

Pemberdayaan Kemampuan ICT Guru untuk Pembelajaran Daring Melalui Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Digital Berbasis Web

Suci Nurpratiwi^{a*}, Amaliyah^b, Ahmad Hakam^c, Nada Arina Romli^d

^{a,b,c,d} Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

*corresponding author: sucinurpratiwi@unj.ac.id

Abstrac

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberdayakan kemampuan ICT dan mengembangkan profesionalisme guru dalam pembelajaran daring melalui pendampingan penyusunan bahan ajar digital. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian berupa ceramah interaktif, diskusi, praktik, dan penugasan. Peserta yang terlibat adalah guru Sekolah Dasar sebanyak 11 orang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan proses pembuatan panduan, pelaksanaan pendampingan, pemantauan, dan pemberian tugas, dan evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan berhasil mengembangkan kemampuan dan profesionalitas guru dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Peserta telah dapat menyusun bahan ajar digital secara mandiri dan telah mengimplementasikannya kepada peserta didik dalam pembelajaran daring. Adapun sebesar 30,74% peserta menyatakan kegiatan pengabdian memberikan wawasan baru dan dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam membuat bahan ajar digital berbasis web, dan 27,98% peserta merasa puas dengan kegiatan yang telah dilaksanakan.

Keywords: Bahan Ajar Digital, Berbasis Web, Pembelajaran Daring

1. Pendahuluan

Pembelajaran daring menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi kepada peserta didik pada masa pandemic covid-19. Penguasaan teknologi dan berbagai jenis media dalam pembelajaran daring menjadi hal yang sangat penting. Guru dituntut untuk dapat selalu selaras dengan kemajuan sehingga mendorong berbagai usaha perubahan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran daring menjadi sebuah keniscayaan dan diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran dapat berjalan tetap optimal layaknya pembelajaran tatap muka di kelas.

Prinsip dari pembelajaran daring adalah kemudahan bagi peserta didik untuk dapat mengakses materi dan sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat. Oleh karena itu, pembelajaran secara daring menuntut guru mempersiapkan rancangan aktivitas, perangkat pembelajaran, dan konten pembelajaran atau bahan ajar secara digital. Pembuatan perangkat pembelajaran dan bahan ajar menjadi sebuah kewajiban bagi guru, karena merupakan salah satu unsur kompetensi pedagogik bahwa guru harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran, hal ini sebagaimana diatur dalam

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen pasal 10 yang menegaskan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan professional. Guru perlu mendesain bahan ajar yang menarik agar peserta didik mudah memahaminya, tetap termotivasi dan bersemangat dalam belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring. Zulkifli (Zulkifli & Royes, 2017) menyebutkan bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah kemampuan guru dalam menguasai materi ajar dan mengembangkannya, karena bahan dan materi ajar merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran juga merupakan bagian penting untuk menentukan keberhasilan peserta didik.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreativitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis (Harnani, 2020).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka guru harus memberikan pembelajaran yang bermakna pada siswa dan didukung oleh bahan ajar serta media pembelajaran yang memadai (Hartati & Kusdianto, 2019). Kendati demikian, masih banyak guru yang belum terbiasa mengembangkan bahan ajar, terlebih lagi bahan ajar digital. Sulitnya teknologi masuk di ruang-ruang kelas untuk pembelajaran, dikarenakan masih rendahnya kompetensi guru dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sebagaimana dijelaskan oleh Fathurrohman mengenai keterangan dari Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemendikbud bahwa kompetensi TIK jumlah guru yang akrab dengan teknologi tak sampai 50 persen dari total guru yang ada (Fathurrohman, 2020). Kompetensi minimal TIK guru mengajar seharusnya berada pada level 2 yaitu mampu menyiapkan sistem belajar, bahan ajar, silabus dan metode pembelajaran dengan pola digital atau online (Satariyah, 2020).

Faktanya, guru-guru masih banyak mengalami keterbatasan dalam menyusun, merancang atau membuat bahan ajar yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Kebanyakan guru hanya mengandalkan pada pemberian tugas saja dalam mengajar. Minim guru yang telah dapat membuat atau menyusun bahan ajar

digital yang menarik untuk pelaksanaan pembelajarannya kepada peserta didik. Padahal, keunggulan bahan ajar digital adalah kemudahannya untuk disunting, diproduksi, dan dihantarkan melalui media internet atau online. Bahan ajar yang didesain dengan interaktif, menarik, dan variatif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih efektif, serta dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa lebih banyak dalam pembelajaran.

Demikian halnya yang terjadi pada guru-guru SD di Kecamatan Balaraja. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, masih minim guru yang dapat melaksanakan pembelajaran dengan menarik dengan bantuan bahan ajar digital berbasis web. Hal yang sangat mendasari kurangnya pembelajaran yang menarik tersebut adalah karena minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru belum begitu familiar dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat mempermudah dan mengefisienkan pembelajaran. Dalam pembelajaran daring karena adanya pandemic Covid-19 ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan melalui aplikasi *whatsapp* saja dengan pemberian tugas kepada siswa menjadi kegiatan paling dominan dalam pembelajaran. Penyampaian materi kepada siswa belum maksimal, terlebih materi atau bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang digunakan hanya berkisar pada penugasan membaca buku teks, maupun media powerpoint yang terbatas. Hal ini sangat mungkin membuat siswa merasa jenuh dan bosan dikarenakan bahan ajar tidak interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran cenderung menjadi tidak efektif. Padahal, pembuatan bahan ajar yang menarik akan dapat memotivasi dan membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar (Sadjati, 2012).

Web merupakan salah satu layanan yang dimiliki oleh jaringan komputer global atau internet. Pemanfaatan web dapat mendukung pembelajaran yang optimal (Husain, 2014). Apabila pembelajaran berbasis web dirancang dengan baik dan tepat, maka dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, membuat peserta didik mengingat lebih banyak materi ajar, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar digital berbasis web dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan kemenarikan dalam pembelajaran daring. Karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis web

adalah menyajikan multimedia, mengolah, dan menyajikan informasi. Pada pembelajaran daring berbasis web, bahan ajar digital dapat berupa teks, grafis, gambar, suara, video, maupun multimedia (Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti, 2010). Perancangan bahan ajar demikian membutuhkan usaha dan kemauan yang besar dari guru. Oleh karena itu, guru perlu memahami pentingnya penyusunan bahan ajar yang menarik, memiliki kemauan dan kemampuan untuk membuatnya.

Kegiatan pendampingan penyusunan bahan ajar digital berbasis web ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru SD dalam memaksimalkan peranannya di kelas. Kegiatan ini dapat menjadi refleksi sekaligus mendorong munculnya kreativitas, inovasi dan kualitas keterampilan serta pengalaman guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Effendi et al., 2021). Dengan meningkatkan kompetensi tersebut, diharapkan agar guru dapat menerapkan proses pembelajaran daring dengan menggunakan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran daring tetap berkualitas dan berhasil.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring di SDN Balaraja I. Peserta kegiatan yaitu guru SDN Balaraja sejumlah 11 orang. Mengingat adanya kebijakan pemerintah terkait Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan tetap menjaga protokol kesehatan secara ketat. Adapun realisasi pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi

Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada Kepala Sekolah SDN Balaraja I mengenai rencana adanya kegiatan pendampingan. Kegiatan sosialisasi disambut baik dengan respon yang positif, hal tersebut dikarenakan pendampingan penyusunan bahan ajar digital berbasis web dirasa penting dalam membantu meningkatkan kemampuan guru-guru terkait penguasaan teknologi dalam pembelajaran daring. Untuk pengembangan kompetensinya, guru perlu didorong untuk terus aktif dalam mengembangkan kualitas dirinya dengan mengikuti berbagai kegiatan, diantaranya pelatihan, seminar, lokakarya, dan KKG atau MGMP (Nurpratiwi & Amaliyah, 2020).

2. Tahap Pendataan Peserta Pelatihan

Setelah proses sosialisasi selesai, dilakukan pendataan bagi guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pendampingan pendampingan, karena adanya PPKM, maka peserta dibatasi hanya 11, sehingga tidak semua guru di SDN Balaraja I mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

3. Tahap Persiapan Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap ini, tim melakukan persiapan pelaksanaan kegiatan pendampingan, dengan menyusun rundown acara pada pelaksanaan, mempersiapkan peralatan yang diperlukan, dan merencanakan evaluasi kegiatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan metode ceramah interaktif, diskusi, praktik, dan penugasan. Materi yang disampaikan yaitu mengenai pemanfaatan web dalam pembuatan bahan ajar digital. Setelah memberi penjelasan mengenai materi, tim meminta peserta melakukan simulasi dan praktik menyusun bahan ajar digital berbasis web dengan pemanfaatan Canva, Google Drive, dan Seesaw Class.

Setelah kegiatan pendampingan dilaksanakan, ada survey kepuasan dan pemberian masukan serta saran dari peserta sebagai bagian evaluasi agar ke depannya program pendampingan dapat lebih ditingkatkan kualitasnya. Untuk membantu memastikan keberhasilan kegiatan pendampingan, ada beberapa indikator yang digunakan, yaitu:

1. Peserta mengikuti seluruh sesi pendampingan dengan antusias
2. Peserta dengan cepat mampu menyerap materi yang disampaikan oleh instruktur
3. Peserta dapat menghasilkan bahan ajar digital berbasis web yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

3. Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui beberapa tahapan proses sebagai berikut:

a. Pembuatan dan Penjelasan Panduan

Pembuatan panduan pelatihan oleh tim dilakukan untuk memudahkan peserta mempelajari penggunaan web yang akan dijelaskan pada sesi ceramah interaktif. Panduan ini terdiri dari penjelasan mengenai pembuatan bahan ajar digital pada Canva, membuat dan menyebarkan link Google Drive, dan Seesaw Class. Langkah-langkah penggunaannya dijelaskan secara rinci pada panduan dengan bahasa yang mudah dimengerti disertai dengan gambar.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pendampingan penyusunan bahan ajar digital berbasis web diawali dengan pemaparan narasumber mengenai konsep pentingnya teknologi dalam pembelajaran daring, perlunya guru menguasai berbagai teknologi, dan jenis-jenis teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan baik dan lancar. Narasumber mengenalkan dan menjelaskan platform digital yang akan dipelajari oleh peserta serta membagikan panduan yang telah dibuat kepada seluruh peserta untuk memberi kemudahan peserta dalam memahami materi.

Salah satu website yang dapat dimanfaatkan oleh para peserta untuk membuat bahan ajar digital yang menarik bagi peserta didik adalah Canva. Canva merupakan sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online (CloudHost, 2019). Peserta dapat membuat bahan ajar yang menarik pada Canva, mengedit dan mengunduhnya dengan mudah.

Selain Canva, materi lainnya yang disampaikan yaitu pembuatan link penyimpanan google drive dan kelas online pada platform Seesaw Class. Peserta dapat menyusun bahan ajar digital dengan desain kreatif menggunakan aplikasi Canva, mengupload hasilnya pada Google Drive, dan membagikannya kepada siswa melalui platform Seesaw Class.



Gambar 1. Peserta menyimak penjelasan dari narasumber

c. Pemantauan dan Pemberian Tugas

Setelah pemaparan narasumber selesai, peserta selanjutnya praktik membuat bahan ajar digital. Pada tahap ini, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pemantauan

ketika kegiatan praktek berlangsung (pemantauan tahap I) dan pasca kegiatan pengabdian (pemantauan tahap II). Kegiatan pemantauan tahap I dilakukan tim dengan mengamati antusias peserta, mendampingi dan membantu peserta dalam menyusun bahan ajar digital, menjawab pertanyaan peserta yang mengalami kesulitan, dan memotivasi peserta dalam menyusun bahan ajar. Secara umum pada pemantauan ini, tim memberi perhatian kepada peserta dan memfasilitasi apabila peserta menemukan kesulitan dalam praktik penyusunannya. Respon positif ditunjukkan oleh para peserta yang mengikuti kegiatan pendampingan penyusunan bahan ajar digital ini. Peserta antusias dan ingin mengetahui setiap tahapan penyusunannya. Banyak dari peserta yang mengajukan pertanyaan mengenai tahapan-tahapan yang perlu dilakukan sebelum membuat bahan ajar digital, banyak pula diantara peserta yang langsung mempraktikkannya.

Produk hasil/bahan ajar digital yang belum selesai dibuat, selanjutnya dijadikan sebagai tugas dan dikerjakan oleh peserta di rumah masing-masing. Tim kemudian meminta peserta untuk mengumpulkan tugas dalam waktu satu minggu setelah kegiatan berlangsung. Pada rentang satu minggu ini dilakukan pemantauan tahap II. Pemberian tugas diberikan kepada peserta untuk melihat keberhasilan pendampingan yang telah dilakukan. Tugas yang telah dibuat dan dikumpulkan kepada tim selanjutnya dikirimkan kepada pemateri untuk direview. Tugas yang telah selesai dikerjakan dan dikirimkan tersebut dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan peserta setelah mengikuti kegiatan pendampingan pengabdian kepada masyarakat.

Adapun berdasarkan tugas yang telah dikirimkan kepada narasumber, setelah dilakukan review, tugas pembuatan bahan ajar digital sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta telah dapat menyusun bahan ajar digital dengan baik, peserta dapat membuat link google drive dan membagikannya kepada peserta didiknya ketika pembelajaran daring, serta telah dapat membuat kelas pada aplikasi Seesaw Class.

d. Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat, serta persentase kepuasan peserta. Hal ini penting sebagai acuan untuk perbaikan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berikutnya.

Berikut ini merupakan hasil survey kepuasan peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan:

Tabel 1. Diagram Hasil Survey Kepuasan Peserta (%)

No	Kriteria	Persentase
1	Puas terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan	27,98%
2	Kegiatan sesuai dengan yang diharapkan	19,14%
3	Kegiatan memberikan pengetahuan baru	30,74%
4	Permasalahan dan keluhan dapat ditindaklanjuti dengan baik	22,14%

Secara umum hasil survey menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Skor tertinggi sebesar 30,74% peserta berpendapat bahwa kegiatan pengabdian memberikan tambahan pengetahuan baru kepada guru dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring dan langkah penggunaannya.

Berdasarkan wawancara terhadap peserta kegiatan, setelah kegiatan pengabdian selesai, para peserta sudah mulai menyusun dan memberikan bahan ajar digital menggunakan Canva dalam pembelajaran daringnya dan meminta para peserta didik untuk mengumpulkan tugas pada link Google Drive yang sudah di-*share*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan berhasil memberdayakan guru dalam penguasaan kemampuan ICT dalam pembelajaran. Adapun respon peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai berikut:

Tabel 2. Respon Peserta Pengabdian kepada Masyarakat

No	Peserta	Respon
1	P1	Sangat bermanfaat dan mendapat pengetahuan baru
2	P2	Menambah pengetahuan tentang pembelajaran dengan web elektronik
3	P3	Sangat bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kondisi saat ini
4	P4	Menjadi lebih banyak tahu tentang media digital
5	P5	Menambah wawasan untuk mengajar daring
6	P6	Mudah dan dapat diterapkan kepada siswa
7	P7	Memberi pengetahuan dan pengalaman sesuai dengan kebutuhan
8	P8	Sudah oke
9	P9	Sangat pas untuk diterapkan dalam pembelajaran daring
10	P10	Sangat bermanfaat untuk kemajuan guru mengenai teknologi
11	P11	Menarik dan mudah diterapkan kepada siswa

Seluruh peserta memberikan respon positif bahwa kegiatan pengabdian memberikan wawasan pengetahuan baru terkait dengan penguasaan teknologi dalam pembelajaran dan mudah untuk diterapkan kepada peserta didiknya. Saran peserta terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu dapat dilaksanakan secara berkelanjutan sehingga peserta dapat meningkatkan kompetensinya dalam mengajar dan dapat selalu update mengenai teknologi pembelajaran terbaru.

4. Kesimpulan

Guru-guru peserta kegiatan antusias dalam mengikuti kegiatan pendampingan ini dengan respon positif yang diberikan oleh para guru. Kegiatan pendampingan dianggap berhasil dengan telah tercapainya tujuan dari kegiatan ini. Terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam pemanfaatan web untuk menyusun bahan ajar digital sebagai bentuk pengembangan profesionalisme guru. Lebih lanjut, guru peserta kegiatan sudah dapat mengimplementasikannya kepada peserta didik dalam pembelajaran daring.

Referensi

- CloudHost. (2019). *Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design Secara Gratis*. <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>
- Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti. (2010). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web* (R. D. Riyanti & Nurhajati (eds.)). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Effendi, M. R., Nurpratiwi, S., Narulita, S., Tsaqila, D. F., & Nurhidayat, M. (2021). Penguatan Kapasitas Softskill Guru dalam Upaya Peningkatan Etos Belajar Peserta Didik Pada Masa Pandemi Covid-19. *Sivitas*, 1(2), 43. <https://doi.org/doi.org/10.52593/svs.01.2.01>
- Fathurrohman. (2020). *Kompetensi Guru pada Teknologi Masih Rendah*. FIN: Fajar Indonesia Network. <https://fin.co.id/2020/02/07/kompetensi-guru-pada-teknologi-masih-rendah/>
- Harnani, S. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. BDK Jakarta Kemenag RI. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>
- Hartati, T. A. W., & Kusdianto, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 63.

- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 187.
- Nurpratiwi, S., & Amaliyah. (2020). Penerapan Manajemen Berbasis Sekolah dalam Mengembangkan Kualitas Peserta Didik. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(2), 457. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i2.18164>
- Sadjati, I. M. (2012). Hakikat Bahan Ajar. In *Pengembangan Bahan Ajar* (1st ed., p. 1.18). Universitas Terbuka.
- Satariyah. (2020). *Tantangan Guru Gagap Teknologi pada Pembelajaran Jarak Jauh*. BDK Jakarta Kemenag RI. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/tantangan-guru-gagap-teknologi-pada-pembelajaran-jarak-jauh>
- Zulkifli, & Royes, N. (2017). Profesionalisme Guru Dalam Mengembangkan Materi Ajar Bahasa Arab di MIN 1 Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 3(2).