

Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Digital bagi Guru-Guru IPS SMP di Kabupaten Batang

Sriyanto¹, Eva Banowati², Edi Kurniawan³, Zenithika Restadianto⁴,
Gitsha Savera Puteri⁵, Ibnu Hidayah⁶, Yuria Sari⁷

Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

Sriyantogeo@mail.unnes.ac.id¹, evabanowati@mail.unnes.ac.id²,
edikurniawan@mail.unnes.ac.id³, zenithika@mail.unnes.ac.id⁴, gitsha@gmail.com⁵,
ibnuhidayah@gmail.com⁶, yuriasari@gmail.com⁷

Submit: 3 November 2021; revisi: 5 Desember 2021, diterima: 28 Desember 2021

ABSTRAK

Masa pandemi Covid-19 memberikan dampak yang luar biasa pada semua sendi kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Guru dan siswa harus beradaptasi dengan tatanan baru pendidikan yaitu pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara luring/tatap muka berubah menjadi online. Bahan ajar yang sebelumnya berupa manual/cetak dituntut untuk diubah menjadi digital. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru melalui penggunaan bahan ajar digital pada sekolah mitra. Sasaran program kegiatan pengabdian ini adalah guru SMP IPS di Kabupaten Batang berjumlah 50 orang yang tergabung dalam MGMP IPS SMP Batang. Metode yang digunakan berupa metode ceramah, tanya jawab, dan simulasi. Sebanyak 47,1% peserta mengatakan bahwa media/bahan ajar yang mereka gunakan mengunduh dari internet, sementara jenis bahan ajar/media yang paling sering digunakan adalah powerpoint (66,7%). Ini menunjukkan bahwa para guru masih mengandalkan bahan ajar/media yang umum. Setelah guru yang tergabung dalam MGMP IPS Batang mengikuti dan melaksanakan pelatihan, menunjukkan progress yang sangat signifikan. Dari yang semula 66,7% mengandalkan powerpoint mengalami penurunan penggunaan powerpoint dan lebih banyak menggunakan bahan ajar digital seperti buku ajar pdf dan animasi, dimana yang sekarang banyak digunakan adalah video/animasi (56,8%) dan diktat (16,2%). Para guru menghendaki diadakan kegiatan sejenis terutama lebih focus ke dalam pembuatan video pembelajaran.

Keywords: Covid-19 Pandemic, learning media, digital teaching materials

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a tremendous impact on all aspects of life including in the field of education. Learning that was previously carried out face-to-face turned into online. Teaching materials that were previously in the form of manuals/prints are required to be converted into digital. The purpose of this service activity is to improve the quality of learning and teacher competence through the use of digital teaching materials at partner schools. The target of program is the Social Sciences Junior High School teachers in Batang Regency. The method used is a lecture method, question and answer, and simulation. Total 47.1% of participants said that the teaching materials they used were downloaded from the internet, while the most frequently used type of teaching materials/media was powerpoint (66.7%). After the teachers who were members of the Batang Social Sciences MGMP attended the training, they showed very significant progress. From the original 66.7% relying on powerpoint, the use of powerpoint has decreased and more use of digital teaching materials such as pdf textbooks and animations, which are now widely used are video/animation (56.8%) and dictation (16.2%). The teachers want similar activities to be held, especially focusing more on making learning videos.

Keywords: Covid-19 Pandemic, learning media, digital teaching materials



Copyright © 2021 The Author(s)
This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang terasa dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan perubahan interaksi antara guru dan siswa, hal ini juga berhasil mendigitalisasi bahan ajar dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan juga berperan sebagai alat kolaborasi untuk mengakses bahan ajar dan informasi terkait dengan kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan terkait dengan kegiatan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dilakukan oleh guru dan siswa dengan alat bantu berupa bahan ajar yang didalamnya memuat berbagai informasi. Informasi yang dimaksud yaitu berupa serangkaian materi yang sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan. Bahan ajar sendiri diartikan oleh Majid (2011) bahwa bahan ajar sebagai segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik berupa bahan yang tertulis maupun bahan tidak tertulis. Melalui bahan ajar ini guru dan siswa dihadapkan pada tujuan pembelajaran. Contoh dari bahan ajar yaitu seperti buku, modul, lembar kerja siswa, dll. Dari beberapa contoh tersebut tergambar bahwa bahan ajar itu berbentuk cetak (printed). Namun dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, bahan ajar tidak berbentuk cetak lagi melainkan dalam bentuk digital. Teknologi digital ini erat kaitannya dengan penggunaan komputer/laptop/notebook/internet dan alat-alat digital pendukungnya. Menurut Weaver & Nilson (2005), perangkat digital seperti laptop/notebook mempunyai berbagai fungsi yang sangat penting bagi pembelajaran di kelas.

Masa era modern saat ini, sangat tepat jika disediakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Generasi anak saat ini tergolong sebagai generasi *digital native* yaitu generasi yang dilingkupi dengan lingkungan berbasis teknologi (Oktavia, 2019). Menurut Santi (2016), *digital native* membuat siswa setiap harinya berkutat dan dikelilingi oleh komputer, internet, handphone dan smartphone. Oleh karena itu perlu desain bahan pembelajaran yang tepat untuk anak *digital native* yaitu bahan pembelajaran yang berbasis digital.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru IPS SMP yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Batang sebagai mitra pengabdian adalah kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Kurang updatenya informasi, tahun kelulusan guru yang belum menyentuh teknologi selama masa perkuliahan dan ketidakterlibatan dalam pelatihan berbasis TIK menjadi faktor utama ketidakmampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis TIK.

Ketidakterlibatan guru dalam memperhatikan kemajuan teknologi akan menyebabkan dirinya akan semakin tertinggal pengetahuan dalam bidang teknologi. Sementara siswa sekarang ini lebih familiar terhadap penggunaan teknologi, bahkan telah menjadi kebutuhan primer siswa itu sendiri. Oleh karena itu, jika guru tidak mengembangkan kompetensi setiap saat maka bisa jadi pembelajaran di kelas akan berjalan satu arah.

Sejalan dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan pembelajaran juga harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Bahan ajar tersebut berbasis digital yang didesain disesuaikan dengan kondisi saat ini dan menarik perhatian peserta didik. Namun, kurangnya pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar digital menjadikan kegiatan pelatihan penting untuk dilakukan bagi guru. Pelatihan ini

dirancang dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan bahan ajar digital.. Bahan ajar digital ini dirancang dengan menggunakan *whiteboard animation* dengan memadukan animasi bergerak, alur cerita (konsep materi), dan gambar. Hasil dari pengembangan bahan ajar digital berupa video pembelajaran setiap sesion yang selanjutnya diupload di youtube yang dihiperlink menjadi sebuah aplikasi pembelajaran pada sistem android. Sehingga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan siswa juga akan lebih senang dan mudah dalam memahami materi sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang semakin membaik.

Selain itu, Bahadur & Oogarah (2013) menyatakan bahwa media interaktif sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Kemudian menurut Manny-Ikan, et.al (2011) pembelajaran dengan media interaktif menjadikan motivasi siswa lebih baik dan hasil belajar semakin meningkat, guru juga lenih meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan pembelajaran. Menurut Akbas & Pektas (2011) pemanfaatan *whiteboard animation* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar, tingkat partisipasi siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran biasa, dan juga pemahaman konsep lebih efektif. Kocak & Gulcu (2013) menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media *whiteboard* menjadikan guru dapat menyelesaikan kesulitan yang dialami siswa dalam menerima materi pelajaran.

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nasution, 1992:205). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Mudlofar, 2012:128). Menurut Prastowo (2014) dalam bukunya yang berjudul Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif disebutkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.

Idealnya bahan ajar dibuat oleh guru sesuai dengan kurikulum, karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai, karena tidak semua bahan ajar konvensional cocok dengan kebutuhan peserta didik di masing-masing daerah. Hal ini bertujuan agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengembangan bahan ajar digital memadukan unsur yang terdapat pada bahan ajar jenis cetak maupun non cetak. Cakupan bahan ajar digital memuat audio, *audio visual*, serta video interaktif di dalamnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Prastowo (2013), bahwa bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks atau grafik) untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Menurut Widodo & Jasmadi (2013) menyebutkan bahwa hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat peserta didik untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan belajar adalah memberikan contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran, memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaannya terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal latihan dan tugas-tugas, materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik, menggunakan bahasa yang sederhana karena peserta didik hanya dihadapkan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.

Menurut Prastowo (2013) langkah-langkah pengembangan bahan ajar meliputi pembuatan judul yang diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi, petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas, supaya peserta didik

mudah dalam menggunakannya. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun bergerak. Tugas-tugas ditulis dalam program interaktif. Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran, yang dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer. Gunakan berbagai macam sumber belajar yang dapat memperkaya materi. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru IPS SMP yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Batang yaitu kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, perlunya diadakan pelatihan penyusunan bahan ajar digital sebagai usaha untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan, meningkatkan bahan ajar digital yang sudah ada, serta meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi pembuatan bahan ajar digital.

Manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk khalayak sasaran adalah memberikan motivasi bagi guru-guru IPS SMP di Kabupaten Batang untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran IPS, memberikan berbagai pengalaman dan pengetahuan tentang platform yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital, meningkatkan kualitas bahan ajar yang dibuat oleh guru terutama bahan ajar digital. Manfaat bagi pengabdian adalah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru IPS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas terutama dalam masa Pandemi Covid-19. Sedangkan manfaat untuk lembaga/ Universitas Negeri Semarang adalah sebagai sumber masukan bagi Universitas Negeri Semarang (UNNES), khususnya dalam mengembangkan Pengabdian Pada Masyarakat, perlu mempertimbangkan kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan permasalahan Guru dalam menyusun bahan ajar baik itu cetak maupun digital untuk meningkatkan profesionalitas sebagai seorang guru.

METODE

Tahapan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi: (a) tahapan persiapan meliputi melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) pada tim pengabdian kepada masyarakat, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mitra, menetapkan waktu dan lokasi sekolah pelaksanaan kegiatan pelatihan; (b) tahapan pelaksanaan pelatihan pengembangan bahan ajar digital menggunakan *whiteboard animation* meliputi pemberian pengetahuan dasar tentang aplikasi *whiteboard animation*, pemilihan materi pokok pembelajaran yang dapat memanfaatkan aplikasi *whiteboard animation*, serta cara pembuatan bahan ajar digital yang memanfaatkan aplikasi *whiteboard animation*; (c) tahapan pendampingan kepada para peserta pelatihan, dalam rangka pemahaman dan aplikasi pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *whiteboard animation*, merancang bahan ajar digital yang menarik, interaktif dan menyenangkan dengan memanfaatkan aplikasi *whiteboard animation* (mulai dari perencanaan, proses pemilihan materi, dan penggunaan aplikasi *whiteboard animation*), (d) tahapan monitoring dalam pelaksanaan kegiatan melalui motivasi pada para guru yang sudah dapat menggunakan aplikasi *whiteboard animation* untuk keperluan pengembangan bahan ajar digital sehingga bisa konsisten dan tetap bersemangat untuk terus mengembangkannya.

Metode yang digunakan selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi: (1) metode ceramah untuk memberikan penjelasan langsung pengembangan bahan ajar digital menggunakan *whiteboard animation*, (2) metode diskusi untuk curah pendapat antara peserta dengan tim pengabdian pada hal-hal yang dianggap sulit, (3) metode praktek untuk memberikan kesempatan kepada peserta mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh. Prosedur kerja yang dilakukan oleh tim dan mitra adalah koordinasi awal untuk penentuan lokasi dan waktu pelaksanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan (FGD, ceramah dan workshop), pemantapan pembuatan bahan ajar digital, dan evaluasi kegiatan. Bentuk partisipasi dari mitra adalah menyediakan tempat kegiatan

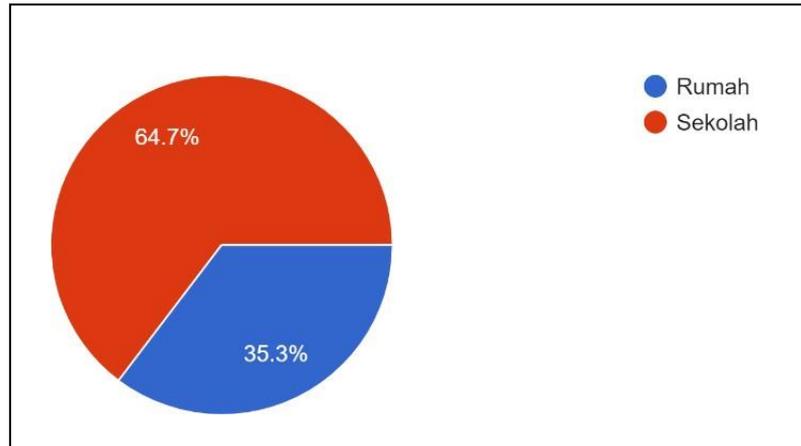
pelaksanaan, mengundang anggota MGMP untuk hadir dalam kegiatan tersebut, serta mensosialisasikan hasil kegiatan tersebut kepada anggota yang tidak hadir dari sekolah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2021 dilaksanakan di Kabupaten Batang dengan khalayak sasaran adalah guru-guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Batang. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah persiapan. Tahap ini diawali dengan diskusi dan koordinasi dengan tim pengabdian kepada masyarakat. Diskusi dimaksudkan untuk menentukan tema atau bentuk kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan serta menentukan khalayak sasaran kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil diskusi awal maka dibuat keputusan bahwa pengabdian akan dilaksanakan di Kabupaten Batang dengan peserta guru-guru IPS SMP yang tergabung dalam MGMP IPS SMP Kabupaten Batang. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan koordinasi. Koordinasi dilakukan dengan MGMP IPS SMP Kabupaten Batang. Pada koordinasi pertama ini dilaksanakan untuk menyampaikan bahwa Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial UNNES dalam hal ini adalah tim pengabdian kepada masyarakat akan mengadakan kegiatan pengabdian bagi guru-guru IPS SMP di Batang. MGMP IPS SMP Kabupaten Batang pada koordinasi pertama diwakili oleh Ketua MGMP yaitu Dra. Dinok Sudiami, M.Pd sementara tim pengabdian kepada masyarakat Jurusan Geografi FIS UNNES diwakili oleh Sriyanto dan Prof. Dr. Eva Banowati, M.Si. Koordinasi dilakukan untuk menjangkau informasi sebanyak-banyaknya terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru IPS SMP di Batang dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring pada masa Pandemi Covid-19. Pada kesempatan ini teridentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru pada masa pandemi Covid-19 yaitu masalah strategi pembelajaran, bahan ajar pembelajaran, evaluasi pembelajaran. Setelah melalui berbagai pertimbangan, akhirnya diputuskan untuk melaksanakan kegiatan dalam bentuk "pembuatan bahan ajar digital".

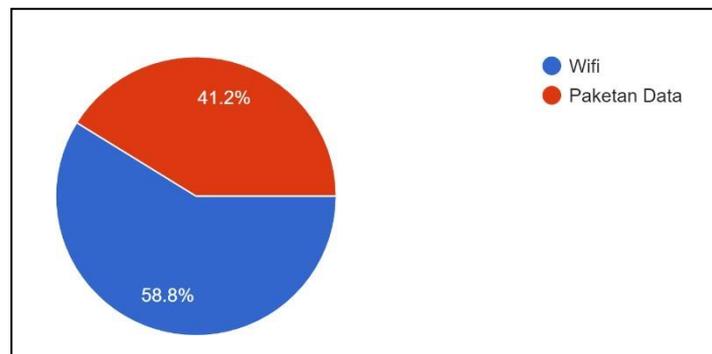
Koordinasi ke-2 dilaksanakan untuk menentukan jadwal dan lokasi kegiatan. Pada tahap ini awalnya ditentukan lokasi berada di SMP N 4 Bawang, Batang tetapi pada perkembangan berikutnya terjadi perubahan lokasi kegiatan. Kegiatan pada akhirnya diputuskan untuk dilaksanakan di SMP N 1 Batang dengan pertimbangan akses yang mudah dicapai. Untuk waktu pelaksanaan dilaksanakan pada hari Kamis, 9 September 2021. Setelah tahapan koordinasi dilanjutkan dengan tahapan pelaksanaan. Tahapan pelaksanaan dilaksanakan pada tanggal 9 September 2021 di SMP Negeri 1 Batang. Tim Pengabdian kepada masyarakat sebanyak 7 orang yaitu Prof. Eva Banowati, M.Si., Sriyanto, S.Pd., M.Pd., Zenethika R., Edi Kurniawan, S.Pd., M.Pd. dan 3 orang mahasiswa hadir pada kegiatan tersebut. Sementara dari pihak mitra dalam hal ini adalah guru-guru IPS SMP Batang hadir sebanyak 51 orang dari target 60 orang. Kegiatan dilaksanakan mulai pukul 09.00 sampai dengan pukul 14.30 WIB. Kemudian tahapan yang terakhir adalah monitoring dan evaluasi untuk menindaklanjuti kegiatan/pelatihan yang sudah dilaksanakan yaitu berupa melihat progress dari bahan ajar yang guru buat/hasilkan. Selain itu juga untuk mengetahui hambatan yang dihadapi selama proses produksi bahan ajar digital sekaligus menjangkau informasi terkait dengan kegiatan serupa yang akan datang.

Berdasarkan hasil kegiatan diketahui bahwa guru yang melaksanakan pembelajaran dari rumah sebanyak 64,7%, sedangkan yang bekerja dari kantor atau sekolah sebanyak 35,3%.

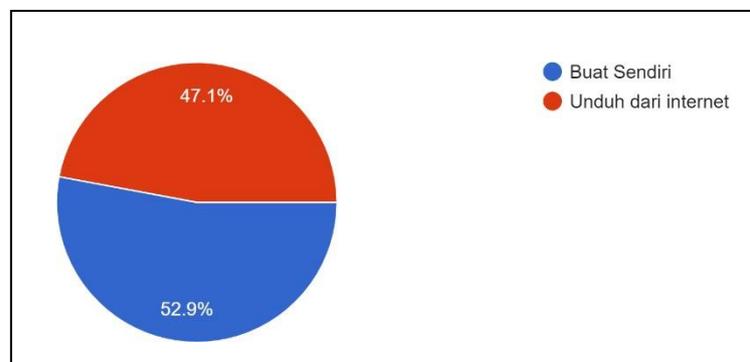


Gambar 1. Perbandingan guru yang bekerja dari rumah dan sekolah

Ini menunjukkan bahwa masih ada guru yang mengalami kendala jaringan untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Selain karena faktor jaringan internet yang belum semua tersedia akses internet, kendala lain adalah penggunaan akses data. Walaupun sebagian besar sudah menggunakan wifi baik itu ketika di rumah maupun di sekolah, tetapi sebagian guru masih ada yang menggunakan paketan data dari handphone sebagai sarana jaringan internet. Ketika menggunakan jaringan data internet dari handphone kekuatan sinyal menjadi kendala karena untuk daerah-daerah yang sinyalnya jelek bahkan kadang hilang sama sekali. Informasi mengenai penggunaan data baik itu dari jaringan wifi maupun data seluler dapat dilihat pada Gambar 2.



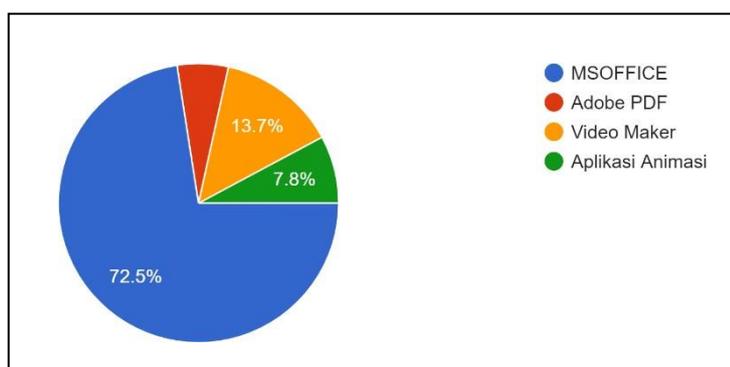
Gambar 2 Jenis jaringan internet yang digunakan oleh guru IPS SMP di Batang



Gambar 3. Sumber media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS SMP di Batang

Berdasarkan hasil penelusuran bahwa Sebagian besar media pembelajaran yang guru IPS SMP Batang gunakan berasal dari buatan sendiri (52,9%). Ini menunjukkan bahwa guru sudah melakukan upaya peningkatan kualitas diri dengan mau berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, media yang mereka buat sendiri akan lebih mudah dalam membantu guru menyampaikan informasi/materi ke peserta didik. Sementara sebanyak 47,1% mengatakan menggunakan media pembelajaran dari internet (Gambar 3).

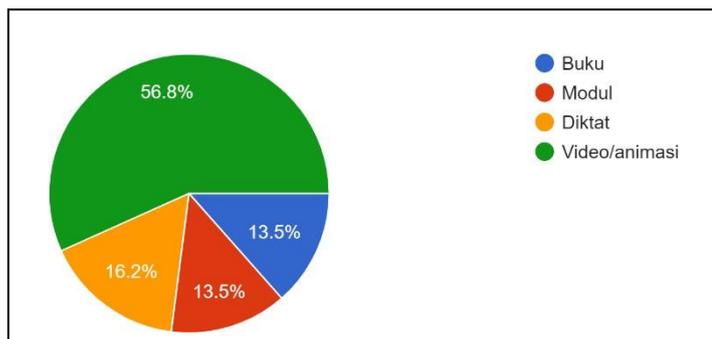
Guru-guru IPS SMP di Batang yang tergabung dalam MGMP IPS SMP Kabupaten Batang mengaku menggunakan berbagai platform dalam Menyusun bahan ajar digital, mulai dari msoffice, adobe maker, aplikasi animasi, dan sebagainya. Namun demikian mereka belum betul-betul bisa mengaplikasikan platform tersebut secara baik. Mereka mengaku mengalami kesulitan ketika harus menyisipkan gambar atau ilustrasi dalam program-program tersebut. Berikut merupakan platform atau aplikasi yang digunakan oleh guru-guru IPS di Kabupaten Batang dalam Menyusun bahan ajar digital (Gambar 4).



Gambar 4. Platform untuk membuat bahan ajar digital yang digunakan oleh guru IPS di Kabupaten Batang

Pelatihan pembuatan bahan ajar digital ini dilaksanakan selama satu hari pada waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tanggal 9 September 2021 di SMP Negeri 1 Batang. Tujuannya adalah memberikan keterampilan kepada guru-guru IPS di Batang untuk dapat membuat bahan ajar digital dengan berbagai platform yang ada, khususnya platform yang familiar. Ada beberapa platform yang dilatihkan pada kegiatan ini yaitu *msoffice* dan pdf maker (*adobe*). Mengapa dua platform tersebut, karena pada temuan awal kedua platform ini yang paling familiar dengan guru-guru sehingga para guru akan lebih mudah beradaptasi dengan kegiatan ini tanpa harus belajar dari awal lagi. Kegiatan dilaksanakan dengan pemberian materi secara umum dan dilanjutkan praktik membuat bahan ajar. Pembuatan bahan ajar digital selanjutnya dikerjakan di rumah dan akan dimonev untuk melihat perkembangannya.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut hasilnya adalah sebanyak 47,1% peserta mengatakan bahwa media/bahan ajar yang mereka gunakan mengunduh dari internet, sementara jenis bahan ajar/media yang paling sering digunakan adalah powerpoint (66,7%). Ini menunjukkan bahwa para guru masih mengandalkan bahan ajar/media yang umum. Masih banyak celah yang bisa dimanfaatkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan bahan ajar terutama yang berbasis digital. Setelah guru yang tergabung dalam MGMP IPS Batang mengikuti dan melaksanakan pelatihan, menunjukkan progress yang sangat signifikan. Dari yang semula 66,7% mengandalkan powerpoint mengalami penurunan penggunaan powerpoint dan lebih banyak menggunakan bahan ajar digital seperti buku ajar pdf dan animasi, dimana yang sekarang banyak digunakan adalah video/animasi (56,8%) dan diktat (16,2%) (Gambar 5).



Gambar 5. Bentuk bahan ajar digital yang dibuat oleh guru-guru IPS SMP di Batang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat Jurusan Geografi FIS UNNES kepada guru-guru IPS SMP di Kabupaten Batang memberikan manfaat yang luar biasa sebagaimana pengakuan dari peserta tentang pembuatan bahan ajar digital. Para guru yang sebelumnya hanya mengandalkan powerpoint dalam mengajar saat ini dapat menggunakan platform lain dalam menyusun dan menyampaikan materi digitalnya. Peningkatan penggunaan platform pembuatan bahan ajar digital dapat dilihat dari produk yang guru-guru hasilkan yaitu tidak hanya materi powerpoint tapi juga berupa modul (13,3%), buku (13,5%), diklat (16,2%), dan video animasi (56,8%).

Berdasarkan dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, saran yang diberikan oleh tim pengabdian untuk guru-guru hendaknya selalu mengupdate kerampilan penggunaan IT khususnya computer dan handphone untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring. Bagi sekolah hendaknya memfasilitasi guru-guru tidak hanya guru IPS tetapi juga guru mata pelajaran lain untuk dapat mengembangkan kompetensi dalam penyusunan bahan ajar digital. Bagi tim pengabdian kepada masyarakat, dapat melaksanakan kegiatan serupa dengan topic yang berbeda berdasarkan saran dari peserta kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- Bahadur, G. K., & Oogarah, D. (2013). Intercative whiteboard for primary school in mathematic an effective tool or just another trend?. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 9 (1), 19-35.
- Koçak, Ö., & Gülcü, A. (2013). Teachers' remarks on interactive whiteboard with LCD panel technology. *International Journal of Education in Mathematics Science and Technology*, 1(4), 294-300.
- Majid, A. (2011). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Manny-Ikan, E., Dagan, O., Tikochinski, T. B., & Zorman, R. (2011). Using the interactive white board in teaching and learning-an evaluation of the smart classroom pilot project. *Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 7, 249-273.
- Mudlofar, Ali. 2012. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam*, Jakarta: Rajawali Pers
- Nasution. 1992. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Radar Jaya Offset.
- Oktavia, S. (2019). Peran perpustakaan dan pustakawan dalam menghadapi generasi digital native. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 81-89, (Online), (<http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i12019p081>).

Prastowo, Andi. 2014 *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press

Santi, T. (2016). Peran Sosial Perpustakaan di Era Digital Native. *Jurnal Iqra'*, 10(2), 1-10, (Online), (<http://dx.doi.org/10.30829/iqra.v10i02.533>).

Weaver, B. E., & Nilso, L.B. (2005). Notebook in class: what are they good for? what can you do with them?. *New Directions in Teaching and Learning*, 101, 1-3.