



TEACHER'S CREATIVITY AND INNOVATION IN MAKING TEACHING MATERIALS IN PANDEMIC TIME

Putri Nur Rahmawati, Enung Hasanah*

Program Pascasarjana, Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Correspondence: *E-mail: putrinurrahmawati819@gmail.com

ABSTRACTS

This study aims to explore how the process of innovation and creativity of teachers in private elementary schools in Cilacap in making teaching materials during the Covid-19 pandemic. The method used in this research is qualitative research methods. Participants in this study were one teacher who we determined using purposive sampling technique, with the criteria: private SD teachers in Cilacap City, developing innovative materials, and we collected data through online interviews. The results showed that the teaching materials used by teachers in the learning process in private schools in urban areas; participants took several stages to make creative and innovative teaching materials during the Mas pandemic. The steps are as follows: (1) analyze the needs of teaching materials (2) compile a map of teaching materials (3) structure the teaching materials, and (4) synchronize with school's curriculum. Distance learning is the best alternative for schools to do during the covid-19 pandemic. To be able to produce effective distance learning, teachers must innovate and be creative to develop teaching materials that can be used as media for distance learning. Teachers at private elementary schools in Cilacap City are among those who have been able to develop innovative teaching materials during the Covid-19 period so that learning becomes useful.

Keywords: Innovation Learning, Pandemic Covid-19, Teaching Materials, Teacher

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 08 Nov 2020

First Revised 07 Dec 2020

Accepted 08 Feb 2021

First Available online 01 Apr 2021

Publication Date 01 Apr 2021

1. PENDAHULUAN

Virus corona telah memengaruhi pola perilaku manusia, termasuk terhadap perilaku pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran di sekolah secara serentak berubah dari sistem luring ke sistem daring. Hingga awal bulan Desember 2020, pemerintah Indonesia belum secara resmi mengumumkan kapan sekolah akan dibuka kembali agar dapat berjalan normal seperti pada masa sebelum covid berlangsung. Saat ini pemerintah masih harus sangat berhati-hati untuk mengambil kebijakan pada pendidikan pada masa pandemi ini. Hal ini terjadi karena jumlah korban meninggal yang disebabkan corona di Indonesia termasuk tinggi. Mengingat besarnya efek pandemi corona, maka pemerintah Indonesia menetapkan bahwa peristiwa pandemi corona sebagai bencana nasional non alam (Nurhalimah, 2020). Wabah corona memang telah menyebabkan banyak kemerosotan ekonomi dan banyaknya korban meninggal, namun di sisi lain, munculnya wabah ini telah mempercepat penerapan aktivitas Era Industri 4.0, masyarakat secara masif menggunakan sarana dan prasarana teknologi tinggi untuk mengatasi keterbatasan gerak fisik.

Sejak negara ini dinyatakan darurat covid, hampir semua sektor terkena dampaknya wabah ini tidak terkecuali. Mencegah penyebaran virus corona pemerintah juga mengambil kebijakan untuk mengatur pembelajaran selama masa covid-19 melalui kementerian Pendidikan (Haryadi dan Selfiani, 2021) dan memastikan hak belajar anak terpenuhi dan menjamin kesehatan anak di masa covid-19 peraturan ini semakin dikuatkan lagi dengan peraturan menteri.

Pembelajaran jarak jauh merupakan solusi alternatif untuk mencegah penyebaran virus Corona, banyak pendidikan dari anak usia dini sampai perguruan tinggi banyak yang memilih pembelajaran *online* dengan menggunakan berbagai perangkat elektronik, seperti Komputer, laptop atau android (Jusuf dan Maaku, 2020). Perangkat Android sebenarnya sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh sebagaimana dikatakan oleh Korucu dalam peneleitiannya. Namun, untuk wilayah yang tidak didukung adanya fasilitas untuk melakukan pembelajaran *online*, mereka tetap melakukan pembelajaran tatap muka secara bergantian, bahkan ada guru yang bertugas mengunjungi rumah atau beberapa berkumpul disatu tempat tertentu dengan memperhatikan protokol kesehatan.

Dalam pembelajaran di tengah terjadinya wabah covid-19 peran teknologi sangatlah dibutuhkan, seperti yang telah dikatakan (Salsabila et al., 2021). Teknologi pendidikan yang dirancang untuk memecahkan masalah pendidikan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajar (Andri dan SP, 2017). Hal yang sama mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Setyaningsih et al., 2020).

Guru dituntut agar memiliki kompetensi untuk menggunakan dan mengembangkan bahan ajar sesuai kebutuhan dari mata pelajaran dan kemampuan peserta didik juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengajaran mencakup pengetahuan, keterampilan bahkan sikap yang harus dipahami peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Fatimatissahro et al., 2019). Oleh karena itu, (Zebua, 2015) buku ajar harus mencakup minimal enam komponen penting yaitu petunjuk penggunaan, kemampuan kinerja, informasi pendukung, latihan, lembar kerja dan penilaian. Melalui penggunaan bahan ajar komponen interaktif diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dalam pembelajaran.

Guru dapat dikatakan kreatif jika memiliki aspek-aspek berikut: (a) Gagasan baru; (b) gagasan asli (tidak meniru); (c) gagasan yang merupakan hasil kombinasi ide yang sudah ada; (d) Berbeda dengan yang pernah ada/sudah ada; (e) Unik; dan (f) Dapat digunakan untuk memecahkan masalah/memudah pekerjaan/nyaman atau menghasilkan hasil yang lebih baik. Agar tercipta pembelajaran yang baik dan menarik tentunya guru harus terus belajar dan tingkatkan kreatifitasnya dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga membuat peserta didik semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Guru kreatif memiliki gagasan yang original berdasarkan ciri-ciri kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses penyusunan bahan ajar yang kreatif dan inovatif pada masa pandemic covid-19.

Kreativitas Guru

Kreativitas adalah konsep yang kompleks dan misterius, oleh karena itu sulit untuk mendefinisikan kreativitas karena adanya ambiguitas tentang konsep tersebut dan tidak ada definisi yang diterima untuk itu secara umum. Meskipun banyak konsep tentang kreativitas, ada hal utama yang dapat menunjukkan sebuah kreativitas yaitu adanya kebaruan. Dalam penelitian ini diartikan sebagai salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri).

Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkatkan. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui *pendidikan* yang tepat. Dalam hal pengajaran, pendidik merupakan objek *kreativitas* bagi peserta didiknya, dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, *kreativitas* bisa muncul dari mana saja, kapan dan oleh siapa saja. Kreativitas merupakan “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”.

Ada beberapa jenis kreativitas guru dalam mengajar, yaitu: kreativitas membuka pelajaran, kreativitas gaya mengajar, kreativitas menjelaskan dan kreativitas menutup pelajaran (Monawati dan Fauzi, 2018). Secara tradisional, menurut Munandar proses kreatif dapat dideskripsi melalui lima fase. *Pertama*, fase persiapan, *kedua*, fase inkubasi, *ketiga*, fase *insight*, pengertian yang mendalam, *keempat* adalah fase evaluasi, dan *kelima* atau terakhir dari komponen proses kreativitas adalah fase elaborasi. Selanjutnya, proses kreativitas juga terbentuk dari pengaruh pengetahuan yang diperoleh di masa lalu dengan mengaitkannya dengan pengetahuan saat ini untuk merancang kreativitas di masa yang akan datang (Jufni et al., 2015).

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, yang berguna dan dapat dimengerti. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar, seorang guru harus memiliki kreativitas, agar pembelajaran yang berlangsung dapat tercapai sesuai harapan.

Bahan Ajar

Bahan ajar menurut Majid dalam melengkapi pandangan diatas, beliau mengatakan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan oleh guru untuk penelaahan implementasi pembelajaran. Pengertian bahwa materi ajar atau bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistemis,

yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi: (a) prinsip *relevansi*, (b) konsistensi; dan (c) kecukupan (Hanik dan Suryono, 2018). Secara garis besar dalam (Muqodas et al., 2015) langkah-langkah pemilihan bahan ajar meliputi: (a) mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar; (b) mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar; (c) memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi tadi; dan (d) memilih sumber bahan ajar. Selanjutnya penentuan cakupan dan urutan bahan ajar meliputi (a) menentukan cakupan bahan ajar, dan (b) menentukan urutan bahan ajar.

Kemudian strategi dalam memanfaatkan bahan ajar meliputi: (a) strategi penyimpanan bahan ajar oleh guru, dan (b) Strategi mempelajari bahan ajar oleh siswa. Bahan ajar merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena, 2020). Selanjutnya, secara umum menjelaskan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Zulmaulida dan Saputra, 2014). Bahan yang dimaksud bias berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Dalam pembelajaran di tengah covid- 19 peran teknologi sangatlah dibutuhkan, teknologi Pendidikan didesain untuk menjadi solusi dari permasalahan pendidikan, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Chusna dan Utami, 2020). Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Solikah, 2020). Media interaktif berbasis budaya dan karakter sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan temuan penelitian terdahulu mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan untuk meningkatkan nilai-nilai karakter bagi peserta didik. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dalam mendukung pendidikan.

Inovasi bahan ajar telah banyak dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran disetiap jenjang pendidikan. Menurut *Guidelines* mengatakan bahwa Bahan ajar interaktif merupakan perpaduan dari berbagai media yang dimanipulasi oleh penggunanya. Bahan ajar interaktif sangat menarik dan memberikan kemudahan bagi yang menggunakan karena dilengkapi dengan petunjuk, materi, permainan bahkan sampai evaluasi yang dikemas dengan interaktif.

Guru harus mampu menggunakan bahkan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kekhususan dari mata pelajaran, kemampuan peserta didik dan juga harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Bahan ajar itu memuat pengetahuan, keterampilan bahkan mencakup sikap yang harus dipahami peserta didik untuk mencapai standard kompetensi yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, dalam mengatakan bahwa buku ajar harus mencakup minimal enam komponen penting, yaitu: petunjuk penggunaan, kompetensi capaian, informasi pendukung latihan, lembar kerja dan evaluasi. Dengan menggunakan bahan ajar dengan komponen yang interaktif diharapkan mampu mencapai tujuan yang telah ditargetkan dalam pembelajaran. Agar terciptanya pembelajaran yang baik dan menarik, tentunya seorang guru harus terus belajar dan meningkatkan kreativitas

dalam mendesain pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Penekanan pada kreativitas guru dalam membelajarkan anak merupakan salah satu tujuan untuk menciptakan suasana yang komunikatif dan mengakibatkan peserta didik sangat senang dengan apa yang dipelajarinya. Kreativitas yang dimaksud adalah guru menggunakan ide-ide baru kemudian mengaktualisasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru yang kreatif yakni memiliki pemikiran yang original berdasarkan ciri-ciri kreativitas. Dikatakan kreatif jika memiliki aspek-aspek berikut: (a) Gagasan baru; (b) Gagasan asli (tidak meniru); (c) Gagasan yang merupakan hasil kombinasi ide yang sudah ada; (d) Berbeda dengan yang pernah ada/sudah ada; (e) Unik; dan (f) Dapat diterapkan untuk memecahkan masalah, memperlancar/memudahkan pekerjaan atau dapat mendatangkan hasil lebih baik.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan penelitian yang membicarakan beberapa banyak kemungkinan memecahkan masalah aktual dengan cara mengumpulkan information, menyusun, mengklarifikasi dan menganalisis information hasil. Partisipan dalam penelitian ini ditentukan secara purposive sampling. Subjek pada penelitian kualitatif bersifat purposive, sebab penelitian kualitatif tidak bertujuan untuk merumuskan karakteristik populasi atau untuk menarik inversi yg berlaku bagi suatu populasi.

Proses pengambilan data dilakukan melalui wawancara *online* terkait dengan pelaksanaan pembuatan bahan ajar serta pelaksanaan pembelajaran selama masa pandemi. Setiap guru diwawancarai selama 40-65 menit. Berikut ini kami sajikan daftar pertanyaan utama dalam panduan wawancara yang kami lakukan: (1) Bagaimana membuat bahas ajar yang menarik?; (2) Bagaimana cara membuat bahas ajar yang inovatif dan kreatif?; (3) Bagaimana cara mensinkronkan bahas ajar yang dibuat dengan kurikulum yang ada?

Setelah data terkumpul lalu dianalisis menggunakan model Analysis Interactive yang membagi kegiatan analisis menjadi beberapa bagian yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Secara rinci, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dengan mengklasifikasikan, serta membuang data dari wawancara dan observasi yang tidak dibutuhkan serta mengorganisasikan data sehingga kesimpulan dapat ditarik dan diverifikasi. Klasifikasi data yang dinilai relevan serta dibutuhkan menjadi hasil penelitian ini artinya data yang sesuai dengan pertanyaan penelitian. Tampilan data pada penelitian ini ialah dalam bentuk uraian singkat sesuai hasil wawancara dan terakhir adalah verifikasi.

Langkah selanjutnya ialah menyimpulkan. Konklusi atau pembuktian merupakan kegiatan akhir dari penelitian ini. Dalam proses verifikasi ini, peneliti melakukan cek ulang terhadap seluruh data yang terkumpul, mengecek kesesuaian dengan tujuan penelitian, serta terakhir membuat keputusan mengenai mana saja data yang digunakan sebagai hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan para partisipan diketahui bahwa dalam proses pembelajaran dimasa pandemi yang dijalankan di sekolah swasta wilayah perkotaan relatif

menggunakan bahan ajar yang beragam diantaranya: buku, LKS, dan video pembelajaran partisipan melakukan proses pembelajaran guru membuat bahan ajar yang kreatif dan inovasi. Langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan bahan ajar (2) menyusun peta bahan ajar (3) membuat struktur bahan ajar. Langkah-langkah tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut.

Analisis kebutuhan bahan ajar

Tahap ini merupakan tahapan dasar proses pembuatan bahan ajar yang membantu proses pembelajaran siswa. Pada awal tahun pelajaran baru tentunya guru diwajibkan untuk membuat bahan ajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran satu semester. Tahapan pertama ini ditunjukkan untuk menentukan kompetensi-kompetensi yang memerlukan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar yang dibuat benar-benar diharapkan dapat menjadikan peserta didik menguasai segala kompetensi yang ditentukan. Langkah-langkah ini merupakan modal awal bagi guru untuk menyusun bahan ajar yang akan digunakan saat pembelajaran. Salah satu yang dilakukan oleh partisipan yang melakukan analisis kebutuhan bahan ajar yang didalamnya terdapat langkah untuk menganalisis kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Berikut ini pernyataan partisipan mengenai hal tersebut:

“Pertama menganalisis kebutuhan bahan ajar, di dalamnya terdapat tiga tahap lagi yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar pada saat pandemi saat ini karena tidak semua standar kompetensi atau kompetensi dasar biasanya bisa diajarkan oleh siswa karena keterbatasan waktu juga saat pandemi saat ini beda dengan biasanya. Lalu itu analisis sumber belajar jadi guru sebelum membuat misal kan LKS harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu siswa untuk menguasai materi gitu mbak. memilih bahan ajar apa yang mau dibuat mbak sesuai dengan keadaan sekarang masa pandemi dan sesuai kemampuan siswa juga yang dapat lebih mudah dipahami”.

Partisipan juga menyatakan bahwa analisis kurikulum termasuk tahapan dasar yang sangat dibutuhkan. Karena partisipan ditahapan dasar tersebut menentukan kompetensi mana saja yang memerlukan bahan ajar yang akan dibuat dalam pembelajaran, partisipan menyatakan:

“Menurut saya analisis kurikulum itu tahapan dasar yang sangat dibutuhkan karena saya menentukan kompetensi mana saja yang memerlukan bahan ajar kan dari sekolah bahan ajar sudah jelas ada yaitu buku tapi nggak mungkin kalau cuma buku jadi untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif itu ya membuat bahan ajar caranya pertama menganalisis kurikulum dulu itu menentukan kompetensinya tujuannya ya biar sesuai dengan kemampuan siswa dan dapat menjadikan siswa lebih menguasai segala kompetensi yang ditentukan itu”.

Selain analisis kurikulum partisipan menyatakan bahwa pemilihan materi untuk pembuatan bahan ajar juga sangat diperlukan. Karena disetiap materi itu tidak semua bisa dikembangkan menjadi bahan ajar berupa video, partisipan menyatakan sebagai berikut:

“jadi tidak semua materi yang terdapat di RPP itu bisa dikembangkan menjadi bahan ajar ya mba contohnya bahan ajar elektronik video pasti ada yang tidak sesuai sehingga saya perlu memilih materi mana yang kira-kira cocok untuk dibuat bahan ajar video gitu”.

Menyusun Peta Bahan Ajar

Setelah guru menganalisis kebutuhan bahan ajar, kemudian guru menyusun peta bahan ajar. Dalam pembuatan bahan ajar guru menyusun peta bahan ajar untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus dibuat oleh guru. Hal ini terlihat dari pernyataan partisipan sebagai berikut:

“Menyusun peta bahan ajar kalau yang ini kita akan mengetahui jumlah bahan ajar yang mesti kita siapkan dalam satu semester tertentu, misal untuk LKS itu kita perlu membuat berapa dalam satu semester sama halnya dengan itu video pembelajaran jadi biar memudahkan saya untuk membuat bahan ajar yang diperlukan dalam satu semester gitu”.

Selain itu guru juga perlu menyinkronkan bahan ajar yang dibuat dengan kurikulum pada saat pandemi karena setiap materi atau kompetensi dasar tidak dapat diberikan semua kepada siswa karena keterbatasan waktu dan tempat. Oleh karena itu guru mengadakan kesepakatan bersama untuk menentukan kompetensi dasar mana yang akan diajarkan dan mana yang tidak diajarkan kepada siswa tentunya yang sudah disetujui dan ditentukan oleh dinas. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan partisipan sebagai berikut:

“Jadi cara kami untuk menyinkronkannya yaitu dengan memilih KD yang sudah ditentukan di kurikulum. Nah sebelumnya kan kami juga sudah mengadakan rapat secara dengan seluruh guru di yayasan kita sudah menentukan materi esensialnya jadi apa yang kita ajarkan ya e... apa yang sudah kita rapatkan atau materi esensial yang sudah ditentukan oleh dinas berdasarkan kurikulum tersebut. Selain itu kita juga pilih video yang akan kita buat itu video yang hanya terdapat di materi esensial atau yang ada di kurikulumnya. Kalau tidak ada di kurikulum atau di materi esensial berarti kita tidak membuat bahan ajar”.

Sesuai dengan data yang telah diperoleh hal penting dalam merancang bahan ajar adalah bahwa isi bahan ajar harus berpijak pada karakteristik siswa. Bahan ajar dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga guru tidak terlalu banyak menjelaskan materi pelajaran di kelas. Bahan ajar juga dapat membantu siswa dalam proses belajarnya sehingga siswa tidak selalu bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Agar pembelajaran lebih bermakna, di samping mempersiapkan bahan ajar yang baik, guru harus melaksanakan penilaian yang sesuai dengan SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Penilaian yang paling tepat dilaksanakan oleh seorang guru adalah penilaian autentik. Penilaian Autentik memberikan kesempatan kepada siswa mendemonstrasikan pemahamannya dalam berbagai cara. Guru dapat menggunakan alat ini untuk menunjang, memandu, dan memonitor belajar siswa.

Mengajar adalah pekerjaan yang sulit dan menantang. Anak-anak saat ini mengalami tekanan dari tantangan-tantangan emosi, mental, dan fisik yang memengaruhi perilaku dan kemampuan belajar mereka. Untuk mengatasi hal itu, dibutuhkan guru yang sabar, bijaksana, memiliki rasa humor, serta pandai memilih bahan ajar yang relevan. Pemilihan

jenis bahan ajar ditentukan berdasarkan tingkat kesulitan dan kedalaman materi, ciri khas materi pelajaran, kerumitan dalam pemilihan strategi pembelajaran, karakter siswa, kondisi sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia. Sehingga bahan ajar yang dihasilkan: (1) fleksibel dan handal untuk diterapkan pada satuan pendidikan dengan kondisi, situasi, dan kebutuhan peserta didik yang bervariasi, (2) mudah untuk diadopsi atau diadaptasi oleh satuan pendidikan, (3) memberi inspirasi bagi pendidik untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih elaboratif, inovatif, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, model bahan ajar perlu disusun sesuai dengan kondisi, kebutuhan, potensi, dan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik yang dapat digunakan sebagai (1) acuan, panduan, pedoman, sumber inspirasi atau referensi bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum, silabus dan bahan ajar dan (2) bahan untuk diadaptasi atau diadopsi oleh satuan pendidikan sesuai kebutuhannya. Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain: petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, dan evaluasi. Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun oleh guru atau orang-orang yang memiliki keahlian sesuai dengan bidangnya dengan bentuk yang sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Pengembangan bahan ajar untuk mata pelajaran apa saja pada dasarnya menggunakan prinsip-prinsip umum yang sama. Dimulai dari sajian yang mudah sampai sajian yang sulit, dari yang sederhana menuju yang kompleks, selanjutnya dari yang konkret sampai yang abstrak. Banyak pendekatan yang digunakan, hanya saja karakteristik mata pelajaran dan kurikulum sebuah mata pelajaran yang menjadi acuan utama. Bahan ajar bahasa Indonesia berupa teks yang menimbulkan respon dari anak didik untuk menanggapi, memberikan pertanyaan, menirukan, mempercakapkan baik secara lisan maupun tertulis.

Bahan ajar yang dikembangkan dilengkapi dengan penilaian yang sesuai dengan indikator. Karena suatu penilaian yang dilakukan mengacu kepada indikator pembelajaran tersebut. Bahan ajar yang dikembangkan dilengkapi dengan penilaian yang sesuai dengan indikator. Penilaian sebagai suatu proses untuk mengetahui (menguji) apakah suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program telah sesuai dengan tujuan atau kriteria yang telah ditentukan. Ini berarti penilaian dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mengukur kadar pencapaian tujuan.

Beberapa bahan ajar yang dapat dikategorikan sebagai bahan ajar cetak, sebagai berikut: (a) Buku, pamflet, dan lain-lain bahan cetak yang dipublikasikan atau khusus ditulis dan dikembangkan untuk keperluan tertentu; (b) Panduan belajar siswa yang sengaja dikembangkan untuk melengkapi buku baku atau buku utama; (c) Bahan belajar mandiri, yang sengaja dikembangkan untuk program pendidikan jarak jauh, contohnya modul UT; (d) Buku kerja guru maupun siswa yang sengaja dikembangkan untuk melengkapi program-program audio, video, komputer, dan lain-lain; (e) Panduan praktikum dan lain-lain. Selain bahan ajar cetak terdapat juga bahan ajar non cetak salah satunya yaitu Video dan televisi merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung.

Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Siswa dapat menemukan gambar di bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi video dapat memberikan gambar bergerak kepada siswa, di samping suara yang menyertainya

sehingga siswa merasa, seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Sedangkan yang termasuk kategori video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contoh program video ini, antara lain adalah kaset video dan siaran televisi. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, di antaranya dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks, kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.

Best practice dalam bahan ajar ini yang berupa LKS dan video pembelajaran yaitu guru mengupload video tersebut di youtube sehingga proses pembelajaran tidak hanya didalam forum belajar contohnya pada saat ini pandemi yang digunakan yaitu zoom dan classroom sehingga siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran selain itu juga guru selalu memberikan variasi dalam pembelajaran yaitu selama lima hari pembelajaran guru selalu berganti metode pembelajaran sehingga menghindari proses pembelajaran yang monoton dan pasif guru selalu memberi selingan menonton video pembelajaran, memberikan latihan soal melalui *google form* menggunakan zoom untuk melihat keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan tugas dirumah yang membuat siswa tidak bosan.

Sesuai yang saat ini sedang terjadi yaitu pembelajaran di tengah covid-19 peran teknologi sangatlah dibutuhkan, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Dan juga media interaktif berbasis budaya dan karakter sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan temuan penelitian terdahulu mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif berperan untuk meningkatkan nilai-nilai karakter bagi peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh beberapa langkah-langkah pembuatan bahan ajar yang dilakukan sebagai satu kesatuan kegiatan proses pembelajaran selama satu semester yang dilakukan oleh guru Sekolah Dasar adalah: (1) analisis kebutuhan bahan ajar; (2) menyusun peta bahan ajar; (3) membuat struktur bahan ajar; dan (4) sinkronisasi bahan dengan kurikulum. Sinkronisasi bahan ajar dibutuhkan karena tidak semua materi pembelajaran dapat dibuat bahan ajar terutama bahan ajar video dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat pada saat pandemi sehingga cara menyinkronkan bahan ajar dengan kurikulum yaitu memilih Kompetensi dasar yang sudah ditentukan oleh kurikulum yang sebelumnya sudah disepakati oleh seluruh guru untuk memilih materi yang akan diajarkan selama masa pandemi dan telah disetujui dinas setempat sehingga bahan ajar yang dibuat sesuai dengan materi yang telah ditentukan bersama.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andri, R. M., & SP, M. P. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1). 123-131.
- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring anak usia sekolah dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30.

- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam [SL]*, 7(1), 35-50.
- Hanik, C., & Suryono, H. (2017). Studi analisis konsistensi dan kecukupan bahan ajar materi demokrasi pada diktat pendidikan Kewarganegaraan Kelas X Tunarungu di SLB Negeri Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PKn Progresif*, 12(2), 609-622.
- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254-261.
- Jufni, M., Djailani, A. R., & Ibrahim, S. (2015). Kreativitas guru PAI dalam pengembangan bahan ajar di Madrasah Aliyah Jeumala Amal Lueng Putu. *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah*, 3(4), 64-73.
- Jusuf, R., & Maaku, A. (2020). Kurikulum darurat Covid 19 di Kota Kotamobagu: Fenomena dan realita guru madrasah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 14(2), 155-170.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Monawati, M., & Fauzi, F. (2018). Hubungan kreativitas mengajar guru dengan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 231-240.
- Muqodas, R. Z., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2015). Desain dan pembuatan bahan ajar berdasarkan pendekatan saintifik pada mata pelajaran sistem dan instalasi refrigerasi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2(1), 106-115.
- Nurhalimah, S. (2020). Covid-19 dan hak masyarakat atas kesehatan. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 7(6), 543-554.
- Salsabila, U. H., Wati, R. R., Masturoh, S., & Rohmah, A. N. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam internalisasi nilai-nilai pendidikan islam di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 127-137.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 44-54.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Zebua, S. (2015). Pengembangan bahan ajar membaca sastra indonesia dan perangkat penilaian autentik. *Jurnal Edukasi Kultura*, 2(2), 87-98.
- Zulmaulida, R., & Saputra, E. (2014). Pengembangan bahan ajar program linear berbantuan lindo software. *Infinity Journal*, 3(2), 189-216.