

Sosialisasi Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital Untuk Peningkatan Mindset Belajar Bagi Siswa

¹⁾Heni Wulandari*, ²⁾Suherman, ³⁾Sri Wahyuuni

¹⁾Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

^{2,3)}Teknik Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

Email Corresponding: heniwulandari04@dosen.pancabudi.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Kata Kunci: Sosialisasi Bahan Ajar Media Digital Guru Sekolah</p>	<p>Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Kegiatan pengabdian dengan tema Sosialisasi aplikasi bahan ajar berbasis media digital yang dilaksanakan di SD Negeri 106153 diharapkan dapat memberikan penjelasan kepada guru mengenai aplikasi bahan ajar berbasis media digital khususnya untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Aplikasi bahan ajar berbasis media digital ini terdiri dari 5 (lima) materi pembahasan yaitu <i>numbers lesson</i>, <i>colors lesson</i>, <i>foods lesson</i>, <i>vegetables lesson</i>, dan <i>animals lesson</i> dengan menerapkan metode Research and Development yang terdiri dari lima tahapan (ADDIE), yaitu Analisis, Desain, Pengembangan/Development, Implementasi dan Evaluasi. Pelaksanaan pengabdian pada sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima memakai metode pendekatan dengan melakukan sosialisasi secara langsung dan menjelaskan kepada guru pentingnya aplikasi bahan ajar berbasis media digital ini diterapkan di sekolah tersebut. Pelaksanaan kegiatan sosialisasi bahan ajar berbasis media digital ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu dengan melakukan beberapa aktivitas yang meliputi pengenalan bahan ajar berbasis media digital, tahapan pembuatan bahan ajar berbasis media digital serta memberikan informasi pentingnya bahan ajar berbasis media digital kepada peserta. Hasil kegiatan pengabdian ini berupa aplikasi bahan ajar berbasis media digital yang dapat memicu semangat, motivasi, serta meningkatkan mindset dan kreativitas belajar siswa sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi siswa.</p>
<p>Keywords: Socialization Teaching Materials Digital Media Teacher School</p>	<p>ABSTRACT</p> <p>Practical and innovative learning media is one of the main factors in achieving the success of learning objectives. The service activity with the theme Socialization of the application of digital media-based teaching materials carried out at SD Negeri 106153 is expected to provide an explanation to teachers regarding the application of digital media-based teaching materials, especially for English subjects. This digital media-based teaching material application consists of 5 (five) discussion materials, namely numbers lesson, color lesson, foods lesson, vegetables lesson, and animals lesson by applying the Research and Development method which consists of five stages (ADDIE), namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The implementation of community service at SD Negeri 106153 Klambir Lima uses the approach method by conducting direct socialization and explaining to teachers the importance of applying digital media-based teaching materials to be implemented in the school. The socialization of digital media-based teaching materials was carried out for 1 day, namely by carrying out several activities which include the introduction of digital media-based teaching materials, the stages of making digital media-based teaching materials to participants. The results of this service activity are in the form of the application of digital media-based teaching materials that can trigger enthusiasm, motivation, and improve students' learning mindset and creativity so that they have a positive impact on increasing student achievement.</p> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p> 

I. PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan bagian yang penting dalam pelaksanaan pendidikan sekolah. Dengan adanya bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran kepada siswa. Bahan pembelajaran yang didesain secara lengkap, dalam arti unsur media dan sumber belajar yang memadai akan mempengaruhi suasana pembelajaran sehingga proses belajar yang terjadi pada diri siswa menjadi lebih optimal. (Ianah and Raharjo 2014)

Untuk meningkatkan motivasi belajar dan mindset siswa tentunya perlu didukung sarana dan fasilitas yang memadai. Fasilitas yang harus tersedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran biasanya disebut dengan multimedia. (Okra and Novera 2019)

Hasil pengamatan di sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima, dalam penyampaian materi pelajaran Bahasa Inggris guru tidak didukung dengan peralatan dan media yang lengkap. Dalam penyampaian materi pelajaran bahasa inggris hanya diceramahkan dan menggunakan buku paket, sehingga sistem pembelajaran kurang kondusif.

Aplikasi bahan ajar berbasis media digital pada pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan software macromedia flash dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadi inovasi cara mengajar yang tidak membosankan. Aplikasi bahan ajar berbasis media digital ini terdiri dari 5 (lima) materi pembahasan yaitu *numbers lesson*, *colors lesson*, *foods lesson*, *vegetables lesson*, dan *animals lesson* dengan menerapkan metode Research and Development yang terdiri dari lima tahapan (ADDIE), yaitu Analisis, Desain, Pengembangan/Development, Implementasi dan Evaluasi. Pada aplikasi tersebut juga dilengkapi dengan animasi, gambar dan suara sehingga para siswa SD Kelas 1 dapat lebih mudah untuk memahami mata pelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan uraian diatas, perlu dilakukan sosialisai pengenalan bahan ajar berbasis media digital di sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima. Adapun sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dikhususkan kepada guru-guru kelas 1 di SD Negeri 106153 Klambir Lima. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah : 1) mengenalkan bahan ajar bahasa inggris berbasis media digital dengan menerapkan metode Research & Development, 2) menjelaskan tahapan pembuatan aplikasi bahan ajar bahasa inggris berbasis media digital, 3) memberikan informasi pentingnya aplikasi bahan ajar berbasis media digital yang dapat memicu semangat, motivasi, serta meningkatkan mindset dan kreativitas belajar siswa sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi siswa.

II. MASALAH

Berdasarkan observasi dan diskusi langsung dengan pihak sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima didapatkan beberapa permasalahan yang dihadapi yaitu tidak adanya aplikasi bahan ajar berbasis media digital untuk mata pelajaran bahasa inggris, munculnya rasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran, serta belum terciptanya inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa inggris untuk siswa SD Kelas 1. Aplikasi bahan ajar berbasis media digital untuk pelajaran bahasa inggris ini diharapkan dapat memicu semangat, motivasi serta meningkatkan mindset dan kreativitas belajar siswa sehingga berdampak positif pada peningkatan prestasi siswa. Gambar berikut adalah tampilan aplikasi bahan ajar berbasis media digital.



Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Materi



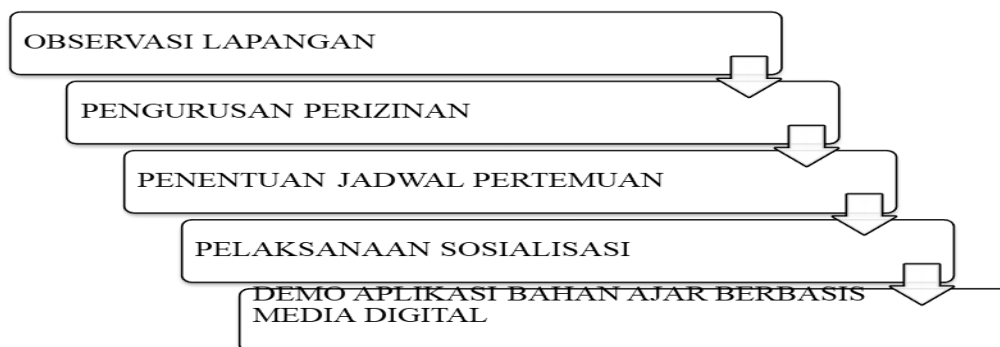
Gambar 3. Tampilan Halaman Materi Vegetables



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi Foods

III. METODE

Pelaksanaan pengabdian di SD Negeri 106153 Klambir Lima memakai metode pendekatan dengan melakukan sosialisasi secara langsung dan menjelaskan kepada guru bagaimana aplikasi bahan ajar berbasis media digital dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas guru serta meningkatkan prestasi siswa SD kelas 1 untuk memahami pelajaran bahasa inggris. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 5. Metode Pelaksanaan Pengabdian di SD Negeri 106153

Berdasarkan gambar diatas, adapun uraian penjelasan dari tahapan-tahapan metode pelaksanaan pengabdian di SD Negeri 106153 adalah sebagai berikut :

1. Observasi Lapangan
Pada tahapan observasi lapangan, penulis mengunjungi tempat yang akan dilakukan pengabdian masyarakat yaitu sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima.
2. Pengurusan Perizinan
Pada tahap ini dilakukan pengurusan perizinan pengabdian dari pihak penyelenggara kegiatan dan LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) Universitas Pembangunan Panca Budi.
3. Penentuan Jadwal Pertemuan
Pada tahap ini, penulis menentukan jadwal kegiatan pengabdian yang disesuaikan dengan waktu di sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima.
4. Pelaksanaan Sosialisasi
Pada tahap ini, pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan cara memberikan sosialisasi kepada guru mengenai Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital untuk Peningkatan Mindset Belajar Bagi Siswa di Sekolah SD Negeri 106153.
5. Demo Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital
Pada tahap ini, penulis menjelaskan menu-menu yang terdapat pada Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital, serta menjelaskan proses pembuatan Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital ditanggapi secara positif dan antusias oleh para guru SD Negeri 106153 Klambir Lima yang menjadi peserta program pengabdian kepada masyarakat. Hal ini terbukti dengan adanya pertanyaan dan keseriusan peserta dalam memahami pentingnya aplikasi bahan ajar berbasis media digital untuk peningkatan mindset belajar bagi siswa sebagai materi yang berkembang menjadi diskusi yang disampaikan oleh tim PKM ini. Adapun uraian kegiatan yang telah dilakukan yaitu :

1. Pengenalan Bahan Ajar Berbasis Media Digital

Pada kegiatan sosialisasi ini, tim PKM mengenalkan bahan ajar berbasis media digital dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dengan adanya bahan ajar berbasis media digital khususnya untuk mata pelajaran bahasa Inggris, guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah mengerti dalam belajar. Dalam hal ini, aplikasi yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis media digital yang praktis dan inovatif dengan menggabungkan metode research and development dengan software macromedia flash 8. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan mindset belajar bagi siswa SD kelas 1 khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Berikut dokumentasi dari pemaparan materi sosialisasi.

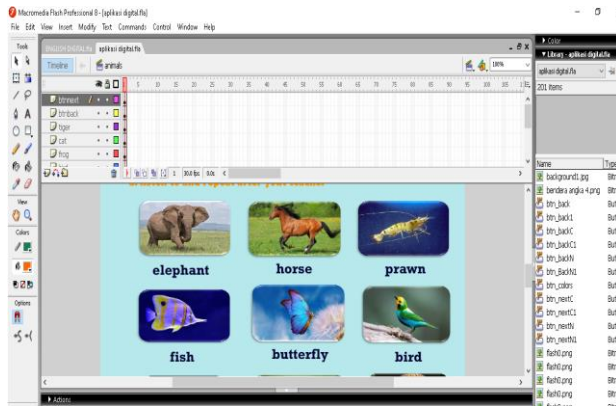


Gambar 5. Pemaparan Materi Sosialisasi

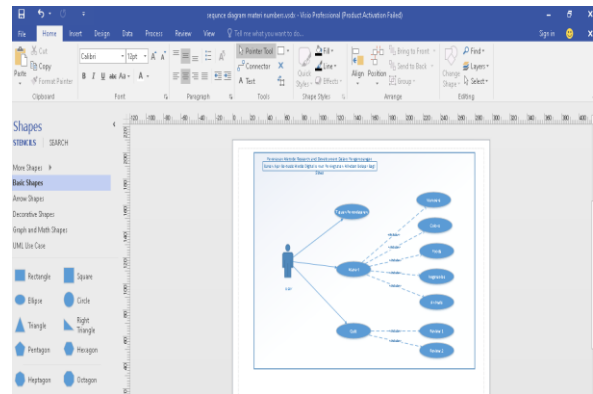
2. Tahapan Pembuatan Aplikasi

Pada kegiatan ini, tim PKM menjelaskan kepada peserta bahwasanya untuk membuat sebuah aplikasi bahan ajar berbasis media digital dibutuhkan sebuah software macromedia flash 8 dan alat

bantu perancangan yaitu UML (Unified Modeling Language). Berikut gambar software yang digunakan pada saat pemaparan tahapan pembuatan aplikasi tersebut.



Gambar 6. Software Pembuatan Aplikasi



Gambar 7. Alat Bantu Perancangan Sistem

3. Pemaparan Pentingnya Bahan Ajar Berbasis Media Digital

Pada kegiatan ini, tim PKM menjelaskan pentingnya Bahan Ajar Berbasis Media Digital kepada peserta. Bahan Ajar Berbasis Media Digital ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas guru serta meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 di SD Negeri 106153 Klambir Lima. Aplikasi ini diharapkan dapat sebagai alat bantu dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SD kelas 1. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi cara mengajar yang tidak membosankan serta sebagai motivasi dalam meningkatkan mindset dan kreativitas belajar bagi siswa sehingga dapat berdampak positif pada peningkatan prestasi siswa.

Pada kegiatan ini dilakukan dokumentasi, dimana hal ini merupakan kegiatan sesi terakhir dari tim PKM. Adapun dokumentasi yang dilakukan tim PKM dengan peserta kegiatan Sosialisasi Aplikasi Bahan Ajar Berbasis Media Digital di Sekolah SD Negeri 106153 Klambir Lima adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Pemaparan Pentingnya Bahan Ajar Berbasis Media Digital



Gambar 9. Dokumentasi Kegiatan Sosialisasi



Gambar 10. Peserta Sosialisasi

V. KESIMPULAN

Aplikasi bahan ajar berbasis media digital merupakan sebuah aplikasi digital yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mengajarkan mata pelajaran bahasa Inggris kepada siswa SD kelas 1. Aplikasi tersebut dirancang menggunakan metode Research and Development, alat bantu perancangan UML (*Unified Modeling Language*) dan software *macromedia flash 8*. Aplikasi bahan ajar berbasis media digital ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peningkatan prestasi siswa yaitu meningkatkan mindset dan kreativitas belajar siswa. Selain itu, aplikasi tersebut dapat menjadi inovasi bagi sekolah SD Negeri 106153 khususnya bagi guru SD kelas 1 untuk membawakan mata pelajaran bahasa Inggris kepada siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami tim PKM menyampaikan banyak terimakasih kepada semua pihak yaitu Lembaga Penelitian dan Pusat Studi (LPPS) Universitas Pembangunan Panca Budi dan Kepala sekolah SD Negeri 106153 yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan pengajaran dengan memanfaatkan aplikasi bahan ajar berbasis media digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, Informasi. 2023. "Sosialisasi Penggunaan Gadget Terhadap Anak-Anak Usia Dini Di Panti Asuhan Pelita Harapan." 4(3):2078–80.
- Farhana, Fitri, Ahmad Suryadi, and Dirgantara Wicaksono. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok." *Instruksional* 3(1):1.
- Fitri, J., Sarmidin, & Mailani, I. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi." *Jom Fik Uniks* 1((1)):23–32.
- Handayani, Hilda, Fredi Ganda Putra, and Yetri Yetri. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash." *Jurnal Tatsqif* 16(2):186–203.
- Ianah, Ianah, and Hendri Raharjo. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus Dan Balok." *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 3(2).
- Nurdyansyah, and Nahdliyah Mutala'iah. 2015. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41(20):1–15.
- Okra, Riri, and Yulia Novera. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan." *Journal Educative : Journal of Educational Studies* 4(2):121.
- Rabiah, Sitti. 2018. "Penggunaan Metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi." (April 2015):1–7.
- Rifatullah, Ma '., Joko Jurusan, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Elektro, and Mahendra Widyartono. n.d. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF INSTALASI PENERANGAN LISTRIK BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK SISWA SMK RAJASA SURABAYA Euis Ismayati." 165–75.
- Soeyono, Yandri. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa SMA Developing Mathematics Teaching Materials Using Open-Ended Approach to Improve Critical and Creative Thinking Skills of SMA." *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika* 9(2):205–18.