

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FOKUS SDM MATA PELAJARAN BUSINESS TINGKAT SMA PADA SEKOLAH KALLISTA KOTA BATAM

Lady¹, Delfina², Liana Ester³, Silvia Rahmadhani⁴, Daniel Prisman⁵, Alexander⁶,
Attlantha Valencia Simbar⁷

Universitas Internasional Batam

Email: delfinaong@gmail.com¹, esterrlianaa@gmail.com², Slviarhmdhni@gmail.com³,
danielprisman@gmail.com⁴, alxanderz501@gmail.com⁵, attlanthavalenciasimbar@gmail.com⁶

Abstrak

Dalam membantu Sekolah Kallista mencapai proses pembelajaran daring yang lebih efisien di masa pandemi COVID-19 ini, pelaksana kegiatan mengkolaborasikan metode difusi ipteks dan substitusi ipteks dengan menawarkan ipteks baru yang lebih modern dan efisien berupa bahan ajar digital. Bahan ajar digital yang dimaksud yaitu powerpoint, video presentasi, bank soal dalam aplikasi quizizz, kumpulan video sesuai dengan teori serta rangkuman atas keseluruhan teori yang dibahas pada mata pelajaran Bisnis fokus sumber daya manusia. Pelaksana kegiatan mengembangkan bahan ajar digital berdasarkan buku edisi ketiga “Cambridge International AS and A Level Business Coursebook” oleh Peter Stimpson dan Alastair Farquharson. Bahan ajar digital tersebut dikembangkan untuk meminimalisir terjadinya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran secara daring seperti jaringan internet yang tidak mendukung, media pembelajaran yang monoton, proses belajar mengajar yang tidak interaktif dan pemberian tugas yang menumpuk kepada pelajar untuk penilaian. Dengan adanya bahan ajar digital tersebut akan membantu Sekolah Kallista dalam menciptakan proses pembelajaran secara daring yang lebih efisien, membentuk proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan, serta menciptakan kemandirian belajar agar pelajar lebih aktif dan inisiatif terutama dalam masa pandemi yang mengharuskan pelajar belajar dari rumah. Selain mengaplikasikan bahan ajar digital, guru-guru di Sekolah Kallista dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk memecahkan ketegangan saat proses belajar mengajar guna menjaga fokus dan minat para pelajar, serta memanfaatkan aplikasi seperti quizizz maupun kahoot dalam mendukung proses pembelajaran daring menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, Difusi Ipteks, Substitusi Ipteks

Abstract

In order to help Kallista School to achieve a more efficient online learning process during the COVID-19 pandemic, the event implementers collaborated on the science and technology diffusion method and science and technology substitution by offering new science and technology that is more modern and efficient in the form of digital teaching materials. The digital teaching materials in question are powerpoints, video presentations, question banks in the Quizizz application, a collection of videos according to theory as well as a summary of all theories discussed in Business subjects focused on human resources. The activity implementer develops digital teaching materials based on the third edition of the book “Cambridge International AS and A Level Business Coursebook” by Peter Stimpson and Alastair Farquharson. These digital teaching materials were developed to minimize the occurrence of problems in online learning such as unsupported internet networks, monotonous learning media, non-interactive teaching, and learning processes and assignments that accumulate to students for assessment. The existence of these digital teaching materials will help Kallista School in creating a more efficient online learning process, forming a more interactive and less boring teaching and learning process, as well as

creating independent learning so that students are more active and initiative, especially during a pandemic that requires students to learn from home. In addition to applying digital teaching materials, teachers at Kallista School can apply fun learning methods to solve tension during the teaching and learning process to maintain the focus and interest of students, as well as utilize applications such as Quizizz and Kahoot to support a more interesting online learning process.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Science and Technology Diffusion, Science and Technology Substitution*

PENDAHULUAN

Media telah membuka tahapan yang baru bagi masyarakat untuk memperoleh informasi. Terutama dalam masa pandemi COVID-19 saat ini yang menuntut masyarakat untuk tetap berada di rumah saja dalam melakukan segala pekerjaan atau pun kegiatan. Hal ini bukan hanya berlaku bagi para pekerja, namun para pelajar pun dituntut untuk melakukan proses pembelajaran dari rumah saja dengan memanfaatkan media yang ada. Dengan adanya hal ini peserta didik perlu dibimbing dengan media pembelajaran yang baru agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tidak membosankan, sehingga alternatif solusi yang perlu dikembangkan adalah dengan memanfaatkan media untuk menunjang proses pembelajaran (Irwandani & Juariyah, 2016). Media tentunya dapat menunjang pembelajaran baik secara langsung maupun dalam jaringan sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah dalam memotivasi siswa dengan mewujudkan berbagai model pembelajaran dan salah satunya yaitu dengan mengembangkan bahan ajar digital.

Pengembangan bahan ajar digital tentu saja sangat membantu proses pembelajaran sekolah-sekolah yang ada di Indonesia saat ini, salah satunya yaitu Sekolah Kallista di kota Batam. Sekolah Kallista telah disahkan oleh University of Cambridge dan diimbangi dengan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini peserta didik dituntut untuk menguasai keterampilan abad 21 dengan menunjang literasi pada peserta didik, karakter, kemampuan untuk berpikir

kritis, kolaboratif dan juga menguasai teknologi informasi (Alperi, 2019). Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif, Sekolah Kallista dapat terampil dalam mengaplikasikan media pembelajaran interaktif kepada peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa bahan ajar digital seperti media visual berupa Microsoft PowerPoint untuk mempresentasikan materi, media audio visual berupa video yang berisikan gambar dan penjelasan sehingga dapat dilihat sekaligus didengar, serta memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang ada saat ini, seperti quizizz maupun kahoot untuk membuat soal kuis agar suasana belajar lebih menarik dan dapat mencairkan suasana yang menegangkan antara pendidik dan pelajar.

Dengan adanya bahan ajar digital seperti power point, video, bank soal dalam bentuk aplikasi dan lainnya maka dapat menunjang peserta didik dalam menerapkan kemandirian belajar. Hal tersebut akan mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, inisiatif dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan belajarnya.

Pengembangan bahan ajar digital bertujuan untuk membantu Sekolah Kallista dalam menunjang proses pembelajaran secara daring, membentuk proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan, serta menciptakan kemandirian belajar agar pelajar lebih aktif dan inisiatif terutama dalam masa pandemi yang mengharuskan pelajar belajar dari rumah.

MASALAH

Dalam menghadapi masa pandemi COVID-19, sekolah-sekolah yang ada di

Indonesia menerapkan pembelajaran secara daring. Namun, dalam melakukan proses belajar mengajar secara online tentunya tidak seefektif mengajar tatap muka. Terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran online yaitu:

1. Saat melakukan live meeting, jaringan internet tidak mendukung dan kuota yang dimiliki murid terbatas sehingga pembelajaran daring menjadi terhambat. Tidak semua tempat memiliki jaringan internet yang kuat sehingga akan ada beberapa pelajar yang kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran daring apabila jaringan internet di tempat tinggalnya sedang buruk. Begitu juga dengan penggunaan kuota yang dapat menghambat proses pembelajaran daring apabila kuota internet yang dimiliki pelajar terbatas. Tidak semua pelajar memiliki wifi di rumahnya. Bagi pelajar yang memiliki wifi tentunya dapat dengan lancar menjalankan kegiatan pembelajaran daring. Sebaliknya, apabila pelajar hanya memanfaatkan kuota internet, kuota yang terbatas akan menghambat pembelajaran daring. Contohnya apabila pelajar ingin mengunduh file atau materi yang diberikan oleh guru dengan ukuran yang besar, tentunya memerlukan kuota lebih.
2. Guru membuat media pembelajaran yang monoton sehingga murid menjadi bosan dan tidak memperhatikan. Pembelajaran daring sudah cukup membosankan karena pelajar tidak bisa belajar bersama teman-teman seperti kegiatan pembelajaran di sekolah. Apabila guru-guru membuat media pembelajaran yang monoton, tentunya pelajar akan semakin bosan dan malas untuk memperhatikan materi yang disampaikan.
3. Pembelajaran secara daring tidak interaktif karena terkadang ada murid atau guru yang kameranya bermasalah. Pembelajaran secara daring telah diusahakan oleh setiap guru untuk menciptakan suasana belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana pembelajaran di sekolah. Dengan memanfaatkan variasi model pembelajaran seperti menggunakan aplikasi Microsoft Teams, Google Meet ataupun Zoom untuk melakukan pertemuan dengan pelajar. Namun, hal ini tentunya tidak bisa berjalan dengan lancar apabila camera pada gadget yang digunakan oleh pelajar sedang bermasalah ataupun koneksi internet yang tidak mendukung sehingga membuat camera pada gadget tidak dapat berfungsi secara optimal. Proses pembelajaran daring akan menjadi kurang interaktif karena permasalahan tersebut.
4. Guru sering memberikan tugas yang banyak atau menumpuk kepada murid sebagai bentuk penilaian. Kunci dari proses pembelajaran secara daring adalah membuat proses belajar mengajar sesederhana mungkin untuk diakses. Namun, guru-guru sering memberikan tugas yang menumpuk kepada pelajar pada kegiatan belajar secara daring ini. Tanpa disadari hal ini membuat pelajar menjadi malas dan merasa terbebani dengan tugas-tugas yang diberikan, ditambah lagi dengan kurangnya pemahaman pelajar terkait pembelajaran yang dijelaskan sebelumnya. Selain itu pelajar tidak hanya mempelajari 1 mata pelajaran di sekolah, namun terdapat belasan mata pelajaran. Jadi apabila setiap mata pelajaran terdapat tugas yang perlu dikerjakan, pelajar tidak akan memiliki waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugasnya dan akan berakibat pada berkurangnya waktu

pelajar untuk beristirahat. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan kondusif apabila pelajar hanya mendapatkan nilai dari tugas-tugas yang diberikan.

METODE

Adapun metode metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah adalah:

a. Difusi Ipteks

Dalam melakukan implementasi kegiatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan pada Sekolah Kallista didasarkan pada teori difusi inovasi. Rogers (1983) menyatakan bahwa difusi merupakan sebuah proses inovasi informasi yang dikomunikasikan kepada sekelompok orang melalui saluran tertentu dari waktu ke waktu (Nashihuddin, 2016). Dapat disimpulkan bahwa difusi ipteks merupakan saluran untuk berkomunikasi guna menyampaikan atau mengaplikasikan gagasan-gagasan baru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Ide baru yang dimaksud bukanlah menciptakan hal yang baru, melainkan menciptakan proses perubahan yang dapat memberikan reaksi yang tidak sama dengan keadaan sebelumnya. Pada metode ini, pelaksana kegiatan menuangkan ide dengan mengembangkan bahan ajar digital berupa power point, video penjelasan materi, bank soal, kumpulan video yang berkaitan dengan materi, serta catatan penting yang dibuat dalam bentuk PDF yang bisa di akses dan dijangkau dengan mudah oleh pelajar. Sehingga dalam pembelajaran secara daring, pelajar dapat mengakses kembali bahan ajar yang dijelaskan sebelumnya dan tidak ada lagi istilah kesulitan memahami materi karena jaringan

internet yang buruk saat kelas daring dilakukan.

b. Substitusi Ipteks

Pelaksana kegiatan juga menggunakan metode substitusi ipteks dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi sekolah Kallista. Dengan menawarkan ipteks baru yang lebih modern dan efisien daripada ipteks sebelumnya. Perkembangan teknologi informasi telah membawa banyak sekali dampak positif bagi kehidupan terutama pada bidang pendidikan, dengan didukung oleh komputer dan internet (Al Aslamiyah et al., 2019). Pada era modern ini, kecenderungan belajar dapat dilakukan dimanapun, kapanpun, dengan siapapun dan dapat melalui banyak sumber. Berdasarkan hal tersebut, pelaksana kegiatan memikirkan untuk mengembangkan bahan ajar yang mudah diakses dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja terutama dalam menghadapi masa pandemi seperti sekarang ini. Dengan menggabungkan metode difusi ipteks dan substitusi iptek untuk menghasilkan bahan ajar digital dalam mendukung pengembangan keefektifan belajar dan kemandirian belajar serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif. Pelaksana kegiatan juga membuat bank soal dalam bentuk aplikasi quizizz. Karena penilaian melalui kuis tertulis merupakan cara yang lama. Dengan adanya aplikasi quizizz ini, diharapkan dapat menjadi sarana baru dalam pengambilan nilai harian, juga bisa digunakan untuk memecahkan suasana yang tegang saat belajar.

Pelaksanaan implementasi kegiatan dilakukan di Sekolah Kallista, Jl. Orchard Boulevard, Belian, Kota Batam, Kepulauan

Riau 29464. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dari Juni 2021 hingga Juli 2021. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian dan pelaporan:

- a. Tahap persiapan
Pada tahap persiapan, pelaksana kegiatan mengumpulkan data mitra untuk menganalisis permasalahan yang tengah dihadapi oleh mitra. Data diperoleh melalui website Sekolah Kallista.
- b. Tahap pelaksanaan
Tahap pelaksanaan merupakan awal mula pelaksanaan kegiatan dimana pelaksana kegiatan membagi tugas untuk membuat bahan ajar digital seperti PPT, video presentasi, bank soal, kumpulan video, serta ringkasan keseluruhan materi untuk diaplikasikan pada Sekolah Kallista dalam mendukung pembelajaran online di masa pandemi.
- c. Tahap penilaian
Pada tahap ini, pelaksana kegiatan menilai kekurangan dan kelebihan pada bahan ajar yang sudah dikembangkan.
- d. Tahap pelaporan
Pembuatan laporan mengenai bahan ajar digital yang sudah dikembangkan. Dengan melaporkan kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar tersebut sebagai bahan evaluasi kedepannya.

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan SePORA (Society Empowerment Program) pada mata kuliah Kewarganegaraan yang dilaksanakan dalam 14 kali pertemuan, terhitung sejak 07 Juni 2021 hingga 30 Juli 2021 di mana output yang diharapkan dari kegiatan tersebut yaitu mahasiswa mampu membuat PKM yang dapat memberikan solusi, melakukan inovasi serta membuat

teknologi berkelanjutan yang dapat membantu mitra dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

Para pelaksana kegiatan terdiri dari:

- Atlantha Valencia Simbar (2031077)
- Alexander (2041141)
- Daniel Prisman (2031184)
- Delfina (2041143)
- Liana Ester (2041198)
- Silvia Rahmadhani (2042024)

Dan Dr. Lady, S.E., M.M selaku dosen pembimbing dalam mata kuliah Kewarganegaraan.

Implementasi dari kegiatan ini adalah membuat bahan ajar digital yang mendukung proses belajar mengajar disekolah Kallista Batam. Bahan ajar digital yang dimaksud berupa *power point* dengan merangkum materi unit 2 dalam buku “Cambridge International AS and A Level Business Coursebook” yang terdiri dari enam chapter yaitu (*Management and leadership, Motivation, Human resource management, Further human resource management, Organization structure, Business communication*). Selain *power point*, pelaksana kegiatan turut membuat video penjelasan berisikan penjelasan materi dari masing-masing *power point* yang ada dengan terperinci sehingga hasil video yang dibuat dapat ditampilkan kepada para pelajar Sekolah Kallista. Dengan adanya video dan *power point* sebagai referensi belajar *online*, diharapkan dapat membantu Sekolah Kallista untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efisien. *Power point* yang dibuat oleh pelaksana kegiatan dibuat dengan tampilan warna yang menarik dan tema yang bervariasi yang tentu saja memiliki kesesuaian dengan tema materi, bertujuan agar pelajar tidak merasa jenuh karena tampilan *power point* yang memberikan kesan monoton dan diharapkan dapat membangkitkan semangat pelajar Sekolah Kallista saat proses pembelajaran daring. Hasil luaran dalam bentuk *power point* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Power Point
Sumber: Hasil Luaran (2021)

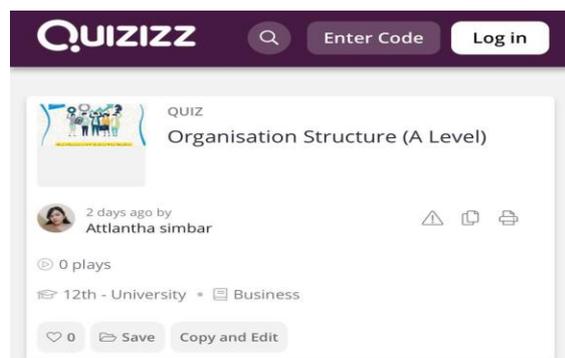


Gambar 2. Video Presentasi
Sumber: Hasil Luaran (2021)

Video yang dibuat oleh pelaksana kegiatan tidak hanya sebatas audio dan tampilan *power point* saja, namun pelaksana kegiatan menambahkan video yang memperlihatkan wajah presenternya. Agar pelajar dapat merasa sedang berinteraksi dengan presenter di video tersebut. Dengan adanya video tersebut diharapkan dapat membantu pelajar dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih mandiri sebagai solusi pemecahan masalah pembelajaran daring. Berdasarkan pengalaman pelaksana kegiatan, kegiatan belajar daring mengharuskan pelajar untuk mencari segala informasi secara mandiri dengan akses informasi yang cepat, semakin cepat proses perolehan informasi semakin efisien juga proses pembelajaran yang dilakukan. Namun seperti yang kita ketahui tidak semua pelajar tinggal di daerah yang koneksi internetnya lancar untuk mengakses informasi-informasi yang diinginkan. Maka dari itu pelaksana kegiatan menyarankan agar video pembelajaran dibagikan sebelum proses pembelajaran agar dapat diakses terlebih dahulu oleh pelajar. Hasil luaran dalam bentuk video dapat dilihat pada Gambar 2.

Tidak lupa dalam pembuatan video, pelaksana kegiatan juga menambahkan catatan penting yang dibuat dalam bentuk *notes* agar pelajar dapat mengakses catatan tersebut tanpa menggunakan kuota. Dengan begitu, catatan tersebut akan menjadi solusi untuk memecahkan masalah atas informasi yang kurang memadai dari penjelasan guru maupun dari video yang diberikan.

Selain mengimplementasikan bahan ajar dalam bentuk power point dan juga video, pelaksana kegiatan juga membuat bank soal di aplikasi *Quizizz*. Disertai rekapan jawaban yang dapat diberikan kepada guru yang mengajar mata pelajaran *business* di Sekolah Kallista sebagai pedoman. Dengan begitu, kegiatan belajar tidak akan membosankan karena dapat menggunakan aplikasi *quizizz* ini untuk melaksanakan kuis sekaligus menguji pemahaman pelajar mengenai materi yang tengah dipelajari dan dapat menjadi pegangan pihak pengajar dalam memberikan penilaian untuk masing-masing pelajar. Karena metode belajar lama yang mengaplikasikan kuis dalam bentuk tertulis sudah sangat sering dilakukan, ditambah lagi masa pandemi yang membuat pelajar menjadi bosan dan malas, *quizizz* ini dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Hasil luaran bank soal dalam aplikasi *quizizz* dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Bank Soal dalam Quizizz
Sumber: Hasil Luaran (2021)

Pelaksana kegiatan menyediakan kumpulan video pembantu dalam bentuk tautan youtube maupun video dalam aplikasi yang bisa diakses ketika pelajar membutuhkan tambahan materi untuk pemahaman mereka mengenai mata pelajaran *business* fokus sumber daya manusia. Kumpulan video tersebut disusun dalam *Microsoft Excel* disertai tautan untuk membuka videonya. Dengan adanya kumpulan video tersebut diharapkan dapat membantu pelajar untuk lebih aktif dalam mempelajari materi dan dapat menunjukkan sikap tanggung jawab dan inisiatif bertanya kepada guru apabila ada materi yang kurang dipahami.

Keunggulan dari luaran yang telah dirancang oleh pelaksana kegiatan yaitu siswa-siswi dapat secara mandiri belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu, dapat mencari tahu lebih dalam lagi mengenai materi yang disampaikan, serta membantu para pengajar untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran ditengah situasi daring saat ini.

Kelemahan dari luaran yang dirancang oleh pelaksana kegiatan yaitu jika terdapat gangguan internet saat hendak mengakses bahan ajar digital akan menghambat proses belajar mengajar. Jadi disarankan kepada guru-guru untuk membagikan bahan ajar terlebih dahulu agar siswa-siswi dapat mengunduh bahan ajar tersebut guna menghindari terjadinya kesulitan akses (tidak berlaku pada bahan ajar berbentuk bank soal dalam aplikasi

quizizz). Bahan ajar digital tersebut juga perlu diperbarui secara berkala disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang ada. Materi dalam bahan ajar tentunya akan selalu berubah disesuaikan dengan standar kurikulum. Sehingga bahan ajar perlu diperbarui sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan ipteks yang bergerak dinamis. Selain itu tipikal pelajar yang cenderung malas jika dihadapi dengan bahan ajar digital ini cenderung akan semakin malas. Kecuali dari dalam diri pelajar tersebut memiliki tekad untuk berubah kearah yang lebih baik lagi dan disinilah motivasi dari para pengajar diperlukan.

Berdasarkan hasil serah terima dengan pihak Sekolah Kallista, produk berupa bahan ajar digital yang diserahterimakan sangat membantu dalam menunjang keefektifan proses belajar mengajar di masa pandemi ini. Penggunaan bahan ajar berupa *powerpoint*, rangkuman teori dan bank soal dapat digunakan berkali-kali untuk membantu pelajar dalam memahami teori yang dijelaskan. Sedangkan penggunaan video dapat dimanfaatkan sebagai pengganti penjelasan dari guru mengenai teori yang sedang dibahas. Sehingga penggunaan video tentu saja akan lebih menghemat waktu. Penjelasan teori 1 *chapter* bisa saja dilakukan oleh guru dalam 2 kali pertemuan karena materi yang dibahas terlalu panjang. Sedangkan apabila menggunakan video hanya perlu menghabiskan waktu 1 kali pertemuan karena video presentasi tersebut telah terdapat penjelasan yang sangat komprehensif dan disertai dengan contoh kasus. Sehingga pelajar akan lebih mudah untuk memahami materi yang dibahas. Terlebih lagi, 1 video penjelasan hanya menghabiskan waktu 15 sampai dengan 30 menit. Apabila terdapat ketidakjelasan, pelajar dapat menanyakan kepada guru. Pemanfaatan bahan ajar digital tersebut telah mencerminkan efisiensi waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran daring.

SIMPULAN

Setelah sampai pada tahap pelaporan, pelaksana kegiatan melihat bahwa pengembangan bahan ajar digital tentu sangat cocok dengan kondisi mitra (Sekolah Kallista) disesuaikan dengan masa pandemi yang mengharuskan pelajar melakukan pembelajaran secara online. Sehingga dibutuhkan bahan ajar digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efisien. Proses pembelajaran yang berbasis penjelasan dari guru sudah tidak sesuai dengan kondisi saat ini. Sehingga pelajar perlu dimotivasi untuk menerapkan kemandirian belajar. Kemandirian belajar tersebut dapat ditingkatkan dalam pembelajaran online dengan bahan ajar digital ini.

Pelaksana kegiatan berhasil membuat 6 PPT, 6 video, 6 paket soal quizziz, kumpulan video yang berhubungan dengan materi dan catatan poin penting dari tiap chapter. Pencapaian target disesuaikan dengan luaran pada kegiatan yang dilaksanakan dan diharapkan dengan adanya bahan ajar digital yang telah dikembangkan dapat membantu Sekolah Kallista dalam mewujudkan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Dampak dan Manfaat Kegiatan

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak bagi Sekolah Kallista yaitu:

1. Bahan ajar digital yang telah dikembangkan tentu sangat membantu dalam mengatasi permasalahan seperti adanya gangguan internet di saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Bahan ajar seperti PPT dan video dapat di bagikan terlebih dahulu untuk di unduh oleh pelajar, agar pelajar bisa memanfaatkan bahan ajar tersebut dengan lancar walaupun sedang ada gangguan internet.
2. Dengan adanya bahan ajar digital yang dikembangkan, pihak pengajar tentunya dapat mengevaluasi proses

pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar digital tersebut atau pembelajaran hanya dengan live daring.

3. Dengan adanya bahan ajar digital tersebut, pelajar dapat mengakses materi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Karena pengembangan bahan ajar digital bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien sehingga tidak terbatas seperti pembelajaran konvensional yang hanya di kelas.

Manfaat kegiatan yang dirasakan oleh Sekolah Kallista yaitu:

1. Pelajar dapat menerapkan kemandirian belajar dengan didukung oleh media belajar (bahan ajar digital) yang telah dikembangkan
 2. Pelajar dapat belajar sambil bermain dengan aplikasi quizziz ataupun kahoot sehingga proses pembelajaran tidak menegangkan
- Guru-guru di Sekolah Kallista dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran secara daring terutama di masa pandemi ini.

Manfaat kegiatan yang dirasakan oleh pelaksana kegiatan yaitu:

1. Pelaksana kegiatan mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan media yang dapat berguna dalam mendukung keefektifan mitra
2. Pelaksana kegiatan berkontribusi dalam pengabdian kepada mitra untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif.

Rekomendasi

Pelaksana kegiatan ingin mengajukan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait:

1. Kepada pihak Sekolah Kallista

Masa pandemi membuat suasana belajar mengajar menjadi tidak kondusif karena munculnya permasalahan-permasalahan akibat pembelajaran daring. Untuk itu, para tenaga pendidik di Sekolah Kallista diharapkan dapat melakukan hal-hal berikut:

- a) Menerapkan joyfull learning berbasis ice breaking untuk menjaga “fokus” dan minat pelajar (Sormin, 2017). Seperti yang kita ketahui bahwa masa pandemi mengharuskan pelajar belajar sendiri di rumah dan tidak ada teman belajar seperti di sekolah. Tentunya hal itu akan membuat kegiatan belajar menjadi kaku dan pasif. Ice breaking merupakan salah satu cara untuk mengembalikan konsentrasi pelajar agar pelajar bisa fokus saat proses pembelajaran berlangsung.
- b) Guru-guru di Sekolah Kallista dapat mencoba memanfaatkan aplikasi seperti quizizz ataupun kahoot untuk membuat soal kuis atau melakukan penilaian harian. Karena aplikasi tersebut terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk melatih tingkat fokus pelajar. Seperti kecepatan dalam menjawab soal, fitur power yang dapat digunakan dalam aplikasi quizizz, dan fitur lainnya. Dengan begitu, penilaian harian pun tidak hanya difokuskan pada tugas yang bertumpuk, tetapi juga bisa dengan metode belajar sambil bermain.

2. Kepada Pengabdian Selanjutnya
Untuk pengabdian yang ingin melakukan pengabdian di mitra yang sama, dapat melakukan kegiatan berikut:

- a) Mengembangkan bahan ajar digital dalam bentuk yang lain atau melakukan inovasi. Dalam melaksanakan kegiatan ini, pelaksana kegiatan hanya membuat video yang berupa hasil presentasi dari PPT. Untuk pengabdian selanjutnya, dapat membuat video dalam bentuk animasi karena animasi terbukti dapat menarik dan merangsang perhatian pelajar untuk lebih fokus.
- b) Membuat bank soal yang tidak terbatas. Pelaksana kegiatan membuat kumpulan soal dalam quizizz yang jumlahnya tidak banyak sehingga hanya dapat digunakan 1 kali dalam 1 chapter. Untuk pengabdian selanjutnya dapat membuat beberapa paket soal dalam quizizz untuk 1 chapter agar pelajar dapat melatih pemahaman dengan soal yang banyak dan berbeda-beda.

Dalam proses penyelesaian artikel ini, pelaksana kegiatan ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah membantu dari tahap persiapan sampai dengan tahap implementasi kegiatan, yaitu:

1. Ibu Dr. Lady, S.E., M.M sebagai dosen mata kuliah Kewarganegaraan yang telah membimbing dan memberikan saran kepada pelaksana kegiatan dari awal sampai dengan tahap penyelesaian artikel ini.
2. Universitas Internasional Batam yang telah memberikan kesempatan kepada pelaksana kegiatan untuk mengabdikan pada mitra guna

- mendukung penyelesaian artikel SePORA (Society Empowerment Program) ini.
3. Kepala Sekolah Kallista Bapak Harris Nathan Susanto, S.T. yang telah memberikan kesempatan bagi pelaksana kegiatan untuk mengabdikan di Sekolah Kallista.
 4. Sekolah Kallista yang telah bersedia untuk bekerja sama dengan pelaksana kegiatan dan mendukung kegiatan ini dari awal hingga akhir.
 5. Dan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu dan mendukung pelaksana kegiatan dalam melaksanakan kegiatan ini dengan baik adanya.

Dengan adanya artikel ini, pelaksana kegiatan berharap dapat menjadi referensi untuk pengabdian selanjutnya. Semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi Sekolah Kallista dan bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Aslamiyah, T., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p109>
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 1, 99. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Irwandani, I., & Juariyah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 33–42. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.103>

Nashihuddin, W. (2016). Konsep kegiatan difusi informasi ilmiah bidang iptek untuk daerah. February. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3597.5440>

Sormin, A. S. (2017). Hubungan Ice Breaking dengan Minat Belajar pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. *Paidagoge*, 2(5), 117–121.