

# **Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi LearningApps Guess The Word Pada Guru RA Al-Maqsudiyyah Kecamatan Tegalwaru**

Kakan Nurholipah, Finita Dewi, Suci Utami Putri

*Universitas Pendidikan Indonesia*

E-mail: [Kakannurholipah25@upi.edu](mailto:Kakannurholipah25@upi.edu)

## **Abstrak**

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru melalui penggunaan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word*. Bahan ajar digital menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word* yaitu model pembelajaran yang merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan. RA Al-Maqsudiyyah merupakan bagian dari kecamatan Tegalwaru Purwakarta. Rata-rata guru di RA Al-Maqsudiyyah mempunyai kesulitan dalam mengajar di era teknologi yang dalam kondisi pandemi pembelajaran di alihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan demikian yang menjadi permasalahan di RA Al-Maqsudiyyah adalah kurangnya pengetahuan guru untuk membuat bahan ajar digital di era yang serba teknologi saat ini. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya agar guru di RA Al-Maqsudiyyah dapat mengetahui bahan ajar digital salah satunya melalui kegiatan pelatihan. Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word* merupakan sebuah kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di RA Al-Maqsudiyyah. Sasaran program kegiatan pengabdian ini adalah guru RA Al-Maqsudiyyah di kecamatan Tegalwaru dengan jumlah 2 orang guru. Metode pelaksanaan pengabdian adalah sosialisasi, pelatihan dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian adalah bahan ajar digital menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang teknologi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat membangkitkan semangat belajar siswa.

**Kata Kunci:** pembuatan bahan ajar digital, aplikasi learningapps guess the word

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa yang sangat menentukan daya saing bangsa, sehingga sektor pendidikan harus terus menerus ditingkatkan mutunya. Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar nya informasi dan pengetahuan dari dan keseluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi. Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio. Dengan kemampuan ini pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan ke seluruh penjuru dunia, Kitao (Dalam Munir, 2017, hlm.6).

Shearer (Dalam Munir, 2017, hlm.17) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital memberikan kontribusi secara kuantitas terhadap interaksi belajar mengajar. Interaksi pada pembelajaran tatap muka sebenarnya terbatas, yaitu antara pengajar dengan pembelajar saja, namun pada pembelajaran digital interaksi pembelajaran lebih menyebar. Interaksi akan terjadi antara pembelajar dengan pembelajar, pembelajar dengan pengajar, pembelajar dengan lingkungan atau pembelajar dengan media. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi. Namun sebaliknya menjadi subjek atau pelopor dalam pengembangannya.

Di era teknologi yang semakin berkembang pesat pembelajaran yang mulanya tatap muka dan dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru sebagai pendidik dituntut memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhannya. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan pembelajaran menjadi lebih menarik dengan penggunaan pembelajaran digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* yang dapat menunjang peningkatan mutu pembelajaran di era digital. Dengan adanya pelatihan dalam membuat bahan ajar digital ini mengenalkan kepada guru mengenai pembelajaran digital melalui bahan ajar digital menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* di era teknologi saat ini dan cara membuat serta menggunakan bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *learningapps guess the word*. Kegiatan pengabdian yang dilakukan akan menghasilkan *game* edukasi melalui aplikasi *learningapps guess the word* yang digunakan sebagai bahan ajar digital.

## **KAJIAN TEORI**

### **a. Bahan Ajar Digital**

Bahan ajar merupakan salah satu perangkat penting pada saat guru memberikan materi karena bahan ajar dimaksudkan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk mendapatkan timbal balik pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sehingga keberadaan bahan ajar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar merupakan sebagai bahan yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksud ini bisa berupa bahan tertulis dan tidak tertulis. Dalam konteks lain bahan ajar akan bersinggungan dengan media pembelajaran yang semestinya memiliki fungsi sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. Bahkan dalam kasus tertentu, media pembelajaran dapat memberikan perlindungan ketika siswa harus mempelajari materi yang berbahaya seperti api atau sungai. Febiharsa & Djuniadi (Dalam Munawar, Hasyim & Ma'arif, 2020, hlm.311). Tujuan dari dikembangkannya bahan ajar berbasis digital agar proses belajar lebih fleksibel. Bahan ajar yang berbasis teknologi saat ini sudah cukup beragam dengan memunculkan visual, gambar, video, juga animasi yang dimaksudkan agar dapat menyampaikan pesan pembelajaran terhadap peserta didik.

Mahardhika (Dalam Munawar, dkk., 2020, hlm.318) bahwa bahan ajar digital semestinya berfokus pada kemudahan peserta didik dalam mencerna materi, dimana artinya media pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian peserta didik. Agar kemudian bahan ajar tidak hanya sebatas untuk menarik perhatian peserta didik, tetapi juga dapat membantu pencapaian perkembangan seperti yang telah dikemukakan dalam penelitian Ansadena & Doriza (Dalam Munawar, dkk., 2020, hlm.318) bahwa membuat bahan ajar perlu memperhatikan banyak aspek seperti moral dan perkembangan anak.

### **b. LearningApps Guess The Word**

*LearningApps* adalah aplikasi berbasis web 2.0 yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi *learningapps* ini tidak dimaksudkan untuk pembelajaran lengkap melainkan harus dikombinasikan dalam skenario pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aplikasi ini mudah digunakan serta diakses oleh peserta didik tanpa perlu memiliki akun. Guru dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk memperkaya bahan ajar dan mendorong peserta didik untuk belajar mandiri. Aplikasi ini tidak dapat menyimpan hasil peserta didik dalam bentuk laporan yang tersimpan, dengan demikian guru dapat meminta peserta didik untuk melakukan sebuah tangkapan layar di laptop atau *smartphone* setelah peserta didik selesai memainkan aplikasi *learningapps* yang berbasis pembelajaran jika hasil diperlukan. Aplikasi *learningapps* ini menyediakan fitur yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran. *Guess the word* (tebak kata) adalah menebak suatu kata dengan menyebutkan kata-kata tertentu sampai kata yang disebutkan benar. Tebak kata bisa digunakan sebagai model pembelajaran yang bisa mengembangkan keterampilan berbicara peserta didik. Tebak kata merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain dan berkompotensi Wedyawati (Dalam Atriliani, Nurashiah & Lyesmaya, 2019, hlm. 85). Dengan tebak kata peserta didik bisa belajar sambil bermain tetapi tidak merusak kaidah pembelajaran itu sendiri. Kelebihan dari tebak kata ini antara lain anak akan

mempunyai kekayaan bahasa, tebak kata ini sangat menarik sehingga setiap peserta didik ingin mencobanya, peserta didik menjadi tertarik untuk belajar, memudahkan menanam konsep pelajaran dalam ingatan peserta didik.

Berkaitan dengan topik yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini, maka perlu didukung dari penelitian-penelitian terdahulu diantaranya dalam penelitian (Munawar, Hasyim & Ma'arif, 2020) dengan judul desain pengembangan bahan ajar digital berbantuan aplikasi *animaker* pada PAUD di kabupaten pandeglang penelitian ini memberikan hasil bahwa bahan ajar digital yang menggunakan bantuan aplikasi *animaker* dianggap efektif untuk digunakan di PAUD. Dalam penelitian tersebut menggambarkan bagaimana pengembangan bahan ajar digital menggunakan *animaker* guru dapat lebih mudah mengoprasikan, karena cara kerja yang cukup mudah dan hanya memerlukan peralatan seperti laptop. Keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu bahan ajar digital menggunakan aplikasi *animaker* sedangkan penelitian sekarang bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word*. Adapun penelitian yang penulis paparkan adalah lebih menekankan pada pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *LearningApps Guess The Word* pada guru RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru.

## **METODE PENELITIAN**

Untuk mencapai kegiatan pengabdian ini, maka pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* pada guru RA AL-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi, Pelaksana melakukan sosialisasi mengenai pengenalan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* menjelaskan mengenai fungsi dari bahan ajar digital menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* kepada guru sehingga guru RA Al-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru dapat memahami dengan baik mengenai aplikasi *learningapps guess the word* sebagai bahan ajar digital .
2. Tahap pelatihan, dalam tahap ini pelaksana menyiapkan laptop untuk praktik yang dapat digunakan langsung oleh guru RA Al-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru dalam melakukan praktik apa yang akan diajarkan langsung oleh pelaksana. Guru RA AL-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru pelatihan melakukan praktik langsung terhadap laptop yang pelaksana sediakan dimulai dari mempersiapkan bahan-bahan pendukung seperti gambar-gambar yang dapat digunakan untuk isi dalam aplikasi *learningapps guess the word* yang dirancang. Pelaksana langsung mendampingi guru RA Al-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru untuk dapat mengikuti pelatihan yang diberikan.
3. Tahap evaluasi, evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan pendampingan percobaan aplikasi *learningapps guess the word* yang berhasil dibuat oleh guru RA Al-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru, dalam kegiatan pendampingan guru didampingi oleh pelaksana pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningspps guess the word* di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

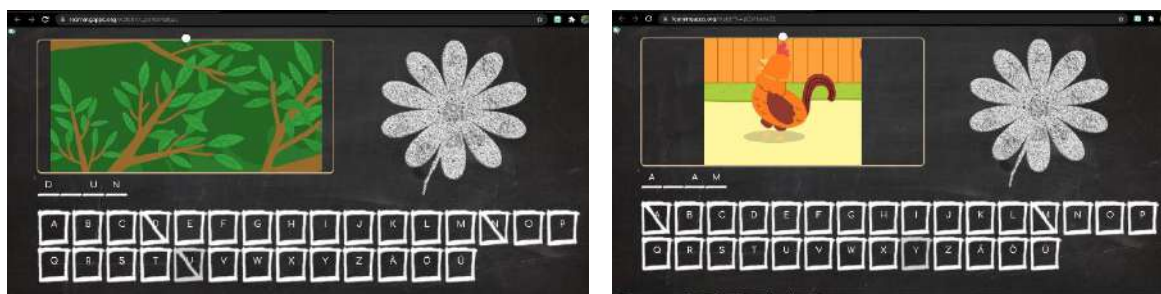
Berdasarkan pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* kepada guru RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru selama kegiatan berjalan, maka kegiatan pengabdian ini memberikan hasil diantaranya meningkatnya kualitas pembelajaran dan kompetensi guru serta pengetahuan dan pemahaman guru RA Al-maqsudiyah di kecamatan Tegalwaru secara lebih mengenai pentingnya bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* sebagai media pembelajaran digital di era teknologi saat ini sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan, meningkatnya keterampilan guru RA Al-maqsudiyah dalam membuat bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* secara baik dan menarik, guru RA Al-maqsudiyah membuat bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* secara mandiri untuk pembelajaran digital sebagai bahan ajar saat kegiatan pembelajaran. Pada saat pelaksanaan pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* guru RA Al-maqsudiyah terlihat sangat antusias dalam mengikuti setiap proses pelatihan berlangsung.

Kegiatan pertama dilakukan dengan sosialisasi terlebih dahulu materi mengenai pengenalan

bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word*, manfaat aplikasi *learningapps guess the word* dan cara membuat melalui aplikasi *learningapps guess the word* yang baik dan benar. Sehingga terjadilah umpan balik antar pelaksana dengan guru RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru dengan guru yang mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi yang sedang disampaikan oleh pelaksana. Proses selanjutnya setelah dilakukan sosialisasi mengenai bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* yaitu mengajak guru RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru secara bersama praktik dalam proses pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* dengan menggunakan sarana laptop yang pelaksana sediakan. Pelaksana pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* dipandu dan didampingi oleh pelaksana dimulai dari membuka aplikasi *browser*, mencari "*learningapps.org*" pada penelusuran *google chrome*, kemudian "*login*" untuk mendaftar di aplikasi *learningapps*, mengisi "*name/e-mail*" dan "*password*" kemudian klik "*login*", pilih "*create app*" untuk membuat aplikasi dalam *learningapps*, pilih "*guess the word*" untuk memilih *guess the word* dalam *learningapps*, pilih "*create new app*" untuk membuat aplikasi baru *guess the word*, klik "*app title*" untuk mengetik nama judul aplikasi, klik "*task description*" untuk mengetik kalimat perintah untuk aplikasi, mengisi "*hint*" untuk catatan soal dalam aplikasi yang bisa berupa (teks, gambar, teks ke audio, audio), mengisi "*searchword*" untuk mengetik jawaban dari "*hint*" diatas, pilih "*add another element*" untuk menambahkan elemen lain, mengisi "*feedback*", pilih "*finish editing and show preview*" untuk menyelesaikan pembuatan aplikasi, pilih "*save app*" untuk menyimpan aplikasi, copy "*link*" untuk membagikan URL sehingga dapat diakses oleh peserta didik.



**Gambar 1.** Proses pelatihan pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* dengan guru di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru



**Gambar 2.** Bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* yang berhasil dibuat oleh guru di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru

Mengingat hal tersebut merupakan pengalaman pertama bagi guru di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru, sehingga pada proses pendampingan dengan pelaksana pembuatan bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* guru mengalami kesulitan dan kendala di setiap prosesnya. Meskipun demikian guru RA Al-maqsudiyah tetap semangat dan antusias dalam mengikuti pelatihan sehingga proses pelatihan bisa berjalan sesuai dengan target pelaksanaan. Selanjutnya dilakukan proses evaluasi, evaluasi ini dilakukan secara langsung dengan melihat

penggunaan aplikasi *learningapps guess the word* yang diajarkan selama kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan melihat aplikasi *learningapps guess the word* apakah guru sudah dapat menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* dan membuat aplikasi *learningapps guess the word* untuk kegiatan pembelajaran sehingga menjadi sebuah aplikasi *learningapps guess the word* serta menyimpan sebuah aplikasi *learningapps guess the word* yang telah dibuatnya di “my suff”. Setelah di evaluasi guru sudah dapat membuat dan menyimpan aplikasi *learningapps guess the word* yang telah dibuatnya. Hasil penggunaan aplikasi *learningapps guess the word* oleh guru yang berupa aplikasi *learningapps guess the word* yang telah sesuai dengan tujuan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka atau pun pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang berupa bahan ajar digital.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan pada pengabdian kepada masyarakat ini yaitu kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi *learningapps guess the word* dengan sasaran guru di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan pengabdian ini meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru serta pengetahuan dan pemahaman guru secara lebih mengenai pentingnya bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* sebagai media pembelajaran digital di era teknologi saat ini sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatnya keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* secara baik dan menarik, guru membuat bahan ajar digital melalui aplikasi *learningapps guess the word* secara mandiri untuk pembelajaran digital sebagai bahan ajar saat kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini mendapat sambutan baik dan respon positif serta antusias dari guru. Dalam kegiatan pengabdian ini guru RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru menguasai dengan baik materi dalam penggunaan *learningapps guess the word* sebagai bahan ajar digital yang telah disampaikan. Bahan ajar digital yang telah dihasilkan melalui aplikasi *learningapps guess the word* dapat di terapkan di RA Al-maqsudiyah kecamatan Tegalwaru.

## **Referensi**

- Amalia, A. (2021). Memanfaatkan Learningapps Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Inovasi*, 4(3), 8-11. Retrieved from <http://jurnal.fmgmpsdidikkabbogor.com/index.php/jkpi/article/view/76>
- Atriliani, R., Nurasih, I., & Lyesmaya, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Model Tebak Kata Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 82-96. doi:<https://doi.org/10.37150/perseda.v2i2.427>
- Munawar, B., Ma'arif, M., & Hasyim, A. F. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310-321. doi: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.