E-ISSN 3032-6413
JURNAL PENGABDIAN INDONESIA
https://journal.institercom-edu.org/index.php/JPI
INSTITERCOM PUBLISHER

Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Untuk Guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya

Faiz Muqorrir Kaaffah*[1], Lia Farhatuaini[2]
[1-2]UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

Biografi Singkat Correspondence Author:
Faiz Muqorrir Kaaffah, S1 Program Studi Tekhnik Informatika di UIN Sunan Gunung Djati Bandung, S2 Program Studi Tekhnik Informatika di Universitas Langlangbuana.. Saat ini sebagai dosen tetap pada UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia.
Email: faiz@syekhnurjati.ac.id

Abstrak: Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode Asset Based Community Development (ABCD), yang melibatkan lima tahap: discovery, dream, design, define, dan destiny. Pada tahap discovery, dilakukan evaluasi kebutuhan dan identifikasi aset serta potensi yang ada pada guru-guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya. Tahap dream melibatkan wawancara mendalam untuk mengetahui harapan dan kebutuhan guru terkait bahan ajar interaktif. Tahap design merancang aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada, sementara tahap define melibatkan Focus Group Discussion (FGD) untuk mendiskusikan rencana penyelesaian dan timeline kegiatan. Tahap destiny adalah pelaksanaan rencana yang telah disusun. Hasil dari program ini menunjukkan bahwa pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan bahan ajar interaktif, yang pada gilirannya berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran di SMK. Kesimpulannya, pendampingan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru tetapi juga memberikan dampak signifikan pada kualitas pendidikan di Kabupaten Tasikmalaya.
Kata Kunci: Pendampingan; Bahan Ajar Interaktif; Guru.

Abstract: *The aim of this activity is to increase teacher competence in developing innovative and interesting teaching materials, so as to improve the quality of learning and student learning motivation. The method used in this program is the Asset Based Community Development (ABCD) method, which involves five stages: discovery, dream, design, define, and destiny. At the discovery stage, an evaluation of the needs and identification of the assets and potential of vocational school teachers in Tasikmalaya Regency was carried out. The dream stage involves in-depth interviews to find out teachers' hopes and needs regarding interactive teaching materials. The design stage designs the activities that will be carried out to overcome existing problems, while the define stage involves a Focus Group Discussion (FGD) to discuss the completion plan and activity timeline. The destiny stage is the implementation of the plans that have been prepared. The results of this program show that the assistance provided has succeeded in improving teachers' skills in creating interactive teaching materials, which in turn contributes positively to the learning process in vocational schools. In conclusion, this assistance not only increases teacher competency but also has a significant impact on the quality of education in Tasikmalaya Regency.*
Keyword:. *Accompaniment; Interactive Teaching Materials; Teacher.*

Accepted*: 7 Juni 2024;* ***Approve****: 15 Juni 2024;* ***Published****: 30 Juni 2024*

This is an open access article under the CC BY SA license.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas (Ledia & Bustam, 2024; Rachmad et al., 2024). Salah satu elemen penting dalam pendidikan adalah ketersediaan bahan ajar yang efektif dan menarik (Syahbana et al., 2024); (Tunisa et al., 2024). Di era digital seperti sekarang, kebutuhan akan bahan ajar interaktif menjadi semakin mendesak (Prasetyo et al., 2024; Paramansyah & Parojai, 2024), terutama dalam lingkungan pendidikan menengah kejuruan (SMK). Bahan ajar interaktif tidak hanya membantu dalam proses penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Ahmad et al., 2024; Qona'ah et al., 2024).

Kabupaten Tasikmalaya, sebagai salah satu daerah yang memiliki banyak sekolah menengah kejuruan (Amien et al., 2023), menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan para pendidik di Kabupaten Tasikmalaya, teridentifikasi bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional dengan bahan ajar yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Guru-guru di SMK di Kabupaten Tasikmalaya memerlukan pendampingan dan pelatihan dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa masa kini.

Permasalahan ini tidak hanya terbatas pada aspek teknis pembuatan bahan ajar, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana bahan ajar interaktif dapat diintegrasikan dalam kurikulum yang ada. Banyak guru yang merasa kurang percaya diri dan kurang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pendampingan yang komprehensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam hal ini.

Dalam konteks inilah, program pengabdian masyarakat ini dirancang. Pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif untuk guru-guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya bertujuan untuk menjawab kebutuhan mendesak akan peningkatan kualitas pendidikan melalui pengembangan keterampilan guru dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif. Program ini menggunakan pendekatan Asset Based Community Development (ABCD), yang menekankan pada pemanfaatan aset dan potensi yang ada di komunitas pendidikan setempat. Metode ini dipilih karena efektif dalam menggali dan mengembangkan sumber daya yang ada, sehingga solusi yang dihasilkan lebih berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan lokal.

Melalui program pendampingan ini, diharapkan para guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya dapat mengembangkan bahan ajar interaktif yang tidak hanya meningkatkan

This is an open access article under the CC BY SA license.

kualitas pembelajaran tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi siswa. Selain itu, program ini diharapkan dapat membangun budaya inovasi di kalangan pendidik, sehingga dapat terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan di masa depan.

Dengan demikian, pendampingan ini tidak hanya berfokus pada penyediaan keterampilan teknis tetapi juga pada pengembangan mindset inovatif dan kreatif di kalangan guru, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada kualitas pendidikan di Kabupaten Tasikmalaya.

Metode Pelaksanaan

Program pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif untuk guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya menggunakan metode Asset Based Community Development (ABCD). Metode ini dipilih karena mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan aset serta potensi yang ada dalam komunitas untuk mengembangkan solusi yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan lokal. Pendekatan ABCD terdiri dari lima tahap utama: discovery, dream, design, define, dan destiny. Pada tahap discovery, dilakukan evaluasi kebutuhan dan identifikasi aset serta potensi yang ada pada guru-guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya. Tim pelaksana melakukan pendekatan dengan guru-guru melalui kunjungan langsung dan komunikasi intensif. Proses ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam pembuatan bahan ajar serta sumber daya yang tersedia untuk mendukung pengembangan bahan ajar interaktif. Tahap dream melibatkan wawancara mendalam dengan guru-guru untuk mengetahui harapan dan kebutuhan mereka terkait bahan ajar interaktif. Wawancara ini bertujuan untuk menggali visi dan aspirasi guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran mereka melalui penggunaan teknologi dan bahan ajar yang lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap discovery dan dream, tim pelaksana merancang aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada tahap design. Rencana kegiatan disusun dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari berbagai alternatif solusi. Rencana ini mencakup penyusunan modul pelatihan, jadwal kegiatan, serta sumber daya yang dibutuhkan. Tahap define melibatkan Focus Group Discussion (FGD) dengan guru-guru SMK, perwakilan sekolah, dan pihak terkait lainnya. FGD ini digunakan untuk mendiskusikan permasalahan, alternatif rencana penyelesaian, serta timeline kegiatan secara lebih rinci dan jelas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama dan berkomitmen terhadap pelaksanaan program.

This is an open access article under the CC BY SA license.

Tahap terakhir adalah destiny, yaitu pelaksanaan rencana yang telah disusun berdasarkan timeline yang telah dibahas pada tahap define. Selama tahap ini, berbagai aktivitas pendampingan dan pelatihan dilaksanakan untuk membantu guru-guru mengembangkan bahan ajar interaktif. Tim pelaksana juga melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan. Melalui penerapan metode ABCD, program ini diharapkan dapat memberdayakan guru-guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya dalam mengembangkan bahan ajar interaktif yang inovatif dan efektif, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Hasil Dan Pembahasan

1) Hasil

Program pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif untuk guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya telah memberikan berbagai hasil yang signifikan dalam beberapa aspek pendidikan. Pertama, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan teknologi di kalangan guru. Sebelumnya, banyak guru yang kurang terampil dalam menggunakan alat dan platform digital seperti PowerPoint, Canva, dan aplikasi pembelajaran online lainnya, namun setelah mengikuti pelatihan intensif, mereka mampu memanfaatkan teknologi ini dengan lebih percaya diri untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Selain itu, guru-guru juga berhasil menguasai teknik pembuatan video pembelajaran, kuis interaktif, dan presentasi multimedia yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua, program ini juga berhasil meningkatkan kualitas bahan ajar yang disajikan kepada siswa. Guru-guru mampu menghasilkan bahan ajar yang lebih variatif dan menarik, mengintegrasikan elemen interaktif seperti video, animasi, dan kuis online. Bahan ajar yang dibuat juga disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, memastikan bahwa konten yang disajikan relevan dan sesuai dengan standar pendidikan nasional.

Selanjutnya, program ini mendorong motivasi dan inovasi di antara para guru. Mereka terstimulasi untuk terus berinovasi dalam pengajaran mereka, saling berbagi ide dan pengalaman dalam komunitas belajar yang terbentuk selama program. Respons positif dari siswa juga menjadi bukti bahwa bahan ajar interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap kualitas pembelajaran yang mereka terima.

Meskipun demikian, program ini tidak terlepas dari beberapa kendala dan tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di sekolah-sekolah yang masih menjadi hambatan bagi sebagian guru. Selain itu, kesiapan mental guru untuk mengadaptasi teknologi baru juga memerlukan waktu dan dukungan yang lebih lanjut.

This is an open access article under the CC BY SA license.

Untuk mengatasi tantangan ini, rekomendasi termasuk peningkatan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah, pelatihan lanjutan secara berkelanjutan untuk guru, dan mendorong kolaborasi yang lebih intens antara guru, sekolah, dan komunitas pendidikan. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pengajaran di Kabupaten Tasikmalaya, tetapi juga menciptakan landasan yang kuat untuk inovasi pendidikan yang berkelanjutan di masa depan.

2) Pembehasan

Program pendampingan pembuatan bahan ajar interaktif untuk guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya menggambarkan sebuah inisiatif yang sukses dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pada konteks ini, hasil-hasil yang diperoleh sejalan dengan temuan beberapa penelitian terdahulu yang menyoroti pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Sebagai contoh, penelitian oleh Hsu et al. (2020) menunjukkan bahwa pelatihan intensif terkait teknologi dapat meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar yang berbasis teknologi. Hasil ini sejalan dengan temuan dalam program di Kabupaten Tasikmalaya, di mana guru-guru mampu menguasai alat-alat seperti PowerPoint, Canva, dan aplikasi pembelajaran online lainnya setelah mengikuti pelatihan yang intensif.

Selain itu, penelitian oleh Lee dan Tsai (2021) menyoroti bahwa penggunaan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang sejalan dengan respons positif dari siswa dalam program di Kabupaten Tasikmalaya. Siswa menunjukkan respon yang baik terhadap bahan ajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Namun, tantangan seperti keterbatasan sarana dan prasarana teknologi serta kesiapan mental guru untuk mengadaptasi teknologi baru tetap menjadi hal yang perlu diperhatikan, seperti yang diidentifikasi dalam penelitian oleh Wang et al. (2019). Rekomendasi dari program ini untuk meningkatkan fasilitas teknologi di sekolah-sekolah dan memberikan pelatihan lanjutan kepada guru-guru sejalan dengan temuan ini, yang menunjukkan bahwa dukungan yang berkelanjutan diperlukan untuk mengoptimalkan penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, program ini tidak hanya berhasil dalam meningkatkan kualitas pengajaran di Kabupaten Tasikmalaya, tetapi juga menggambarkan kontribusi yang relevan terhadap literatur yang ada mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan terus mendorong inovasi dan kolaborasi antara guru, sekolah, dan komunitas pendidikan, diharapkan

This is an open access article under the CC BY SA license.

program ini dapat menjadi model yang inspiratif untuk pengembangan pendidikan yang berkelanjutan di masa depan.

Kesimpulan

Kesimpulan dari program ini menunjukkan bahwa pendampingan dalam pembuatan bahan ajar interaktif bagi guru SMK di Kabupaten Tasikmalaya telah berhasil secara signifikan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif. Dampak positif dari peningkatan keterampilan ini secara langsung berkontribusi pada proses pembelajaran di sekolah-sekolah menengah kejuruan tersebut. Dengan demikian, program ini tidak hanya memperkuat kompetensi teknologi guru-guru, tetapi juga memberikan dorongan penting untuk peningkatan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

Referensi

Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, K. M. (2024). Integrasi Canva Dalam Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas X MAN 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, *6*(2).

Amien, A. L., Mulyana, D., & Komaludin, A. (2023). Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Lingkungan Kerja Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kinerja Karyawan (Pada Sekolah Menengah Kejuruan Bhakti Kencana Kota dan Kab Tasikmalaya). *Jurnal Mirai Management*, *8*(1), 276–282.

Hsu, Y. C., Wu, H. K., & Wang, S. W. (2020). Effects of a teacher professional development program on technological pedagogical content knowledge and student outcomes. Computers & Education, 143, 103684.

Ledia, S. L., & Bustam, B. M. R. (2024). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, *6*(1), 790–816.

Lee, M. H., & Tsai, C. C. (2021). Exploring the relationship between teachers' beliefs about interactive digital storytelling and their technological pedagogical content knowledge. Computers & Education, 167, 104178.

Paramansyah, A., & Parojai, M. R. (2024). *Pendidikan Inklusif Dalam era Digital*. Penerbit Widina.

Prasetyo, R. H., Asbari, M., & Putri, S. A. (2024). Mendidik Generasi Z: Tantangan dan Strategi di Era Digital. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(1), 10–13.

Qona'ah, I., Puspitasari, D., Khobir, A., & Mahmudah, U. (2024). Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Berbasis Teknologi Google Sites. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(7), 6573–6580.

This is an open access article under the CC BY SA license.

Rachmad, Y. E., Lase, J. F., Zuhriyah, N., Ridho'i, M., Sulaiman, S., Herlina, N. H., & Nurjanah, N. (2024). *Buku Aja Pendidikan Karakte*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Syahbana, A., Asbari, M., Anggitia, V., & Andre, H. (2024). Revolusi pendidikan: Analisis kurikulum merdeka sebagai inovasi pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(2), 27–30.

Tunisa, R. L., Asbari, M., Ahsyan, D., & Utami, U. R. (2024). Pendidikan: Kunci Keadilan Sosial. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(2), 76–79.

Wang, L., Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2019). Increasing pre-service teachers' self-efficacy beliefs for technology integration through lesson planning practice. Teaching and Teacher Education, 86, 102878.

This is an open access article under the CC BY SA license.