

Development of Interactive Teaching Materials at SMP Negeri 3 Nusawungu Cilacap Regency

Idah Rahmayanti

Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas Merdeka Jakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.305](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.305)

Submitted:

March 2, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

*development, teaching
materials, interactive*

ABSTRACT

The purpose of writing is to develop interactive teaching materials as material for teachers and students in the implementation of the learning process. Therefore, it is necessary to develop innovative teaching materials, so that students can achieve mastery learning. The research subjects were teachers of SMP N 3 Nusawungu grades 7, 8 and 9. Data collection tools were used through observation and interviews. The research data analysis technique is interactive analysis which includes data collection, data presentation and conclusions. The results showed that: there was awareness of the teachers of SMP Negeri 3 Nusawungu in developing interactive teaching materials. It can be seen that the teacher is able to create a variety of teaching materials with the style and competence of each teacher. The tangible form appears in the form of various interactive teaching materials.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Idah Rahmayanti

Pascasarjana Pendidikan IPS,

Universitas Merdeka Jakarta

Email: buidahrahmayanti@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, realistis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu [1]

Bahan ajar yang digunakan didalam pembelajaran harus bersifat interaktif sehingga tepat guna sesuai dengan kodrat zaman anak dan ada daya tarik tersendiri dari media tersebut. Sejalan dengan itu menurut Prastowo, (2015:328), kata “interaktif” mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Dengan demikian, bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan [2].

Bahan ajar menurut Dick & Carey (1996:229) merupakan seperangkat materi/substansi yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik dalam kegiatan

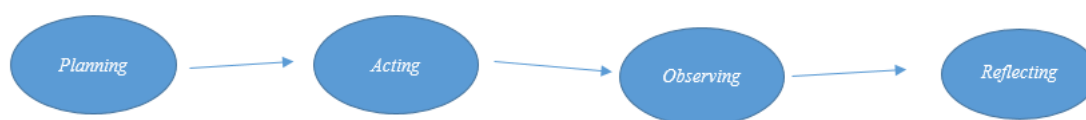
pembelajaran. Bahan ajar juga diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar [3]

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar interaktif sebagai materi guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan bahan ajar interaktif yang inovatif, dikemas secara menarik dengan memadukan berbagai kombinasi gambar, video, dan animasi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, namun penyusunan bahan ajar digital ini tetap perlu mempertimbangkan konten/isi materi yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan dan kebutuhan peserta didik agar lebih memotivasi siswa dalam mencapai ketuntasan belajar [4].

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena pendekatan kualitatif sesuai dengan penelitian ini berdasarkan pertimbangan waktu, keakuratan, instrumen yang digunakan dan analisis data. Pendekatan kualitatif yang dideskripsikan secara rinci bersifat induktif, mudah, akurat sehingga peneliti akan lebih mudah mendeskripsikan penelitian ini. Lokasi penelitian berada di SMPN 3 Nusawungu, sedangkan objek penelitian adalah guru SMPN 3 Nusawungu. Skema penelitian mencakup empat bagian tahapan yakni: 1) perencanaan (planning), 2) tindakan (acting), 3) pengamatan (observing), dan 4) refleksi (reflecting). Media penelitian yang dimaksud digambarkan dengan skema berikut ini:

Gambar.1. Peta konsep penelitian



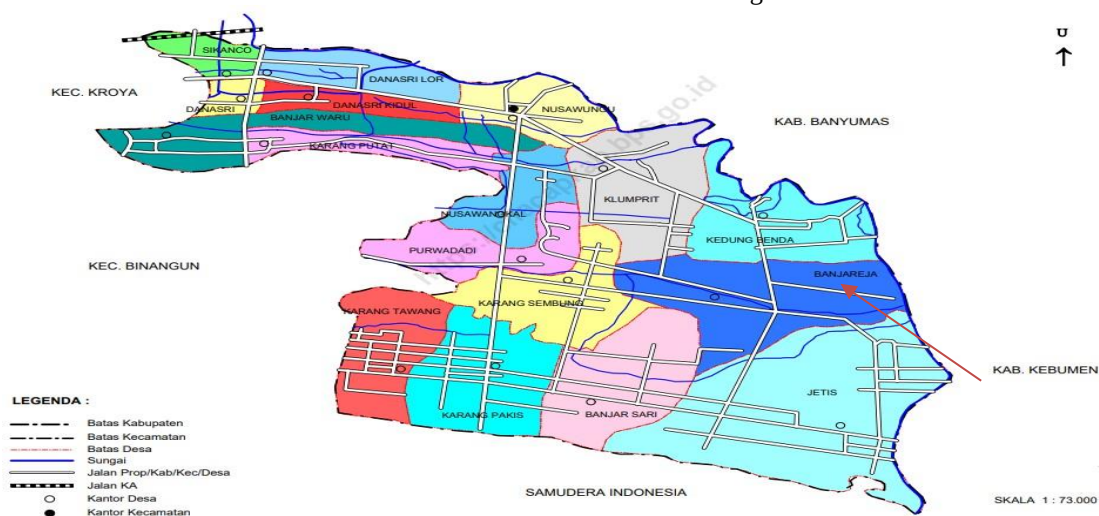
Pada tahap perencanaan dimulai dengan Menyusun RPP berdiferensiasi disesuaikan dengan silabus, untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, dilanjutkan Tindakan berupa pembuatan desain bahan ajar interaktif sesuai dengan perkembangan kodrat zaman anak agar pembelajaran lebih bermakna, kemudian melaksanakan pengamatan saat pembelajaran apakah sesuai dengan keinginan peserta didik melalui lembar kuisioner dan tahap terakhir adalah melakukan refleksi dari hasil kuisioner tersebut, untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Pada tahap perencanaan dihasilkan permasalahan pembelajaran di SMPN 3 Nusawungu, guru masih banyak menggunakan metode konvensional sehingga siswa tidak fokus dan tidak tertarik dalam pembelajaran, selanjutnya dibentuklah komunitas praktisi dalam menyusun Strategi Pembelajaran dimulai dengan Menyusun RPP berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Gambar.2. Lokasi SMPN 3 Nusawungu



Lokasi SMPN 3 Nusawungu-Cilacap

- b. Selanjutnya pada tahap Tindakan, mulai menyusun Strategi Pembelajaran yang digunakan antara lain dengan menggunakan inovasi bahan ajar interaktif, dengan media bervariasi seperti Canva, Quisis, Fimora, Flip, Power point, Google site. E-modul merupakan bahan ajar yang interaktif, dikarenakan menurut Prastowo (2013:370) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, dan grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah, sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar [5].
- c. Pada tahap pengamatan saat pembelajaran apakah sesuai dengan keinginan peserta didik melalui lembar kuisioner diperoleh hasil tingkat ketertarikan dari peserta didik sebagai berikut, (kuisioner dilaksanakan per kelas dengan jumlah rombongan belajar 32 siswa).

Tabel 1. Tingkat Ketertarikan peserta didik dengan penggunaan bahan ajar interaktif

Tingkat Ketertarikan	Jumlah	Persentase (%)
Tertarik	32	100%
Tidak tertarik	0	0

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

- d. Setelah melihat tingkat ketertarikan peserta didik melalui lembar kuisioner, kemudian tahap refleksi dimana didapat hasil sebagai berikut :
 1. Menumbuhkan kesadaran guru SMPN 3 Nusawungu, bahwa dengan ikut dalam komunitas praktisi dan belajar mengembangkan diri, berlatih menggunakan media inovatif bahan ajar interaktif, menambah keyakinan para guru akan kemampuan pembelajaran yang bisa memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, sehingga guru menjadi lebih percaya diri dan lebih professional.
 2. Semakin menambah semangat dan motivasi peserta didik bahwa mengikuti pembelajaran yang menarik lebih memudahkan dalam belajar efektif dan efisien sehingga menjadikan pembelajaran yang bermakna, karena pendidik telah memiliki kesadaran terhadap profesi pengembangan diri yang aktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini terlihat adanya inovasi bahan ajar interaktif yang telah dibuat.
 3. Dari table 1 dapat di ambil kesimpulan bahwa variable strategi pembelajaran menggunakan inovasi bahan ajar interaktif (X) berpengaruh terhadap tingkat ketertarikan dalam pembelajaran disekolah bagi peserta didik SMPN 3 Nusawungu (Y).

Penelitian dan pengembangan ini merupakan bentuk upaya untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, praktis, dan efektif. Upaya tersebut dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di sekolah mengenai kurangnya media pembelajaran [6].

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menghasilkan suatu bahan ajar yang mampu memberikan pemahaman melalui pengalaman yang lebih konkret kepada siswa. Bahan ajar interaktif ini diharapkan dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah agar lebih optimal dan mampu membantu guru yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan [7].

4. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Strategi pembelajaran yang menarik digunakan oleh guru saat pembelajaran dikelas adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan inovasi bahan ajar interaktif yang memenuhi kebutuhan belajar peserta didik
- b. Penelitian ini telah menghasilkan inovasi bahan ajar interaktif menggunakan berbagai media bervariasi, seperti Canva, Flip, Fimora, dan Powerpoint, dengan tingkat ketertarikan siswa dari hasil observasi dalam mempelajari bahan ajar interaktif termasuk dalam kategori sangat tertarik dengan tingkat motivasi tinggi dan dari hasil angket kuisioner 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Gürbilek, "Definisi Pengembangan," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2015.
- [2] U. Muzayanah, "Penggunaan Bahan Ajar Interaktif POSDAHUT untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar IPS di Kelas VII-D Semester Gasal SMPN 2 Wedarijaksa Tahun 2018/2019," *Forum Ilmu Sos.*, vol. 47, no. 1, p. 47, 2020.
- [3] W. Wijayanti and I. Zulaicha, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma," *Seloka - J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 94–101, 2015.
- [4] Y. FH, S. Fatimah, and I. Barlian, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro," *J. PROFIT Kaji. Pendidik. Ekon. dan Ilmu Ekon.*, vol. 8, no. 1, pp. 36–46, 2021, doi: 10.36706/jp.v8i1.13875.
- [5] R. Aryawan, I. G. S. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran ips di smp negeri 1 singaraja," *J. EDUTECH Univ. Pendidikan Ganesha*, vol. 6, no. 2, pp. 180–191, 2018.
- [6] B. L. Putry, "PENGEMBANGAN KOMIK ONLINE BERBASIS CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT KELAS X SMA N 11 YOGYAKARTA merupakan salah satu kegiatan pendidikan dalam bentuk kerja sama . PENDAHULUAN Pendidikan merupakan bentuk upaya dalam meningkatkan hasil," *J. Artic.*, 2021.
- [7] D. Siti, M. Audina, E. Kosasih, and R. Respati, "PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Bahan Ajar (Handout) Ritmis untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *J. Artic.*, vol. 5, no. 3, pp. 276–286, 2018.