

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Sebagai *Knowledge Sharing* di SDIT Iqra 1 Bengkulu

Andang Wijanarko ^{a*}, Rusdi Effendi ^b, Yudi Setiawan ^c

^a Program Studi Sistem Informasi Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^b Program Studi Informatika Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

^c Program Studi Sistem Informasi Universitas Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

*corresponding author: andang@unib.ac.id

Abstrak

Saat ini belajar memiliki ruang gerak yang sangat luas. Seiring dengan berkembangnya IPTEK khususnya teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Selain menggunakan teknologi informasi untuk membantu proses pembelajaran di kelas, guru juga harus dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif sebagai suatu hal yang harus dimiliki oleh seorang pendidik yang profesional. Berdasarkan analisis situasi SDIT Iqra 1 Bengkulu, menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital dinilai sangat penting dan urgen. Dalam pelatihan peningkatan kompetensi guru ini diterapkan empat metode yaitu presentasi/ceramah, *focus group discussion*, simulasi dan demonstrasi, serta praktik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berhasil dilakukan yaitu: 1) Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan platform Canva. 2) Pelatihan mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing*. Kegiatan PPM ini diharapkan dapat menjadi penerapan ipteks dan bhakti Fakultas Teknik Universitas Bengkulu dalam membantu mitra untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Kata Kunci: Kompetensi Guru; Bahan Ajar Digital; *Knowledge Sharing*; SDIT Iqra 1 Bengkulu; Canva

1. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi saat ini menjadi sangat penting dan urgen. Teknologi informasi dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode tatap muka ataupun non tatap muka. Proses pembelajaran tatap muka di kelas dapat dibantu dengan menggunakan teknologi informasi terkini seperti komputer, *smartphone*, *smart tv*, atau LCD proyektor. Para pembelajar atau peserta didik juga masih dapat melakukan pembelajaran meskipun tidak ada tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran dapat dilakukan juga melalui internet, misalnya dengan mengakses *website* pembelajaran yang berisikan materi-materi pembelajaran atau juga dapat mengakses buku digital (*e-book*) atau bahkan dapat mengakses video pembelajaran yang tersedia di website penyedia video (Hanadwiputra, 2019).

Selain menggunakan teknologi informasi untuk membantu proses pembelajaran di kelas, guru juga harus dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif

sebagai 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 dilakukan. Seiring dengan perkembangan zaman, di era Revolusi Industri 4.0 ini maka pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi sebuah keharusan bagi para guru atau pendidik (Faisal et al., 2020). Apalagi dengan kondisi saat ini, dimana pandemi Covid-19 yang sampai saat ini tak kunjung mereda. Dunia pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling terdampak akibat pandemi Covid-19. Penyelenggaraan pendidikan mulai dari tingkat PAUD, SD, SMP, SMA bahkan sampai level perguruan tinggi harus diselenggarakan secara daring. Oleh karena itu para pendidik wajib meningkatkan kompetensi khususnya dalam penggunaan teknologi informasi agar dapat beradaptasi dalam menghadapi situasi saat ini.

Peserta didik pada era saat ini dikenal dengan sebutan *digital native*, dimana mereka sudah terbiasa penggunaan teknologi informasi dalam aktivitas kesehariannya. Selain itu mereka juga terbiasa melakukan aktivitas *multitasking* seperti belajar sambil mendengarkan musik atau membaca sambil mendengarkan musik dengan tetap memahami apa yang menjadi inti dari bahan bacaannya (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 seperti 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*, tablet, atau laptop. Perubahan gaya belajar pada peserta didik yang merupakan generasi milenial ini harus direspon dan 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 (Faisal et al., 2020).

SDIT Iqra 1 Bengkulu adalah SD Islam favorit yang berada di bawah koordinasi Yayasan pendidikan sosial dan Da'wah Al Fida serta departemen pendidikan nasional kota Bengkulu (Wijanarko et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap kepala SDIT Iqra 1 Bengkulu yaitu Ibu Merianah. M. Pd ditemukan beberapa kondisi sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang selama ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih banyak yang berbentuk buku/*hardcopy*.
2. Banyak guru yang belum memiliki kemampuan IT dalam rangka mengembangkan bahan ajar berbasis digital.
3. Mayoritas guru-guru belum pernah mengikuti pelatihan pengembangan bahan ajar digital yang dapat mendukung pembelajaran abad 21 serta menghadapi situasi pandemi Covid-19.

Berdasarkan analisis situasi SDIT Iqra 1 Bengkulu, menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital dinilai sangat penting dan urgen. Berbagai fasilitas berupa komputer dan internet sudah tersedia di SDIT Iqra 1 Bengkulu sebagai alat penunjang untuk guru melakukan aktivitas belajar mengajar dan kegiatan pendukung lain. Namun fasilitas tersebut belum dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menambah kompetensi guru khususnya dalam rangka pembuatan bahan ajar berbasis digital.

Melalui Program Pengabdian Masyarakat (PPM) Pembinaan civitas akademika Universitas Bengkulu yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Prodi Sistem Informasi Universitas Bengkulu akan turut serta dalam upaya membantu mitra untuk memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar berbasis digital sebagai *knowledge sharing* di SDIT Iqra 1 Bengkulu. Kegiatan PPM ini diharapkan dapat menjadi penerapan ipteks dan bhakti Fakultas Teknik Universitas Bengkulu dalam membantu mitra untuk meningkatkan proses pembelajaran.

2. Metode

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Pembinaan Fakultas Teknik Universitas Bengkulu dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1. Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan *platform* Canva.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan *platform* canva dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan

b. Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan ini adalah kegiatan pelaksanaan pelatihan untuk para guru SDIT Iqra 1 Bengkulu. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut:

1) Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan *platform* Canva untuk membuat bahan ajar berbasis digital.

2) Penugasan Praktik

Tim PPM memandu, mendampingi, mengarahkan dan memberikan solusi yang timbul dari permasalahan pada penugasan praktik.

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Bahan Ajar Digital oleh Tim Pengabdian

d. Refleksi

2. Pelatihan mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing*

Setelah bahan ajar berbasis digital berhasil dibuat, peserta pelatihan akan diberikan materi pelatihan tentang pengunggahan bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing*. Pelatihan ini dialokasikan selama satu hari atau hari kedua dari rangkaian kegiatan pengabdian ini. Pada tahapan ini Tim PPM akan memandu, mendampingi, dan mengarahkan para peserta untuk dapat mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* (LMS) yang dimiliki oleh SDIT Iqra 1 Bengkulu.

3. Hasil dan Diskusi

Kegiatan 1. Pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan *platform* Canva.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan platform Canva dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahapan awal sebelum pelaksanaan PPM. Beberapa kegiatan yang dilakukan oleh tim PPM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa adalah mendiskusikan kegiatan, pelaksanaan, rencana operasional, pembagian tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota. Selain itu tim juga melakukan pembuatan

lembar presensi, modul pelatihan, spanduk, persiapan konsumsi, pelaksanaan pelatihan, publikasi serta dokumentasi.



Gambar 1. Produk tahap persiapan tim pengabdian

b. Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan ini adalah kegiatan pelaksanaan pelatihan untuk para guru SDIT Iqra 1 Bengkulu. Pelaksanaan pelatihan ini dilaksanakan di laboratorium komputer SDIT Iqra 1 Bengkulu yang dimulai dari tanggal 15 s.d. 16 Oktober 2021. Adapun rangkaian kegiatan pelatihan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Penyajian Materi

Penyajian materi hari pertama dan kedua disampaikan oleh Bapak Andang Wijanarko, M.Kom. dan Bapak Rusdi Effendi, S.T., M.Kom. Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan *platform* Canva untuk membuat bahan ajar berbasis digital. Pada hari pertama kegiatan berupa teori yakni pengenalan *platform* Canva.

Pada hari kedua kegiatan berupa penyajian materi dan praktik pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan *platform* Canva. Peserta pelatihan tampak sangat antusias dan banyak pula yang bertanya dan berdiskusi dengan pemateri untuk meningkatkan pemahaman materi dan berbagi pengalaman.



Gambar 2. Penyajian Materi pelatihan tentang pengenalan *platform* Canva

2) Penugasan Praktik

Pada hari kedua pula guru-guru SDIT Iqra 1 Bengkulu diberikan tugas untuk membuat bahan ajar secara mandiri. Tim PPM memandu, mendampingi, mengarahkan dan memberikan solusi yang timbul dari permasalahan pada penugasan praktik.



Gambar 3. Penugasan praktik mandiri kepada peserta pelatihan

e. Evaluasi dan Penyempurnaan Bahan Ajar Digital oleh Tim Pengabdian

Pada akhir kegiatan pelatihan, bahan ajar yang telah dibuat oleh guru dikumpulkan dan disempurnakan oleh tim untuk dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan sebagai *knowledge sharing* kepada peserta didik.

f. Refleksi

Pada akhir kegiatan ini tim PPM melakukan refleksi hasil pelatihan dan guru memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya peserta.

Kegiatan 2. Pelatihan mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing*

Kegiatan ini dimulai pada sesi terakhir hari kedua pelatihan. Setelah bahan ajar berbasis digital berhasil dibuat, peserta pelatihan diberikan materi pelatihan tentang pengunggahan bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing*. Pada tahapan ini Tim PPM akan memandu, mendampingi, dan mengarahkan para peserta untuk dapat mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* (LMS) dan sosial media yang ada misalnya WhatsApp, Facebook, dan blog pribadi.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) dengan judul "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Sebagai *Knowledge Sharing* di SDIT Iqra 1 Bengkulu" yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan platform Canva di SDIT Iqra 1 Bengkulu dimulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi hingga refleksi berhasil dilaksanakan selama dua hari. Guru-guru SDIT Iqra 1 selaku peserta kegiatan tampak antusias mengikuti kegiatan ini dan menilai bahwa kegiatan ini sangat penting dan urgen serta dapat menambah kompetensi mereka dalam hal pembuatan bahan ajar berbasis digital.
- b. Kegiatan pelatihan mengunggah bahan ajar berbasis digital ke *learning management system* sebagai *knowledge sharing* berhasil dilakukan selama satu hari. Bahan ajar tersebut dapat diakses oleh peserta didik atau siswa-siswi SDIT Iqra 1 Bengkulu menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, atau laptop.

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, penulis menyarankan hendaknya program-program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala. Alasannya selain dapat menggunakan teknologi

informasi untuk membantu proses pembelajaran di kelas, guru juga harus dapat mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif sebagai suatu hal yang harus dimiliki oleh seorang pendidik yang profesional sesuai perkembangan zaman di abad 21 ini.

Referensi

- Faisal, Muh., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Hanadwiputra, S. (2019). Perancangan Learning Management System (Lms) Pada Sman 10 Bekasi. *Jurnal Ilmiah Infokom*, 30–36. <http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM/article/view/162>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Wijanarko, A., Setiawan, Y., Efendi, R., Supratman, J. W., Limun, K., & Bengkulu, K. (2021). Optimalisasi Pelaksanaan Penerapan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19 Pada Fase New Normal Melalui Literasi Media Di Sdit Iqra 1 Bengkulu. *Abdi Reksa*, 2(1), 51–58. www.ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa