

Jurnal

by Jurnal Sesuai Template

Submission date: 08-Mar-2023 11:52AM (UTC+0700)

Submission ID: 2031836852

File name: JUURNAL_JADI_SESUAI_TEMPLATE_-_uji_turnitin.docx (75.44K)

Word count: 2408

Character count: 15398

**INOVASI PEMBELAJARAN:
PENINGKATAN *STUDENT WELL-BEING*
MELALUI BAHAN AJAR DIGITAL**

Suhendra¹, Tri Mahajani²,
Mouhamad Ginanjar
Ganeswara³, Eka Suhardi⁴, Nur
Rahmawati⁵,
Windi Kartika⁶

- 1) PBS Indonesia, Universitas Pakuan
2) PBS Indonesia, Universitas Pakuan
3) PBS Indonesia, Universitas Pakuan
4) PBS Indonesia, Universitas Pakuan
5) Manajemen Pendidikan,
Universitas Pakuan
6) PBS Indonesia, Universitas Pakuan

4

Article history

Received : diisi oleh editor

Revised : diisi oleh editor

Accepted : diisi oleh editor

***Corresponding author**

Suhendra

Email: suhendra@unpak.ac.id

Abstrak

Sekolah merupakan tempat untuk menggali semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Semua akan bisa dicapai apabila proses pembelajaran di kelas berjalan kondusif dan menyenangkan. Siswa merasa aman dan nyaman secara fisik dan psikis berada di lingkungan sekolah sehingga *student well-being* (kesejahteraan siswa) akan dirasakan oleh peserta didik. Mitra pengabdian ini adalah Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya *student well-being* di sekolah. Salah satu penyebabnya adalah siswa merasa jenuh karena setiap hari berkulat dengan bahan ajar berupa buku teks. Guru kurang berinovasi dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar. Untuk mengatasi hal ini alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan keterampilan sekaligus pendampingan kepada para guru untuk melakukan inovasi penyusunan pengembangan bahan ajar digital. Melalui bahan ajar digital, kapan dan di mana pun peserta didik dapat belajar dengan memanfaatkan gawai atau laptop. Pembelajaran tidak lagi monoton, ada interaksi antara peserta didik dengan bahan ajar. Metode kegiatan yang dilakukan adalah 1) Melakukan analisis kebutuhan di lapangan; 2) Menganalisis dan menelaah KI/KD yang relevan; 3) Menentukan aplikasi yang akan digunakan; 4) Memberikan pelatihan penyusunan bahan ajar digital; 5) Mengulas bahan ajar; 6) Penggunaan bahan digital di kelas; 7) Melakukan evaluasi. Hasil yang dicapai dalam PkM ini menunjukkan adanya peningkatan *student well-being* di sekolah melalui inovasi penggunaan bahan ajar digital.

Kata Kunci: *student well-being*, bahan ajar

Abstract

School is a place to explore all the potential possessed by students. Everything will be achieved if the learning process in the classroom is conducive and fun. Students feel safe and comfortable physically and psychologically in the school environment so student welfare will be felt by students. This service partner is the Bogor Regency Education Office. The problem faced by partners is the low welfare of students at school. One reason is that students feel bored because every day they are struggling with teaching materials in the form of textbooks. Teachers lack development in compiling and developing teaching materials. To overcome this, an alternative solution that can be done is to provide skills as well as assistance to teachers to innovate in the development of digital teaching materials. Through digital teaching materials, whenever and wherever students can learn by using a device or laptop. Learning is no longer monotonous, there is an interaction between students and teaching materials. The methods of the activities carried out are 1) Conducting a needs analysis in the field; 2) Analyzing and examining the relevant KI/KD; 3) Determining the application to be used; 4) Providing training on preparing digital teaching materials; 5) Review teaching materials; 6)

Use of digital materials in class; 7) Conduct evaluation. The results achieved in this PkM show an increase in the welfare of students at school through the innovative use of digital teaching materials

Key Word: *student well-being, teaching materials*

Copyright © 20xx Author. All rights reserved

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan lembaga pendidikan persekolahan adalah melaksanakan proses belajar-mengajar untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Sekolah harus menjamin bahwa semua sumber daya yang dimiliki harus dimanfaatkan secara optimal agar kegiatan tersebut berjalan dengan baik. Dalam proses belajar-mengajar sekolah harus mampu mewujudkan kesejahteraan siswa (*student well-being*). *Student well-being* pada hakikatnya merupakan seberapa efektif fungsi siswa dalam lingkungan sekolah atau perasaan suasana hati dan kepuasan siswa pada diri sendiri, pengalaman belajar di sekolah, dan interaksi dengan orang lain.

Namun, pada kenyataannya *student well-being* masih kurang dirasakan oleh siswa terutama dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan turunnya motivasi belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain sumber pembelajaran yang digunakan guru hanya buku teks dan belum memanfaatkan ICT dalam pembelajaran. Akibatnya, *student well-being* yang menjadi cita-cita sekolah masih sulit diwujudkan.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu dibekali berbagai keterampilan, salah satunya adalah bagaimana merancang bahan ajar yang dapat menumbuhkan *student well-being*. Berdasarkan hasil koordinasi dengan mitra masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang membosankan dan kurang menarik, baik bagi guru maupun siswa. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya *student well-being* di tempat mitra.

Permasalahan yang dihadapi mitra menunjukkan bahwa a) Selama ini pembelajaran di sekolah masih menggunakan bahan ajar berupa aneka teks yang terdapat pada buku teks siswa. Untuk meningkatkan *student well-being*, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melalui penyusunan bahan ajar digital. Bahan ajar dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva, Wordwall, dan Prezi sehingga penyajiannya menjadi lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa tidak lagi membuka-buka buku teks secara manual, tetapi dapat mempelajari bahan ajar melalui laptop, android, atau media komunikasi lainnya.

Student well-being merupakan seberapa besar efektivitas fungsi-fungsi siswa, baik dalam beraktivitas di lingkungan belajar maupun ketika berinteraksi dengan yang lainnya (Fraillon, 2004). *Student well-being* juga diartikan sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi siswa pada saat pembelajaran (Zahro, 2021). *Student well-being* pada hakikatnya merupakan seberapa efektif fungsi siswa dalam lingkungan sekolah atau perasaan suasana hati dan kepuasan siswa pada diri sendiri, pengalaman belajar di sekolah, dan interaksi dengan orang lain (Karyani dkk, 2015: 414). Kesejahteraan siswa yang tercermin dalam perilaku senang dan bahagia dalam kelas saat pembelajaran (Soutter et al., 2014). Variabel-variabel yang terkait erat dengan *student well-being*, yakni keadaan sekolah secara fisik, seperti rasa aman dan efisiensi layanan; hubungan sosial warga sekolah; memiliki kesempatan belajar; dan kondisi Kesehatan (Konu dan Rimpela, 2002: 79-89). Ada dua aspek yang terkandung dalam *student well-being*, yakni pengalaman kebahagiaan subjektif dan kepuasan hidup (Fauziah & Aviani, 2019). Di dalam *student well-being* mencerminkan adanya beberapa aspek, yakni hubungan sosial dan pertemanan, peran sosial, karakteristik kepribadian, serta kontrol diri (Siagian, 2021). *Student well-being* menunjukkan karakter, perilaku, dan hubungan positif, baik dengan teman sebaya maupun guru, serta kepuasan belajar di sekolah (Muharom & Fikriyati, 2022). *Student well-being* dapat dilihat dari bagaimana penilaian siswa terhadap sekolah sendiri dan peran yang dimainkan oleh sekolah (Khatimah, 2015).

Untuk mengukur *student well-being* siswa didasarkan pada enam dimensi, yakni 1) Dimensi Sosial, 2) Dimensi Kognitif, 3) Dimensi Emosi, 4) Dimensi Pribadi, 5) Dimensi Fisik, 6) Dimensi Spiritual (Karyani, 2015).

- 1) Dimensi Sosial: terkait dengan perasaan dan suasana nyaman yang dirasakan oleh peserta didik di lingkungan sekolah serta komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan tenaga kependidikan.
- 2) Dimensi Kognitif: terkait dengan adanya kepuasan secara kognitif seperti halnya dalam hal pemecahan masalah dan pencapaian prestasi.
- 3) Dimensi Emosi: dimensi yang terkait dengan perasaan emosi yang positif.
- 4) Dimensi Pribadi: berkaitan dengan identitas, integritas, dan mandiri yang berhubungan dengan perkembangan pribadi.
- 5) Dimensi Fisik: berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan fisik seperti Kesehatan, material, keamanan, dan kenyamanan.
- 6) Dimensi Spiritual: terkait dengan dorongan dan semangat penguatan keimanan.

Ada beberapa tujuan yang dicapai dalam kegiatan PkM ini, antara lain meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi tertentu dan meningkatkan *student well-being* bagi para siswa di sekolah-sekolah mitra.

Bahan ajar pada dasarnya cakupan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik yang disajikan sedemikian rupa untuk memudahkan peserta didik belajar (Alperi, 2020). Bahan ajar bentuknya beragam, ada yang berupa buku teks, modul, bahkan ada bahan ajar yang dirancang dengan memanfaatkan fitur dan aplikasi, baik secara luas maupun terbatas. Bahan ajar digital merupakan bahan belajar yang disusun dan dirancang oleh guru dengan memadukan aplikasi tertentu untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Asrizal et al., 2017). Bahan ajar digital akan memberikan kemudahan guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran (Khamidah et al., 2019). Bahan ajar digital akan memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran (Sari & Atmojo, 2021).

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PkM di Kabupaten Bogor, Jawa Barat ini, yakni langkah-langkah dan teknik mengetahui permasalahan mitra (rendahnya *student well-being*), penerapan solusi, dan pengukuran *student well-being* setelah pembelajaran dilakukan.

1. Mengetahui Permasalahan *Student Well-being* di Tempat Mitra

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra di lapangan antara lain:

- 1) Melakukan pertemuan dengan mitra (pengawas sekolah; ketua gugus, para kepala sekolah, dan guru) sekolah dasar untuk membahas rendahnya *student well-being* di sekolah mitra.
- 2) Melaksanakan *brainstorming* dengan mitra untuk membahas faktor penyebab rendahnya *student well-being* di masing-masing sekolah mitra.
- 3) Melakukan identifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya *student well-being*.
- 4) Merumuskan beberapa alternatif pemecahan masalah yang dianggap relevan.
- 5) Memilih salah satu alternatif penyelesaian masalah yang akan dilakukan.
- 6) Melakukan pengukuran awal *student well-being* di sekolah mitra sebelum alternatif solusi dilaksanakan.

2. Langkah-langkah Strategis Penerapan Solusi

Untuk menerapkan solusi yang telah ditetapkan, yakni penyusunan bahan ajar digital untuk meningkatkan *student well-being*, langkah-langkah strategis yang ditempuh sebagai berikut:

Langkah-langkah	Kegiatan	Pihak yang Terlibat
Brainstorming dengan mitra.	Melakukan curah gagasan teknik pelaksanaan pelatihan yang akan diberikan.	Tim PkM, kepala sekolah, dan perwakilan guru tiap sekolah.
Pengukuran awal <i>student well-being</i> di beberapa sekolah mitra.	Tiap guru di masing-masing sekolah melakukan pengukuran awal <i>student well-being</i> terkait penggunaan bahan ajar.	Guru, peserta didik, dan Tim PkM.
Pemetaan KI/KD dan materi pelajaran sesuai kelas.	Melakukan analisis KI/KD dan materi pelajaran yang akan dibuatkan bahan ajar digital.	Tim PkM dan guru.
Pemberian keterampilan penggunaan aplikasi <i>Prezi</i> dan <i>Canva</i> .	Tim PkM memberikan pelatihan penggunaan aplikasi <i>Prezi</i> dan <i>Canva</i> yang digunakan dalam mendesain bahan ajar digital.	Tim PkM dan guru.
Pelatihan penyusunan bahan ajar digital.	Pengelompokkan guru berdasarkan kelas dan Tim PkM memberikan pelatihan penyusunan bahan ajar digital kepada guru sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing.	Tim PkM dan guru.
Mengulas dan merevisi bahan ajar.	Melakukan ulasan bahan ajar yang telah dibuat guru kemudian melakukan perbaikan berdasarkan kelemahan yang ditemukan.	Tim PkM, kepala Sekolah, dan guru.
5 Penggunaan bahan ajar digital di kelas (pembelajaran).	Bahan ajar yang telah direvisi kemudian digunakan di kelas sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing.	Guru, peserta didik, dan Tim PkM (observer) menyebar di beberapa sekolah mitra.
Pengukuran <i>student well-being</i> .	Mengukur <i>student well-being</i> setelah bahan ajar digital digunakan dalam proses pembelajaran.	Tim PkM, guru, dan peserta didik.
Evaluasi kegiatan.	Melakukan evaluasi hasil pengukuran <i>student well-being</i> dan pelaksanaan PkM secara keseluruhan.	Tim PkM, kepala sekolah, ketua gugus, dan guru.

3. Mengukur Keberhasilan Peningkatan *Student Well-being*

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi mitra, yakni rendahnya *student well-being* di sekolah dasar di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor, yang disebabkan oleh penggunaan bahan ajar cetak berupa buku teks, pengukuran *student well-being* menggunakan kuesioner. Jumlah butir soal yang diajukan

sebanyak 20 butir. Pengembangan butir soal dilakukan dengan mengacu pada enam dimensi (Karyani, 2015), yakni, dimensi sosial; kognitif, emosi, pribadi, fisik, dan spiritual

Keberhasilan pelaksanaan PkM ini didasarkan pada adanya peningkatan *student well-being* di sekolah-sekolah mitra.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan hasil yang signifikan, yakni meningkatnya *student well-being* pada diri siswa sekolah dasar di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor. Pengukuran *student well-being* dilakukan pada: 1) Dimensi Sosial, terdiri atas tiga pertanyaan; 2) Dimensi Kognitif, terdiri atas empat pertanyaan; 3) Dimensi Emosi, terdiri atas empat pertanyaan; 4) Dimensi Pribadi, terdiri atas tiga pertanyaan; 5) Dimensi Fisik, terdiri atas tiga pertanyaan; dan 6) Dimensi Spiritual, terdiri atas tiga pertanyaan. Pengukuran awal terhadap *student well-being* dilakukan sebelum guru menggunakan bahan ajar digital. Pengukuran dilakukan melalui instrumen sebanyak 20 soal yang dikembangkan dari enam dimensi tersebut. Pengukuran dilakukan terhadap 125 siswa sekolah dasar yang tersebar di lima sekolah dasar di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor. Pengukuran dengan menggunakan skala 1 s.d. 5. (Skor 1: sangat rendah; skor 2: rendah; skor 3: sedang; skor 4: tinggi; skor 5: sangat tinggi). Hasil pengukuran awal *student well-being* menunjukkan hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1

Hasil Pengukuran Awal Student Well-being

Dimensi	Rata-rata skor	Kategori
Sosial	2,4	Rendah
Kognitif	3,5	Sedang
Emosi	3,4	Sedang
Pribadi	2,4	Rendah
Fisik	3,2	Sedang
Spiritual	3,4	Sedang

Berdasarkan hasil pengukuran awal *student well-being* dapat dijelaskan bahwa berdasarkan Dimensi Sosial rata-rata skor 2,4 (rendah), Dimensi Kognitif rata-rata skor 3,5 (sedang), Dimensi Emosi rata-rata skor 3,4 (sedang), Dimensi Pribadi rata-rata skor 2,4 (rendah), Dimensi Fisik rata-rata skor 3,2 (sedang), dan Dimensi Spiritual rata-rata skor 3,4 (sedang). Dari enam dimensi *student well-being*, skor 4 berada pada kategori sedang dan skor 2 berada pada kategori rendah.

Setelah guru dibekali keterampilan menyusun bahan ajar digital, kemudian bahan ajar tersebut digunakan di kelas saat proses pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan dibandingkan saat pengukuran awal. Hasil pengukuran akhir tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2

Hasil Pengukuran Akhir *Student Well-being*

Dimensi	Rata-rata skor	Kategori
Sosial	4,6	Sangat tinggi
Kognitif	4,8	Sangat tinggi
Emosi	4	Tinggi
Pribadi	3,8	Tinggi
Fisik	4,8	Sangat tinggi
Spiritual	4,7	Sangat tinggi

Hasil ini menunjukkan perbedaan yang sangat tajam antar awal dan akhir. Pada Dimensi Sosial, Dimensi Kognitif, Dimensi Fisik, dan Dimensi Spiritual menunjukkan hasil sangat tinggi, sedangkan Dimensi Emosi dan Dimensi Pribadi berada pada kategori tinggi.

Hasil pengabdian tersebut mengindikasikan bahwa persoalan yang dihadapi mitra, yakni rendahnya *student well-being* peserta didik yang diakibatkan oleh monotonnya penggunaan bahan ajar (buku teks) menunjukkan hasil yang signifikan. Penggunaan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan *student well-being* di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan berhasil. Keberhasilan ini tidak terlepas dari partisipasi mitra yang menyediakan sarana dan fasilitas selama PkM juga mendorong para guru untuk mengikuti pelatihan peningkatan keterampilan menyusun bahan ajar digital.

Luaran dari PkM ini adalah bahan ajar digital, publikasi di media masa, publikasi pada jurnal PkM, HKI, dan seminar hasil PkM pada forum ilmiah. Implikasi hasil PkM ini adalah untuk meningkatkan *student well-being* salah satunya dapat dilakukan dengan mentransformasi bahan ajar dari yang berupa buku teks menjadi bahan ajar digital. Tindak lanjut hasil PkM ini antara lain melakukan pendampingan kepada guru untuk terus mengembangkan bahan ajar digital sesuai kebutuhan siswa serta berkoordinasi dengan Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor untuk menggulirkan program serupa di kecamatan lain di Kabupaten Bogor.

KESIMPULAN

Penggunaan bahan ajar digital terbukti dapat meningkatkan *student well-being* di sekolah dasar. Transformasi bahan ajar yang berbasis buku teks menjadi digital dapat mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar karena terdulus oleh bahan ajar digital. Bahan ajar digital mampu memberikan rangsangan dan dorongan terhadap rasa ingin tahu siswa terhadap isi materi pelajaran secara mendalam. Selain mudah dan simpel digunakan, bahan ajar digital dilengkapi dengan animasi dan ilustrasi yang sesuai dengan usia peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dibuat dalam bentuk digital yang isinya memuat kearifan lokal mendapat respon positif dari siswa. Hal ini dapat dilihat dari semua dimensi *student well-being* yang skor rata-ratanya ada di atas 4 (skala 1 s.d. 5). Sebagian besar dimensi berada pada kategori sangat baik.

Jurnal

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to University of Oklahoma Health Science Center Student Paper	3%
2	id.123dok.com Internet Source	1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	pt.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1%
7	nanopdf.com Internet Source	<1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
9	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%

10	ejurnal.undana.ac.id Internet Source	<1 %
11	jurnal.poliupg.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.adiloka.net Internet Source	<1 %
13	kimiaundip.wordpress.com Internet Source	<1 %
14	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
15	proceeding.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
18	repository.unisba.ac.id:8080 Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off