



PKM SOSIALISASI DESAIN BAHAN AJAR DIGITAL BAGI GURU DI SMA TORAJA UTARA

Rigel Sampelolo¹; Hans Lura²; Muh. Putra Pratama³

^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia Toraja

INFO NASKAH

Diserahkan

12 Oktober 2022

Diterima

12 Oktober 2023

Diterima dan Disetujui

17 Desember 2023

Kata Kunci:

Perencanaan Pembelajaran

Inovatif, Guru SMP,

Kurikulum Merdeka

Keywords:

Innovative Lesson Plan, Junior

High School Teachers,

Merdeka Curriculum

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru di Sekolah Menengah Atas (SMA) Toraja Utara dalam merancang bahan ajar digital yang efektif dan menarik. Pendidikan di era digital menuntut guru untuk memahami dan menguasai alat-alat desain grafis dan teknologi pendidikan guna mengoptimalkan pembelajaran. Pendekatan pengabdian ini melibatkan serangkaian sosialisasi dan pelatihan bagi guru-guru SMA dalam penggunaan perangkat lunak desain grafis, alat pembuatan konten e-learning, dan strategi pendidikan berbasis teknologi. Workshop, diskusi, dan pelatihan langsung menjadi sarana utama dalam transfer pengetahuan dan keterampilan kepada para pendidik. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang bahan ajar digital yang lebih menarik dan efektif. Guru-guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan alat-alat desain grafis dan teknologi pendidikan untuk menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas. Dampak positif juga terlihat dalam peningkatan minat belajar siswa dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat SMA, menghadirkan inovasi dalam proses pembelajaran, dan membantu guru dalam memenuhi tuntutan era pendidikan digital. Melalui upaya ini, diharapkan guru-guru di SMA dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital dan menginspirasi siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Abstract. *This community service aims to improve the ability of teachers in Senior High Schools (SMA) North Toraja to design effective and attractive digital teaching materials. Education in the digital era requires teachers to understand and master graphic design tools and educational technology to optimize learning. This service approach involves a series of socialization and training for high school teachers in the use of graphic design software, e-learning content creation tools, and technology-based education strategies. Workshops, discussions, and hands-on training were the main means of transferring knowledge and skills to the educators. The results of this service showed an increase in teachers' ability to design more attractive and effective digital teaching materials. Teachers became more confident in using graphic design tools and educational technology to create quality learning content. Positive impacts are also seen in increased student learning interest and better learning outcomes. This service aims to make a positive contribution to improving the quality of education at the high school level, bringing innovation to the learning process, and assisting teachers in meeting the demands of the digital education era. Through these efforts, it is hoped that high school teachers can be better prepared to face the challenges of education in the digital era and inspire students to achieve their best potential.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tulang punggung perkembangan masyarakat dan negara. Di era digital yang terus berkembang, teknologi dan media digital telah menjadi komponen integral dalam proses pembelajaran. Guru-guru sebagai agen utama dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada siswa perlu mengikuti perkembangan ini dan memanfaatkan alat-alat digital dengan baik. Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah tingkat pendidikan yang krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan dunia modern. Penggunaan teknologi digital menandai kemajuan pembelajaran saat ini. Penggunaan teknologi digital semakin marak sejak pembelajaran online menjadi norma di semua jenjang pendidikan. Masyarakat sekarang dapat dengan mudah mendapatkan informasi tanpa mengorbankan jarak atau waktu, yang merupakan bukti perkembangan era ini (Anita et al., 2022). Pindah dari pembelajaran manual ke pembelajaran elektronik adalah bagian dari perubahan pembelajaran. Buku elektronik atau e-book sangat penting untuk membantu siswa di sekolah belajar lebih banyak (Ghufroon et al., n.d.). E-book menjadi salah satu alternatif ketika kita hendak membaca sebuah buku melalui teknologi digital. E-book merupakan buku digital yang diambi dari buku cetak (Arman et al., 2021).

Dalam konteks pendidikan di era digital, desain bahan ajar digital memiliki peran yang sangat penting. Bahan ajar digital yang baik harus tidak hanya informatif tetapi juga menarik, interaktif, dan mudah dimengerti oleh siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru di SMA memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk merancang bahan ajar digital yang efektif.

Keterbatasan tersebut dapat menghambat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran. Bahan ajar yang kurang menarik dapat memengaruhi motivasi siswa dan pemahaman konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memberikan pelatihan dan sosialisasi mengenai desain bahan ajar digital kepada guru-guru di SMA. Selain itu, digitalisasi kurikulum dan tuntutan untuk pembelajaran jarak jauh yang semakin relevan, terutama dalam situasi pandemi, telah menyoroti kebutuhan akan bahan ajar digital yang berkualitas. Guru-guru yang mampu merancang bahan ajar digital yang efektif memiliki peran kunci dalam mendukung pembelajaran yang berkelanjutan dan berkualitas.

Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat yang fokus pada "Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital bagi Guru-Guru di SMA" menjadi relevan dan mendesak. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang bahan ajar digital yang menarik dan

efektif, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat SMA. Diharapkan bahwa melalui pengabdian ini, guru-guru akan lebih siap dan terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran dan memotivasi siswa menuju prestasi yang lebih baik. Sudah sejak lama dianggap kurang efektif untuk pembelajaran langsung dan tatap muka untuk memberikan materi yang bermuatan teori-teori dan konsep dengan hanya menggunakan model ceramah dan tanya jawab. Namun, untuk pembelajaran tatap muka, teknologi pendidikan telah menghasilkan berbagai model pembelajaran interaktif yang dapat membantu proses belajar mengajar (Ekomila et al., 2022).

Bahan ajar digital adalah sebuah buku yang ditampilkan secara digital dan memiliki kemampuan untuk menampilkan tampilan yang menarik yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, dan video (Mariyani et al., 2022). Bahan ajar adalah komponen penting dari kegiatan pembelajaran karena memberi pendidik petunjuk tentang cara menyampaikan materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Bahan ajar dapat digunakan oleh pendidik sebagai salah satu cara untuk membantu siswa belajar, menguasai materi, atau berpartisipasi dalam kegiatan belajar mandiri (Kurniawan et al., 2022). Sebagian besar bahan ajar yang digunakan saat ini adalah buku paket dan LKS dari penerbit, menurut hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di sekolah. Guru belum menyusun bahan ajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan. Sebagian guru mengatakan bahwa butuh waktu tambahan untuk menyusun bahan ajar secara keseluruhan, sehingga faktor waktu, biaya, dan tenaga menjadi penghalang untuk menyusun bahan ajar mandiri. Guru lain telah menyusun bahan ajar tercetak dalam bentuk handout untuk tiap materi yang disampaikan, serta tiap bab.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, tercipta gagasan untuk memberikan pengabdian, pemberdayaan, dan pendampingan kepada guru-guru SMA di Toraja Utara. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk membantu mereka memahami pembelajaran digital dan mengemas bahan ajar berbasis digital sehingga pembelajaran menjadi lengkap, efektif, dan efisien.

2. METODE

PKM ini dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah sistematis yang mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan materi pembelajaran, dan implementasi dalam lingkungan kelas. Berikut adalah deskripsi rinci dari metode yang digunakan:

a. Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal melibatkan identifikasi kebutuhan guru-guru di SMA terkait desain bahan

ajar digital. Ini akan dilakukan melalui survei, wawancara, dan diskusi dengan para guru untuk memahami tingkat pengetahuan dan keterampilan mereka dalam hal ini.

b. Perencanaan Workshop

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, akan disusun rencana workshop. Workshop ini akan mencakup pemahaman dasar tentang desain bahan ajar digital, penggunaan alat-alat desain grafis, dan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Workshop akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pengetahuan peserta.

c. Pelaksanaan Workshop

Workshop akan diselenggarakan dalam beberapa sesi. Setiap sesi akan mencakup pemahaman teori, demonstrasi praktis, dan latihan oleh peserta. Dalam workshop, guru-guru akan diberikan pengalaman langsung dalam merancang bahan ajar digital.

d. Pembimbingan Individu

Setelah workshop, guru-guru akan mendapatkan pembimbingan individu. Ini memungkinkan mereka untuk menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam konteks pembelajaran mereka. Pembimbingan individu akan membantu guru-guru merancang bahan ajar digital yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajar.

e. Pendampingan dan Evaluasi

Guru-guru akan mendapatkan pendampingan selama implementasi bahan ajar digital dalam kelas. Selain itu, akan dilakukan evaluasi berkala untuk mengukur dampak dari bahan ajar yang telah dirancang dan mengidentifikasi area perbaikan.

f. Pengembangan Komunitas Guru

Selama dan setelah pelaksanaan workshop, akan dibentuk komunitas guru yang dapat berbagi pengalaman, ide, dan dukungan dalam pengembangan bahan ajar digital.

g. Pengukuran Hasil

Hasil dari pelatihan dan implementasi bahan ajar digital akan diukur melalui evaluasi hasil belajar siswa, umpan balik dari guru, serta perbandingan hasil sebelum dan setelah pengabdian.

Metode pelaksanaan ini akan menciptakan pendekatan yang holistik dalam meningkatkan kemampuan guru-guru dalam merancang bahan ajar digital yang efektif. Melalui kombinasi workshop, pembimbingan, dan pendampingan, diharapkan guru-guru akan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pendidikan dan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik untuk siswa di tingkat SMA.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

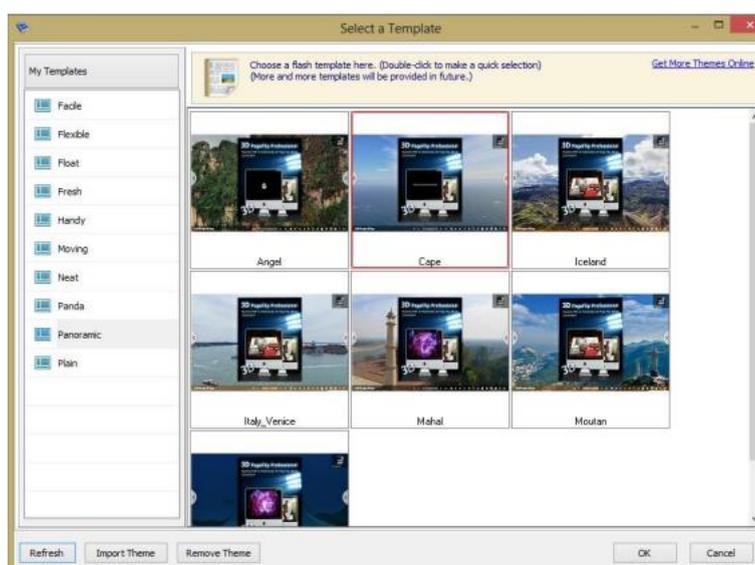
a. Peningkatan Pemahaman Guru

Melalui serangkaian workshop, seminar, dan diskusi, guru-guru di SMA menjadi lebih akrab dengan konsep dan prinsip desain bahan ajar digital. Mereka belajar tentang keunggulan desain bahan ajar digital dibandingkan dengan bahan ajar tradisional, seperti fleksibilitas, interaktivitas, dan aksesibilitas. Guru-guru juga semakin memahami bagaimana bahan ajar digital dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Mereka belajar bahwa desain bahan ajar digital harus sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, serta harus mendukung perkembangan kompetensi siswa. Bagian penting dari peningkatan pemahaman guru adalah mengenali berbagai alat dan teknologi yang dapat digunakan dalam desain bahan ajar digital. Mereka mempelajari cara menggunakan perangkat lunak untuk pembuatan video, desain grafis, pembuatan konten interaktif, dan penggunaan platform e-learning. Guru-guru memahami dampak positif dari penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran. Mereka belajar bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan personalisasi pembelajaran, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. Selain pemahaman praktis, guru-guru juga mulai membangun kesadaran akan teknologi. Mereka mengenali pentingnya mengikuti perkembangan teknologi pendidikan dan bersedia untuk terus memperbarui pengetahuan mereka. Peningkatan pemahaman guru tentang desain bahan ajar digital adalah langkah awal yang penting dalam mempersiapkan mereka untuk mengadopsi teknologi dalam pengajaran. Guru yang memahami konsep, tujuan, dan alat yang tersedia akan lebih percaya diri dalam merancang bahan ajar digital yang efektif. Hal ini juga membantu mereka menjawab tantangan dalam pendidikan yang semakin digital dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang beragam.



Gambar 1. Sosialisasi bahan ajar digital

Selanjutnya, tim pengabdian menunjukkan cara memilih *template* yang sesuai dengan tujuan pengembangan bahan ajar digital. Buku digital adalah publikasi yang dibuat, diterbitkan, dan disimpan dalam format digital yang dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Kamus Bahasa Inggris mengatakan "buku elektronik", yang merupakan singkatan dari "buku elektronik" dan merupakan sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. Namun, interaksi yang lebih interaktif adalah interaksi dua arah antara pengguna media dan media. Pemateri kemudian memberi contoh layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain. Para peserta melakukan praktek pembuatan media selama kegiatan dilaksanakan.



Gambar 2. Tampilan aplikasi untuk membuat buku ajar digital

b. Peningkatan Keterampilan Teknologi

Guru-guru yang mengikuti pelatihan ini berhasil mengembangkan kompetensi dalam menggunakan berbagai alat pembuatan konten digital. Mereka menjadi terampil dalam aplikasi seperti perangkat lunak pengeditan video, desain grafis, dan perangkat lunak pembuatan konten interaktif. Ini membantu mereka menciptakan materi pembelajaran digital yang lebih menarik dan efektif. Peningkatan keterampilan teknologi juga mencakup pemahaman yang lebih baik tentang teknologi pendidikan, termasuk penggunaan platform e-learning dan manajemen kelas digital. Guru-guru dapat memanfaatkan alat-alat ini untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien dan berkolaborasi dengan siswa secara online. Guru-guru yang berpartisipasi dalam pengabdian ini mulai mengadopsi teknologi dalam pengajaran mereka dengan lebih percaya diri. Mereka tidak hanya memiliki pengetahuan

tentang teknologi, tetapi juga dapat mengintegrasikannya dalam materi pelajaran mereka untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa. Selama pelatihan, guru-guru memperoleh keterampilan *troubleshooting* dasar dalam mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul selama pengajaran dengan bahan ajar digital. Mereka belajar bagaimana mengatasi masalah umum yang berkaitan dengan perangkat keras, perangkat lunak, atau koneksi internet. Salah satu aspek penting dalam peningkatan keterampilan teknologi adalah kesadaran akan perkembangan teknologi yang terus berlanjut. Guru-guru yang berpartisipasi dalam program ini menjadi lebih siap untuk mengikuti tren teknologi terbaru dalam pendidikan.

Peningkatan keterampilan teknologi guru merupakan langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam era digital. Guru yang memiliki keterampilan teknologi yang baik dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan relevan bagi siswa mereka. Hal ini juga dapat memperluas kemungkinan kolaborasi dan akses ke sumber daya pendidikan digital. Dalam dunia pendidikan modern, kemampuan untuk menggunakan komputer atau laptop serta kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang baru diperlukan oleh guru (Bambang Riono, 2022).

c. Peningkatan Penggunaan Bahan Ajar Digital

Salah satu hasil dari pengabdian ini adalah peningkatan dalam produksi bahan ajar digital oleh guru-guru. Mereka mulai membuat lebih banyak materi digital seperti presentasi berbasis slide, video pembelajaran, modul interaktif, dan sumber daya pembelajaran lainnya yang dapat diakses secara elektronik. Guru-guru yang berpartisipasi dalam program ini juga melaporkan peningkatan kualitas bahan ajar digital yang mereka buat. Mereka memahami konsep desain yang efektif dan menerapkannya dalam materi mereka. Ini mencakup penggunaan grafis yang menarik, interaktivitas yang lebih tinggi, dan penyajian informasi yang lebih mudah dipahami. Peningkatan penggunaan bahan ajar digital juga mencakup integrasi materi digital ini dalam proses pengajaran sehari-hari. Guru-guru mulai menggabungkan bahan ajar digital ke dalam rencana pelajaran mereka, menjadikannya komponen integral dari pengalaman pembelajaran siswa. Guru-guru yang menggunakan bahan ajar digital juga melaporkan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi, berpartisipasi dalam diskusi online, dan mengirimkan tugas secara elektronik. Ini menciptakan hubungan pembelajaran yang lebih interaktif antara guru dan siswa. Peningkatan penggunaan bahan ajar digital oleh guru adalah hasil positif karena materi digital dapat membantu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan

efektif. Ini juga memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam menyusun materi pembelajaran, menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan era digital. Keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan ini tidak terlepas adanya motivasi yang tinggi yang diberikan oleh guru sebagai peserta kegiatan. Motivasi tersebut dapat mendorong guru untuk mampu meningkatkan kualitas diri (Hamimah et al., 2022).

4. SIMPULAN

Melalui serangkaian workshop, seminar, dan pelatihan, guru-guru dapat memahami konsep desain bahan ajar digital, mengembangkan keterampilan teknologi yang lebih baik, dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa dengan bahan ajar digital yang lebih interaktif dan relevan. Pengabdian ini juga mendorong guru-guru untuk mengadopsi teknologi dalam pengajaran mereka, menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan melalui penggunaan alat-alat digital yang memungkinkan personalisasi pembelajaran, keterlibatan siswa yang lebih tinggi, dan kolaborasi yang lebih baik. Selain itu, guru-guru kini lebih siap untuk menghadapi perkembangan teknologi yang terus berlanjut dalam pendidikan. Guru-guru di SMA kini memiliki pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin teknologi-berorientasi, dan menghasilkan dampak positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di tingkat menengah atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., Kenedi, A.K., 2022. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication J. Pengabd. Masy.* 6, 59–68. <https://doi.org/10.31537/Dedication.V6i1.658>
- Arman, A., Jufra, J., Ransi, N., Cahyono, E., Eso, R., 2021. Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Sma/Smk Di Kota Kendari. *J. Pengabd. Masy. Ilmu Terap.* 3, 229. <https://doi.org/10.33772/Jpmit.V3i2.22096>
- Bambang Riono, S., 2022. Bahan Ajar Digital Teks Cerpen Untuk Smp. *J. Penelit. Pendidik. Bhs. Dan Sastra* 7, 115–123. <https://doi.org/10.32696/Jp2bs.V7i2.1528>
- Ekomila, S., Andayani, T., Pasaribu, P., ..., 2022. Pendampingan Literasi Pembelajaran Dan Pengemasan Bahan Ajar Berbasis Digital Bagi Guru Di SMA YPI Amir Hamzah Kota Medan. *Medani J. ...* 01, 56–62.
- Ervianti, E., Sampelolo, R., & Pratama, M. P. (2023). The Influence Of Digital Literacy On Student Learning. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 5(2), 358-365.
- Ghufron, S., Hartatik, S., Nahdlatul, U., Surabaya, U., N.D. Pengabdian Masyarakat Pelatihan

- Dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dengan Aplikasi Flipbook Bagi Guru SD Di Magetan 92–100.
- Hamimah, H., Zainil, M., Anita, Y., Helsa, Y., Kenedi, A.K., 2022. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEM Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedication J. Pengabdi. Masy.* 6, 33–42. <https://doi.org/10.31537/Dedication.V6i1.655>
- Kurniawan, E.S., Fatmaryanti, S.D., Pratiwi, U., Ramadhani, F.N., 2022. Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Digital Bagi Guru SMK Di Kabupaten Purworejo. *E-Dimas J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 13, 516–522. <https://doi.org/10.26877/E-Dimas.V13i3.10840>
- Mariyani, A., Siswanto, S., Pratama, M.Y., Ningrum, I.S., 2022. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Kelompok Kerja Guru (Kkg) Gugus Cokroaminoto Kecamatan Blora Kabupaten Blora. *Abdi Masya* 2, 33–41. <https://doi.org/10.52561/Abma.V2i1.219>
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Lura, H. (2023). REVOLUTIONIZING EDUCATION: HARNESSING THE POWER OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR PERSONALIZED LEARNING. *KLASIKAL: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE*, 5(2), 350-357.
- Pratama, M. P. (2023). Utilization Of Quizizz Platform In The Learning Evaluation Process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), 77-84.
- Puspa, S., Husnani, A., Syahrir, 2021. TEACHER ' S TARGET LANGUAGE USE IN CLASSROOM DISCOURSE : TEACHER ' S POINT OF VIEW. *J. EDUPEDIA Univ. Muhammadiyah Ponorogo* 5, 30–40.
- Sampelolo, R., & Atmowardoyo, H. (2016). Learning Strategies And Styles Of A Part Time Job Student With Good Achievement (A Case Study Of A Successful Part Time Job EFL Learner). *ELT Worldwide*, 3(1), 91-106.
- Sampelolo, R., Abdullah, M., Lura, H., & Karuru, P. (2023). Digital ESP (English For Specific Purposes) Material Development CLIL (Content Language Integrating Learning) Based. *Journal Of Namibian Studies: History Politics Culture*, 34, 6746-6762