buku cetak, buku elektronik, video, audio, dan animasi. Dengan adanya teknologi, bahan ajar dapat diakses dan digunakan secara fleksibel melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Salah satu keuntungan penggunaan teknologi dalam bahan ajar adalah kemampuan untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menarik. Contohnya adalah penggunaan animasi atau simulasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, serta gim yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, teknologi juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang lebih efektif dan efisien.

Sesuai dengan uraian di atas terlihat bahwa bahan ajar menjadi komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Menghadirkan bahan ajar yang berkualitas akan memberi dampak pada mutu pendidikan. Perkembangan teknologi dan Informasi merupakan potensi besar yang wajib dimanfaatkan oleh guru salah satunya melalui pengembangan bahan ajar

digital. Penggunaan bahan ajar digital akan memberikan kesempatan untuk menghadirkan konten pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Teknologi digital dipercaya dapat meningkatkan retensi (*retention*) dan ketekunan (*persistence*) belajar pada mahasiswa dan juga dapat memberikan konten yang kaya (*rich content*) serta lebih cocok untuk diterapkan dalam model pembelajaran abad ke-21 (Mawarni dan Muhtadi, 2017). Bahan ajar digital sebagai media elektronik diharapkan untuk dapat menghasilkan efektivitas pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media elektronik adalah untuk memperoleh pengalaman belajar yang berkualitas, menarik, interaktif, tanpa keterbatasan tempat dan waktu (Priatna, Putrama, Gede, & Divayana, 2017).

Guru sebagai ujung tombak pendidikan sudah sepatutnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, karena dengan memanfaatkan teknologi guru pekerjaan guru yang berkaitan dengan pemenuhan tuntutan administrasi akan lebih dipercepat, sehingga waktu yang ada bisa guru gunakan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua guru memiliki kemampuan tersebut, seperti halnya observasi yang dilakukan di SD Gugus 7 Kecamatan Sukasada. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan didapatkan gambaran dimana pengetahuan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi selama ini belum optimal. Guru selama ini hanya memanfaatkan teknologi seperti Office Word dan PowerPoint, padahal masih banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat perangkat pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi peserta didik. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai rujukan, penggunaan media digital maupun evaluasi berbasis digital masih belum pernah dilakukan oleh guru-guru.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dioptimalkan pemanfaatan teknologi bagi guru-guru sehingga dapat menghadirkan diferensiasi dalam kegiatan pembelajaran baik dari aspek konten, proses, dan juga produk. Dengan memperhatikan situasi tersebut maka tim pengabdian telah menyepakati dengan mitra untuk

melaksanakan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar digital di gugus 7 Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disepakati dilaksanakan di SD Negeri 4 Selat yang terletak di desa Selat Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pelatihan terhadap guru-guru Sekolah Dasar di Gugus 7 Kecamatan Sukasada tentang pembuatan bahan ajar digital dengan memanfaatkan teknologi. Metode pelatihan meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, simulasi dan praktik. Langkah-langkah pelatihan meliputi 1) merencanakan waktu dan tempat pelatihan bekerja sama dengan Ketua Gugus 4 Sekolah Dasar Kecamatan Sukasada, 2) pelatihan dalam bentuk pemaparan tentang perkembangan teknologi dalam Pendidikan, konsep bahan ajar digital, penggunaan aplikasi untuk membuat bahan ajar interaktif; 3) diskusi dan tanya jawab tentang bahan ajar digital, dan 4) pelatihan membuat bahan ajar digital menggunakan aplikasi. Hasil yang diharapkan dapat dihasilkan oleh peserta selama mengikuti pelatihan adalah: (1) meningkatnya pengetahuan guru-guru dalam membuat bahan ajar digital, (2) meningkatnya keterampilan guru-guru dalam menggunakan TIK untuk menghasilkan bahan ajar digital, dan (3) menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa media pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan perangkat evaluasi yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi. Rancangan evaluasi kegiatan pengabdian ini melibatkan dua jenis evaluasi, yaitu: (1) evaluasi pelaksanaan dan (2) evaluasi hasil. evaluasi pelaksanaan pelatihan bertujuan untuk mengetahui kepuasan dan keaktifan peserta selama mengikuti pelatihan dan pendampingan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur dua aspek tersebut adalah kuesioner yang diberikan dan daftar hadir. Evaluasi hasil bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta pelatihan dalam membuat bahan ajar digital. Evaluasi hasil ini untuk mengetahui terjadinya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta antara sebelum dan sesudah diberikan

pelatihan. Peningkatan pengetahuan diukur menggunakan tes dan peningkatan keterampilan diukur dari media yang dihasilkan. Data berupa skor tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif sedangkan data berupa tanggapan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan bahan ajar digital dengan memanfaatkan aplikasi bagi guru-guru SD di Gugus 7 Kecamatan Sukasada, dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2023 di SDN 4 Selat. Pelatihan tersebut dihadiri oleh Kepala Sekolah SD Negeri 4 Selat, guru-guru SD di Gugus, semua tim pengabdian, dan juga mahasiswa. Jumlah peserta guru yang hadir adalah 20 orang. Materi pelatihan disampaikan oleh tim pelatihan. Kegiatan pelatihan diawali dengan memberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi oleh narasumber yang pertama, narasumber pertama menyampaikan materi terkait “paradigma pembelajaran abad 21 tantangan dan hambatan yang dihadapi”. Pada sesi pertama disampaikan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran, saat ini guru tidak menjadi satu-satunya sumber pengetahuan bagi peserta didik. Dengan adanya teknologi peserta didik sudah dapat dengan mudah mendapatkan pengetahuan itu sendiri, oleh karena itu tantangan guru saat ini adalah menghadirkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menghadirkan hal tersebut adalah dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi diharapkan memberikan pengalaman baru yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Pada pemaparan materi kedua narasumber menyampaikan materi terkait “penggunaan teknologi dalam pembelajaran”, diawal kegiatan dimulai dengan memberikan pengetahuan kepada peserta tentang teknologi yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar. Penggunaan teknologi nantinya dapat meningkatkan

produktivitas guru dalam mengembangkan bahan ajar, adapun beberapa aplikasi yang dapat digunakan seperti Canva, chat GPT, Quizziz. Setelah pemaparan materi secara umum kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan aplikasi. Dalam praktik guru-guru didampingi oleh mahasiswa. Guru belajar menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar dan juga media pembelajaran. Canva dapat membantu mempercepat pekerjaan guru, dengan banyaknya *template* yang disediakan oleh aplikasi guru tinggal menyiapkan konten

materi sementara untuk desain sudah disediakan oleh aplikasi. Selanjutnya guru juga menggunakan aplikasi *Artificial intelligence* (AI) untuk mencari ide-ide atau referensi, dalam pelatihan ini guru-guru dilatih menggunakan Chat GPT. Pada sesi ini guru sangat antusias terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diberikan oleh guru. Penggunaan aplikasi ini merupakan hal yang baru bagi guru. Guru merasakan manfaat dari penggunaan teknologi AI ini.



Gambar 1. Pemaparan Materi tentang AI oleh Narasumber

Dalam pelatihan juga disampaikan materi berkaitan dengan penggunaan aplikasi untuk melakukan asesmen formatif untuk mengukur pengetahuan siswa terkait materi yang diajarkan. Pelatihan ini diberikan untuk dua skenario kelas yang berbeda, pertama aplikasi digunakan untuk kondisi dimana dalam kelas yang memiliki perangkat komputer atau *smartphone* dan kedua kondisi kelas yang tidak didukung penggunaan perangkat komputer atau *smartphone*. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan adalah Quizziz, dengan menggunakan

aplikasi ini nantinya guru untuk kondisi kelas yang tidak mendukung perangkat elektronik guru perlu mencetak kartu jawaban berupa QRcode. Setiap peserta didik akan mendapatkan QRcode yang berbeda untuk memberikan jawaban siswa hanya perlu mengangkat kartu jawaban dengan posisi jawaban menghadap ke sisi paling atas. Melalui penggunaan aplikasi ini dengan kondisi kelas yang tidak mendukung teknologi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik.



Gambar 2. Pemaparan Materi tentang Quiz Online oleh Narasumber

Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa semua peserta hadir dalam pelatihan. Peserta pelatihan memberikan tanggapan yang positif terhadap pelatihan yang diikuti. Berdasarkan angket yang disebar didapatkan tanggapan guru, yaitu 90,7% (sangat

setuju) dan 9,3% (setuju) bahwa pelatihan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta mengembangkan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital

Peningkatan pengetahuan peserta didik disebabkan beberapa faktor antara lain, pemberian materi dan juga contoh-contoh implementasi penggunaan teknologi secara langsung dalam pembelajaran. Materi yang disajikan dalam pelatihan juga melalui media dengan memanfaatkan aplikasi langsung seperti canva, sehingga peserta pelatihan melihat langsung manfaat dari penggunaan aplikasi itu sendiri. Penggunaan aplikasi canva sangat

membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar terutama bagi guru yang tidak terbiasa dengan desain grafis (Supriady, 2022).

Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan penggunaan teknologi memberikan pilihan bagi guru untuk melakukan variasi pembelajaran (Adelina, R., & Puspitaningtyas, D, 2020). Salah satunya

dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Worldwall. Guru memanfaatkan fitur aplikasi Quizizz supaya pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak bosan. Dengan menggunakan aplikasi ini guru mengatur durasi waktu persoal sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam proses pembelajaran (Sari, P. M., & Yarza, H. N., 2021).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Gugus 7 Kecamatan Sukasada kepada guru-guru Sekolah Dasar telah berhasil dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital. Hal ini diketahui dari hasil tes yang dilakukan menunjukkan ada peningkatan yang signifikan antara sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan ini. Guru-guru juga sudah mampu menggunakan aplikasi untuk membantu guru dalam Menyusun bahan ajar. Produk yang dihasilkan guru setelah pelatihan juga menunjukkan kualitas yang baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai dari DIPA BLU Undiksha dengan Kontrak Nomor: 300/UN48.16/PM/2023

DAFTAR RUJUKAN

Adelina, R., & Puspitaningtyas, D. (2020). Pengembangan bahan ajar IPA terintegrasi teknologi augmented reality untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9

Awalia, L. M., Pratiwi, I. A., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>

Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Prastowo, A. (2015). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: Kencana). Padang: Akademia Permata.

Prastiwi, A. R., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan bahan ajar matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 7(1), 47-55.

Santoso, H. (2018). Pembuatan Bahan Ajar Digital: Konsep, Strategi, dan Aplikasi. Bandung: CV. Alfabeta.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>

Supriady, D., Sholihah, L., & Adani, Y. S. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMP di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 6(3), 148. <https://doi.org/10.23960/jss.v6i3.372>

Suryadi, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Inovasi Teknologi Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Wibowo, T.P., Endang, S.M., & Dewi, N.K. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Multimedia Book Pada Sistem Organisasi Kehidupan di SMP. *Unnes Journal of Biology Education* 3 (1). 101-109.

Yusuf, M., Fitriani, D., & Nur, M. (2019).
Pengembangan bahan ajar interaktif
berbasis keterampilan berpikir kritis pada
materi fungsi kelas X SMA. *Jurnal
Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2), 139-147