

## PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR DIGITAL DI SMK SWASTA 2 NURHASANAH MEDAN

**Saiful Anwar Matondang<sup>1</sup>, Syahlan<sup>2</sup>, Mardiansyah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Sastra, <sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, <sup>3</sup>Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Islam Sumatera Utara, Jalan Sisingamangaraja, Teladan-Medan, 20217  
email: \*syahlan@fkip.uisu.ac.id

**Abstract:** The rapid development of technology demands an increase in the competence of Human Resources. Utilization of Information Technology and Computers for Vocational High School level learning is very vital to enter the era of the industrial revolution 4.0. This activity helps schools prepare for the digitalized system process so that they can produce quality graduates who are able to compete globally by mastering technology. The purpose of this activity is to provide knowledge to teachers at Private Vocational School 2 Nurhasanah Medan regarding the manufacture of digital-based teaching materials and provide skills to teachers at Private Vocational School 2 Nurhasanah Medan in making digital teaching materials by utilizing the flpsnack application. The target audience for this activity were 20 teachers at SMK 2 Nurhasanah Medan. Two problems can be solved through ICT mastery workshops (training and mentoring). This training was held from August to November 2022. The results of the activity showed that the participation of the training participants showed satisfactory results where 90% of the participants had attended the training activities; all activities have met the set achievement targets; and The mentoring activities carried out have been able to improve the teacher's ability to compile and make teaching materials and materials for learning.

**Keywords:** training; making teaching materials; digital teaching materials

**Abstrak:** Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya peningkatan kompetensi Sumber Daya Manusia. Pemanfaatan Teknologi Informatika dan Komputer untuk pembelajaran tingkat Sekolah Menengah Kejuruan sangat vital untuk memasuki era revolusi industri 4.0. Kegiatan ini membantu sekolah menyiapkan proses digitalized system agar dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global dengan menguasai teknologi. Adapun yang menjadi tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada guru di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan terkait pembuatan bahan ajar berbasis digital serta memberikan keterampilan kepada guru di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan dalam membuat bahan ajar digital dengan memanfaatkan aplikasi flpsnack. Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah para guru SMK 2 Swasta Nurhasanah Medan sebanyak 20 orang. Dua permasalahan dapat diselesaikan melalui kegiatan workshop (pelatihan dan pendampingan) penguasaan TIK. Pelatihan ini dilaksanakan mulai bulan Agustus sampai November 2022. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa partisipasi peserta pelatihan menunjukkan hasil yang memuaskan dimana terdapat 90% peserta telah mengikuti kegiatan pelatihan; semua aktivitas telah memenuhi target capaian yang ditetapkan; dan Aktivitas pendampingan yang dilaksanakan telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan membuat materi dan bahan ajar untuk pembelajaran.

**Kata Kunci:** pelatihan; pembuatan bahan ajar; bahan ajar digital



## PENDAHULUAN

Salah satu masalah pembelajaran adalah kompetensi guru untuk meningkatkan akses melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Sebagaimana pendapat Wijanarka (2009) bahwa TIK sangat membantu dalam mengembangkan materi ajar seperti untuk melakukan pencarian buku ajar dalam bentuk *e-book* maupun *e-journal* pada *website* atau situs perpustakaan digital, pencarian media pembelajaran, dan mengunduh *software* secara gratis maupun berbayar (Wijanarko, 2009).

Bahan ajar yang memanfaatkan TIK dikatakan sebagai bahan ajar digital. Untuk mengubah bahan ajar menjadi digital perlu dilakukan proses digitalisasi, yaitu mengubah bahan ajar dari bentuk cetak menjadi bentuk video maupun audio yang bersifat digital. Proses digitalisasi membutuhkan peralatan keras seperti komputer dan scanner, serta peralatan lunak seperti operator media dan software pendukung (*microsoft office, adobe photoshop*, dll).

Beberapa keuntungan digitalisasi antara lain: memudahkan seseorang dalam penyimpanan data, pengelolaan data dan mempercepat dalam proses menemukan data kembali. Selain itu, dalam penyebaran informasinya akan lebih mudah karena dapat dilakukan dengan sistem pencarian otomatis. Tampilan bahan ajar digital akan lebih interaktif, karena kontennya bersifat multimedia sehingga lebih mudah dalam penggandaan dan *backup data* (Istiyarti & Purnama, 2014).

Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komputer serta akses internet akan memberikan suasana berbeda bagi persepsi siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini akan

menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menarik karena adanya unsur fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan dan visualisasi dalam proses pembelajaran (Dewi & Akhlis, 2016; Sujoko, 2013; Tekege, 2017).

Pemanfaatan buku ajar yang disediakan pemerintah di seluruh SMK menyebabkan rendahnya motivasi guru untuk menyediakan bahan ajarnya sendiri. Proses pembelajaran yang menggunakan buku ajar cenderung menyebabkan pembelajaran kurang berpusat pada siswa, siswa cenderung pasif, dan ini dapat mengurangi motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran yang semakin pesat menuntut adanya penyesuaian kompetensi guru sebagai sumber daya utama dalam pendidikan sehingga perlu dilakukan pengembangan kompetensi guru dalam hal memanfaatkan teknologi tersebut. Pada saat ini telah banyak bermunculan *gadget* yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pembelajaran; melalui laptop, *handphone* maupun *tablet*, yang dimanfaatkan tidak saja oleh orang dewasa, tetapi juga remaja dan anak-anak (Siregar & Marpaung, 2020).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh UNICEF (Panji, 2014), diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja telah mencapai 30 juta orang. Studi yang dilakukan Panji terhadap penelusuran aktivitas online dari sampel yang berjumlah 400 orang yang terdiri atas anak-anak dan remaja yang berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia menunjukkan bahwa sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet aktif. Namun, ada sekitar 20

persen responden yang tidak menggunakan internet sama sekali (Panji, 2014). Hasil temuan Panji juga menyebutkan bahwa mereka yang tidak menggunakan internet disebabkan oleh tidak adanya perangkat atau infrastruktur untuk mengakses internet. Alasan lainnya adalah karena adanya larangan keras dari orang tua untuk mengakses internet.

Namun demikian, ada beberapa permasalahan dalam implementasi pemanfaatan TIK di sekolah (Sujoko, 2013), yaitu; 1) adanya guru lanjut usia yang kurang terampil dalam mengoperasikan komputer dan LCD; 2) banyak guru yang tidak memiliki alamat e-mail. Permasalahan komunikasi daring atau digitalisasi, juga ditemukan pada guru-guru di seluruh SMK. SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan telah memiliki akses internet yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Dimana hanya ada sekitar kurang dari 30% yang telah memanfaatkan komputer dan LCD dalam proses pembelajaran di kelas. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media papan tulis dan buku ajar dalam kegiatan pembelajarannya serta rendahnya keterampilan TIK guru yang ditunjukkan dengan sedikitnya jumlah guru yang memiliki alamat e-mail.

Selain itu dalam pembelajaran secara daring, bahan ajar yang digunakan guru masih hanya sekedar menyampaikan pesan melalui aplikasi whatsapp: mengetik bahan materi, memfoto bagian buku yang dipelajari, mengirim gambar slide powerpoint, atau mengirim file (docx, ppt, atau pdf). Perlunya pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas melalui sistem daring di sekolah adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran yang inovatif di sekolah sebagaimana yang

diungkapkan oleh Surjono (2013) bahwa sistem daring dengan memanfaatkan TIK dapat menjadikan materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dan inovatif akan menjadikan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, mudah dipahami, dan memudahkan siswa untuk mempelajari kapanpun dan dimanapun (Surjono, 2013).

Dalam hal ini, *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan antara penerapan TIK (multimedia, e-learning), dengan pembelajaran tatap muka maupun mandiri (melalui penugasan, proyek, studi kasus). Jika merujuk pada penelitian terkait model pembelajaran *blended learning*, maka dapat dikatakan bahwa model tersebut dirasa model yang paling memungkinkan untuk diimplementasikan di Indonesia mengingat masih terbatasnya infrastruktur yang tersedia (Mukaromah, 2020).

Saran Surjono ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mengharuskan proses pembelajaran berpusat pada siswa. Pemanfaatan TIK pada saat sekarang merupakan hal yang mesti dikuasai siswa sebagai bagian dari tuntutan zaman. Pada saat ini, dunia sudah mulai memasuki era revolusi industri 4.0 dimana pola kehidupan manusia berbasis TIK. Untuk itu, dalam upaya penyiapan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing secara global adalah dengan menguasai teknologi (Subekti et al., 2018).

SMK merupakan salah satu institusi yang diharapkan akan menghasilkan manusia yang memiliki kompetensi dan siap kerja harus mampu menguasai TIK. Untuk itu, guru sebagai faktor utama dalam menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dibidang TIK juga harus menguasai TIK

dengan baik pula (Mukaromah, 2020). Salah satu masalah kompetensi guru yang paling dominan ditemukan adalah kemampuan di bidang TIK. Dengan kemampuan yang baik di bidang TIK, guru akan mampu membuat bahan ajarnya sendiri. Hal ini, sebagaimana dinyatakan Wijanarka (2009) bahwa TIK sangat berperan dalam pengembangan materi ajar yang bisa dilakukan dengan cara mengkompilasi materi yang diperoleh setelah mencari materi dari *e-book* dan *e-journal* di *website* atau perpustakaan digital (Wijanarko, 2009).

Bahan ajar yang dikembangkan guru perlu mempertimbangkan kebutuhan siswa, serta menunjukkan kemampuan guru dalam hal: 1) mengorganisasi pembelajaran, 2) memberikan umpan balik, serta 3) meningkatkan potensi diri (guru dan siswa) sehingga dengan demikian guru hanya perlu mengimplementasikannya sebagai bukti bahwa guru mampu mengelola iklim belajar di kelas (Daryanto, 2013). Berdasarkan hal yang disebutkan maka tujuan dari kegiatan ini adalah melakukan pelatihan digitalisasi bahan ajar bagi guru pendidikan vokasi dalam meningkatkan kompetensi guru di bidang TIK.

## METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah mitra (SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan). Populasi dan sekaligus sampel dalam kegiatan ini adalah semua guru dan tenaga kependidikan yang ada di sekolah mitra yang berjumlah 20 orang. Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua jenis kegiatan, yaitu pelatihan dan pendampingan.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua jenis kegiatan, yaitu pelatihan dan

pendampingan. Kegiatan pelatihan adalah merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memberikan pengetahuan, melalui metode ceramah dan diskusi terhadap suatu materi untuk dikuasai. Pelatihan ini dilaksanakan selama 2 (dua) hari atau 12 (dua belas) sesi. Satu sesi setara dengan 50 menit. Pendampingan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memberikan arahan, melalui tutorial terhadap suatu proses pengerjaan sehingga dapat dilakukan. Pendampingan yang dilakukan meliputi aktivitas membuat materi dan bahan ajar, melakukan verifikasi bahan, dan upload bahan ajar, dilaksanakan selama 10 (sepuluh) sesi yang dilaksanakan bertahap.

Setelah para guru telah mampu menguasai materi workshop (pelatihan dan pendampingan), para guru ditugaskan untuk membuat suatu materi ataupun bahan ajar yang akan diajarkan untuk selanjutnya diubah dalam bentuk digital. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui efektivitas kegiatan workshop yang dilaksanakan. Efektivitas kegiatan ditentukan oleh respon guru terhadap kegiatan workshop, serta jumlah materi atau bahan ajar yang telah dibuat guru untuk selanjutnya dipublikasikan dalam website sekolah.

## PEMBAHASAN

### Proses Kegiatan

Pelatihan (training) adalah suatu bentuk proses pendidikan yang dilaksanakan dalam jangka pendek yang dilaksanakan melalui prosedur yang sistematis dan terorganisir, untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan yang terbatas (Wiliandari, 2018). Pada kegiatan ini, pelatihan yang dilakukan

adalah pelatihan tingkat makro, yaitu pelatihan yang diselenggarakan oleh suatu organisasi/ instansi dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan tenaga kerjanya, dalam hal ini adalah guru di SMK Swasta 2 Nur Hasanah Medan.

Pelatihan yang dilakukan pada dasarnya diselenggarakan dengan tujuan untuk menghilangkan atau setidaknya mengurangi gap (kesenjangan) antara kompetensi tenaga kerja dalam menjalankan kinerjanya dengan kinerja standard yang diharapkan untuk dilakukan. Oleh karena itu, sebelum dilakukan pelatihan maka perlu bagi instansi untuk mengidentifikasi gap-gap yang ada tersebut dan melakukan analisis solusi untuk mengurangi atau dihilangkan gap tersebut melalui suatu sistem pelatihan yang terkoordinasi.

Analisis kebutuhan pelatihan ini bertujuan untuk: a) memastikan bahwa pelatihan yang dilakukan adalah solusi yang efektif untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja pegawai serta produktifitas perusahaan, b) memastikan bahwa peserta yang ikut dalam pelatihan adalah orang yang tepat, c) memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan selama pelatihan adalah sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia kerja, d) mengidentifikasi apakah materi pelatihan telah sesuai dengan pengetahuan yang akan disampaikan, e) memastikan bahwa permasalahannya benar terletak pada pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap kerja, bukan oleh alasan-alasan yang lain yang bersifat prosedural atau teknis, f) memperhitungkan untung-ruginya dalam melaksanakan pelatihan.

Adapun kegiatan dan aspek pelatihan yang dilaksanakan adalah: a) Membuat Persiapan Pelatihan; b) Mengadakan Rekrutmen Peserta Pelatihan; c) Menyusun Kepanitiaan

Pelatihan; d) Menetapkan Tempat Pelaksanaan Pelatihan; serta e) Melaksanakan Evaluasi (Widodo, 2021). Kepanitiaan dan tenaga pelatih merupakan seluruh Tim PkM yang berasal dari UISU.

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk menilai efisiensi dan efektivitas dari suatu kegiatan pelatihan. Adapun aspek yang dievaluasi antara lain: a) kehadiran dan kemampuan peserta setelah pelatihan, b) kemampuan pelatih selama kegiatan, c) Aktivitas selama pelatihan, d) kepuasan peserta terhadap penyelenggaraan pelatihan. Dalam kegiatan ini, evaluasi yang dilaksanakan hanya terbatas pada evaluasi peserta pelatihan.

Ketika seseorang tidak memiliki akses terhadap sumber daya, baik dikarenakan sumber tersebut tidak tersedia dilingkungannya, maupun karena sumber tersebut tidak dapat dijangkau dengan alasan ekonomi maupun birokrasi, maka dapat dilaksanakan pendampingan. Dalam kegiatan pendampingan terdapat orang yang disebut pemandu, memiliki kemampuan untuk memobilisasi dan mengkoordinasi sumber daya yang dibutuhkan sehingga dapat dijangkau oleh mitra (Suharto, 1997).

Model pendampingan yang dipergunakan di sini adalah model pamong dengan Trilogi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara: *Ing ngarsa sung tuladha* (memberi keteladanan), *Ing madya mangun karsa* (memprakasai), *Tut wurihandayani* (memandu dari belakang) (Widikuseno & Sudarsih, 2020). Pemberdayaan masyarakat di era sekarang ini sudah tidak memerlukan banyak ceramah, karena mereka sudah memiliki banyak pengetahuan dari berbagai sumber di sekitarnya. Namun, kegiatan pendampingan bukan ditujukan

unruk memberikan pengetahuan, tetapi untuk mempengaruhi cara-cara berfikir, dan berperilaku yang kemudian dapat dijadikan contoh atau ditiru oleh warga masyarakat untuk mengembangkan dirinya. Kegiatan pendampingan pada dasarnya mengandung prinsip keteladanan; pkakarsa; dan memandu.

Ini berarti pemandu harus mampu mengajarkan untuk menerapkan atau mengaplikasikan pengetahuan melalui pengamalan integritas, kejujuran, keikhlasan, dan kerja keras. Pelatih harus dapat menunjukkan keteladanan dalam kegiatan pendampingan, berusaha memposisikan diri berdiri tegak di bagian terdepan di hadapan masyarakatnya, mengawali dalam bertindak, memberikan apa yang terbaik bagi masyarakat terdampak. Model keteladanan dipandang efektif dalam memberi dampak persuasive bagi warga lain.

Pelatih juga harus mampu menjadi pemandu yang dapat memberikan ide-ide yang baru sebagai bentuk refleksi aksi ide-ide kreatif dan inovatif yang dilakukan oleh seseorang sehingga terjadi tindakan atau perbuatan yang dibutuhkan orang lain. Pelatih juga harus mampu memandu dari belakang dengan memposisikan klien sebagai subjek yang memiliki potensi diri dan mampu berjalan sendiri, memiliki jalan hidupnya meskipun perlu dipandu.

Adapun metode pendampingan yang dilakukan berupa kegiatan konsultasi, pembelajaran dan konseling (Maq, 2022).

Kegiatan pendampingan yang dilakukan dalam upaya membantu mitra untuk membuat bahan ajar berbasis digital menunjukkan adanya antusias. Guru-guru SMK Swasta 2 Nur Hasanah Medan secara sadar mengikuti kegiatan pendampingan tersebut, dimana segala apa yang disarankan baik pada saat konsultasi, pembelajaran, atau konseling yang diberikan oleh pemandu akan diupayakan untuk dilakukan sehingga kegiatan pendampingan dapat berjalan dengan lancar.

### Hasil Kegiatan

Kegiatan ini terbagi atas dua kegiatan, yaitu: pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilakukan dalam waktu dua hari, dimana pada hari pertama menyampaikan materi pertama dan kedua sedangkan pada hari kedua menyampaikan materi ketiga dan keempat. Adapun fokus dalam pendampingan adalah terkait dengan materi keempat, yaitu pembuatan bahan ajar berbasis digital. Pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya minat peserta untuk mengikuti kegiatan pelatihan yang diadakan sebagaimana ditunjukkan oleh tabel 1.

**Tabel 1.** Partisipasi Kegiatan Pelatihan

Materi ke-	Kegiatan Pelatihan	Kehadiran	
		f	%
1	Penguasaan pemanfaatan internet dalam mencari referensi materi dan bahan ajar yang baik	18	90
2	Pembuatan materi dan bahan ajar	18	90
3	Verifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari internet	19	95
4	Pembuatan bahan ajar berbasis digital	19	95

Berdasarkan pengamatan terhadap partisipasi guru dalam mengikuti penyuluhan, diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan jumlah partisipan dalam mengikuti kegiatan, dimana pada kegiatan pelatihan pada hari pertama adalah sebanyak 80% partisipan dan meningkat menjadi 90% pada saat pelatihan hari kedua.

Selama kegiatan pelatihan, aktivitas peserta diamati untuk mengetahui gambaran penguasaan materi yang disampaikan instruktur terkait materi pelatihan. Hasil pengamatan terhadap penguasaan materi yang disampaikan instruktur dinyatakan dalam tabel 2.

**Tabel 2.** Penguasaan Materi Pelatihan

Aspek	Partisipan		Ketercapaian
	f	%	
Penguasaan pemanfaatan internet dalam mencari referensi materi dan bahan ajar yang baik	18	100	Tercapai
Pembuatan materi dan bahan ajar	18	100	
Verifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari internet	16	84,21	
Pembuatan bahan ajar berbasis digital	12	63,16	

Berdasarkan tabel 2 diperoleh informasi bahwa pada umumnya semua guru yang menjadi peserta pelatihan tidak asing dengan pemanfaatan internet dalam mencari referensi materi dan bahan ajar yang baik dan membuat materi dan bahan ajar yang baik, sehingga semua peserta pelatihan menguasai dengan baik (100%). Adapun untuk melakukan verifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari internet serta membuat bahan ajar berbasis digital termasuk dalam kategori baik, dimana terdapat 84,21% partisipan yang menguasai cara memverifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari intrnet dan 63,16% partisipan yang menguasai cara pembuatan bahan ajar berbasis digital.

Setelah dilakukan pelatihan selama dua hari, kemudian diadakan pendampingan kepada peserta pelatihan

untuk dapat menghasilkan materi atau bahan ajar berbasis digital sebagaimana tujuan dalam kegiatan ini. Pendampingan yang dilakukan kepada para responden adalah berkaitan dengan penerapan terhadap materi pelatihan sebelumnya, yaitu:

1. Membuat draf materi dan bahan ajar yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar berbasis digital
2. Melakukan verifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari internet
3. Membuat bahan ajar berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi flipsnack (<https://www.flipsnack.com/>).

Berdasarkan hasil pendampingan yang telah dilakukan, maka hasil pengamatan terhadap kegiatan pendampingan dinyatakan sebagai berikut.

**Tabel 3.** Aktivitas pembuatan materi dan bahan ajar

Aspek	Partisipan		Ketercapaian
	f	%	
Kesesuaian materi dengan Kompetensi dan tujuan belajar	18	100	Tercapai
Kemenarikan materi	18	100	
Keterbacaan dan komunikatif	16	88,89	
Keruntunan penyampaian	15	83,33	
Kecukupan materi dengan alokasi waktu	14	77,78	

Rata-rata	16,2	90
-----------	------	----

Berdasarkan tabel 3 diperoleh informasi bahwa dari 18 orang yang menjadi responden kegiatan ini, diketahui bahwa materi yang telah sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta menarik adalah 100%; materi yang memenuhi syarat keterbacaan dan komunikatif adalah 88,89%; materi yang dibuat secara runtun adalah 83,33%; dan materi yang dibuat sesuai dengan alokasi

waktu pembelajaran ada 77,78%. Berdasarkan hal tersebut, maka rata-rata partisipasi guru dalam pembuatan materi dan bahan ajar yang baik adalah sebesar 90% yang dapat dikatakan telah memenuhi capaian tujuan kegiatan. Hal ini berarti bahwa pengalaman yang dimiliki guru dalam mengajar menjadi factor yang dominan dalam pembuatan materi dan bahan ajar yang sesuai untuk siswa.

**Tabel 4.** Aktivitas memverifikasi materi dan bahan ajar

Aspek	Partisipan		Ketercapaian
	f	%	
Membedakan konsep materi yang benar dan valid	19	100	Tercapai
Memilih konsep yang paling sederhana dan mudah dipahami	17	89,47	
Memilih materi yang menarik bagi siswa	16	84,21	
Rata-rata	17,33	91,22	

Berdasarkan tabel 4 di atas, maka diperoleh informasi bahwa dari 19 orang guru yang menjadi responden kegiatan ini, diketahui bahwa yang mampu membedakan konsep materi yang benar dan valid adalah 100%; memilih materi yang sederhana dan mudah dipahami ada

89,47%; memilih materi yang menarik bagi siswa ada 84,21%. Secara keseluruhan, rata-rata partisipan guru dalam memverifikasi materi dan bahan ajar yang berasal dari internet adalah sebesar 91,22% yang dapat dikatakan telah memenuhi capaian tujuan kegiatan.

**Tabel 5.** Aktivitas membuat bahan ajar digital

Aspek	Partisipan		Ketercapaian
	f	%	
Membuat draf bahan ajar	18	94,74	Tercapai
Mulai melakukan konversi ke dalam aplikasi digital	15	78,95	
Bahan ajar sudah selesai dikonversi ke dalam aplikasi digital	6	31,58	

Berdasarkan tabel 5 di atas, maka diperoleh informasi bahwa dari 19 orang guru yang menjadi responden kegiatan ini, diketahui bahwa yang telah membuat draf bahan ajar adalah 94,74%; yang mulai melakukan konversi bahan ajar ke dalam aplikasi flipsnack tetapi belum tuntas adalah 78,95%; dan yang telah tuntas mengkonversi bahan ajar ke dalam

aplikasi digital flipsnack adalah 31,58% yang berarti bahwa kegiatan ini masih perlu dilanjutkan apabila ingin memenuhi capaian tujuan kegiatan.

## Diskusi

Pelatihan merupakan salah satu upaya bagi instansi untuk mengembangkan kompetensi tenaga kerjanya sehingga memiliki



kemampuan yang memenuhi standar minimal yang ditetapkan. Setelah mengikuti pelatihan, diharapkan tenaga kerja akan dapat bekerja lebih baik dan dapat menguasai pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Untuk menghasilkan tenaga kerja yang memiliki kemampuan yang baik, sangat penting bagi suatu institusi untuk mengadakan pelatihan dan pengembangan diri bagi tenaga kerjanya.

Melalui pelatihan kerja yang tepat, institusi akan dapat menghindari kemungkinan terburuk dalam perekrutan tenaga kerja baru yang belum memiliki kemampuan dan tanggung jawab dalam bekerja. Setelah mengikuti pelatihan, diharapkan tenaga kerja akan mampu menyelesaikan tugas dan pekerjaannya dengan lebih efektif dan efisien sesuai dengan standar kerja yang telah ditetapkan.

Namun seringkali pelaksanaan pelatihan dan pengembangan SDM tidak berlangsung secara efisien dan efektif. Hal ini dapat disebabkan karena kegiatan tersebut tidak dirancang secara efektif. Kegiatan pelatihan yang tidak direncanakan dengan baik akan sulit untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan sehingga berdampak pada pemborosan dana. Oleh karena itu, sebelum menetapkan jenis pelatihan yang akan dilaksanakan, Tim PkM UISU terlebih dahulu telah merencanakan setiap tahapan yang akan dijalankan dan menyediakan modul atau bahan pelatihan yang dapat dimiliki setiap peserta pelatihan. Perencanaan yang dibuat juga telah melakukan analisis terhadap kebutuhan guru di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan.

Untuk melaksanakan suatu pelatihan yang baik dan layak dibutuhkan dana yang cukup yang harus

disediakan organisasi untuk membiayai kegiatan pelatihan. Oleh karena itu, Tim PkM UISU mendapatkan bantuan dana Universitas dan Mitra dalam memenuhi kebutuhan pendanaan pelatihan ini. Artinya pelatihan yang diselenggarakan telah mendapatkan pendanaan yang cukup untuk membiayai kebutuhan dalam pelatihan ini.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pelatihan adalah proses transfer ilmu dalam pelatihan. Untuk dapat melaksanakan kegiatan yang efektif, tim PkM perlu memperhatikan: 1) kecukupan bahan materi yang disediakan untuk dipelajari dalam pelatihan dan kesesuaian materi dan konteks yang akan dipelajari. 2) ketersediaan modul pelatihan yang dapat dipelajari dalam jangka waktu lama. Dalam hal ini, pelatihan yang dilakukan di SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan telah menyediakan modul pelatihan yang dapat dibaca dan dipahami kapan saja dan dimana saja.

Adapun untuk lebih meningkatkan penguasaan peserta terhadap materi pelatihan, maka pada saat pelatihan, peserta terlebih dahulu diperkenalkan gambaran keseluruhan tentang apa yang akan dicapai dan konteks apa saja yang harus dikuasai. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wiliandari (2018) bahwa metode yang efektif untuk meningkatkan proses transfer ilmu pada kegiatan pelatihan, antara lain: 1) memberikan gambaran yang menyeluruh tentang tujuan pelatihan, proses yang harus dilalui peserta, serta penilaian yang akan dilaksanakan; 2) memastikan bahwa peserta pelatihan dapat menunjukkan performa yang diharapkan yang mencerminkan konteks kerja sebanyak mungkin.

Untuk memperkuat hasil kegiatan ini maka kegiatan ini dilanjutkan dengan pendampingan. Kegiatan pemandu bukanlah pekerjaan yang mudah, dibutuhkan kesungguhan dan kesabaran untuk dapat melakukannya. Adakalanya dalam pendampingan mengalami masalah yang disebabkan oleh dua aspek, yaitu pembagian kerja dan koordinasi (Dianto, 2019). Untuk itu, dalam melakukan kegiatan pendampingan, perlu ditetapkan dengan jelas tugas pokok dari masing-masing pemandu dan bagaimana mengkoordinasikan kegiatan yang akan dijalankan. Jika kedua hal tersebut dapat dikendalikan sejak awal, maka kegiatan akan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hal ini terjadi ketika salah seorang pemandu tidak dapat melaksanakan tugasnya dan harus digantikan dengan orang lain.

Beberapa hal yang perlu dilakukan pada saat pendampingan antara lain:

1. Mendengarkan keluhan atau permasalahan, serta sistem kerja dari mitra;
2. Menyesuaikan diri dengan kondisi mitra;
3. Berkomunikasi secara efektif dalam menggali informasi dan permasalahan mitra;
4. Mengidentifikasi potensi yang dapat dikembangkan dari mitra maupun lingkungannya (Aly et al., 2020)

Peran yang penting yang dilakukan pemandu adalah peran teknis (Resdiana, 2016) dimana pemandu berperan dalam upaya mengumpulkan data, menganalisis data, menetapkan solusi atas permasalahan, mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan sosialisasi, manajemen serta

melakukan pengendalian *financial* dan *need assessment* dalam mengembangkan potensi individu ataupun kelompok masyarakat yang didampinginya. Dengan memenuhi peran teknis ini, pemandu akan mampu memberikan bantuan yang positif dalam membantu partisipan untuk memenuhi target capaian kegiatan, yaitu membuat bahan ajar berbasis digital.

### KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, maka disimpulkan bahwa: Partisipasi peserta pelatihan menunjukkan hasil yang memuaskan dimana terdapat 90% peserta telah mengikuti kegiatan pelatihan pada materi I dan II, sedangkan pada materi III dan IV mengalami peningkatan, yaitu menjadi 95% peserta. Penguasaan materi pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan hasil yang baik, dimana: 100% peserta menguasai pemanfaatan internet dalam mencari referensi materi dan bahan ajar yang baik, 100% peserta telah menguasai pembuatan struktur materi dan bahan ajar, 82,41% peserta telah mampu secara teori memverifikasi materi dan bahan ajar yang diperoleh dari internet, dan 63,16% peserta telah mampu secara teori membuat bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi flipsnack. Aktivitas pendampingan yang dilaksanakan telah mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan membuat materi dan bahan ajar untuk pembelajaran, dimana: 90% peserta telah mampu membuat materi dan bahan ajar yang baik, 91,22% peserta telah mampu melaksanakan verifikasi materi dan bahan ajar yang diperoleh dari internet, dan 31,58% peserta telah mampu membuat bahan ajar berbasis digital

dengan menggunakan aplikasi  
flipsnack.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami bersyukur dan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Universitas Islam Sumatera Utara** dan SMK Swasta 2 Nurhasanah Medan yang telah memberikan bantuan dana dalam kegiatan ini sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aly, M. N., Suharto, B., Nurhidayati, S. E., Nuruddin, N., & Triwastuti, R. (2020). Pemberdayaan masyarakat melalui program pendampingan desa wisata di desa Bejjong Kaupaten Mojokerto. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 4(2), 390. <https://doi.org/10.20473/jlm.v4i2.2020.390-399>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrama Widya.
- Dewi, N. R., & Akhlis, I. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural menggunakan Permainan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1).
- Dianto, I. (2019). Problematika Pendamping Desa Profesional dalam Pemberdayaan Masyarakat Desa di Kota Padangsidimpuan. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 18(2), 239.

<https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.2829>

- Istiyarti, & Purnama, E. K. (2014). Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 8.
- Maq, M. M. (2022). Program Pendampingan Kewirausahaan Kecil Menengah pada Usaha Makanan Ringan di Desa Leuwimunding. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(6), 493–498. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i6.1295>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 7.
- Panji, A. (2014, February 9). Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia. *Harian Kompas (Online)*.
- Resdiana, E. (2016). Peran Pendamping dalam mensukseskan Program Keluarga Harapan di Kecamatan Gapura Kabupaten Sumenep. *Public Corner*, 11(1).
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Subekti, H., Taufiq, M., Susilo, H., & Suwono, H. (2018). Mengembangkan Literasi Informasi Melalui Belajar Berbasis Kehidupan Terintegrasi STEM Untuk Menyiapkan Calon Guru Sains dalam Menghadapi

- Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Human Development*, 3(1).
- Suharto, E. (1997). *Pembangunan, Kebijakan Sosial dan Pekerjaan Sosial: Spektrum Pemikiran*. Lembaga Studi Pembangunan STKS (LSP-STKS).
- Sujoko. (2013). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1).
- Surjono, H. D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Proses Pembelajaran yang Inovatif. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintec*, 1.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).
- Widisuseno, I., & Sudarsih, S. (2020). Pendampingan sosial membangun kesadaran tanggap darurat bencana penyebaran Covid-19 sebagai budaya gotong royong pada warga masyarakat perumahan Ketileng Indah Sendang Mulyo-Semarang. *Jurnal Harmoni*, 4(2).
- Widodo, T. (2021). *PERENCANAAN DAN EVALUASI PELATIHAN*. CV Makeda Multimedia Sarana.
- Wijanarko, B. S. (2009, July 25). Peranan TIK dalam Pengembangan Materi Ajar dan Strategi Pembelajaran Mata Diklat Memprogram Mesin CNC di SMK. *Seminar Nasional Penerapan ICT Dalam Pembelajaran*.
- Wiliandari, Y. (2018). Rancangan Pelatihan dan Pengembangan SDM yang efektif. *SOCIETY*, 5(2), 93–110. <https://doi.org/10.20414/society.v5i2.1460>