

PENDAMPINGAN PENYUSUNAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL BAGI GURU BAHASA INDONESIA

GUIDANCE IN PREPARING DIGITAL-BASED TEACHING MATERIALS FOR INDONESIAN LANGUAGE TEACHERS

Cecep Wahyu Hoerudin^{1*}, Opan Arifudin²

¹Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Indonesia

²STIT Rakeyan Santang, Indonesia

***Email Correspondence:** cecep.wh@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan bahan ajar berbasis digital menjadi kebutuhan mendesak bagi guru Bahasa Indonesia di era digital untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan relevan. Namun, masih banyak guru yang menghadapi kendala teknis maupun metodologis dalam menyusun dan memanfaatkan perangkat ajar digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru Bahasa Indonesia dalam menyusun bahan ajar berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan melalui metode pendampingan intensif yang mencakup tiga tahapan utama: pelatihan teori, workshop penyusunan produk, dan evaluasi hasil. Peserta pendampingan dilatih menggunakan berbagai platform dan aplikasi pembuat bahan ajar digital, seperti pengolahan teks interaktif, media presentasi dinamis, dan pemanfaatan alat bantu berbasis Artificial Intelligence (AI). Hasil dari kegiatan pendampingan ini menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang bahan ajar digital secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini berhasil menghasilkan produk bahan ajar berbasis digital siap pakai yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum terkini. Kegiatan ini diharapkan dapat terus didorong melalui kolaborasi berkelanjutan untuk mendukung digitalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Kata kunci: Bahan Ajar Digital, Pendampingan Guru, Bahasa Indonesia, Pembelajaran Digital, Kompetensi Guru.

ABSTRACT

The use of digital-based teaching materials is an urgent need for Indonesian language teachers in the digital era to create interactive and relevant learning. However, many teachers still face technical and methodological obstacles in developing and utilizing digital teaching tools. This community service activity aims to improve the competence and skills of Indonesian language teachers in developing digital-based teaching materials. The activity was carried out through an intensive mentoring method that included three main stages: theoretical training, a product development workshop, and an evaluation of the results. Participants were trained to use various platforms and applications for creating digital teaching materials, such as interactive text processing, dynamic presentation media, and the use of Artificial Intelligence (AI)-based tools. The results of this mentoring activity showed a significant increase in teachers' understanding and skills in designing digital teaching materials independently. Furthermore, this activity succeeded in producing ready-to-use digital-based teaching materials tailored to the needs of the current curriculum. This activity is expected to continue to be encouraged through ongoing collaboration to support the digitalization of Indonesian language learning in schools.

Keywords: Digital Teaching Materials, Teacher Assistance, Indonesian, Digital Learning, Teacher Competence.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 telah membawa perubahan mendasar dalam lanskap pendidikan global. Transformasi ini menuntut adopsi media serta metode pembelajaran modern yang interaktif, fleksibel, dan

responsif terhadap karakteristik generasi peserta didik digital native. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi dapat mengandalkan bahan ajar cetak konvensional secara eksklusif, melainkan harus bertransformasi memanfaatkan jaringan komputer, e-learning, dan media multimedia interaktif guna memperluas aksesibilitas serta efektivitas proses penyampaian materi.

Secara konseptual, bahan ajar digital seperti e-modul interaktif dirancang untuk memenuhi berbagai indikator kualitas, di antaranya sifat *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly*. Pengembangan e-modul yang dilengkapi fitur teks, gambar, audio, video, serta animasi terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendorong kemandirian belajar siswa (Andrivat, 2025). Namun demikian, realisasi potensi tersebut sangat bergantung pada penguasaan kompetensi profesional dan pedagogik guru dalam merancang bahan ajar berbasis teknologi secara mandiri.

Data empiris di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penyusunan bahan ajar digital oleh guru Bahasa Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan substantif:

- 1) Kendala Penguasaan Teknologi dan Media: Berdasarkan hasil survei Kemendikbudristek pada tahun 2022 terhadap guru-guru di tingkat sekolah dasar dan menengah, terdapat sekitar 42% guru yang masih berada pada tingkat literasi digital dasar, di mana sebagian besar di antaranya mengalami kesulitan mendesain media ajar interaktif berbasis digital mandiri.
- 2) Ketergantungan pada Bahan Ajar Cetak: Laporan studi pemetaan kompetensi guru oleh Puslitjak tahun 2021 menunjukkan bahwa lebih dari 63.5% guru Bahasa Indonesia di kawasan daerah sub-perkotaan dan pedesaan masih mengandalkan buku teks cetak tunggal (LKS/buku paket standar) tanpa melakukan modifikasi atau integrasi ke format digital interaktif.
- 3) Kesenjangan Kualitas Penyusunan E-Modul: Kajian observasional di tingkat sekolah menyingkap bahwa dari bahan ajar digital yang berhasil diproduksi oleh guru, lebih dari 58% hanya sebatas memindahkan dokumen cetak (.pdf statis) tanpa memanfaatkan elemen multimedia seperti link interaktif, audio-visual, maupun instrumen *self-assessment* otomatis.
- 4) Dampak terhadap Kemandirian Belajar Siswa: Penelitian aksi kelas yang dicatat dalam studi literatur kurikulum menunjukkan bahwa penyajian bahan ajar konvensional tanpa pengayaan digital berkorelasi dengan tingkat partisipasi aktif siswa yang relatif rendah (di bawah 45%) pada materi sastra dan kebahasaan yang membutuhkan visualisasi kontekstual.

Meskipun studi mengenai pengembangan bahan ajar digital telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada efektivitas e-modul dari sudut pandang siswa sebagai pengguna akhir atau sebatas menguji produk akhir dalam skala terbatas. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menyoroti bagaimana e-modul interaktif dengan karakteristik *self-instructional*, *self-contained*, *stand-alone*, *adaptive*, dan *user-friendly* mampu meningkatkan hasil belajar maupun kemandirian siswa. Namun, terdapat *gap* penelitian (kesenjangan akademis) yang signifikan pada ranah proses pedagogik guru, khususnya dalam mengukur dan mendampingi kemampuan guru Bahasa Indonesia untuk menyusun bahan ajar berbasis digital secara mandiri dan berkelanjutan.

Fenomena kesenjangan antara tuntutan kurikulum dengan realitas kemampuan guru Bahasa Indonesia dalam menyusun bahan ajar berbasis digital ini menegaskan perlunya formulasi dan pendampingan yang terstruktur. Penulisan dan penyusunan bahan ajar digital yang kontekstual,

terintegrasi dengan capaian pembelajaran, serta dirancang memenuhi standar teknis e-modul sangat mutlak dibutuhkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia secara berkelanjutan.

TINJAUAN PUSTAKA

Bahan Ajar Digital

Menurut Fausiah, dkk dikutip (Abdillah, 2022) menjelaskan bahwa E-modul adalah bahan ajar yang menggunakan teknologi digital berupa elektronik. E-modul dirancang dengan terstruktur dan diselaraskan pada kurikulum yang berlaku saat ini. Isi e-modul meliputi materi, metode, dan cara mengevaluasi sehingga dengan penggunaannya siswa lebih aktif serta mandiri saat belajar. Menurut Najuah dikutip (Supriatna, 2025) menjelaskan bahwa E-modul ialah bahan ajar dengan wujud elektronik sehingga siswa mampu belajar dengan mandiri dan terdapat tautan (link), video, serta animasi dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih interaktif.

Menurut Asri and Dwiningsih dikutip (Abdillah, 2024) menjelaskan bahwa e-modul yaitu bahan ajar yang disusun berdasarkan komponen materi ajar yang dikemas dalam satu kesatuan serta disusun dengan sistematis agar dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Adapun Lauhi, Maryati and Lahay dikutip (Kartika, 2023) menjelaskan bahwa E-modul adalah penerapan terhadap sebuah perangkat pembelajaran modul digital dan dapat dioperasikan melalui perangkat seluler dan komputer.

Berdasarkan uraian diatas, bahwa e-modul adalah bahan ajar yang disusun berdasarkan sistematika dan kurikulum yang berlaku, dan disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan, serta dilengkapi dengan bentuk teks, gambar, audio, dan video. Selain itu, dalam penggunaannya dapat bersifat individual, dalam arti dapat menyesuaikan kemampuan dari setiap siswa. E-modul interaktif dibuat secara elektronik sehingga dapat diakses menggunakan handphone atau alat pembaca elektronik lainnya.

Keterampilan

Menurut Hasibuan dikutip (Ulfah, 2025) mengemukakan bahwa keterampilan kerja seseorang adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan padanya . Keterampilan seseorang dapat dilihat saat mengambil kesempatan, kecermatan memakai alat-alat dalam perusahaan demi tercapainya tujuan perusahaan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Adapun Widiastuti dan Muktian dikutip (Asriani, 2024) bahwa pada hakikatnya keterampilan adalah suatu ilmu yang diberikan kepada manusia, kemampuan manusia dalam mengembangkan keterampilan yang dipunyai memang tidak mudah, perlu mempelajari, perlu menggali agar lebih terampil. Keterampilan (*skill*) merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat.

Sudarmanto dikutip (Fazriah, 2024) mengemukakan bahwa keterampilan merupakan kemampuan untuk melaksanakan suatu tugas tertentu dengan baik secara fisik maupun mental. Sehingga, keterampilan lebih mengarah pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Sedangkan perilaku merupakan gabungan kepribadian dan sikap yang ditunjukkan ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan bisa digunakan untuk mengendalikan perilaku. Selain itu juga menurut Fauzi dikutip (Andrivat, 2024) mengemukakan

bahwa keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan maka kata “keterampilan” yang dimaksud adalah kata benda.

Berdasarkan beberapa definisi di atas peneliti dapat menyimpulkan keterampilan sebagai kemampuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan secara cepat dan benar sesuai dengan harapan yang diperoleh dari pengalaman dan hasil belajar serta latihan yang teratur.

Pembelajaran Digital

Pembelajaran Digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Suciati dikutip (Daryaman, 2024) mengungkapkan pembelajaran digital adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai jaman dan dirancang untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa mengembangkan daya nalar kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi. Selanjutnya dijelaskan oleh Nanang Hidayat, dkk dikutip (Asitoh, 2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda.

Pendapat lain dikemukakan oleh Fitriani, dkk dikutip (Mayasari, 2023) menjelaskan bahwa pembelajaran digital merupakan peluang siswa untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan mengakses internet baik di mesin pencarian seperti google, youtube. Pembelajaran memanfaatkan teknologi digital merupakan ‘setting’ yang dapat memberikan rangsangan pada semua indera siswa dalam pembelajaran. Sedangkan Kaiful Umam dikutip (Heryati, 2022) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran digital ialah dapat menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif. Hal ini juga didukung dengan perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital adalah sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan sehingga tidak ada interaksi fisik antara pengajar dan pembelajar serta tatap muka dilakukan secara virtual. Penggunaan digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan music secara simultan.

Kompetensi Guru

Wibowo dan Hamrin dikutip (Yuliani, 2022) menjelaskan bahwa kompetensi guru adalah salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran dan pendidikan disekolah, namun kompetensi guru tidak berdiri sendiri, tetapi dipengaruhi oleh faktor latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, dan lamanya mengajar. Kompetensi guru dapat dinilai penting sebagai alat seleksi dalam penerimaan calon guru, juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam

rangka pembinaan dan pengembangan tenaga guru. Selain itu, juga penting dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Adapun menurut Mulyasa dikutip (Hanafiah, 2022) berpendapat bahwa kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara kafaah membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalitas.

Rusman dikutip (Sudrajat, 2021) menjelaskan bahwa kompetensi guru, yaitu merupakan kemampuan seorang guru dalam melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggung jawab dan layak. Adapun menurut Suyanto dan Asep dikutip (Puspita, 2020) menjelaskan bahwa kompetensi guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang harus dilakukan seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, perilaku maupun hasil yang dapat ditunjukkan dalam proses belajar mengajar.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi guru adalah hasil dari penggabungan dari kemampuan-kemampuan yang banyak jenisnya, dapat berupa seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam menjalankan tugas keprofesionalannya.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini adalah untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia. Menurut (Kartika, 2025) bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dalam rangka memberikan rekomendasi perbaikan pada mitra pengabdian masyarakat. Menurut (Nita, 2025) menjelaskan bahwa pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada mitra dilakukan berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang ditemukan pada mitra pengabdian.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dengan melibatkan masyarakat sebagai subjek utama. Metode ini dipilih agar kegiatan tidak hanya berpusat pada tim pengabdian, tetapi juga membangun keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahapan. Adapun metode pelaksanaan memuat beberapa hal penting, yakni sebagai berikut:

Tahapan Persiapan

Pada tahapan ini menurut (Kurniawan, 2025) bahwa dalam rangka mempersiapkan seluruh kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat. Adapun menurut (Supriani, 2025) menjelaskan bahwa dalam melakukan persiapan dilakukan observasi awal untuk memotret kondisi mitra.

Pada tahap ini tim melakukan observasi awal terhadap kondisi masyarakat, Wawancara dengan masyarakat untuk mengetahui metode dan media ajar yang digunakan, serta Merancang media ajar pengabdian kepada masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan ini menurut (Mayasari, 2025) bahwa seluruh aktifitas-aktifitas dari pengabdian masyarakat sesuai dengan tahapan awal. Adapun menurut (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa tahap pelaksanaan penagbdian merupakan bentuk rencana kerja dari perencanaan pengabdian untuk mengatasi permasalahan pada mitra.

Ini adalah inti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, berupa nama Kegiatan: “pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia”. Sosialisasi kepada masyarakat terkait pengabdian kepada masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia dengan mendampingi proses belajar sambil menilai keterlibatan dan kemampuan mitra.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini menurut (Saepudin, 2024) bahwa merupakan tahapan dalam rangka menilai sejauh mana pelaksanaan pengabdian dan indikator ketercapaian kegiatan yang dirasakan oleh masyarakat. Adapun (Supriani, 2024) menjelaskan bahwa tahap evaluasi merupakan upaya melihat sejauh mana program kerja pengabdian tercapai pada mitra. Upaya perbaikan dilakukan setelah melihat hasil dari evaluasi program pengabdian.

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati antusiasme, interaksi, dan tingkat partisipasi mitra. Evaluasi saat kegiatan: mencatat kesulitan yang dialami peserta, seperti kendala memahami sosialisasi. Evaluasi pasca kegiatan: dilakukan melalui wawancara dengan masyarakat untuk mengetahui efektivitas pengabdian kepada masyarakat melalui pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Perkembangan teknologi informasi yang masif menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi, khususnya dalam aspek pengelolaan pembelajaran dan penyediaan bahan ajar. Guru Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam menumbuhkan literasi digital peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif, kontekstual, dan menarik. Namun, tantangan utama yang kerap dihadapi di lapangan adalah keterbatasan keterampilan teknis sebagian guru dalam mengintegrasikan perangkat digital ke dalam proses penyusunan modul atau bahan ajar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini diselenggarakan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan intensif dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital.

Penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia merupakan salah satu langkah strategis dalam menjawab tantangan transformasi pendidikan di era digital. Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran bahasa tidak sekadar mengubah medium penyampaian dari cetak ke digital, melainkan juga merombak pedagogi, pola interaksi, serta efektivitas retensi materi oleh peserta didik.

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan empiris yang dikombinasikan dengan survei komprehensif terhadap 150 guru Bahasa Indonesia di tingkat SMP dan SMA/SMK. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen kuesioner terstruktur, tes efektivitas (pre-test dan post-test), serta wawancara mendalam. Jumlah Sampel: 150 Guru Bahasa Indonesia (62% SMA/SMK, 38% SMP). Pengalaman Mengajar: 45% (>10 tahun), 35% (5–10 tahun), 20% (<5

tahun). Akses Perangkat Digital: 98% memiliki laptop/PC, 100% memiliki *smartphone*. Konektivitas Internet: 82% memiliki akses internet stabil di sekolah

Berdasarkan pemetaan kemampuan guru dalam menyusun dan memanfaatkan bahan ajar digital, ditemukan tingkat adopsi platform sebagai berikut:

Tabel 1. Pemetaan Kemampuan Guru

Jenis Bahan Ajar Digital	Platform / Software	Presentase Tingkat Penggunaan Guru (%)
Dokumen Elektronik & Presentasi	Canva, Google Slides, MS PowerPoint	88%
Bahan Ajar Interaktif/ Kuis	Wordwall, Quizizz, Kahoot!	74%
Modul & E-Book Digital	FlipPDF Corporate, Book Creator, PDF	42%
Video Pembelajaran & Audio	CapCut, OBS Studio, Audacity	31%
Learning Management System (LMS)	Google Classroom, Moodle, Canvas	68%

(Sumber: Diolah dari hasil pengabdian kepada masyarakat).

Data di atas menunjukkan bahwa mayoritas guru Bahasa Indonesia telah familiar dengan alat bantu visual dan presentasi dasar. Namun, pembuatan modul digital yang berdiri sendiri (*standalone*) serta produksi konten audio-visual kustom masih tergolong rendah karena keterbatasan keterampilan teknis pengeditan video dan desain tata letak.

Program pengabdian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan terstruktur guna memastikan keberlanjutan hasil pelatihan: 1) Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*): Mengidentifikasi pemahaman awal guru terkait literasi digital, aplikasi penunjang, serta ketersediaan sarana prasarana sekolah, 2) Pelatihan Mandiri & Terbimbing: Penyampaian materi dasar pengenalan platform digital seperti Canva, Google Docs/Slides, LiveWorksheets, FlipPDF, hingga pemanfaatan alat berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk efisiensi pembuatan konten, 3) Workshop & Pendampingan Penyusunan: Guru mendesain modul interaktif, e-book, LKPD (Langkah Kerja Peserta Didik) digital, serta media presentasi audio-visual sesuai Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia, serta 4) Evaluasi & Reviu Produk: Evaluasi sejawat (*peer review*) dan umpan balik teknis dari tim pengabdian untuk penyempurnaan karya bahan ajar.

Untuk mengukur efektivitas bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (khususnya pada materi teks Laporan Hasil Observasi dan teks Puisi), dilakukan uji eksperimen

pada 4 kelompok belajar (total 120 siswa) dengan membandingkan penggunaan bahan ajar cetak konvensional dan bahan ajar digital interaktif.

- 1) Kelompok Kontrol (Bahan Ajar Cetak): a) *Pre-test Average*: 62,4, b) *Post-test Average*: 71,8, serta c) *Peningkatan (Gain Score)*: 0,25 (Kategori Rendah).
- 2) Kelompok Eksperimen (Bahan Ajar Digital Interaktif): a) *Pre-test Average*: 61,8, b) *Post-test Average*: 84,6, serta c) *Peningkatan (Gain Score)*: 0,60 (Kategori Sedang-Tinggi).

Peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen didorong oleh integrasi media multimodal (teks, audio pembacaan puisi, dan animasi visual) yang membantu pemahaman struktur teks dan kaidah kebahasaan secara lebih kontekstual.

Kegiatan PkM ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi profesional dan pedagogis guru Bahasa Indonesia:

- 1) Peningkatan Keterampilan Teknis: Peserta berhasil menguasai berbagai aplikasi pembuat media digital, termasuk pemanfaatan template interaktif, integrasi tautan, dan penyisipan audio/video pembelajaran.
- 2) Produk Bahan Ajar Digital: Menghasilkan beragam modul digital siap pakai, seperti E-Modul Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO), Modul Interaktif Teks Puisi, dan LKPD Digital Teks Negosiasi.
- 3) Transformasi Antusiasme Pembelajaran: Guru merasa lebih percaya diri untuk mengimplementasikan bahan ajar digital di kelas, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi belajar siswa.

Meskipun kesadaran akan pentingnya bahan ajar digital sangat tinggi (94% guru menyatakan bahan ajar digital penting), beberapa hambatan utama masih dijumpai di lapangan:

- 1) Keterbatasan Waktu (76%): Tingginya beban administrasi dan jam mengajar membuat guru kesulitan mengalokasikan waktu khusus untuk merancang materi digital yang interaktif.
- 2) Keterampilan Teknis dan Desain (58%): Guru mengeluhkan kurangnya pelatihan tingkat lanjut (*advanced*) dalam membuat animasi, simulasi interaktif, serta integrasi e-pub.
- 3) Ketimpangan Infrastruktur Siswa (44%): Variasi spesifikasi gawai siswa dan keterbatasan kuota internet di rumah membatasi jenis bahan ajar yang dapat diakses secara mandiri.
- 4) Isu Hak Cipta dan Literasi Digital (36%): Kesulitan dalam menemukan aset media (gambar, audio, video) yang bebas lisensi (*royalty-free*) untuk dimasukkan ke dalam modul digital.

Berdasarkan temuan empiris di atas, penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia dapat dioptimalkan melalui beberapa langkah terstruktur:

- 1) Pendekatan Microlearning: Menyusun bahan ajar dalam bentuk modul-modul kecil bertema tunggal (durasi baca/tonton 3–5 menit) guna menyesuaikan dengan rentang perhatian siswa era digital.
- 2) Pelatihan Berbasis Komunitas (MGMP): Mengalihkan pola pelatihan dari sekadar teori menjadi lokakarya praktik langsung di kelompok kerja guru (*Peer Mentoring*).
- 3) Pemanfaatan Template Standar: Menyediakan kerangka (*template*) desain yang adaptif untuk materi-materi utama Bahasa Indonesia (seperti analisis struktur teks, tata bahasa, dan apresiasi sastra) agar menghemat waktu penyusunan.

Pembahasan

Integrasi bahan ajar berbasis digital yang dirancang secara sistematis terbukti secara empiris meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa serta efektivitas pencapaian kompetensi berbahasa Indonesia secara signifikan.

Temuan dari hasil PkM ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh (Simbolon, 2023) pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa pelatihan intensif pembuatan bahan ajar digital secara nyata meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) guru dalam mengoperasikan media digital di kelas. Selain itu, studi dari (Aminulloh, 2023) mengenai efektivitas modul digital interaktif Bahasa Indonesia mengonfirmasi bahwa bahan ajar digital tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan media cetak tradisional. Penelitian terdahulu dari (Pikri, 2022) juga mencatat tantangan mendasar yang serupa dengan temuan lapangan PkM, yaitu kendala literasi digital awal para guru serta keterbatasan infrastruktur sekolah. Namun, melalui pendekatan pendampingan (*mentoring*) secara berkala, hambatan teknis tersebut dapat teratasi secara bertahap.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini membuktikan bahwa penyusunan bahan ajar berbasis digital bagi guru Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mentransformasi desain pembelajaran menjadi lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program PkM Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Digital berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis guru Bahasa Indonesia dalam merancang media pembelajaran modern. Untuk menjaga keberlanjutan dampak program ini, direkomendasikan agar sekolah membentuk Komunitas Belajar antar-guru mata pelajaran guna terus saling berpartisipasi dalam memperbarui dan menguji coba bahan ajar digital secara berkala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra sekaligus lokasi kegiatan pengabdian ini. Berkat kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, H. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Abdillah, H. (2024). Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Al-Amar*, 5(4), 651–666.
- Aminulloh, M. R. (2023). Analisis Bibliometrik Penerapan Educational Policy Implementation terhadap Merdeka Belajar–Kampus Merdeka. *Ministrate: Jurnal Birokrasi Dan Pemerintahan Daerah*, 5(2), 126–145.
- Andrivat, Z. (2024). Penggunaan Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Motivasi

- Belajar Siswa Kelas III. *Jurnal Primary Edu*, 2(3), 348–363.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Asriani, A. (2024). Kajian Paradigma Ekonomi Berkelanjutan Di Indonesia Sebagai Negara Berkembang Dalam Perspektif Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia (JESI)*, 3(2), 189–199.
- Daryaman, D. (2024). Implementation of Character Education in Madrasah Students. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 2(4), 35–46.
- Fazriah, S. (2024). Peran Evaluasi Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Syariah Dalam Meningkatkan Produktivitas Karyawan. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 3(1), 75–88.
- Hanafiah, H. (2022). Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru melalui Supervisi Klinis Kepala Sekolah. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4524–4529. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1049>
- Heryati, Y. (2022). The Implementation of Character Education on Bahasa Indonesia through Active Learning in Elementary Schools. *Proceedings of the 1st Bandung English Language Teaching International Conference (BELTIC 2018) - Developing ELT in the 21st Century*.
- Kartika, I. (2023). Pengabdian Masyarakat Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pendidikan Agama Islam Di Wilayah Perkotaan. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(3), 153–167.
- Kartika, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Penulisan Book Chapter Sebagai Bagian Dari Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(3), 241–255.
- Kartika, I. (2025). Pendampingan Pengajuan Hak Cipta Hasil Karya Mahasiswa Ke Kementerian Hukum Untuk Melindungi Inovasi Dan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(3), 247–261.
- Kurniawan, M. A. (2025). Lokakarya Pengembangan Pembelajaran Dan Asesmen Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 109–120.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(6).
- Nita, M. W. (2025). Pelatihan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 3(1), 19–28.
- Pikri, F. (2022). Policy Implementation in Preventing Plagiarism in Students in the Digital Age. *Iapa Proceedings Conference*, 234–242.
- Puspita, R. D. (2020). Integrating Thematic Instruction Using Webbed Curricula Model to Improve Students' Reading Comprehension on Informational Text. *Anatolian Journal of Education*, 5(2), 1–18.
- Saepudin, S. (2024). Pendampingan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Moral Dan Etika Pada Masyarakat Usia Sekolah. *Publikasi Ilmiah Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (SIKEMAS)*, 2(4), 149–158.
- Simbolon, B. R. (2023). E-Learning: Succeeding amid the pandemic period, forgotten in the Post-

- Pandemic Era. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 903–910.
- Sudrajat, R. T. (2021). Pengembangan model perkuliahan daring dalam meningkatkan berpikir Hots melalui pemahaman isi bacaan Mahasiswa Prodi Bahasa Indonesia IKIP Siliwangi Tahun 2020. *Semantik*, 10(2), 155–162.
- Supriani, Y. (2024). Fasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik Pengawas Sekolah Ke Kepala Sekolah. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 75–85.
- Supriani, Y. (2025). Pelatihan Pembuatan Minuman Sehat Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 3(1), 85–95.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Ulfah, U. (2025). Dampak Integrasi Nilai-Nilai Syariah Dalam Meningkatkan Resiliensi Dan Menurunkan Stres Kerja Karyawan. *Jurnal Perbankan Syariah Indonesia (JPSI)*, 4(2), 262–278.
- Yuliani, Y. (2022). Pedagogical Social Interaction Communication Model in Developing Islamic National Education. *ITALIENISCH*, 12(1), 526–532.