

Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa

Muh. Faisal¹, Hotimah², Nurhaedah³, Nurfaizah AP⁴, Khaerunnisa⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

¹muhfaisal77@gmail.com

²hotimah@unm.ac.id

³Nurfaizah.ap@unm.ac.id

⁴Kharnis81@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan bermitra guru-guru SD yang tergabung dalam KKG Gugus 1, Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mitra pengabdian yaitu: (1) kurangnya kompetensi mitra dalam mengembangkan bahan ajar digital yang kekinian sesuai dengan perkembangan teknologi, (2) bahan ajar yang selama ini digunakan oleh mitra dalam kegiatan pembelajaran adalah hanya sebatas dari buku siswa dan buku guru, (4) kurangnya pengadaan kegiatan pelatihan yang mengasah kemampuan guru SD mitra dalam mengembangkan bahan ajar terutama bahan ajar digital, (5) mitra belum memiliki kemampuan IT yang memadai dalam mengembangkan bahan ajar digital. Melihat pentingnya pengembangan bahan ajar sesuai perkembangan teknologi sekarang ini maka diperlukan pelatihan yang mampu meningkatkan kemampuan teknologi mitra dalam mengembangkan bahan ajar digital kekinian. Jika mitra memiliki kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar digital kekinian, maka pembelajaran sesuai dengan pembelajaran pada era digital dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang merupakan *digital native*. Adapun metode kegiatan pengabdian dilaksanakan secara *blended*, yaitu secara tatap muka dan secara virtual melalui *zoom meeting*. Hasil pengabdian ini adalah guru dapat mengembangkan bahan ajar digital yang memadukan berbagai platform yaitu canva, youtube, dan quizziz.

Kata kunci: *bahan ajar digital, pelatihan Guru SD, quizziz, canva*

ABSTRACT

This service activity was carried out in partnership with elementary school teachers who are members of the Group 1 KKG, Palangga District, Gowa Regency. The problems faced by service partners are: (1) lack of partner competence in developing current digital teaching materials according to technological developments, (2) teaching materials that have been used by partners in learning activities are limited to student books and teacher books, (4) lack of provision of training activities that hone the ability of partner elementary school teachers in developing teaching materials, especially digital teaching materials, (5) partners do not have adequate IT skills in developing digital teaching materials. Seeing the importance of developing teaching materials according to current technological developments, training is needed to improve the technological capabilities of partners in developing contemporary digital teaching materials. If partners have the ability to develop contemporary digital teaching materials, learning is in accordance with learning in the digital era by paying attention to the characteristics of students who are digital native. The method of community service activities is carried out in a blended manner, namely face-to-face and virtually through zoom meetings. The result of this dedication is that teachers can develop digital teaching materials that combine various platforms, namely canva, youtube, and quizziz.

Keywords: *digital teaching materials, elementary teacher training, quizziz, canva*

PENDAHULUAN

Kemampuan mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah suatu hal yang harus dimiliki oleh seorang pendidik yang profesional. Hal ini mengingat pekerjaan

membuat bahan ajar memiliki kontribusi yang sangat besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita lakukan. Seiring dengan perkembangan zaman, di era Revolusi Industri 4.0 ini maka pengembangan bahan ajar digital

menjadi sebuah keharusan bagi pendidik. Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan Gugus 1, Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa yang dilaksanakan pada hari Jumat sampai Sabtu, tanggal 3 – 4 Juli 2020, yang bertempat di SD Centre Manggali yang terletak di jalan Poros Palangga, Tetebatu, Kec. Pallangga, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan.

Kondisi mitra yang merupakan guru-guru SD Gugus 1 Kecamatan Palangga, Gowa adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang selama ini digunakan dalam pembelajaran adalah buku siswa atau buku guru.
- b. Tidak semua guru mengembangkan bahan ajar sendiri. Selain dari buku siswa atau buku guru, bahan ajar yang digunakan adalah yang beredar di pasaran.
- c. Bahan ajar yang dikembangkan belum menunjukkan unsur *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).
- d. Kurangnya kompetensi guru SD dalam mengembangkan bahan ajar yang HOTS,
- e. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar, LKPD, maupun soal evaluasi yang HOTS,
- f. Guru belum memiliki kemampuan IT yang memadai dalam mengembangkan bahan ajar digital.
- g. Guru belum pernah mengikuti pelatihan pengembangan bahan ajar digital yang mensupport pembelajaran abad 21.
- h. Sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana yang memadai dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.
- i. Kurangnya pemahaman guru tentang bahan ajar digital.
- j. Kurangnya pemahaman tentang pembelajaran berbasis digital.

Menurut Dick & Carey (2009: 242) bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Depdiknas (2017: 3), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Penyusunan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan. Peserta didik pada era saat ini

dikenal dengan sebutan *digital native*, dimana mereka memiliki karakteristik terbiasa dengan struktur kognitif yang melompat-lompat, mampu melakukan beberapa kegiatan dalam waktu bersamaan, misalnya mendengarkan musik sambil membaca, dengan tetap dapat memahami bacaan yang dibacanya (Prensky, 2001). Peserta didik yang merupakan *digital native* ini sangat familiar dalam menggunakan perangkat digital dan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi atau perangkat digital yang mereka miliki. Dengan karakter ini, maka peserta didik yang adalah *digital native* akan lebih mudah belajar dengan menggunakan teknologi. Mereka akan tertarik dengan bahan ajar yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*.

Perubahan gaya belajar pada peserta didik yang merupakan generasi *digital native* harus diimbangi dengan perubahan cara mengajar maupun penyediaan bahan ajar yang digunakan oleh guru di kelas. Hal ini penting dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Smaragdina et al., 2020). Guru idealnya memiliki kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat digital, dimana bahan ajar ini menyajikan beberapa jenis media (teks, gambar, audio, animasi, dan video), serta memberikan keleluasan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pada bahan ajar.

Pembelajaran Kurikulum 2013 menuntut penguasaan keterampilan abad 21 yaitu pembelajaran yang *literate*, berkarakter, keterampilan untuk kritis, kolaboratif, komunikatif, kreatif, serta kemampuan teknologi informatika. Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan kepada guru untuk mampu menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan komputer dan internet (Alperi, 2019).

Wibawa (2016) menyatakan bahwa kemajuan teknologi komputasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (*e-learning*), dari pembelajaran elektronik ke pembelajaran seluler (*m-learning*) dan sekarang berkembang ke pembelajaran di mana-mana (*u-learning*).

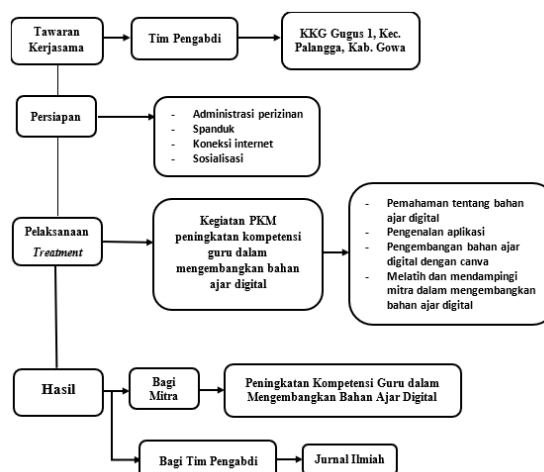
Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran agar diperoleh hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Salah satu cara memotivasi siswa itu adalah dengan menggunakan model pembelajaran e-learning (Darmawan, 2014). Buku digital atau bahan ajar digital adalah bagian dari pembelajaran elektronik.

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu mitra kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis *multiflatform*. Selama ini yang mitra pahami bahwa bahan ajar digital adalah bahan ajar yang dibuat dalam Microsoft Words ataupun dalam bentuk pdf dan hanya menampilkan gambar dengan teks saja. Sedangkan untuk alat evaluasinya mitra menggunakan platform soal-soal yang diprint di kertas dan dikerjakan secara manual dengan menulis di lembar atau tempat jawaban yang disediakan.

METODE KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian “Peningkatan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital” dikemas dalam bentuk pelatihan dengan metode *blended learning*. Pelaksanaan pengabdian dilakukan secara tatap muka pada tanggal 03-04 Juli 2020 dengan Mitra pengabdian 60 orang Guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Gugus I Kecamatan Palangga, Kabupaten Gowa, Makassar. Sedangkan pelaksanaan tindak lanjut (pendampingan) dilakukan secara online melalui aplikasi *whatsapp*. Hal ini dilakukan mengingat pelaksanaan kegiatan di masa pandemi. Teknis pelaksanaan kegiatan pelatihan luring dibagi kedalam 4 sesi peserta kelompok belajar.

Adapun alur kegiatan pengabdian secara menyeluruh dapat dilihat pada pada bagan berikut:



Bagan 1. Alur Kegiatan

HASIL & PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pelaksanaan kegiatan pengabdian, ada 4 tahapan kegiatan yang diberikan, yaitu pemahaman tentang bahan ajar digital, pengenalan aplikasi untuk membuat bahan ajar digital, pengembangan bahan ajar digital dengan menggunakan canva, dan melatih serta mendampingi mitra dalam mengembangkan bahan ajar digital.

A. Pemahaman Tentang Bahan Ajar Digital

Di kegiatan awal pelaksanaan, tim pengabdian memperkenalkan kepada mitra karakteristik *digital native*, apa itu bahan ajar digital, pentingnya pengembangan bahan ajar digital, tujuan dan manfaatnya, proses penyusunan bahan ajar digital, serta hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyusun bahan ajar digital.

Pada tahapan ini, tim pengabdian menegaskan langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital yang didasarkan pada pendapat Prastowo (2013) yaitu: (1) judul diturunkan dari Kompetensi Dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi; (2) petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas, supaya peserta didik mudah dalam menggunakannya; (3) informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun bergerak; (4) tugas-tugas ditulis dalam program interaktif; (5) penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran, yang dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer; serta (6) gunakan berbagai macam sumber belajar yang dapat memperkaya materi.

B. Pengenalan aplikasi untuk membuat bahan ajar digital

Pada tahapan ini tim pengabdian memperkenalkan berbagai aplikasi dan platform yang bisa digunakan dalam mengembangkan bahan ajar digital. Adapun platform yang diperkenalkan adalah canva dan quizziz. Platform canva merupakan tempat untuk membuat modul digital yang didalamnya bisa support dengan berbagai platform lainnya, seperti video dari youtube, evaluasi dengan menggunakan quizziz, materi dalam pdf yang telah diunggah ke google drive.

Di kegiatan ini, mitra tidak hanya dikenalkan dengan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan dalam mengembangkan bahan ajar digital, tapi juga dikenalkan pada sistem evaluasi berbasis gamifikasi yaitu dengan menggunakan quizziz. Mitra diajak untuk mencoba bagaimana serunya penggunaan quizziz dalam menjawab soal-soal evaluasi.

C. Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Platform Canva

Pada tahapan ini, tim pengabdian melakukan tanya jawab dan pengecekan terkait bahan ajar, LKPD, maupun soal evaluasi yang sebelumnya telah dipersiapkan guru-guru SD. Tanya jawab dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mitra terhadap penyusunan bahan ajar, LKPD, dan soal evaluasi yang berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS).

Dari hasil tanya jawab, didapatkan fakta bahwa bahan ajar, LKPD, maupun soal evaluasi yang dikembangkan oleh mitra masih dalam tingkatan *Low Order Thinking Skill* (LOTS). Mitra belum memahami bahan ajar yang HOTS. Jadi sebelum berlanjut kepada pengenalan platform canva, tim pengabdian memberikan penjelasan terkait apa itu HOTS, dan bagaimana mengembangkan bahan ajar yang HOTS untuk pembelajaran di SD.

Setelah mitra memahami tentang bahan ajar yang HOTS, kemudian tim pengabdian melanjutkan pada tahap pengenalan platform canva. Pada tahap ini, tim pengabdian menjelaskan mulai dari men-create akun di www.canva.com, pengenalan fitur-fitur yang ada, sampai pada pengenalan bahan ajar digital seperti apa yang dapat dibuat dengan menggunakan platform ini.

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan ini, guru-guru SD mampu membuat akun pada platform Canva dan mengeksplorasi fitur-fitur yang ada pada platform ini. Guru juga mampu mengembed video dari youtube, dan membuat hyperlink tulisan maupun gambar pada website yang diinginkan, misalnya www.quizziz.com.

D. Melatih dan Mendampingi Mitra dalam Pembuatan Bahan Ajar Digital

Pada tahapan ini, tim pengabdian melatih dan mendampingi mitra dalam praktek pembuatan bahan ajar digital. Mitra tampak sangat antusias mengikuti kegiatan praktek dikarenakan membuat bahan ajar digital merupakan hal yang baru bagi mitra. Apalagi pembuatan evaluasi dengan menggunakan quizziz yang merupakan model evaluasi berbasis gamifikasi.

Pada tahapan ini, mitra juga berlatih untuk membuat akun pada canva, akun pada quizziz, cara membuat channel di youtube, cara uploading video, membuat sebuah kuis melalui platform quizziz, setting kuis di quizziz, cara memperpendek link (*shortner link*), dan bagaimana membuat QR code pada platform www.bit.ly.

Hasil dari kegiatan ini adalah, guru mampu membuat bahan ajar digital sederhana dengan menggunakan canva dan memadukannya dengan berbagai platform lain seperti youtube dan quizziz.



Gambar 1. Foto Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian dengan Mitra Guru-guru KKG Gugus I Kec.Pallangga, Kab.Gowa, Makassar (Lokasi: SD Center Mangali)

KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Kegiatan PKM ini bisa memberikan manfaat langsung kepada mitra dalam meningkatkan kompetensi mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi, dimana guru memiliki kompetensi mengembangkan bahan ajar digital dengan menggunakan platform canva yang dipadukan dengan berbagai platform lainnya seperti quizziz, youtube, dan bit.ly.
- Kegiatan PKM bermanfaat sebagai sarana berlatih mitra dalam meningkatkan kemampuan IT mereka.
- Kegiatan PKM ini dapat dijadikan sarana berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar berbasis HOTS yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sebagai *digital native*.
- Kegiatan PKM ini dapat meningkatkan kerjasama lanjutan antara FIP Universitas Negeri Makassar dan mitra, atau dengan guru SD secara umumnya.
- Kegiatan PKM ini menjadi ajang implementasi teori, pengetahuan, dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran di lapangan.

Saran kepada mitra yang merupakan guru-guru SD yang tergabung dalam KKG Gugus 1 Kec, Palangga, Kab. Gowa, diharapkan guru terus melatih dan mengembangkan kemampuan dalam menyusun bahan ajar digital yang HOTS, sehingga tidak hanya mengandalkan buku ajar siswa atau buku ajar guru sebagai satu-satunya bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas, (2017). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas
- Dick, Walter ; Carey, Lou & Carey, James O. (2009). *The Systematic Design Instructional*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River
- Prastowo. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1*, On the horizon, 9 (5), pp.1-6.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 1. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.47>

9

- Deni Darmawan, S. H. B. (2014). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle dan Facebook pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Teknodik*, 18(3), 227–240. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.129>
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Wibawa, B. (2016). Electronic, Mobile and Ubiquitous Learning in Higher Education. In *Electronic and Mobile Learning International Seminar Proceedings* (Vol. 53, Issue 9). Postgraduate Program, Universitas Negeri Jakarta. [http://repository.lppm.unila.ac.id/8795/1/Proceedings internasional jakarta 2.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/8795/1/Proceedings%20internasional%20jakarta%202.pdf)