

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Melalui Pembelajaran Daring Di SMP IT Al-Munadi

Fince Tinus Waruwu^{1*}, Sarwandi²

¹Manajemen Informatika, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

²Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email : ^{1*}fincedav@gmail.com, ²wandikocan02@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak

Pembelajaran merupakan salah satu bentuk proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan pembelajaran. Tanpa adanya sumber belajar proses pembelajaran tidak berlangsung secara efektif, sumber belajar itu bisa berupa daya, data, orang, dan lingkungan serta wujud tertentu yang digunakan untuk mendukung proses terjadinya pembelajaran. Namun, sesuai observasi di sekolah SMP IT Al-Munadi, masih banyak pendidik kurang mampu dalam mengembangkan bahan ajar, apalagi bahan ajar yang interaktif. Maka dari itu, dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat di SMP IT Al-Munadi. Materi pengabdian kepada masyarakat juga disesuaikan dengan kebutuhan pihak sekolah SMP IT Al-Munadi Medan untuk meningkatkan SDM dan kesadaran sosial bagi pendidik. Selanjutnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat berperan di dalam meningkatkan SDM Guru di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan. Pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif melalui pembelajaran daring yang telah dilaksanakan di SMP IT Al-Munadi dapat membantu pihak sekolah dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran secara daring dengan lebih mudah dan efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan ajar, Interaktif, Pembelajaran, Daring

Abstract

Learning is a form of interaction between students and education and learning resources in a learning environment. Without learning resources the learning process does not take place effectively, the learning resources can be in the form of resources, data, people, and the environment as well as certain forms that are used to support the learning process. However, according to observations at SMP IT Al-Munadi, there are still many educators who are less capable of developing teaching materials, let alone interactive teaching materials. Therefore, community service was carried out at SMP IT Al-Munadi. Community service materials are also tailored to the needs of the SMP IT Al-Munadi Medan school to increase human resources and social awareness for educators. Furthermore, community service activities are expected to play a role in improving teacher human resources at SMP IT Al-Munadi Medan. Training on developing interactive teaching materials through online learning that has been implemented at SMP IT Al-Munadi can help schools develop interactive teaching materials used in the online learning process more easily and effectively.

Keywords: Development, Teaching materials, Interactive, Learning, Online

1. PENDAHULUAN

Saat ini Corona menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, dibicarakan di sana-sini, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis coronavirus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Tetapi hal tersebut tidak berlaku bagi beberapa sekolah di tiap-tiap daerah. Sekolah-sekolah tersebut tidak siap dengan sistem pembelajaran daring, dimana membutuhkan media pembelajaran seperti handphone, laptop, atau komputer.

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda.

Salah satu Permasalahan yang terjadi terdapat pada media pembelajaran, Beberapa guru di sekolah mengaku, jika pembelajaran daring ini tidak seefektif kegiatan pembelajaran konvensional (tatap muka langsung), karena beberapa materi harus dijelaskan secara langsung dan lebih lengkap. Selain itu materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua siswa. Berdasarkan pengalaman mengajar secara daring, sistem ini hanya efektif untuk memberi penugasan, dan kemungkinan hasil pengerjaan tugas-tugas ini diberikan ketika siswa akan masuk, sehingga kemungkinan akan menumpuk.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain media pembelajaran daring yang ringan, efektif, dan interaktif dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Sebagai salah satu elemen dalam masyarakat, dosen di Universitas Budi Darma merasa terpanggil untuk bersama dengan guru dan siswa memberikan sumbangsih ide, kreatifitas, ilmu yang bertujuan untuk membantu terciptanya pembelajaran yang efektif dan interaktif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang komputer, digitalisasi, dan pemanfaatan multimedia. Oleh karena itu, Dosen Universitas Budi Darma bermaksud melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat pada sekolah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang interaktif agar memudahkan pihak sekolah untuk mengelola proses pembelajaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik, sehingga diperlukan bahan ajar yang mampu mewadahnya[1]. Bahan ajar juga bisa dikatakan segala bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang harus dipelajari dan dicontoh oleh seorang peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Bahan ajar juga bisa diartikan sebagai seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang menampilkan kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik[2]. Dari pengertian di atas dapat dipetakan bahwa yang dimaksud dengan bahan ajar adalah berupa materi atau material yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas, materi yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Bahan ajar dengan sumber belajar itu berbeda, sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, sedangkan bahan ajar merupakan materi yang tertuang atau segala hal yang bisa diambil manfaat dari sumber belajar. Ada beberapa prinsip dalam mengembangkan bahan ajar, prinsip di sini adalah hal-hal yang harus dipenuhi dalam pengemangan atau penyusunan bahan ajar, yaitu:

1. Memulai dengan yang mudah dahulu untuk bisa memahami yang sulit, dari hal yang konkret untuk bisa memahami hal yang abstrak. Di dalam mengembangkan bahan ajar perlu diperhatikan muatan yang ada di dalam materi sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disajikan.
2. Dalam rangka mencapai tujuan diibaratkan menaiki tangga, begitu juga dengan pembelajaran merupakan proses bertahap dan berkelanjutan, maka diharapkan bahan ajar dikemas sedemikian rupa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman seorang peserta didik, di dalam bahan ajar perlu diberikan latihan-latihan yang nantinya bisa dikerjakan oleh peserta didik dan hasilnya bisa diberi umpan balik secara positif oleh guru.
4. Bahan ajar diharapkan bisa memberikan banyak contoh, menjelaskan tujuan dan manfaat materi, sehingga bisa menimbulkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.
5. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan. Bahan ajar diharapkan bisa menjadi satu alat evaluasi dalam mengetahui perkembangan peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan suatu bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di dalam kelas. Ada beberapa jenis bahan ajar yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran sebagai berikut[3].

1. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (printed) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (non printed), seperti model/maket.
2. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (interactive teaching material) seperti CAI (Computer Assisted Instruction), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (web based learning materials).

2.2 Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif merupakan kombinasi antara dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan suatu presentasi. Bahan ajar interaktif dianggap menarik dan memudahkan penggunaannya dalam mempelajari materi, karena bahan ajar ini disusun secara lengkap dan disertai petunjuk penggunaannya sampai pada penilaian. Struktur bahan ajar berbentuk CD interaktif terdiri atas enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian[1].

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam penyusunan bahan ajar interaktif[4], yaitu: (1) memiliki pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video dan kamera foto; (2) bahan ajar interaktif disajikan dalam bentuk compact disk; (3) menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi; (4) menulis petunjuk pembelajarannya; (5) menjelaskan informasi pendukung secara jelas, padat dan menarik dalam bentuk tertulis maupun gambar diam atau bergerak; (6) menuliskan tugas-tugas dalam program interaktif; (7) melakukan penilaian terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan, yang pada akhir pembelajaran dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer; (8) menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi, misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan dalam membuat program bahan ajar interaktif.

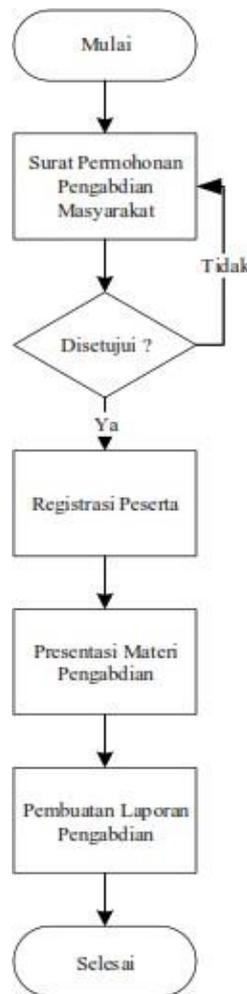
2.3 Pembelajaran Daring

Saat terjadi pandemi COVID 19, pemanfaatan platform online semakin meningkat dalam dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi. Konsep pembelajaran online yang kemudian lebih dikenal dengan istilah online learning (ol-learning) metode interaksinya berbeda dengan pembelajaran konvensional (conventional learning). Pada model conventional learning (c-learning), mahasiswa dan dosen bertemu muka secara langsung, berbeda dengan ol-learning, keduanya tidak perlu bertemu langsung. Kecanggihan teknologi informasi memfasilitasi pembelajaran selajaknya metode c-learning, meskipun mahasiswa dan dosen tidak bertemu langsung dalam suatu ruang kelas[5].

Model pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk mengatur lokasi, kapan dan di mana belajar serta kecepatan dalam belajar, yang tidak dijumpai pada metode pembelajaran tradisional tatap muka, model pembelajaran daring mampu mewujudkan fungsi pembelajaran yang efektif. Sekalipun terdapat beberapa institusi perguruan tinggi tetap menentang pembelajaran daring, namun beberapa institusi perguruan tinggi lainnya telah menerima pembelajaran daring sebagai bagian kegiatan pembelajaran. Untungnya saat ini, kemajuan sarana prasarana teknologi yang diperlukan dalam menyelenggarakan pembelajaran daring yang efektif telah berkembang dengan sangat pesat dari waktu ke waktu[6].

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat di sini bisa dilihat dalam bentuk flowcart di bawah ini.



Gambar 1. Flowcart kegiatan pelaksanaan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran secara daring perlu dilakukan pelatihan terus menerus. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan masih ada yang menggunakan bahan ajar yang kurang menarik dan interaktif, sehingga proses pembelajaran terasa membosankan bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran secara daring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan untuk memberikan pemahaman kepada guru bahwa di dalam proses pembelajaran bisa menggunakan bahan ajar yang interaktif sehingga proses pembelajaran lebih efektif dengan cara mengembangkan bahan ajar yang ada menjadi lebih interaktif.

Materi pengabdian kepada masyarakat juga disesuaikan dengan kebutuhan pihak sekolah SMP IT Al-Munadi Medan untuk meningkatkan SDM dan kesadaran sosial bagi guru. Selanjutnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat berperan di dalam meningkatkan SDM Guru di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan. Adapun peserta pelatihan adalah guru SMP IT Al-Munadi Medan terdiri atas guru, administrasi dan perpustakaan. Semua peserta merupakan guru PNS dan guru honorer di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan.

Pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif melalui pembelajaran daring yang telah dilaksanakan di SMP IT Al-Munadi dapat membantu pihak sekolah dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran secara daring dengan lebih mudah dan efektif. Peserta pelatihan berantusias di dalam mengikuti pelatihan ini dan lebih semangat di dalam mengembangkan bahan ajar interaktif, terjadinya diskusi antara peserta dengan pemateri yang terbangun dengan baik bisa menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dari kegiatan ini. Namun sesuai dengan tujuan kegiatan pelatihan ini yaitu membantu guru mengembangkan bahan ajar interaktif yang digunakan di dalam pembelajaran daring, diharapkan kedepannya pihak sekolah mampu menerapkan dan menggunakan bahan ajar yang interaktif di dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada sekolah SMP IT Al-Munadi Medan yaitu Pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran secara daring dan Peserta pelatihan sangat antusias di dalam mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan respon yang diberikan juga sangat positif dikarenakan materi yang diberikan sangat berhubungan dengan kebutuhan saat masa pandemic Covid- 19.

Rekomendasi atau saran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di sekolah SMP IT Al-Munadi Medan yaitu Perlu dilakukan proses pelatihan secara terus menerus agar kedepannya selalu dapat memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang dan Jumlah peserta jangan hanya dari kalangan Guru saja, tetapi juga dari kalangan siswa-siswa.

Daftar Pustaka

- [1] W. Wijayanti and I. Zulacha, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma," *Seloka - J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 94–101, 2015.
- [2] D. A. Nugraha and A. Binadja, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi Sets, Berorientasi Konstruktivistik," *J. Innov. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2013.
- [3] F. E. Kurniawati, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah," *J. Penelit.*, vol. 9, no. 2, p. 367, 2015, doi: 10.21043/jupe.v9i2.1326.
- [4] Diknas, *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta, 2004.
- [5] S. Sukardi and F. Rozi, "Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 2, p. 97, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.1066.
- [6] A. P. S. Cruz, "Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411%0AANALISIS>.