

PKM DIGITALISASI BAHAN AJAR BAGI BKR DI KAMPUNG KB BALABATU

Rigel Sampelolo¹; Perdy Karuru², Theresyam Kabanga³

^{1,2,3}Universitas Kristen Indonesia

INFO NASKAH

Diserahkan

20 Februari 2023

Diterima

25 Februari 2023

Diterima dan Disetujui

17 Juni 2023

Kata Kunci:

Bahan Ajar, Digitalisasi, BKR

Keywords:

Teaching Materials, Digitalization, BKR

ABSTRAK

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang diusulkan berikut ini bermitra dengan Kampung KB Balabatu, Kecamatan Buntao, Rantepao, Toraja Utara sebagai Mitra sasaran masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi. Tujuan Pelaksanaan program PKM ini yaitu untuk menyelesaikan rangkaian permasalahan pedagogis dan teknologi pada Mitra Sasaran terkait penyediaan bahan atau Materi ajar berbasis Website. Permasalahan yang menjadi fokus pada PKM ini berangkat dari temuan pada studi pendahuluan yang dilakukan pada awal tahun 2021. Adapun permasalahan yang dimaksud antara lain: (a) belum tersedianya materi ajar Digital yang berorientasi pada Mitra Sasaran. Solusi yang akan ditawarkan dalam rangka pemecahan permasalahan mitra melalui PKM ini antara lain: (a) Pelatihan digitalisasi Bahan ajar bagi Kelompok BKR. Metode Pelaksanaan dari program PKM ini antara lain: (a) sosialisasi pengenalan gaya belajar dan desain materi Ajar berbasis websie (b) pelatihan yang meliputi kegiatan: (1) Pelatihan digitalisasi bahan ajar (c) Pendampingan meliputi (1) desain materi ajar berbasis Digital, serta (d) Evaluasi Keterlaksanaan Program. Adapun hasil dari PKM ini yaitu Tersedianya Bahan ajar bagi BKR di Kampung KB Bala Batu

Abstract. The following proposed Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) will partner with Balabatu KB Village, Buntao District, Rantepao, North Toraja as Partners targeting economically unproductive communities. The purpose of implementing this PKM program is to solve a series of pedagogical and technological problems in Target Partners related to the provision of Website-based teaching materials or materials. The focus issues of this PKM depart from the findings in a preliminary study conducted in early 2021. The issues include (a) the unavailability of Digital teaching materials oriented toward Target Partners. The solutions to solve partners' problems through this PKM include: (a) Training on digitizing teaching materials for the BKR Group. The implementation method of this PKM program includes: (a) socialization of the introduction of learning styles and the design of web-based teaching materials that are oriented towards student learning styles; (b) training which includes the following activities: (1) Training on digitizing teaching materials (c) Assistance includes (1) Digital-based material design, and (d) Program Implementation Evaluation. The result of this PKM is the provision of teaching materials for BKR in Kampung KB Bala Batu.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat ditandai dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*) yang menggunakan berbagai macam perkembangan teknologi informasi sehingga dapat mencapai semua lapisan masyarakat (Amarulloh et al., 2019). Pembelajaran digital merupakan model masa depan yang efektif karena sesuai dengan tuntutan teknologi (Amarulloh et al., 2019). Dalam rangka melaksanakan pembelajaran digital, ruang lingkup kompetensi bagi seorang pengajar yaitu meliputi persiapan pembelajaran terdiri dari perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran, keterampilan penyajian baik verbal maupun non verbal, kerjasama antar tenaga pengajar, keterampilan strategi bertanya, keahlian dalam penguasaan materi pembelajaran, melibatkan pembelajar dalam pembelajaran dan koordinasi aktivitas belajarnya, pengetahuan tentang teori belajar, pengetahuan tentang pembelajaran digital, pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran, dan menguasai media pembelajaran yang digunakan. Tenaga pendidik profesional seyogyanya harus mempunyai kemampuan adaptif yang artinya adalah mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susilo & Prasetyo, 2020).

Bahan ajar termasuk bagian dari sumber belajar. Bahan ajar memegang peranan penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Purmadi & Surjono, 2016). Bahan ajar adalah materi pelajaran yang disusun sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar sebagai media dan metode pembelajaran yang sangat besar, artinya di dalam menambah dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Program digitalisasi bahan ajar ini tujuan utamanya adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran berjalan dengan menarik dan mampu meningkatkan antusiasme siswa sehingga berdampak terhadap prestasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran harus memiliki inovasi baru yang lebih efektif dan efisien, sehingga dapat mencapai maksud dan tujuan dari pendidikan tersebut. Inovasi tersebut harus memberikan hal positif bagi para pihak yang terlibat dalam sekolah tersebut, dari para guru sampai murid-murid yang ada di sekolah tersebut. Inovasi-inovasi tersebut bisa berupa penggabungan sistem pendidikan dengan sistem informatika. Sistem tersebut dapat berupa digitalisasi sekolah yang berbasis *Learning Management System* (LMS).

PKM ini dilaksanakan pada Kampung KB Balabatu, Kecamatan Buntao Kabupaten Toraja Utara, yang selanjutnya disebut sebagai mitra sasaran. Toraja Utara merupakan kabupaten yang berjarak 360km sebelah utara ibukota provinsi Sulawesi Selatan. Kabupaten Toraja Utara merupakan wilayah pemakaran dari Kabupaten Tana Toraja.

Kampung KB juga merupakan wujud dari pelaksanaan agenda prioritas pembangunan Nawacita ke 3, 5, dan 8. Nawacita ketiga yaitu yaitu membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah dan desa dalam kerangka negara kesatuan. Nawacita kelima yaitu meningkatkan kualitas hidup masyarakat serta Nawacita kedelapan yaitu melakukan revolusi karakter bangsa melalui kebijakan penataan kembali kurikulum pendidikan nasional dengan mengedepankan aspek pendidikan kewarganegaraan, yang menempatkan secara proporsional aspek pendidikan, seperti pengajaran sejarah pembentukan bangsa, nilai-nilai patriotisme dan cinta Tanah Air, semangat bela negara dan budi pekerti di dalam kurikulum pendidikan Indonesia.

Kampung KB menjadi program inovatif yang strategis dalam mengejawantahkan program KKBPK secara paripurna di lapangan. Pasalnya, Kampung KB menjadi model atau miniatur pembangunan yang melibatkan seluruh sektor di masyarakat. Salah satu contoh kegiatan Kampung KB yakni adanya BKR (bina Keluarga remaja) dimana salah satu kegiatannya adalah pengajaran dan Pendidikan. Pengajaran Yang Dilakukan pada Kegiatan ini Pengajar Belum menerapkan pembelajaran berbasis digital, Sehingga terkadang untuk mengakses materi yang lebih luas pengajar dan siswa mengalami kendala.

Kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi semua aspek kehidupan, termasuk ekonomi, politik, budaya, seni, dan bahkan pendidikan (Dito & Pujiastuti, 2021). Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang hampir seluruh komponen sistem pendidikan dan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, baik dari segi bahan ajar, materi pembelajaran, sumber belajar, strategi, maupun komponen evaluasi tujuan pembelajaran (Gunawan & Widiati, 2019). (Saputra, 2020) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar dan mengajar merupakan suatu kebutuhan saat ini. Telah terbukti bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar dapat memperluas dan mengembangkan pembelajaran peserta didik, dan dapat mendukung tujuan pengajaran. Selain itu, menggunakan teknologi memiliki dampak yang signifikan pada aplikasi pendidikan dan mengubah cara guru mengajar, cara siswa belajar, serta cara guru dan siswa berkomunikasi.

Berdasarkan data dan gambaran yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang dihadapi mitra dikategorikan kedalam dua aspek utama aspek tersebut yaitu aspek pedagogi dan aspek Teknologi.

a) Aspek Pedagogi

Pada aspek pedagogi, Mitra menghadapi tantangan dan kendala berupa rendahnya keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar khususnya digital based.

b) Aspek Teknologi

Pada aspek bidang teknologi, masalah yang dihadapi mitra yaitu tidak adanya sumber belajar (buku/modul) Digital Based, rendahnya tingkat penguasaan teknologi atau aplikasi pembelajaran, kurangnya pengetahuan terkait akses informasi sumber belajar online, rendahnya pengetahuan terkait akses informasi daring gaya belajar, dan digitalisasi konten dan materi ajar belum dilakukan.

Mengacu kepada permasalahan prioritas mitra yang berlokasi pada kampung KB Bala Batu yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tim pengusul mengajukan beberapa solusi untuk dilaksanakan dalam program PKM ini. Berikut ini dijelaskan secara detail tentang solusi dan target luaran sesuai dengan masalah yang dipaparkan sebelumnya. Terkait penyelesaian masalah mitra yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tim pengusul mengajukan beberapa solusi. Berikut ini dijelaskan secara detail tentang solusi dan target luaran sesuai dengan masalah yang dipaparkan sebelumnya.

2. METODE

Pada tahapan pelaksanaan, kegiatan ini akan menggunakan langkah langkah yang terdiri atas sosialisasi, pelatihan, Pendampingan dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan akan melibatkan mitra sasaran secara langsung. Adapun seluruh tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Sosialisasi

Pada tahapan ini, Tim Pelaksana terlebih dahulu akan melaksanakan sosialisasi terkait sosialisasi digitalisasi bahan ajar yakni teknis penggunaan media ajar dalam hal ini Digital LMS.

b. Pelatihan

Pada tahapan ini, tim pengusul akan mengkatogorikan kegiatan kedalam dua bidang fokus yaitu fokus bidang Pedagogi dan Fokus Teknologi. Rangkaian kegiatan tersebut akan

ditindak-lanjuti dengan melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Pelatihan fokus bidang Teknologi

Dalam tahapan ini, Mitra Sasaran akan dilatih untuk mencari dan membuat *LMS Digital* yang berisi konten, materi serta aktivitas belajar. Agar mitra sasaran mampu menggunakan LMS yang akan ditampilkan dengan baik, terlebih dahulu mitra akan diperkenalkan mengenai Fitur website dan dilatih tentang teknis pengoperasian dan Pengelolaan.

c. Pendampingan

Dalam Pelaksanaan kegiatan ini, tim pengusul akan melakukan pendampingan terkait cara Penggunaan dan Pemanfaatan Digital LMS.

d. Evaluasi

Pada tahapan ini, keseluruhan prosesi akan dievaluasi secara komprehensif dan terstruktur. Target dari evaluasi adalah tingkat keterlaksanaan, keefektifan dan keberhasilan keseluruhan prosesi PKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM akan melibatkan Tim pengusul yang terdiri atas 1 orang ketua dan dua anggota, serta melibatkan dua orang mahasiswa. Dan juga tiga orang guru sebagai Mitra. Pelaksanaan kegiatan PKM ini berlangsung sekitar 6 bulan (January 2023 – Agustus 2023). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini berfokus pada sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan bagi BKR di Kampung KB Bala Batu. Digitalisasi bahan ajar pada PKM ini menggunakan *Learning Management System* (LMS) yang didasarkan pada permasalahan yang dialami oleh Mitra Sasaran. *Learning Management System* (LMS) merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk me-manage atau mengelola pembelajaran secara daring atau online yang meliputi berbagai aspek antara lain materi, penempatan, pengelolaan, dan juga penilaian (Fitriani, 2020).

Learning Management System (LMS) memungkinkan pemilik atau pembuat course untuk mengelola atau manage, menyampaikan, dan memonitor para peserta didiknya. *Learning Management System* (LMS) memadukan antara pembelajaran tradisional dengan media digital. *Learning Management System* membantu meningkatkan pemanfaatan waktu, karena *Learning Management System* dapat diakses secara daring atau online dimana saja dan kapan saja. Selain itu LMS juga memiliki kualitas pembelajaran yang tidak kalah dengan cara tradisional.

Pertemuan tatap muka saat penyampaian materi dengan metode:

- a. Pre Lesson, yaitu aktivitas yang dilakukan sebelum memulai penyampaian materi seperti memperkenalkan diri dan memberikan kuis.
- b. Whilst yaitu inti dari kegiatan ini adalah penyampaian materi.
- c. Post Lesson yaitu berupa review, dan tanya jawab.

Penerapan Learning Management System (LMS) bagi BKR di Kampung KB Bala Batu tentunya sangat berdampak baik pada sistem pembelajaran daring. Hal ini tentunya memberikan potensi yang besar dalam pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan. Melalui Learning Management System (LMS) ini guru lebih mudah membuat konten pembelajaran daring mulai dari perencanaan, pelaporan, hingga dokumentasi. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan konten-konten dalam bentuk digital (Sari & rivaldi, 2022).

Tahap pertama dilaksanakan dengan memberikan materi pembelajaran online dan penjelasan tentang LMS secara umum. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman atau justifikasi kepada peserta tentang kondisi nyata saat ini yang membutuhkan perubahan metode pembelajaran dari kelas ke pembelajaran daring.



Gambar 1. Sosialisasi
Dokumentasi: Rigel

Penyampaian materi LMS ini meliputi penjelasan fungsi, fitur, manfaat dan contoh penggunaannya. Pada tahap demonstrasi, tim pengusul menawarkan kesempatan kepada peserta untuk mendiskusikan perencanaan dan pengelolaan bahan ajar virtual dengan LMS. Pada fase demonstrasi, tim pengusul menawarkan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi tentang bagaimana mengelola pelajaran virtual, berbagi sumber belajar, tugas, kuis dan memberikan umpan balik pada platform pelajaran.

Setelah dilakukan penjelasan mengenai LMS yang digunakan, peserta diminta untuk membuat bahan ajar berbasis digital dengan tim sebagai pendamping. Dalam pengabdian ini peserta fokus untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan LMS.



Gambar 3. Pendampingan langsung dalam pembuatan bahan ajar LMS
Dokumentasi: Rigel

4. SIMPULAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan membuat LMS Digital yang berisi konten, materi, serta aktivitas belajar bertujuan untuk menyelesaikan rangkaian permasalahan pedagogis dan teknologi pada Mitra Sasaran terkait penyediaan bahan atau Materi ajar berbasis Website Bagi anggota BKR di Kampung KB Bala Batu. Permasalahan yang menjadi fokus pada PKM ini berangkat dari temuan pada studi pendahuluan yang dilakukan di Kampung KB Bala Batu. Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) guru mampu mendesain bahan ajar yang berorientasi pada LMS digital, (2) guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu, (3) guru bisa mengembangkan kemampuan lebih optimal dalam pembuatan bahan ajar di sekolah dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). REFLEKSI PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL. *Jurnal Metaedukasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), Art. 2. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Fitriani, Y. (2020). ANALISA PEMANFAATAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(2), Art. 2. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019). TUNTUTAN DAN TANTANGAN PENDIDIK DALAM TEKNOLOGI DI DUNIA PENDIDIKAN DI ERA 21. *PROSIDING SEMINAR*

- NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG, 0(0), Art. 0. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3089>
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), Art. 2. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Saputra, A. (2020). Pendidikan dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), Art. 1. <https://doi.org/10.24014/ijiem.v3i1.9095>
- Sari, H. W., & rivaldi. (2022). Sosialisasi pengenalan learning management system (LMS) sebagai alat pembelajaran berbasis online. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), Art. 2.
- Susilo, S. V., & Prasetyo, T. F. (2020). BAHAN AJAR MOBILE LEARNING 2D BERBASIS ANDROID: SEBUAH PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), Art. 2b. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.767>