

Sosialisasi Dan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Digital Pada SMKN 2 Medan

Syarifah Fadillah Natasha¹, Siti Julianita Siregar², Meri Sri Wahyuni³, Rita Hamdani⁴, Nur Yanti Lumban Gaol⁵, Erika Fahmi Ginting⁶, Lusiyanti⁷, Feri Setiawan⁸

¹Akuntansi, Politeknik Ganesha Medan
^{2,3,4,5,6,7,8}Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

Email : ¹sha.jizu07@gmail.com, ²siti.julianita18@gmail.com, ³meri.sriwahyuni@gmail.com,
⁴r1t4.hamdani@gmail.com, ⁵ryanti2918@gmail.com, ⁶erikafg04@gmail.com,
⁷lusiyanti.tgd@gmail.com, ⁸ferysetiawan13@gmail.com

Abstrak

SMK merupakan salah satu produk pendidikan vokasi. Dimana vokasi memberikan keterampilan tertentu kepada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital memberikan kemudahan terhadap guru dalam mengembangkan kreatifitas pembelajaran yang interaktif dan mudah difahami oleh peserta didik. SMK pendidikan vokasi memainkan peran penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk masuk ke dunia kerja dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan oleh industri dan masyarakat. SMKN 2 Medan merupakan salah satu SMKN di Provinsi Sumatera Utara yang mencetak peserta didik berprestasi. Untuk menjaga kualitas output yang dihasilkan Haiti peserta didik yang kompetan, maka guru di SMKN 2 terus berinovasi terhadap bahan pengajaran, dalam peningkatan SDM internal di SMKN 2 Medan. Sosialisasi dan pembuatan bahan ajar interaktif digital menggunakan pemanfaatan perangkat multimedia. Sosialisasi dan pembuatan bahan ajar ini bertujuan memberikan pemahaman dan penerapan teknologi multimedia kepada guru khususnya di SMKN 2 Medan serta sebagai alat peraga pembelajaran yang interaktif, komunikatif dan inovatif.

Kata kunci: Bahan ajar, Digital, Interaktif, Multimedia, SMKN 2.

Abstract

Vocational School is one of the vocational education products. Where vocation provides certain skills to students. The use of digital technology makes it easier for teachers to develop creative learning that is interactive and easy for students to understand. Vocational education vocational schools play an important role in preparing the young generation to enter the world of work with the practical skills needed by industry and society. SMKN 2 Medan is one of the SMKNs in North Sumatra Province that produces outstanding students. To maintain the quality of output produced by Haiti, competent students, teachers at SMKN 2 continue to innovate teaching materials, in improving internal human resources at SMKN 2 Medan. Socialization and creation of digital interactive teaching materials using multimedia devices. The socialization and production of teaching materials aims to provide teachers with an understanding and application of multimedia technology, especially at SMKN 2 Medan, as well as an interactive, communicative and innovative learning tool.

Keywords: Teaching materials, Digital, Interactive, Multimedia, SMKN 2.

1. PENDAHULUAN

SMK, atau Sekolah Menengah Kejuruan, merupakan jenis lembaga pendidikan menengah di Indonesia yang secara khusus menekankan pembelajaran praktis dan pengembangan keterampilan tertentu (... & 2013, 2013). SMK seringkali diidentifikasi sebagai pendidikan vokasi karena fokusnya pada persiapan siswa untuk memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang sesuai dengan bidang tertentu. Dimana SMK memiliki pengalaman praktis yang data diterapkan di dunca industri(Widodo et al., 2021). Kurikulum yang terintegrasi dengan kebutuhan dunia industri, dan pendekatan Pembelajaran yang Berorientasi Pada Solusi Masalah(Kejuruan & 2022, 2022). SMKN 2 Medan merupakan pendidikan Vokasi yang menekankan *output* peserta didik untuk *update* terhadap kebutuhan dunia kerja. SMKN 2 medan berlokasi di jalan Jl. STM No.12A, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan,

Sumatera Utara 20217. Salah satu misi dari SMKN 2 adalah membenahi sistem pembelajaran dengan CBL sehingga menjadikan siswa yang berpikir cerdas dalam teknologi, kreatif, inovatif dan berwawasan lingkungan serta mengacu pada SKKNI.

Diera digital society 5.0 ini, model pembelajaran sudah menggunakan perangkat teknologi informasi interaktif. Guru harus berinovasi membuat media ajar menarik agar meningkatkan animo pembelajaran dan suasana pembelajaran yang kondusif dikelas (Imamah et al., 2020). Siswa yang didominasi dengan generasi Z, cenderung Teknologi-Savvy dimana anak generasi Z terampil dalam menggunakan teknologi, terutama perangkat mobile dan internet. Generasi Z juga kritis terhadap informasi sehingga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Generasi Z memiliki kemampuan adaptasi terhadap teknologi digital yang tinggi sehingga mudah mempelajari sesuatu dengan *learning by doing* yang dapat diakses melalui pembelajaran online, tutorial, forum daring, konten digital dan *platform e-learning* (Mawarni & Muhtadi, 2017).

Dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikelas, guru SMKN2 berkolaborasi dengan akademisi dalam membuat bahan ajar interaktif digital. Bahan ajar digital interaktif adalah materi pendidikan yang disajikan dalam bentuk digital dan dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna. Dalam kegiatan kolaborasi dengan akademisi ini bahan ajar digital berupa pembuatan materi *e-book*, dan video Interaktif (Sugianto et al., 2017). Kegiatan kolaborasi ini merupakan wadah kreatifitas guru dalam menciptakan media ajar yang menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia (Rezky et al., 2020).

Tujuan dari kegiatan pembuatan bahan ajar digital pada SMKN 2 Medan ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Seperti Memanfaatkan elemen multimedia dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri sehingga siswa dapat mengatur tempo belajar mereka sendiri. Menyesuaikan konten pembelajaran berdasarkan tingkat pemahaman dan kebutuhan individual siswa. Menggunakan alat pembuatan bahan ajar digital untuk menyederhanakan dan meningkatkan efisiensi proses pengajaran. Media ajar digital Menyajikan informasi dalam berbagai format untuk mendukung berbagai gaya pembelajaran, seperti visual, auditori, atau kinestetik.

Sosialisasi bahan ajar interaktif dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran, setiap guru memiliki kesempatan untuk mempresentasikan bahan ajar kepada forum guru di SMKN 2 untuk memperoleh *feedback* terhadap materi pengajaran yang telah dirancang. Kolaborasi dan pelatihan ini akan memberikan *output* produk ajar interaktif berbasis multimedia.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pembuatan bahan ajar interaktif pada SMKN 2 Medan ini dilaksanakan di jalan Jl. STM No.12A, Sitirejo II, Kec. Medan Amplas, Kota Medan. Dengan jumlah peserta pelatihan 22 orang yang terdiri dari guru, staff kurikulum dan staff siswa. Adapun metode pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

2.1 Penyusunan Desain Pelatihan

Melakukan identifikasi Kebutuhan yaitu makukan persiapan awal untuk menentukan kebutuhan mitra yaitu SMKN 2 Medan yang akan dilayani. Kemudian menetapkan tujuan pelatihan yang jelas dan terukur dengan output bahan ajar intraktif digital. Setelah itu mendesain modul pelatihan yang mencakup materi, metode pengajaran, dan evaluasi. Dalam kegiatan ini objek kegiatan pelatihan ini adalah guru SMKN 2 Medan.

2.2 Workshop dan Pelatihan Praktis

Terdapat sesi praktek langsung atau workshop untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta. Narasumber memberikan case langsung pembuatan materi ajar menggunakan software canva studio yang mudah dan praktis. Menggunakan simulasi untuk mengajarkan keterampilan tertentu. Contoh pada mata pelajaran yang memiliki unsur teknis.

2.3 Metode Pembelajaran Aktif

Metode pelatihan ini dalam bentuk pembelajaran aktif yang terdiri dari diskusi Kelompok agar mendorong peserta dalam meningkatkan pemahaman dan kolaborasi. Kemudian studi kasus dengan menggunakan studi kasus nyata untuk menghubungkan teori dengan praktik, guru diberikan kreativitas dalam membuat bahan ajar berdasarkan mata pelajaran yang diampu.

2.4 Penilaian dan Evaluasi

Evaluasi Keterampilan dengan melibatkan evaluasi langsung terhadap keterampilan yang dipelajari oleh guru. Kemudian memberikan umpan balik kepada peserta untuk terus meningkatkan kualitas pelatihan dari produk ajar yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi dan pembuatan bahan ajar interaktif di SMKN 2 Medan ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 minggu dengan melibatkan narasumber dari akademisi STMIK Triguna Dharma, kemudian peserta guru, staf kurikulum dan staf kesiswaan. Kegiatan ini menghasilkan produk ajar digital multimedia. Dimana guru akan membuat bahan ajar seperti *e-book* dan video pembelajaran interaktif menggunakan software canva yang praktis dan mudah dipahami oleh guru.

Kegiatan ini dibuka langsung oleh kepala sekolah dan dinas Pendidikan Kota Medan. Apresiasi dinas Pendidikan dan Kepala sekolah cukup baik akan kegiatan kolaborasi ini. Adapun *output* atau hasil dari kegiatan ini adalah *Product knowledge* dalam bentuk bahan ajar digital interaktif dalam bentuk *e-book* digital dan video pembelajaran baik itu bersifat simulasi maupun tutorial.



Gambar 1. Kegiatan penyusunan bahan ajar digital interaktif

Peserta pelatihan merancang bahan ajar yang nantinya akan menjadi *E-book* dan simulasi Video Multimedia. Peserta mengembangkan bahan ajar dimulai dari materi pokok pengajaran.



Gambar 2. Penyusunan materi ajar menjadi *e-book*

Narasumber memaparkan peranan multimedia dalam merancang bahan ajar menggunakan platform canva. Narasumber memberikan langkah perancang kepada peserta dimana penyusunan bahan ajar terdiri dari teks, gambar, audio dan animasi.



Gambar 3. Pemaparan narasumber mengenai pembuatan bahan ajar digital

Peserta diberikan studi kasus langsung untuk berkreasi merancang pembelajaran interaktif. Peserta cukup antusias dan semangat dalam merancang bahan ajar masing – masing dan aktif bertanya kepada narasumber mengenai kendala ataupun progress studi kasus yang dirancang.



Gambar 4. Suasana kegiatan pelatihan



Gambar 5. Hasil Bahan ajar *e-book* digital

Susunan acara kegiatan sosialisasi dan pembuatan bahan ajar digital interaktif di SMKN 2 Medan kegiatan berlangsung 3 hari dari tgl 12 November hingga 15 November 2023 sebagai berikut:

Tabel 1. Susunan kegiatan

No	Kegiatan	Waktu
1	Pembukaan oleh Wakil Dinas Kota Medan	08.00 - 08.30 Wib
2	Pembukaan oleh Kepala Sekolah SMKN 2 Kota Medan	09.30 – 10.00 Wib
3	Sosialisasi kegiatan Pembuatan Bahan ajar digital	10.00 – 12.00 Wib
4	ISOMA	12.00 – 13.00 Wib
5	Lanjutan sosialisasi Kegiatan Pembuatan bahan ajar digital	13.00 – 16.00 Wib

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan sosialisasi dan pembuatan bahan ajar digital di SMKN 2 Kota Medan yaitu kegiatan ini memberikan pemahaman kepada guru mengenai media ajar interaktif dengan menerapkan teknologi digital. Perlu diketahui bahwa peserta didik merupakan generasi Z (*Gen Z*) yang cenderung Teknologi-*Savvy* dimana anak generasi Z terampil dalam menggunakan teknologi, terutama

perangkat mobile dan internet. dapat kita pastikan metode pembelajaran harus inovatif dengan melibatkan teknologi digital sehingga suasana pembelajaran menarik, tidak kaku dan monoton. Sosialisasi terhadap produk ajar yang telah dirancang dilakukan untuk memperoleh *feedback* guna mendapatkan hasil produk ajar yang sesuai dengan peserta ajar. Pembuatan bahan ajar digital Interaktif ini memberikan dampak positif kepada guru dalam berkeaktifitas memperkaya bahan ajar, dan simulasi materi ajar. Narasumber memberikan praktik kasus penerapan multimedia kepada guru dalam menyusun bahan ajar yang selama ini masih bersifat manual. Dengan adanya pelatihan dan sosialisasi bahan ajar digital interaktif ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang tidak monoton serta dapat mengakses pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Bahan ajar digital dapat dirancang dengan fitur interaktif seperti video, simulasi, dan kuis online, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep.

5. SARAN

Adapun masukan terhadap kegiatan sosialisasi dan pembuatan bahan ajar digital interaktif di SMKN 2 Kota Medan ini untuk media perangkat computer yang disesuaikan dengan kebutuhan multimedia. Peserta pelatihan diharapkan terus Mengembangkan bahan ajar dan update dengan teknologi pembelajaran yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- ... I. J.-J. B. dan, & 2013, undefined. (2013). Program bimbingan karir untuk meningkatkan kematangan karir siswa SMK. *Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id*, 2(2). [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1177511&val=7242&title=Program %20Bimbingan%20Karir%20untuk%20Meningkatkan%20Kematangan%20Karir%20Siswa%20SMK](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1177511&val=7242&title=Program%20Bimbingan%20Karir%20untuk%20Meningkatkan%20Kematangan%20Karir%20Siswa%20SMK)
- Imamah, Z., Gender, M. M.-Y. J. S. I., & 2020, undefined. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Ejournal.Uinsaizu.Ac.Id*, 15(2). <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/yinyang/article/view/3917>
- Kejuruan, D. L.-V. J. I. P., & 2022, undefined. (2022). Penerapan kurikulum merdeka dalam pembelajaran matematika SMK Diponegoro Banyuputih. *Jurnalp4i.Com*, 2(4). <https://www.jurnalp4i.com/index.php/vocational/article/view/1752>
- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Rezky, S., Information, D. S.-J. (Journal of, & 2019, U. (2020). Penerapan E-Book Infografis Sosialisasi Virus Rubella Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Ojs.Amikimelda.Ac.Id*, 2(2), 15-31. <http://ojs.amikimelda.ac.id/index.php/JITAKU/article/view/32>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). MODUL VIRTUAL: MULTIMEDIA FLIPBOOK DASAR TEKNIK DIGITAL. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101-116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Widodo, H., Sari, D., Wanhar, F., Ilmu, J. J.-E. J., & 2021, undefined. (2021). Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. *Edukatif.Org*, 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.1028>