

Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar berbasis IT

Khoiriyah^{1*}, Kuni Hikmah Hidayati¹

¹Universitas Muhammadiyah Jember, khoiriyah@unmuhjember.ac.id

*Correspondensi:

Khoiriyah

Email:

khoiriyah@unmuhjember.ac.id



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstrak: Mudah-mudahan akses informasi di era digital ini seyogyanya dimanfaatkan dengan baik oleh guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan sumber informasi yang up-to-date, guru akan mampu berinovasi dan berkreasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Ini dapat terwujud, salah satunya, dengan bahan ajar berbasis IT. Untuk itu, kami menyadari perlunya pelatihan bagi guru-guru khususnya di sekolah-sekolah Anak Usia Dini tentang pemanfaatan IT dalam menyiapkan bahan ajar. Kegiatan ini diadakan secara luring. Hasil pelatihan menunjukkan para guru sangat bersemangat dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif berbasis IT terbukti 90% peserta telah menyelesaikan luaran (e-comic & e-book) saat kegiatan pelatihan berakhir, 10% sisanya menyelesaikan kemudian. Dari pelatihan ini diketahui pula bahwa kemampuan IT yang dimiliki mayoritas

peserta pelatihan cukup baik dan mampu membuat E-Comic dan E-Book dengan aplikasi Canva dan Bookcreator.com selama 2 hari pelatihan. Umpan balik dari peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini menumbuhkan semangat berkarya karena mereka yang awalnya “merasa” memiliki kemampuan IT rendah ternyata dapat menciptakan bahan ajar berbasis IT yang sesuai dengan kebutuhan siswa usia dini, salah satu contohnya e-comic

Keywords: Kemampuan IT, Pelatihan IT, PAUD, Bahan Ajar, Era Digital

Pendahuluan

Ada banyak hal yang bergeser seiring dengan perkembangan zaman di era digital saat ini. Teknologi semakin canggih dan memudahkan berbagai aspek dalam kehidupan. Tilik saja betapa mudahnya informasi diakses. Jika dulu informasi didapatkan dari media konvensional seperti koran dan televisi, kini kita bahkan dapat mengaksesnya hanya dari genggaman tangan, dengan smartphone. Informasi yang dapat diakses tentunya tidak hanya hiburan, tapi juga ilmu pengetahuan.

Hal ini sudah sepatutnya dimanfaatkan dengan baik oleh guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan era digital. Memanfaatkan sumber informasi memungkinkan guru berinovasi dan berkreasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas (Murti & Madya, 2013; Herlina, 2018; Palvia, et al., 2018; Sugiarto, 2022). Hal ini terutama bagi guru Taman Kanak-Kanak yang menjadi fokus dalam pengabdian ini. Mereka, menurut kami, dalam praktik pembelajaran akan sangat membutuhkan bahan ajar kreatif dengan memanfaatkan IT.

Taman Kanak-kanak yang kami tuju adalah TK Aisyiyah se Kabupaten Jember. Gambaran pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut saat ini adalah guru mengawali kelas, memberikan materi inti dengan diselingi lagu-lagu, lalu mengakhiri kelas. Aktivitas yang terkesan monoton dan minim inovasi ini mencerminkan pemanfaatan IT yang masih sangat rendah (Munir, 2010; Trianto, 2011; Murti & Madya, 2013; Purnama, 2018; Sulastri, 2019; Sugiarto, 2022).

Oleh karena itu, kami berencana memberikan pelatihan pemanfaatan IT dalam penyusunan bahan ajar untuk pembelajaran. Pelatihan yang kami maksud adalah pelatihan memanfaatkan sumber informasi yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran di kelas serta memanfaatkan materi, dan media pembelajaran menjadi bahan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Metode

Program pelatihan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap awal, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut merupakan tabel gambaran tahapan program pelatihan ini:

Tabel 1. Tahapan Pelatihan IT

Tahap awal	pembuatan dan pengajuan proposal
Tahap pelaksanaan	a. observasi awal
	b. pelatihan
Tahap akhir	a. pembuatan laporan akhir
	b. publikasi

Pelatihan ini akan dilaksanakan secara **luring**. Sebagai gambaran pada tahap pelaksanaan, program *pelatihan* ini terdiri:

a. Kegiatan Awal

Pemaparan singkat pemanfaatan IT sebagai sumber informasi. Misalnya mengakses website yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini, kemudian mempelajari berbagai inspirasi aktivitas menarik seperti ice breaking, ataupun mengunduh berbagai media pembelajaran yang disediakan di website-website tersebut, atau mencari video YouTube untuk menemukan lagu-lagu yang *up-to-date* maupun inspirasi *ice breaking*.

b. Kegiatan

- Pemanfaatan sumber informasi pada kegiatan awal dalam penyusunan bahan ajar.
- Pembuatan materi pembelajaran, video, media, maupun bahan ajar lain yang kreatif dan inovatif.

Kegiatan inti ini diadakan luring. Pelaksanaan pelatihan luring akan bertempat di Gedung yang disediakan oleh Tim Pengabdian (Misalnya Gedung Zainuri) ataupun ke sekolah-sekolah TK Aisyiyah Kabupaten Jember, dengan mempertimbangkan efisiensi waktu dan jumlah peserta. Pemateri/ Pendamping dalam pelatihan ini adalah Tim Pengusul Pengabdian yang terdiri dari 1 Dosen Ketua, 1 Dosen Anggota, dan 2 Mahasiswa PG PAUD (Lihat Tabel 2).

Tabel 2. Tugas Anggota Tim

No.	Tim Pelaksana	Peran	Tugas
1	Dra. Khoriyah, M.Pd.	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoordinir dan bertanggungjawab atas pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat • Melakukan komunikasi dengan mitra pengabdian • Mengoordinasi jadwal kegiatan • Mengoordinasi materi kegiatan pengabdian • Menyusun materi kegiatan pengabdian • Melaksanakan rangkaian kegiatan pengabdian
2	Kuni Hikmah Hidayati, M.Pd.	Anggota (Dosen)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu menyiapkan materi kegiatan • Menjadi petugas acara selama kegiatan berlangsung • Membantu mengoordinir peserta kegiatan
3	- Wuri Kartika C. - Siti Nur Kholifah Eko S	Anggota (Mahasiswa)	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi petugas acara selama kegiatan berlangsung • Membantu mengoordinir peserta kegiatan • Menyiapkan kebutuhan teknis pada saat pelaksanaan kegiatan

Pelatihan ini akan melibatkan guru TK Aisyiyah Kabupaten Jember dengan \pm 5 kali pertemuan luring. Durasi setiap pertemuannya adalah 120 menit.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan

Pelatihan bagi guru TK Aisyiyah se Kabupaten Jember dilaksanakan seluruhnya secara luring pada Hari Sabtu 2 Maret 2024 (Sesi I) dan Ahad 3 Maret 2024 (Sesi II). Pelatihan direncanakan secara daring dan luring, namun dalam pelaksanaannya keseluruhan kegiatan akhirnya dilaksanakan secara luring mengingat lebih efektifnya pertemuan secara luring. Kegiatan ini dilaksanakan di As-Sakinah yang terletak di belakang Hotel Royal, Sumber-sari, Kec. Sumber-sari, Kabupaten Jember.

Pada sesi I, materi yang diberikan adalah Seminar singkat tentang pentingnya memanfaatkan IT dalam pembelajaran. Pemateri dalam kegiatan ini adalah Ibu Emy Qori'ah, S.Pd. yang memiliki kompetensi dalam Pendidikan Anak Usia Dini dan telah beberapa kali memberikan pelatihan dalam lingkup Bahan Ajar untuk pembelajaran anak usia dini. Pada Sesi II, pemanfaatan IT sebagai sumber informasi menjadi fokus yang disampaikan oleh Pemateri kedua, yaitu Ibu Kuni Hikmah Hidayati, M.Pd. yang juga merupakan Anggota Pengusul. Misalnya mengakses website yang relevan dengan pembelajaran anak usia dini (contoh: Canva), kemudian mempelajari berbagai inspirasi aktivitas menarik seperti ice breaking, ataupun mengunduh berbagai media pembelajaran yang disediakan di website-website tersebut, atau mencari video YouTube untuk menemukan lagu-lagu yang up-to-date maupun inspirasi ice breaking. Lalu pada sesi terakhir, peserta diberikan kesempatan membuat bahan ajar berupa Modul Interaktif yang didalamnya memanfaatkan video, audio, maupun bahan ajar lain yang kreatif dan inovatif.

Materi dan Penyaji

Pemateri dalam pelatihan ini adalah Dra. Khoiriyah, M.Pd. Materi yang diberikan adalah sesuai dengan rencana awal yakni seminar singkat pentingnya IT, pemanfaatan IT secara khusus dalam pembelajaran, dan pembuatan bahan ajar kreatif inovatif. Berikut rincian materi dan sesi pelatihan:

Tabel 3. Materi Pelatihan IT

Hari/ Tanggal	Pertemuan (Sesi)	Materi
Sabtu/ 2 Maret 2023	I	Seminar singkat pentingnya IT Pengenalan Bahan Ajar berbasis IT
Ahad/ 3 Maret 2023	II	Pemanfaatan IT secara khusus dalam pembelajaran Pembuatan bahan ajar kreatif inovatif

Para Peserta Pelatihan

Peserta kegiatan pelatihan penyusunan Bahan Ajar berbasis IT ini adalah guru TK Aisyiyah se Kabupaten Jember yang berjumlah 60 orang. Mereka adalah semua guru ataupun perwakilan dari masing-masing sekolah tersebut. Mereka telah sebelumnya mengisi Google Form sebagai bentuk Konfirmasi akan hadir dalam pelatihan secara luring.

Proses Pelatihan

Pelatihan ini diikuti oleh 60 orang guru TK dengan tujuan dapat memanfaatkan IT sehingga mampu menyusun Bahan Ajar berbasis IT dengan kreatif, efektif dan inovatif di era digital ini. Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi dengan durasi yang cukup lama di setiap sesinya (200 menit hingga 300 menit).

Pada pertemuan sesi I, peserta menyimak seminar singkat yang disampaikan oleh Pemandiri. Seminar ini bertujuan untuk meyakinkan peserta pentingnya IT dan pemanfaatannya dalam pembelajaran anak usia dini.

Hal menarik dari materi di sesi I ini adalah feedback dari peserta yang menyatakan betapa pentingnya IT dalam pembelajaran melebihi yang selama ini mereka pikirkan. Hal ini karena menurut mereka, selama ini ada hal-hal penting yang seharusnya mereka pertimbangkan ketika mempersiapkan pembelajaran seperti memanfaatkan IT namun belum maksimal dilaksanakan mengingat pembelajaran yang mereka lakukan dirasa tidak ada masalah sejauh ini, meskipun akan jauh lebih baik jika melibatkan pemanfaatan IT.

Selanjutnya, pada sesi II, dipaparkan terkait Pengenalan bahan ajar berbasis IT. Menurut peserta, selama ini hampir semua belum pernah membuat Bahan Ajar berbasis IT karena merasa akan sulit dan membutuhkan waktu serta skill IT tinggi. Di sinilah kami berhasil meyakinkan peserta bahwa Bahan Ajar berbasis IT yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas tidaklah rumit. Kami kenalkan aplikasi seperti bookcreator.com untuk membuat E-Module sederhana dan [Canva](https://canva.com) untuk membuat E-Book atau E-Comic, dan lain sebagainya. Alhamdulillah semua peserta sangat antusias dan berhasil menyusun bahkan lebih dari 1 bahan ajar di akhir sesi. Lihat lampiran untuk daftar E-Book/ E-Comic yang telah dibuat oleh para peserta pelatihan.

Evaluasi

Pelatihan ini akhirnya telah dilaksanakan dengan kesan yang sangat baik, baik bagi pemandiri maupun peserta. Proses kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan para peserta memberikan feedback yang baik dan merasa bahwa pelatihan semacam ini sangat bermanfaat dan berharap akan ada pelatihan-pelatihan serupa di lain kesempatan. Setelah pelatihan berakhir, para peserta (guru) telah menguasai materi-materi yang diajarkan selama pelatihan terbukti dengan diterapkannya beberapa materi pelatihan, seperti beberapa guru telah membuat e-comic dengan karakter siswa mereka masing-masing dan menggunakan sebagai media ajar di kelas. Peserta lain membuat E-Module dengan bookcreator.com untuk kepentingan meringkas materi di kelas agar dapat "dibawa" pulang atau diakses dan dipelajari kembali oleh siswa dengan gadget mereka masing-masing. Hal

ini merupakan sebuah kemajuan, dan, dengan ini, pemateri merasa bahwa tujuan dari program pengabdian ini telah tercapai.

Meskipun begitu, ada beberapa hal yang perlu dievaluasi seperti waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan. Karena pelatihan dilakukan dalam kurun waktu 2 hari berturut-turut, beberapa peserta terkesan "lelah" terutama pada sesi akhir. Namun, hal ini terjawab karena dalam sesi penyampaian pesan-kesan di akhir pelatihan, para peserta merasakan betapa penting Pelatihan penyusunan Bahan Ajar berbasis IT ini sehingga mengalahkan rasa lelahnya. Disamping itu, masukan dari beberapa peserta bahwa pembuatan media pembelajaran sebaiknya diadakan lebih dari satu kali pertemuan saja dengan durasi yang tidak terlalu lama di setiap sesinya, ketimbang satu kali sesi dengan durasi yang lama seperti yang kami telah lakukan. Hal ini oleh para peserta dirasa lebih efektif.

Simpulan

Pelatihan penyusunan Bahan Ajar berbasis IT bagi guru TK Aisyiyah se Kabupaten Jember telah dilaksanakan dan diikuti oleh 60 orang guru TK sebagai perwakilan masing-masing sekolah. Pelatihan dilaksanakan secara luring dalam 2 sesi.

Pada pertemuan sesi I, peserta menyimak seminar singkat yang disampaikan oleh Pemateri. Seminar ini bertujuan untuk meyakinkan peserta pentingnya IT dan pemanfaatannya dalam pembelajaran anak usia dini. Kemudian, pada sesi II, materi pelatihan adalah penyusunan Bahan Ajar berbasis IT dengan aplikasi Canva, bookcreator, dan lainnya. Sesi akhir adalah praktik penyusunan Bahan Ajar berbasis IT yang didalamnya memanfaatkan (menautkan) video Youtube, audio, maupun maupun bahan ajar lain yang kreatif dan inovatif.

Proses kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan para peserta memberikan feedback yang baik dan merasa bahwa pelatihan semacam ini sangat bermanfaat dan berharap akan ada pelatihan-pelatihan serupa di lain kesempatan. Meskipun begitu, ada beberapa hal yang perlu dievaluasi seperti waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan. Karena pelatihan dilakukan dalam kurun waktu 2 hari berturut-turut, beberapa peserta terkesan "lelah" terutama pada sesi akhir. Namun, hal ini terjawab karena dalam sesi penyampaian pesan-kesan di akhir pelatihan, para peserta merasakan betapa penting pelatihan penyusunan Bahan Ajar berbasis IT ini sehingga mengalahkan rasa lelahnya. Disamping itu, masukan dari beberapa peserta bahwa pembuatan media pembelajaran sebaiknya diadakan lebih dari satu kali pertemuan saja dengan durasi yang tidak terlalu lama di setiap sesinya, ketimbang satu kali sesi dengan durasi yang lama seperti yang kami telah lakukan. Hal ini oleh para peserta dirasa lebih efektif.

Daftar Pustaka

- [1] Herlina (2018). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Model Pembelajaran Melalui Workshop di SD Negeri 009 Seberang Teluk Kecamatan Kuantan

- Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2 (5), 812-819.
- [2] Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Murti & Madya (2013). Pendidikan Abad 21 dan Implementasinya pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Untuk Paket Keahlian Desain Interior". *Artikel Kurikulum 2013 SMK*, Jakarta, 2013, 23.
- [4] Palvia, et al. (2018). Online Education: Worldwide Status, Challenges, Trends, and Implications. *Journal of Global Information Technology Management*.
- [5] Purnama (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*. 5(1). 493-502.
- [6] Sugiarto, S. (2022). Penguatan Growth Mindset Guru dalam Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. 1(2). 75-78.
- [7] Sulastri (2019). Pelatihan Penyusunan Perangkat Perencanaan Pembelajaran Kepada Para Guru. *Journal of Community Services in Humanities and Social Sciences*. 1(2).
- [8] Trianto (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.