



Pelatihan Pembuatan dan penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Blendspace untuk Menunjang Pembelajaran Bagi MGMP IPS Lampung Timur

Yustina Sri Ekwandari¹, Risma Margaretha Sinaga², Myristica Imanita³, Cheri Saputra*^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Sejarah/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan/ Univeristas Lampung

*)Corresponding author, myristica.imanita@fkip.unila.ac.id

Diterima 20/08/2022;
Revisi 17/10/2022;
Publish 30/11/2022,

Kata kunci: Digital-based Teaching Materials, preparation of teaching materials, online learning, Blendspace Applications

Abstract

The purpose of this service is to improve the quality of teachers and teachers through the creation and preparation of digital-based teaching materials with blendspace applications. Blendspace is a web application that can make it easy for teachers to create and compile digital or electronic learning materials so that they can create a fun and orderly learning atmosphere. In the era of digitalization, all aspects have used technology networks including education. Therefore, teachers must be able to adapt to improve competence so that learning runs optimally and in accordance with the times. In addition, to maximize student learning, teachers must be able to provide a learning platform for students that can be accessed freely, such as providing digital-based learning materials so that students can study material anywhere and anytime. However, in reality there are still many teachers who have limited abilities and knowledge about the learning process that utilizes technology. As faced by the Social Studies MGMP teachers in East Lampung Regency who have difficulty in making and compiling digital-based teaching materials. Therefore, dedication to the creation and preparation of digital-based teaching materials using the blendspace application to support learning for MGMP Social Studies teachers in East Lampung district needs to be held in order to create quality learning. the method of implementing this service is socialization, training and evaluation. The resulting output target is the ability of MGMP Social Studies teachers in East Lampung Regency in creating and compiling digital-based learning materials using the blendspace application.



PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang baik akan menciptakan bangsa yang besar, oleh sebab itu pendidikan harus terus ditingkatkan mutunya. Seiring perkembangan zaman, informasi dan teknologi mempengaruhi aktivitas pendidikan dengan sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru dapat menyebar dengan mudah bagi siapa saja yang membutuhkannya. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bergeser menjauh darinya. Di masa mendatang, peran guru akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Era digital sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan tidak dapat dibendung lagi. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Era Digital ini atau dikenal dengan revolusi industri 4.0 merupakan tantangan berat bagi guru Indonesia. Mengutip dari Jack Ma dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar mengajar, 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar.

Selain itu pandemi yang melanda dunia termasuk Indonesia menjadi cikal bakal munculnya pembelajaran berbasis elektronik atau dikenal dengan pembelajaran daring yang memanfaatkan jaringan internet dan kecanggihan teknologi. Pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka kini berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Kondisi ini tentu memberikan dampak bagi siswa maupun guru, dalam hal ini guru dituntut untuk segera beradaptasi pada kondisi dan meningkatkan kualitas profesionalisme dirinya. Guru dituntut untuk dapat mempertahankan atau bahkan meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang berkualitas meskipun aktivitas proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras berupa komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data baik berupa teks, video maupun grafis. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan keseluruhan penjuru dunia, Kitao (dalam Munir:2017). Shearer (dalam Munir :2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital memberikan kontribusi secara kuantitas terhadap interaksi belajar mengajar. Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan atau pembelajar dengan media.

Berakhir atau tidaknya pandemi, pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan dan teknologi sudah harus menjadi tuntutan bagi dunia Pendidikan. Mau tidak mau, siap tidak siap pembelajaran harus menyesuaikan perkembangan zaman yakni memanfaatkan teknologi agar peserta didik tidak tertinggal. Tentu bukan hal mudah terutama bagi guru untuk membiasakan diri melaksanakan pembelajar dengan mengikutsertakan pemanfaatan teknologi. Untuk itu perlu dilakukan pelatihan-pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran di era digitalisasi agar guru-guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup tentang pembelajaran digital dengan harapan dapat mempratekannya.

Bahan ajar merupakan salahsatu bagian penting dalam proses pembelajaran, sebab informasi-informasi terkait materi sebagian besar diperoleh melalui bahan ajar oleh sebab itu, penting bagi guru untuk dapat menyediakan bahan ajar yang dibuat dan disusun sendiri. Bahan ajar yang dibuat dan disusun sendiri diharapkan akan membantu siswa memahami pelajaran lebih cepat sebab Bahan ajar yang dibuat telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Selain itu untuk mempermudah siswa dan agar dapat menyesuaikan perkembangan zaman maka bahan ajar berbasis digital perlu dibuat oleh guru agar siswa dapat mengakses bahan ajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Akan tetapi pembuatan dan penyusunan bahan ajar berrbasis digital dirasa masih baru dan

Sebagian besar guru-guru belum memiliki keterampilan tersebut. Kesulitan dalam membuat dan Menyusun bahan ajar juga dialami oleh guru-guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur untuk itu pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Blendspace bagi guru-guru IPS MGMP Kabupaten Lampung Timur perlu segera diselenggarakan demi terciptanya proses Pendidikan yang berkualitas.

aplikasi *blendspace*. *Blendspace* merupakan aplikasi web yang dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun dan menampilkan bahan ajar menjadi berbasis digital atau elektronik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran jarak jauh atau daring yang menyenangkan dan teratur.

Berdasarkan paparan terkait permasalahan-permasalahan yang ada, maka tim pengabdian dari FKIP Universitas Lampung bermaksud melakukan pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar menggunakan aplikasi *blendspace*. Melalui pelatihan ini para guru diberikan pengetahuan dan pelatihan mengenai pembuatan bahan ajar dan menyusun bahan ajar tersebut yang nantinya akan ditampilkan dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *blendspace* sehingga dapat diakses bebas oleh siswa

Solusi dan Target

Berdasarkan permasalahan mitra PKM yakni pembelajaran daring yang tidak optimal maka pengusul merumuskan beberapa solusi sbb;

- a. Memberikan pengetahuan kepada guru bahwa IPTEK memiliki peran yang penting dalam kemajuan pendidikan membuat bahan ajar sangat penting .
- b. Memberikan pengetahuan secara teoritis mengenai bahan ajar dan kaidah pembuatan serta penyusunan bahan ajar
- c. Memberikan pengetahuan tentang aplikasi-aplikasi web untuk membuat dan menyusun bahan ajar berbasis digital yang dapat menunjang pembelajaran terutama aplikasi Blendspace
- d. Memberikan pelatihan, keterampilan dan pendampingan kepada guru mengenai cara membuat dan menyusun bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Blendspace
- e. Memberikan pendampingan lanjutan bagi mitra

METODE PELAKSANAAN

Tempat dan Waktu

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini di SMP N 1 Batang Hari Kabupaten Lampung Timur dengan menerapkan protocol Covid 19.

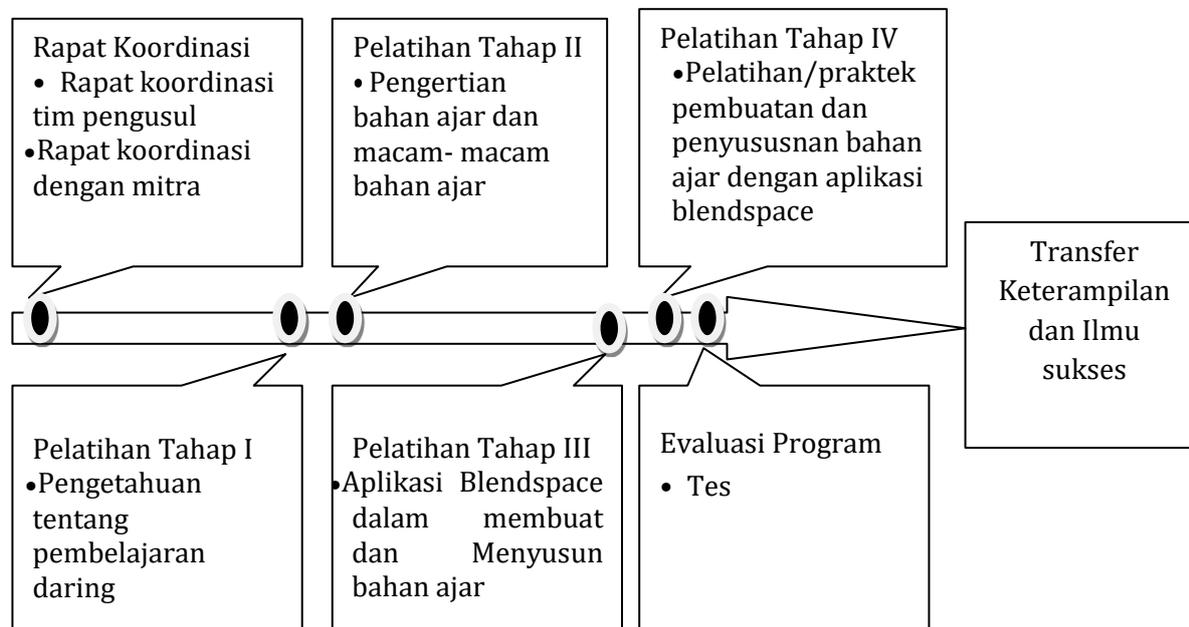
Khalayak Sasaran

Objek pengabdian ini adalah Guru-Guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut: Sosialisasi dan pelatihan. Pertama, metode Sosialisasi digunakan dalam penyampaian informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis, dalam hal ini tentang pemberian materi bahan ajar kepada guru. Kedua, menyampaikan informasi tentang bahan ajar berbasis digital. Ketiga, memberikan penjelasan terkait pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *blendspace*. Metode pelatihan digunakan untuk menanamkan kecakapan dan ketrampilan praktis. Pada pengabdian ini akan memberikan pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *blendspace* . Keempat, memberikan evaluasi dengan cara menyebarkan pretest dan posttes.

Adapun prosedur pelaksanaan pengabdian sebagai berikut :



Indikator Keberhasilan

Target kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi dan pengetahuan guru-guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur untuk membuat bahan ajar berbasis digital dengan aplikasi Blendspace. Selama kegiatan, peserta mendapatkan materi tentang pengetahuan bahan ajar, macam-macam bahan ajar. Bahan ajar berbasis digital dan praktik membuat dan Menyusun bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace. Dari seluruh kegiatan PKM, tim menargetkan peningkatan pengetahuan dan kompetensi (praktik) dalam membuat dan menyusun bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace. Tingkat indikator keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari hasil evaluasi pada akhir kegiatan.

Metode Evaluasi

Untuk dapat mengukur capaian target diatas, maka perlu dirumuskan tahapan evaluasi yang dilakukan sbb:

1. Pre Test

Pre test dilakukan sebagai langkah awal untuk melihat kondisi peserta sebelum kegiatan. Kegiatan pre test meliputi aspek teori dan praktik. Pre test (teori) berfungsi mengukur pemahaman guru-guru MGMP tentang bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi blendspace. Hasil pre test menjadi acuan pengabdian dalam menentukan materi dan metode yang akan diberikan dalam kegiatan ini.

2. Post test

Pasca kegiatan pelatihan maka dilanjutkan dengan proses evaluasi akhir (post test). Kegiatan post test merupakan tahapan evaluasi yang berfungsi mengukur capaian pemahaman (teori) dan peningkatan kompetensi (praktik) terkait materi pelatihan. Dalam sesi teori dilakukan dalam bentuk tes tulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat sebelum dilaksanakan kegiatan maka dilakukan beberapa persiapan, persiapan tersebut berupa melakukan koordinasi dengan peserta atau guru –guru yang akan mengikuti Pelatihan Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Blendspace Untuk Menunjang Pembelajaran Bagi Guru-Guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur. Pada saat pelaksanaan koordinasi dengan peserta atau guru-guru mata pelajaran IPS tersebut, diketahui bahwa kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) belum pernah mendapatkan Pelatihan Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Blendspace Untuk Menunjang Pembelajaran, oleh karena itu merupakan langkah yang tepat untuk melakukan pelatihan dan pembuatan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace.

Hasil koordinasi persiapan pelaksanaan pelatihan Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Blendspace Untuk Menunjang Pembelajaran, diperoleh informasi bahwa kelompok MGMP sangat tertarik dan termotivasi untuk mempelajari dan mengetahui tentang cara Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Dengan Menggunakan Aplikasi Blendspace. Hal itu karena pada Zaman Globalisasi ini yang mana hamper keseluruhan aktifitas manusia menggunakan teknologi termasuk Pendidikan maka sangat diperlukan suatu bahan ajar yang berbasis digital agar siswa/peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu.

Pada tahapan persiapan ini juga, Tim pengabdian melakukan beberapa persiapan seperti menentukan tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, menentukan materi-materi tiap tim pengabdian masyarakat yang akan disampaikan pada saat pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Blendspace. Kemudian menyiapkan koneksi internet, agar pada saat pelaksanaan pelatihan tidak mengalami kendala dan koneksi internet yang stabil sangat dibutuhkan pada pelaksanaan pengabdian ini sebab peserta yakni guru=guru MGMP IPS Kabupaten Lampung timur akan langsung mempraktekkan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi blendspace

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian melakukan pretest dan postets kegiatan. Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan atau pemahaman guru-guru terhadap bahan ajar secara umum dan juga mengenai aplikasi Blendspace. Sedangkan kegiatan posttest adalah evaluasi yang diberikan setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan, dengan tujuan untuk melihat pencapaian pemahaman guru-guru terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Pada pelatihan dan pendampingan ini, peserta dibebaskan memilih jenis bahan ajar yang akan diubah dalam bentuk aplikasi Blendspace. Hal itu dilakukan sebab agar guru-guru lebih mudah dalam melakukan praktek dalam pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Blendspace.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai Pelatihan Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital dengan Menggunakan Aplikasi Blendspace Untuk Menunjang Pembelajaran Bagi Guru-guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur dilaksanakan pada hari Jumat 5 Agustus 2022 dan pada hari Sabtu tanggal 6 Agustus 2022. Diharapkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mampu meningkatkan pemahaman guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan mengenai cara pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan menggunakan *Blendspace*, karena di era digitalisasi ini guru/pendidik harus mampu berinovasi, termasuk menyediakan bahan ajar yang berbasis digital . Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai pada pukul 08.00, kemudian pembukaan kegiatan ini dilakukan oleh ketua MGMP IPS Lampung Selatan yakni Bapak Gawang

Prasetyo, S.Pd. dan ketua tim pengabdian kepada masyarakat yaitu Ibu Yustina Sri Ekwandari, S. Pd.,M.Hum

Pada kegiatan hari ini materi pertama disampaikan oleh Ibu Yustina Sri Ekwandari,M.Hum namun sebelum dimulai penyampaian materi diberikan kepada peserta sebanyak 20 soal *pretest* yang berkaitan dengan pembuatan bahan ajar dan lama waktu mengerjakan selama 10 menit. Materi yang disampaikan mengenai konsep bahan ajar serta bentuk suatu bahan ajar. Penyampaian materi dari pukul 09.00 sampai pukul 12.00 WIB. Setelah penyampaian materi selesai maka dilakukan ISHOMA (istirahat,sholat dan makan siang) hingga pukul 13.30. Selesai ishoma lanjut pada penyampaian materi kedua oleh Dr. Risma M Sinaga,M.Hum., dengan pembahasan materi mengenai peran bahan ajar dan kriteria isi bahan ajar. Kemudian dilakukan sesi sharing dan tanya jawab sehingga kegiatan pengabdian hari pertama berakhir pukul 16.00 Wib.

Pada hari kedua pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, kegiatan dimulai pukul 09.00 WIB. Materi pertama disampaikan oleh Bapak Chery Saputra, M. Pd., materi yang disampaikan mengenai salah satu bahan ajar yang dapat dibuat oleh guru, yang dalam hal ini tergabung dalam MGMP IPS Lampung Selatan yakni Modul yang meliputi konsep modul, karakteristik modul serta perbedaan modul dan E-modul, penyampaian materi hingga pukul 11.30 WIB. Kemudian dilanjutkan dengan ISHOMA (istirahat,sholat dan makan siang). Acara pengabdian dimulai lagi pada pukul 13.30 dengan penyampaian materi oleh Ibu Myristica Imanita, M. Pd., penyampaian materi mengenai cara pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace, setelah penyampaian materi selama 1 jam maka dilanjutkan dengan praktek pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace. Semua guru sebagai peserta di pengabdian masyarakat menyiapkan hal-hal yang perlu untuk pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital mulai dari computer/Laptop, dan sambungan jaringan internet untuk koneksi ke internet dalam praktek pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi blendspace yang dilaksanakan hingga pukul 16.00 WIB.

Kegiatan materi dan praktek selesai maka dilanjutkan dengan pemberian *postest* bagi peserta pengabdian, dengan soal jenis pilihan ganda dan berjumlah 20 soal, pengerjaan soal *postest* dilakukan selama 10 menit dan setelah itu dikumpul kembali kepada tim pengabdian masyarakat. Setelah itu ketua tim pengabdian yakni menutup serangkaian acara pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan selama dua hari tersebut, ketua tim pengabdian dalam penyampaianannya berharap ada manfaat bagi guru-guru terhadap pelaksanaan pengabdian oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan tidak cukup selesai dengan acara tatap muka saja, melainkan harus terus berkomunikasi antara peserta dan tim pengabdian melalui group *whatsapps*, hal itu dilakukan dengan tujuan agar mempermudah peserta dalam bertanya mengenai pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital dengan menggunakan aplikasi blendspace kepada tim pengabdian kepada masyarakat. Adapun rangkaian kegiatan dapat dilihat pada dokumentasi gambar berikut:



Gambar 1. Acara Pembukaan Kegiatan Pelatihan



Gambar 2. Penyampaian Materi Kepada Peserta pelatihan



Gambar 3. Peserta Pelatihan Sedang Mendengarkan Penyampaian Materi



Gambar 4. Dokumentasi Praktek Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Blendspace



Gambar 5. Dokumentasi Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Dengan Peserta Pelatihan

Secara keseluruhan Pelaksanaan pengabdian masyarakat selama dua hari yakni pada Jumat 05 Agustus 2022 dan 06 Agustus 2022 berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Hal demikian dapat terjadi karena peserta pengabdian masyarakat begitu antusias dan tertarik mengikutin pengabdian masyarakat ini sehingga pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar. Selain itu guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Timur juga memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk terus aktif dan berkarya demi memajukan pendidikan dan demi tidak tertinggalnya dari kemajuan zaman dengan cara aktif pada proses pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, maupun media yang digunakan dalam belajar, terutama pada masa pandemi ini yang memerlukan suatu bahan ajar yang berbentuk elektronik atau online yang sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan guru dari manapun dan kapanpun.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Melihat hasil evaluasi yang telah dilakukan, diketahui sebagian besar peserta pelatihan merasakan terdapat dampak positif dari kegiatan pelatihan mengenai Pembuatan dan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikaski Blendspace. Dikatakan demikian karena terdapat peningkatan hasil evaluasi pada saat pretest dan posttest. Untuk mengetahui secara jelas, dapat kita lihat pada tabel berikut.

Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Saat *Pretest* dan *Postests*

No.	Peserta	Skor Pretest	Skor Postest
1	Afida Afianingsih,S.Pd	75	85
2	Maya Dwi Ratnasari,S.E	75	85
3	Sri Hastuti,S.E	70	80
4	Dian Ekawati,S.Pd	60	75
5	Syalia Kusdiah, S. Pd.	65	80
6	Ratna Juwita, S. Pd.	60	80
7	Ruci Ita N, S. Pd.	70	85
8	Puji Astuti, M. Pd.	75	85
9	Yuliani, S. Pd.	65	80
10	Husni, S. Pd.	60	80
11	Bambang Wahono, S. Pd.,	60	70
12	Salwa Zaidah, S. Pd.	65	75
13	Novi Astuti, S. Pd.	60	70
14	Desi Indrawati, S. Pd.,	70	80
15	Suswiwik, S. Pd.	65	80
16	Sri Wihartin, S.Pd	70	80
17	Dra. Dwi Endang	70	75
18	Ratnawati, S.Pd	60	70
19	Lilik Kusmandari, S.Pd	60	75
20	Sutio Handoko, S.Pd	60	80
21	Iis Rachmawati, S.Pd	65	75
22	Maynita Solihawati, S.Pd	75	85
23	Maslien, S.Pd	60	80

24	Tri Ratnasari, S.Pd	65	80
25	Nila Sari dewi, S.Pd	60	75
26	Rahmawati, S.Pd	60	70
27	Ammrah Wahyu Pertiwi, S.Pd	60	70
28	Yunhikmawati, S.Pd	65	85
29	Gawang Prasetyo,S.Pd	75	85
30	Dra. Sumiati	60	70
31	Sulakir, S.Pd	60	70
32	Afriza Mahawati,S.Pd	65	75
	Jumlah	2.085	2.490
	Rata-rata	6.51	7.78

Tabel 5.1 Hasil Evaluasi peserta Pelatihan

Jika melihat tabel 5.1 tersebut diketahui terdapat peningkatan dari pelaksanaan pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *blendspace* untuk menunjang pembelajaran bagi guru-guru MGMP IPS Kabupaten Lampung Timur. Rata-rata skor pada saat pretest yakni sebesar 6.51. Kemudian pada saat posttest mengalami peningkatan yang besar yakni sebesar 7.78. Hal itu berarti bahwa terjadi perubahan dan peningkatan mengenai pemahaman peserta pelatihan yang dalam hal ini guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Timur. Hal itu terjadi karena peserta pelatihan mengikuti pelatihan dengan baik dan sesuai arahan tim pengabdian masyarakat. Kemudian harapannya tidak hanya sebatas hasil nilai evaluasi yang besar, namun guru-guru mampu menerapkan dan membuat suatu bahan ajar yang bersifat elektronik atau online sehingga siswa mampu membaca materi yang diberikan guru kapan saja dan dimana saja, dan akhirnya mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Selain memberikan soal *pretest* dan *posttest*, para tim pengabdian masyarakat juga menggunakan metode wawancara untuk melihat progress peserta pengabdian setelah mengikuti pelatihan pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *blendspace*. Berdasarkan hasil wawancara bahwa diketahui bahwa guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS sangat senang dan berharap Kerjasama/ mitra pengabdian akan terus berlanjut sehingga akan ada pengabdian-pengabdian selanjutnya. Karena menurut bapak dan ibu guru tersebut bahwa mereka selama ini hanya mengetahui bahan ajar secara umum namun tidak memahami cara-cara pembuatan bahan ajar secara benar, begitu juga dengan cara membuat dan Menyusun bahan ajar berbasis digital yang sangat dibutuhkan pada era IT/Globalisasi ini. Oleh karena itu menurut para guru-guru tersebut pelaksanaan pengabdian masyarakat ini sangat bermanfaat bagi mereka dan mereka berharap konsultasi maupun diskusi dapat terus berjalan dari group *whatapps* yang telah dibuat. Selain itu menurut para guru-guru yang tergabung dalam MGMP IPS Lampung Timur materi yang disampaikan oleh tim pengabdian pun sangat rinci dari awal hingga akhir sehingga peserta pelatihan merasa lebih mudah memahaminya.

KESIMPULAN

Hasil pemberian soal *pretest* sebanyak 20 soal yang diberikan kepada peserta pengabdian yang dihadiri oleh 32 peserta, rata-rata hasil *pretest* peserta yakni 6,51 hal ini menunjukkan

pemahaman guru mengenai pembuatan bahan ajar masih sangat kurang, Kemudian setelah dilakukan postest diperoleh rata-rata hasil yang diperoleh peserta pengabdian kepada masyarakat yakni 7,78 hal itu berarti menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman mengenai cara pembuatan dan penyusunan Bahan Ajar berbasis digital .

Kegiatan pelatihan yang meliputi penyampaian materi oleh tim dengan menggunakan beberapa metode seperti metode tanya jawab, metode diskusi dan metode pelatihan keterampilan. Hal itu memberikan perubahan yang cukup baik mengenai wawasan guru terhadap cara pembuatan bahan ajar. Selain itu dengan materi yang lengkap yang disampaikan oleh pemateri meliputi konsep bahan ajar, cara pembuatan bahan ajar, prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam membuat bahan ajar serta praktek dalam pembuatan bahan ajar yang kemudian praktek juga pembuatan dan penyusunan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi *Blendspace*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dendik Udi Mulyadi, dkk. *Pengembangan Media flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SMP*. Jurnal Pendidikan Fisika Vol 4 No 4 halaman 297
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. (1989). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: McMillan.
- Kusniyah & Hakim,L . (2019). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, Vol. 17 No.1.
- Lestari. 2013. *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata,I
- Mamentu,F.Y.2013. *Pengaruh media pembelajaran online blendspace terhadap hasil belajar siswa kelas XI Pada matapelajaran TIK Di SMAN 1 Tondano*, Jurnal Ilmiah Engineering and education , Vol 1 , No 4
- Martins, M. de L. (2015). *How to Effectively Integrate Technology in the Foreign Language Classroom for Learning and Collaboration*. Procedia - Social and Behavioral Sciences. Vol. 174, Halm. 77–84.
- Neng Nenden Mulyaningsih, dkk. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book*. Jurnal Pendidikan Fisika.Vol 1 No 1
- Pannen,P.,Riyanti,R.D,& Pramuki,B.E. 2007. *HYPERLITE Program : An ICT-based ODL for Indonesian Teachers Education I*. The 11th UNESCO APEID Conference on Revitalizing Hinger Education,1-14
- Prastowo,Andi.2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Viva Press
- Probadri,B.A .2017. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Riyana, C. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Universitas Terbuka.
- Rowntree, D. (1995). *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*. London: Kogan Page.
- Samsudin,A.,Suhandi,A.,Rusdiana, D.,&Karniawati,I.2016. *Preliminary Design of ICI-based Multimedia for Reconceptualizing ElectricConceptions at Universitas Pendidikan Indonesia* . In Journal of Physic Conference Series (Vol 737, No.1, p 012006) IOP Publishing
- Sari, P. (2015). *Memotivasi Belajar dengan Menggunakan E-Learning*. Jurnal Ummul Quro,6(2), 20–35.<http://ejournal.kopertais4.or.id/index.php/qur> a/issue/view/531
- Yusuf, Syamsul. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
-