

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS IT: PPM BAGI GURU SDN SUMUR WELUT III/440 SURABAYA

Danang Prastyo*, Apri Irianto, Arif Mahya Fanny, Cholifah Tur Rosidah,
Susni Hermin Rusminati

PGSD, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email: danang@unipasby.ac.id

Informasi Artikel

Kata kunci:
istilah,
istilah, istilah .

Diterima: 27-12-2021
Disetujui: 11-01-2022
Dipublikasikan: 27-01-2022

Abstrak

Bahan ajar berbasis IT dibutuhkan sebagai penunjang proses pembelajaran daring. Namun, banyak guru di sekolah mitra yang masih kesulitan mengembangkan bahan ajar berbasis IT. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini adalah memberikan pelatihan dan workshop pengembangan bahan ajar berbasis IT bagi guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline di ruang pertemuan SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Hasil kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini, yaitu: (1) meningkatnya kreativitas guru dalam pengembangan bahan ajar berbasis IT; (2) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan sangat baik.

Abstact

IT-based teaching materials are needed to support the online learning process. However, many teachers in partner schools still have difficulty developing IT-based teaching materials. The purpose of this Community Service (PPM) is to provide training and workshops on the development of IT-based teaching materials for teachers at SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. This activity was carried out offline in the meeting room of SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. The method of implementing the workshop is by presentation, modeling and simulation accompanied by assignments. The results of this Community Service Activity (PPM) are: (1) increasing teacher creativity in the development of IT-based teaching materials; (2) this community service activity was carried out very well.

PENDAHULUAN

Efektivitas suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan yang dilakukan oleh guru. Perencanaan pembelajaran tidak hanya sekadar untuk melengkapi kebutuhan administrasi dan kurikulum, tetapi harus didesain dengan melibatkan komponen-komponen desain instruksional yang meliputi tujuan instruksional yang diawali dengan analisis instruksional, analisis peserta didik dan konteks, merumuskan sasaran kinerja, pengembangan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi, dan mengembangkan serta melakukan evaluasi formatif dan sumatif (Fanny, 2019).

Namun, pengembangan bahan ajar yang dilakukan selama ini terbatas pengadaan bahan cetak berupa hand out, ringkasan materi, dan materi penyajian dalam bentuk *Powerpoint*. Bahan cetak lain seperti buku dan modul masih sangat terbatas dihasilkan apalagi kalau bahan ajar berupa audio, visual, dan multimedia yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pengembangan modul hanya sekadar mengumpulkan materi yang langsung diajarkan kepada peserta didik tanpa melakukan analisis kebutuhan dan berbagai proses yang sistemik dan sistematis. Proses penyusunan seperti ini tidak dapat menjangkau kebutuhan peserta didik yang sesungguhnya, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan cenderung tidak dapat menarik minat peserta didik. Begitu pula, pembelajaran yang hanya mengandalkan *handout* dan ringkasan materi memang dapat memberikan ringkasan pelajaran yang bisa disampaikan dalam waktu singkat dan dapat dipahami lebih cepat (Kusmaharti, 2020). Tetapi, akibatnya peserta didik hanya dapat memahami secara sederhana aplikasi pembelajaran yang bersifat dangkal. Sedangkan, secara konseptual, teori-teori, postulat, dan rumus-rumus yang membangun pemahaman secara mendalam tidak dapat dijabarkan dengan sistematis dan berkelanjutan.

Bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan teori desain instruksional memegang peranan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif (Utami, 2021). Terdapat tiga alasan bahan ajar itu memiliki posisi sentral, yakni (1) merupakan representasi sajian guru, (2) sebagai sarana pencapaian tujuan pembelajaran, dan (3) pengoptimalan pelayanan terhadap peserta didik.

Pertama, bahan ajar sebagai representasi dari penjelasan guru di depan kelas. Keterangan-keterangan, uraian-uraian yang harus disampaikan, dan informasi yang

harus disajikan guru dihimpun di dalam bahan ajar. Dengan demikian, guru dapat mengurangi aktivitas untuk menjelaskan, sehingga memiliki banyak waktu untuk membimbing siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran. *Kedua*, bahan ajar berkedudukan sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan. *Ketiga*, bahan ajar juga merupakan wujud pelayanan satuan pendidikan terhadap peserta didik. Peserta didik berhadapan dengan bahan yang terdokumentasi dan berhubungan dengan informasi yang konsisten sehingga bagi peserta didik yang cepat belajar dapat mengoptimalkan kemampuannya dengan mempelajari bahan ajar tersebut. Sebaliknya, bagi peserta didik yang lamban belajar dapat mempelajari bahan ajar secara berulang-ulang (Utami, 2019). Dengan demikian, optimalisasi pelayanan belajar terhadap peserta didik dapat terselenggara dengan baik melalui penggunaan bahan ajar.

Pengembangan adalah salah satu domain teknologi pembelajaran yang berfungsi sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (Faisal, dkk, 2020). Dalam melakukan kegiatan pengembangan, beberapa pertimbangan penting yang perlu dipahami mencakup (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran (standar kompetensi), (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) menganalisis peserta didik dan konteks, (4) menulis tujuan instruksional khusus (kompetensi dasar), (5) mengembangkan instrument asesmen, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan menyeleksi materi pembelajaran, (8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, (9) melakukan revisi, dan (10) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif.

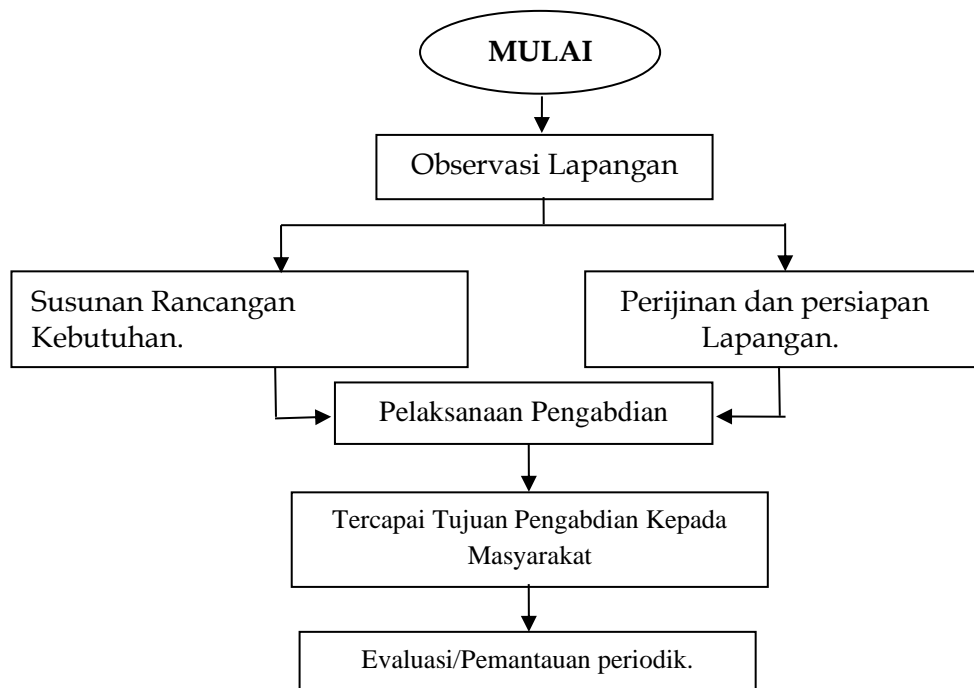
Berpijak pada pentingnya penerapan bahan ajar berbasis IT, dengan demikian tim dosen PGSD Adi Buana Surabaya yang berpengalaman dalam penelitian melakukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) dilaksanakan secara luring terbatas di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 27 November s/d 23 Desember 2021. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop dengan diawali pemaparan materi, diskusi, dan workshop dengan pendampingan dosen saat

kerja kelompok.

Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Presentasi merupakan sebuah metode penyampaian materi secara sistematis oleh pemateri tanpa menggunakan banyak media. Bahan presentasi adalah tentang pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis ICT secara umum, dan pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT secara khusus. Kemudian instruktur berdiskusi dengan guru-guru, dengan memberikan contoh-contoh Bahan Ajar Berbasis IT yang telah dikembangkan sebelumnya. Metode pemodelan merupakan metode memberikan contoh-contoh kepada peserta sehingga peserta dapat menirunya. Serta tim meminta guru untuk mendesain Bahan Ajar Berbasis IT sesuai dengan kelas dan pembelajaran guru masing-masing. Metode penugasan adalah metode memberikan tugas kepada peserta agar dapat dikerjakan di luar waktu workshop. Instruktur menilai hasil kerja guru. Pada tahap akhir, guru diberikan angket kepuasan untuk menghitung *feedback* guru terhadap pelaksanaan workshop. Berikut mekanisme pelaksanaan kegiatan PPM.



Gambar 1. Mekanisme pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Untuk mekanisme persiapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, yaitu: (1) Survey lapangan; (2) Negosiasi mitra; (3) Penyusunan proposal; (4) Pengurusan perijinan; (4) Sosialisasi dan Pelatihan kelompok sasaran; (5) Pendampingan operasional; (6) Pembuatan Laporan Pengabdian Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) ini dilaksanakan luring terbatas dengan mematuhi protokol kesehatan. Secara keseluruhan, kegiatan tersebut dilaksanakan pada 27 November s/d 23 Desember 2021. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* dengan diawali pemaparan materi, diskusi, dan *workshop* dengan pendampingan dosen saat kerja kelompok. Pelaksanaan pertama dilaksanakan pada tanggal 27 November 2021 dan seluruh pemateri dan beberapa mahasiswa yang terlibat hadir dalam *workshop*. *Workshop* dibagi dalam dua sesi untuk lima kegiatan. Sesi pertama materi pertama dimulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 09.00. Sesi dua materi kedua dimulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 10.30. Sesi pertama materi tiga dimulai pukul 10.30 sampai pukul 12.00. Setelah itu peserta dipersilakan untuk istirahat yang kemudian dilanjutkan sesi dua materi empat pada pukul 13.00 sampai dengan pukul 14.00. Sesi dua kegiatan empat, yaitu *workshop* yang dilaksanakan pada pukul 14.00 sampai pukul 16.00. Kegiatan PPM tersebut dirinci sebagai berikut.

1. Hakikat Bahan ajar

Materi hakikat bahan ajar disampaikan Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd. Ruang lingkup materi berkaitan pengertian, karakter, prinsip, dan fungsi bahan ajar, dan sedikit menyinggung tentang RPP terbaru. Materi disampaikan melalui *power point* dan 100% berupa teori untuk pemahaman. Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd., mempresentasikan mengenai hakikat bahan ajar pembelajaran selama tiga puluh menit (08.00 - 08.30).

Sisa waktu tiga puluh menit digunakan untuk tanya jawab, serta interaksi antara satu peserta dengan peserta lainnya. Peserta yang mengikuti *workshop* dapat dikatakan aktif melakukan diskusi. Pada materi pertama ini ada empat pertanyaan yang dibagi dalam dua sesi. Sesi pertama terdapat empat pertanyaan dan sesi dua terdapat satu pertanyaan. Sesi pertama ini diakhiri pukul 09.00.

2. Bahan Ajar Berbasis IT

Materi bahan ajar berbasis IT disampaikan oleh Apri Irianto, S.H. M.Pd. Materi yang disampaikan mengacu pada kurikulum 2013 dan pembelajaran terpadu di sekolah dasar, serta kurikulum merdeka belajar. Pada kegiatan ini materi yang disampaikan meliputi bahan ajar interaktif yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Materi tentang bahan ajar berbasis IT disampaikan selama enam puluh menit (09.00 – 10.00).

Sisa waktu tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Tanya jawab

dibagi menjadi dua termin. Termin pertama lima belas menit dan termin dua lima belas menit. Termin pertama ada dua penanya, dan termin kedua ada dua penanya. Pertanyaan yang disampaikan peserta langsung berkaitan dengan implementasi bahan ajar berbasis IT dalam pembeajaran. Sesi dua ini berakhir pukul 10.30.

3. Alat dan Bahan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT

Materi alat dan bahan pengembangan bahan ajar berbasis IT disampaikan oleh Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd. Materi yang disampaikan meliputi perangkat pendukung pembuatan dan pengembangan bahan ajar berbasis IT. Materi tersebut disampaikan selama enam puluh menit (10.30 – 11.30). Tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, tanya jawab dibagi menjadi dua termin. Peserta yang berpartisipasi bertanya dua orang pada termin pertama dan dua penanya pada termin kedua. Diskusi diakhiri pukul 12.00.

4. Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT

Materi prosedur pengembangan bahan ajar berbasis IT disampaikan oleh Cholifah Tur Rosidah, S.Pd., M.Pd., dan Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd. Materi yang disampaikan, di antaranya (1) Analisis kebutuhan; (2) Pengembangan produk; (3) Validasi ahli dan revisi; (4) Uji coba dan revisi; dan (5) Hasil produk. Materi tersebut disampaikan selama enam puluh menit (13.00 – 14.00). Tiga puluh menit digunakan untuk diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, tanya jawab dibagi menjadi dua termin. Peserta yang berpartisipasi bertanya tiga orang pada termin pertama dan satu penanya pada termin kedua. Diskusi diakhiri pukul 14.00.

5. *Workshop* Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT

Berikutnya, pukul 14.00 sampai pukul 16.00 merupakan kegiatan *workshop*. *Workshop* dipandu lima dosen yang telah memberikan materi. Peserta diminta untuk membuat bahan ajar berbasis IT dengan mengacu pada tingkatan kelas yang diajar masing-masing. Peserta diberi waktu seratus menit untuk menyusun bahan ajar berbasis IT. Para peserta yang kesulitan aktif bertanya. Pada pukul 15.20 para peserta berhasil menyelesaikan tugasnya. Pada pukul 15.20 sampai pukul 16.00 para peserta mempresentasikan hasil karyanya yang dikomentari empat pemandu. Berakhirnya presentasi pembuatan bahan ajar berbasis IT oleh para peserta, maka berakhir pula kegiatan *workshop* yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hal tersebut, tim dosen Program Studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melaksanakan PPM mengenalkan dan memahami pengembangan bahan ajar

berbasis IT bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. PPM dilaksanakan selama satu hari (dua sesi). Materi yang disampaikan pada sesi pertama meliputi (1) Hakikat bahan ajar; (2) Bahan ajar berbasis IT; (3) Alat dan bahan pengembangan bahan ajar berbasis IT. Pada sesi kedua materi yang disampaikan, yaitu prosedur pengembangan bahan ajar berbasis IT dan dilanjutkan *workshop* pengembangan bahan ajar berbasis IT.

Berakhirnya pelaksanaan program PPM Program Studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya ini dapat menyelesaikan permasalahan guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar berbasis IT, serta mengelaborasi pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan pemahaman berdasarkan presentasi dan tugas yang dilakukan peserta.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksana kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini berterima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah mendukung dan memberikan izin pelaksanaan. Terima kasih tak terhingga juga untuk Kepala SDN Sumur Welut III/440 Surabaya, Ibu Ratnawati, M.M yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99-110.
- Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).
- Faisal, M., Hotimah, H., Nurhaedah, N., Nurfaizah, A. P., & Khaerunnisa, K. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-270.
- Kusmaharti, D. (2020). Efektivitas Online Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Mahasiswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 311-318.
- Utami, N. W. (2021). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS APLIKASI FLASH FLIPBOOK PADA KOMPETENSI DASAR MENERAPKAN PENGOLAHAN SUSU DI KELAS XI SMKN 2 CILAKU* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).