

PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF GURU-GURU DI SMK TUNAS WIJAYA SURABAYA

¹**Durinda Puspasari***
Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang, Surabaya
60231, Indonesia
durindapuspasari@unesa.ac.id

²**Durinta Puspasari**
Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang, Surabaya
60231, Indonesia
durintapuspasari@unesa.ac.id

³**Lifa F. Panduwinata**
Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang, Surabaya
60231, Indonesia
lifapanduwinata@unesa.ac.id

⁴**Siti Sri Wulandari**
Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang, Surabaya
60231, Indonesia
sitiwulandari@unesa.ac.id

⁵**Triesninda Pahlevi**
Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran,
Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang, Surabaya
60231, Indonesia
triesnindapahlevi@unesa.ac.id

Abstract

Teachers need to make exciting teaching materials to create a pleasant learning atmosphere and increase student learning motivation. The teaching materials used in the 2013 revised 2017 curriculum must contain a scientific and student-centered approach to interactive teaching materials. This can be done by using interactive teaching materials. Training activities to develop interactive teaching materials need to be carried out to support learning activities carried out by teachers in the classroom. The method used in this PKM activity is training. The Community Service procedure is carried out through several stages of program socialization and the introduction and implementation of the strategies used are lectures and practices. Activities are carried out online or online through the Zoom cloud meeting application media with SMK Tunas Wijaya Surabaya. The implementation of community service activities by the PKM Team received a very good response which can be seen from the response questionnaire data and testimonials from teachers participating in the training for the development of interactive teaching materials at SMK Tunas Wijaya Surabaya. The training participants were very enthusiastic about participating in this activity until it was finished, the trainees wished to be able to apply it in learning activities, and requested that the activities be followed up with face-to-face activities.

Keywords: training, interactive teaching materials.

Abstrak

Guru perlu membuat bahan ajar yang menarik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat. Bahan ajar yang digunakan dalam Kurikulum 2013 revisi 2017 harus berisi pendekatan ilmiah dan berpusat pada siswa yang dalam hal ini bisa berupa bahan ajar interaktif. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan bahan ajar interaktif. Kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif perlu dilakukan agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Metode yang digunakan dalam kegiatan

PKM ini adalah pelatihan. Prosedur Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan melalui beberapa tahap sosialisasi program dan pengenalan serta pelaksanaan strategi yang digunakan adalah ceramah dan praktik. Kegiatan dilakukan secara daring atau online melalui media aplikasi zoom cloud meeting dengan SMK Tunas Wijaya Surabaya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Tim PKM ini mendapatkan respon sangat baik yang dapat dilihat dari data angket respon dan testimoni guru-guru peserta pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif di SMK Tunas Wijaya Surabaya. Peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini sampai selesai, peserta pelatihan berkeinginan untuk dapat menerapkan dalam kegiatan pembelajaran, dan meminta agar kegiatan ditindaklanjuti dengan kegiatan tatap muka.

Kata Kunci: Pelatihan, Bahan Ajar Interaktif.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang dimaksud adalah penyampaian materi pelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa maupun umpan balik yang dilakukan oleh siswa kepada guru. Berdasarkan peranan guru sebagai pengajar dan pendidik, guru perlu membuat bahan ajar yang menarik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan motivasi belajar siswa meningkat. Menurut Hamdani (2011) yang dimaksud dengan bahan ajar adalah segala bahan yang menyajikan materi disusun secara sistematis yang memberi kemudahan guru saat proses pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang memungkinkan bagi peserta didik. Bahan ajar juga merupakan informasi, alat, ataupun teks yang dapat dijadikan bahan dalam menyajikan sebuah materi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dan disusun dengan sistematis agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Prastowo, 2015).

Berdasarkan penerapan Kurikulum 2013 revisi 2017 terdapat perubahan struktur materi dan orientasi pembelajaran pada peserta didik dimana struktur materi pada Kompetensi Inti (KI) 3 dan 4 menuntut siswa untuk menerapkan kemampuan konseptual dan prosedural. Kemampuan konseptual memuat pemahaman dan penerapan materi yang diajarkan, sedangkan kemampuan prosedural memuat keterampilan praktik serta perilaku ilmiah dari siswa. Pembelajaran Kurikulum 2013 revisi 2017 lebih berpusat kepada peserta didik melalui belajar mandiri serta mengkomunikasikan informasi terkait pemahaman materi yang dipelajari melalui pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Bahan ajar yang digunakan dalam Kurikulum 2013 revisi 2017 harus berisi pendekatan ilmiah dan berpusat pada siswa yang dalam hal ini bisa berupa bahan ajar interaktif. Menurut Mardiana, Isa, & Ningsih (2020), melalui sisi interaktif, peserta didik dapat menggunakannya sebagai bahan ajar secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan panjang dengan ceramah atau kuliah tatap muka oleh pendidik secara terus-menerus. Supriani & Oktaviyanthi (2014) juga berpendapat bahwa pendidik sebagai salah satu penentu keberhasilan belajar peserta didik harus selektif memilih dan mempertimbangkan strategi, metode, atau bahan ajar untuk diimplementasikan saat menjelaskan materi. Pendidik tidak bisa hanya terfokus pada satu metode ceramah saja tapi harus divariasikan untuk menggali respon aktif peserta didik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan bahan ajar interaktif.

Sasaran strategis yang terdapat di Renstra (Rencana Strategis) Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB) Unesa adalah implementasi dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat harus berkualitas dan bermanfaat untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Peningkatan kesejahteraan masyarakat dilakukan Fakultas Ekonomika dan Bisnis (FEB) untuk melayani kebutuhan masyarakat dan sebagai bentuk perwujudan dari

salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Berdasarkan survei tahun 2021 kepada 346 guru-guru Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP) di Surabaya menunjukkan bahwa 47,1% (163 guru) membutuhkan pelatihan pengembangan bahan ajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru OTKP sangat tertarik diadakan pelatihan pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pernyataan ini juga diperkuat dengan adanya permintaan dari salah satu SMK swasta di kota Surabaya melalui Kaprodi dan guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya yang meminta untuk diadakan kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. SMK Tunas Wijaya Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kota Surabaya yang menyediakan berbagai fasilitas penunjang pendidikan bagi peserta didik. Terdapat tenaga pendidik dengan kualitas terbaik yang kompeten di bidangnya, kegiatan penunjang pembelajaran seperti ekstrakurikuler, komunitas belajar, dan perpustakaan sehingga peserta didik dapat belajar secara maksimal.

Namun selama ini guru-guru OTKP dalam membuat bahan ajar belum semua disesuaikan dengan silabus Kurikulum 2013 revisi 2017, sehingga bahan ajar yang digunakan saat ini masih dianggap kurang interaktif dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas. Bahan ajar interaktif yang akan diberikan dalam kegiatan PKM ini adalah pengembangan bahan ajar yang telah dibuat oleh guru (*build ppt*), dimana pengembangan bahan ajar interaktif ini dapat dikonversikan pada *android*, berbasis *website*, dan dapat dibuat dalam bentuk *flash* yang terdapat fitur-fitur tambahan di dalamnya dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif ini dilakukan pada mata pelajaran produktif khususnya pada program keahlian Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP).

Berdasarkan hasil interview dari Kaprodi dan beberapa guru Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran di SMK Tunas Wijaya Surabaya didapatkan informasi bahwa dalam membuat bahan ajar belum semua disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 revisi 2017, sehingga bahan ajar yang digunakan saat ini masih dianggap kurang interaktif dalam pembelajaran. Adanya pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif sebagai dasar untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di kelas..

Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dilaksanakannya program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru Administrasi Perkantoran tentang pengembangan bahan ajar interaktif dan untuk meningkatkan kompetensi guru pada program keahlian Administrasi Perkantoran dan memperkaya khasanah keilmuan.

METODE

Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperlukan peningkatan kompetensi guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar interaktif yang relevan

dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Peningkatan kompetensi dosen dapat dilakukan dengan cara pelatihan dan pendampingan secara intensif. Pelatihan ini dilakukan dengan memberikan materi tentang pengembangan bahan ajar interaktif berdasarkan Kurikulum 2013 revisi 2017 sehingga pengetahuan guru akan meningkat. Sedangkan pendampingan dilakukan agar bahan ajar interaktif yang dibuat oleh guru sesuai dengan ketentuan, dan tim dapat memberikan masukan yang berarti terkait bahan ajar interaktif yang dibuat oleh guru.

Realisasi Pemecahan Masalah

Pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa tahapan antara lain:

- 1) Sosialisasi pelatihan kepada guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya
- 2) Membentuk TIM pelaksana pelatihan
- 3) Menyusun proposal PKM
- 4) Menyusun materi pelatihan
- 5) Melaksanakan PKM dengan materi pengembangan bahan ajar interaktif.

Khalayak Sasaran

Pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif diberikan kepada guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya. Tim bekerjasama dengan SMK Tunas Wijaya Surabaya untuk melakukan sosialisasi tentang kegiatan pelatihan. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomika dan Bisnis UNESA.

Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dan praktik. Pelatihan dan praktik dilakukan secara daring atau *online* melalui media aplikasi *zoom cloud meeting* selama 3 jam. Namun apabila terdapat kendala, maka guru-guru dapat melakukan konsultasi melalui email, telp, dan *whats app*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2021. Kegiatan dilakukan secara daring atau *online* melalui media aplikasi *zoom cloud meeting* dengan SMK Tunas Wijaya Surabaya dan berlangsung mulai dari pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 12.00 WIB. Kegiatan dilakukan secara daring atau *online* dikarenakan adanya kebijakan dari pemerintah untuk mengurangi penyebaran virus corona melalui kebijakan PPKM Level 4 (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) di wilayah Jawa-Bali. Kegiatan PKM dihadiri oleh Kepala Sekolah beserta Waka dan guru-guru peserta dari SMK Tunas Wijaya Surabaya. Dari pihak Tim PKM dihadiri oleh 6 dosen Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran dan 3 mahasiswa yang membantu kegiatan PKM dan dokumentasi kegiatan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan metode ceramah dan praktik pengembangan bahan ajar interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar inetraktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan ini ditujukan kepada guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya yang berjumlah 14 guru.

Kegiatan Persiapan Pelatihan

Sebelum melaksanakan pelatihan, tim melakukan penyusunan materi yang akan digunakan dalam pelatihan. Materi untuk pelatihan antara lain:

1. Materi tentang tujuan pendidikan berdasarkan kurikulum 2013 revisi 2017.

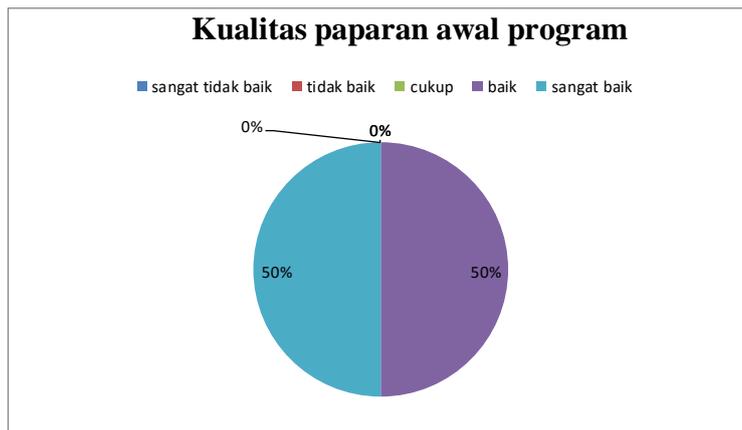
2. Materi tentang hakekat pembelajaran.
3. Materi tentang bahan ajar interaktif yang terdiri dari: pengertian bahan ajar interaktif, karakteristik bahan ajar interaktif, fungsi bahan ajar interaktif, dan langkah-langkah dalam mengembangkan bahan ajar interaktif

Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilakukan secara daring atau *online* melalui media aplikasi *zoom cloud meeting* selama 3 jam. Pelatihan diberikan dengan memaparkan materi kemudian menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam pengembangan bahan ajar interaktif. Dalam pelatihan ini juga diperlihatkan contoh-contoh bahan ajar interaktif untuk SMK Administrasi Perkantoran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi 2017. Sedangkan praktik dilakukan setelah pelatihan berlangsung. Namun apabila terdapat kendala, maka guru-guru dapat melakukan konsultasi melalui email, telp, dan *whats app*. Alamat pengiriman file terpusat pada email durindapuspasari@unesa.ac.id.

Setelah penyampaian teori dan langkah penyusunan modul, peserta diberikan kuesioner sebagai salah satu alat ukur peserta tentang pelatihan yang telah diberikan selama *on class*. Hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini:

1. Komponen Akademik, meliputi:



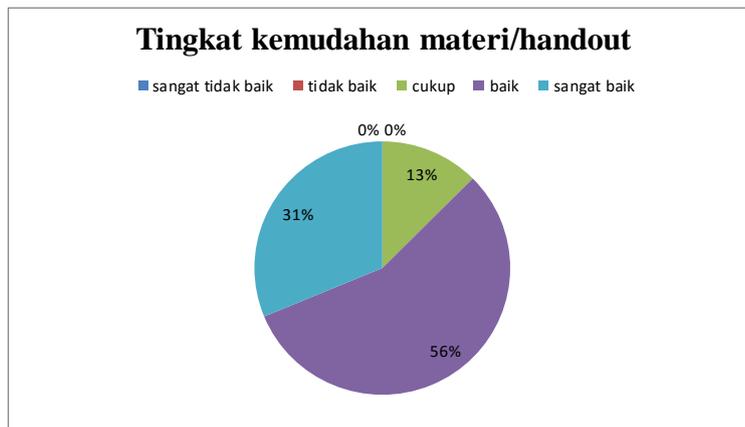
Gambar 1. Kualitas Paparan Awal Program

Berdasarkan gambar 1, diketahui bahwa persentase dari segi kualitas paparan awal program sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 50% menyatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas paparan awal program bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



Gambar 2. Kesesuaian Materi dengan Tujuan

Berdasarkan gambar 2, diketahui bahwa persentase dari segi kesesuaian materi dengan tujuan sebesar 56% menyatakan sangat baik dan 44% menyatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesesuaian materi dengan tujuan bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



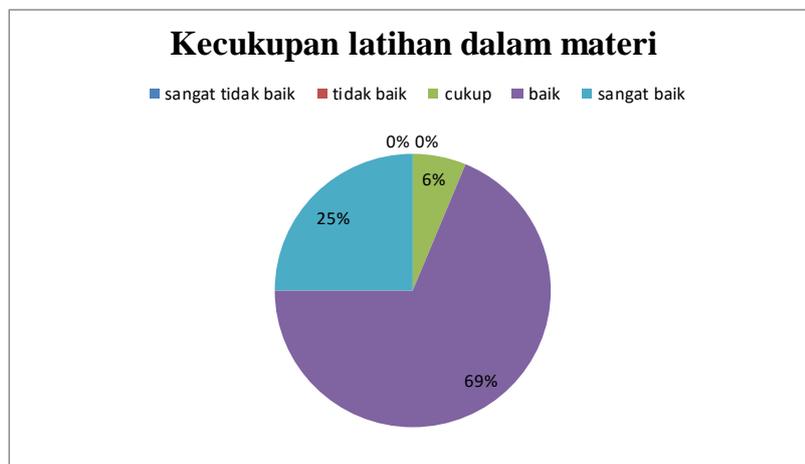
Gambar 3. Tingkat Kemudahan Materi/Handout

Berdasarkan gambar 3, diketahui bahwa persentase dari segi tingkat kemudahan materi/handout sebesar 31% menyatakan sangat baik, 56% menyatakan baik, dan 13% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kemudahan materi/handout bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.



Gambar 4. Kualitas Urutan Penyajian

Berdasarkan gambar 4, diketahui bahwa persentase dari segi kualitas urutan penyajian sebesar 50% menyatakan sangat baik, 44% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas urutan penyajian bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



Gambar 5. Kecukupan Latihan dalam Materi

Berdasarkan gambar 5, diketahui bahwa persentase dari segi kecukupan latihan dalam materi sebesar 25% menyatakan sangat baik, 69% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecukupan latihan dalam materi bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.



Gambar 6. Kesempatan dalam Mendapatkan Umpan Balik

Berdasarkan gambar 6, diketahui bahwa persentase dari segi kesempatan dalam mendapatkan umpan balik sebesar 50% menyatakan sangat baik, 44% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesempatan dalam mendapatkan umpan balik bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



Gambar 7. Kesempatan Meningkatkan Skill

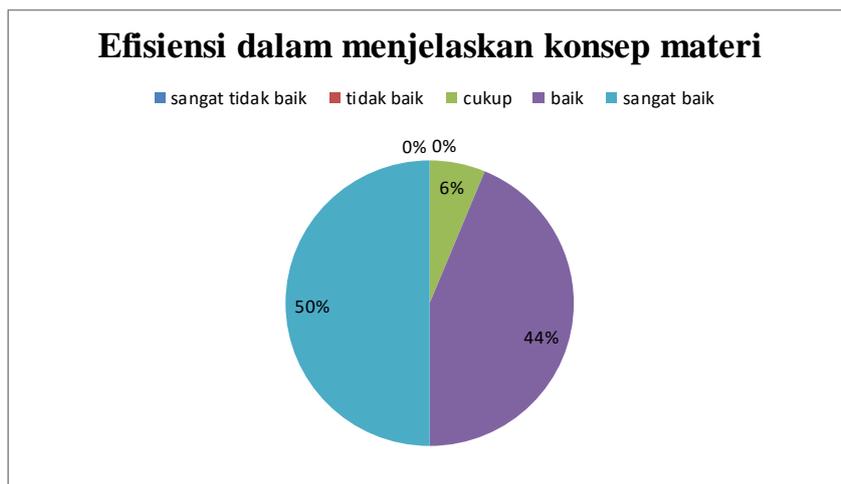
Berdasarkan gambar 7, diketahui bahwa persentase dari segi kesempatan meningkatkan skill sebesar 44% menyatakan sangat baik dan 56% menyatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kesempatan meningkatkan skill bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.

2. Komponen Nara Sumber, meliputi:



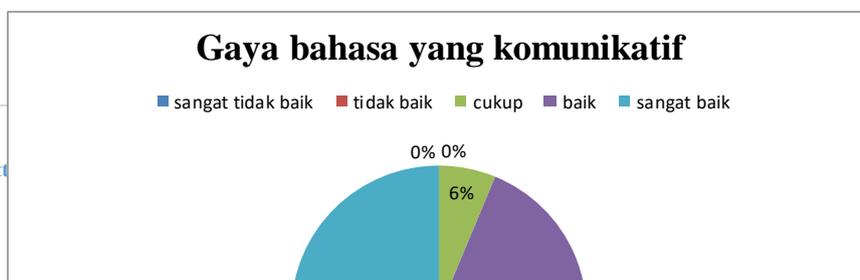
Gambar 8. Kompeten di Bidang Presentasi di Forum Ilmiah

Berdasarkan gambar 8, diketahui bahwa persentase dari segi kompeten di bidang presentasi di forum ilmiah sebesar 56% menyatakan sangat baik, 38% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompeten di bidang presentasi di forum ilmiah bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



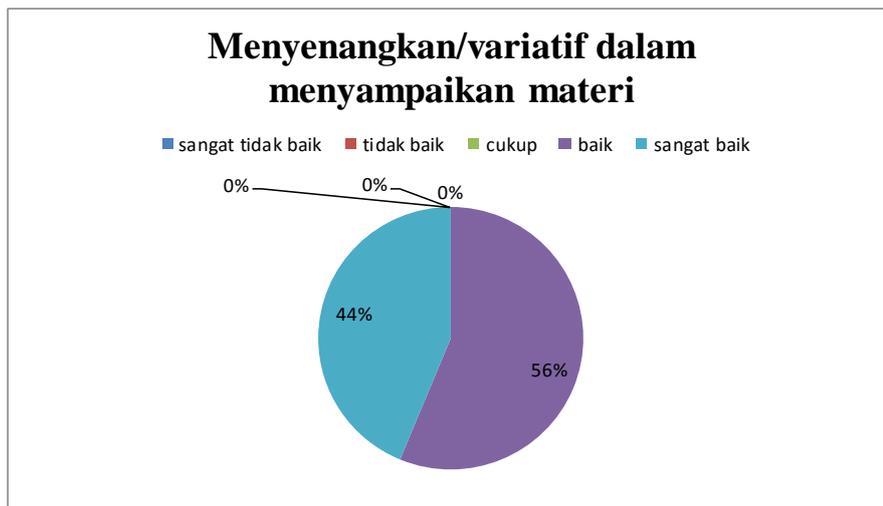
Gambar 9. Efisiensi dalam Menjelaskan Konsep Materi

Berdasarkan gambar 9, diketahui bahwa persentase dari segi efisiensi dalam menjelaskan konsep materi sebesar 50% menyatakan sangat baik, 44% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efisiensi dalam menjelaskan konsep materi bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



Gambar 10. Gaya Bahasa yang Komunikatif

Berdasarkan gambar 10, diketahui bahwa persentase dari segi gaya bahasa yang komunikatif sebesar 56% menyatakan sangat baik, 38% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa yang komunikatif bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



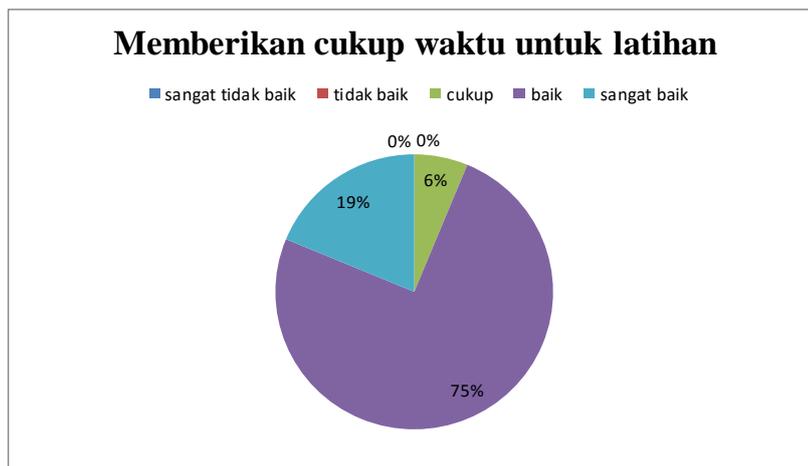
Gambar 11. Menyenangkan/Variatif dalam Menyampaikan Materi

Berdasarkan gambar 11, diketahui bahwa persentase dari segi menyenangkan/variatif dalam menyampaikan materi sebesar 44% menyatakan sangat baik dan 56% menyatakan baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menyenangkan/variatif dalam menyampaikan materi bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.



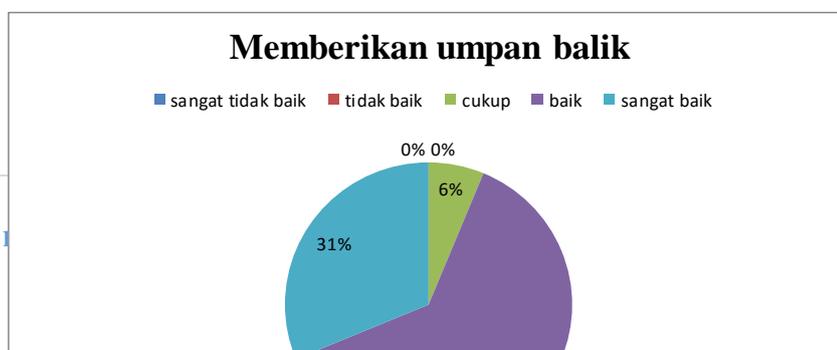
Gambar 12. Ketepatan Waktu

Berdasarkan gambar 12, diketahui bahwa persentase dari segi ketepatan waktu sebesar 38% menyatakan sangat baik, 56% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketepatan waktu bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.



Gambar 13. Memberikan Cukup Waktu untuk Latihan

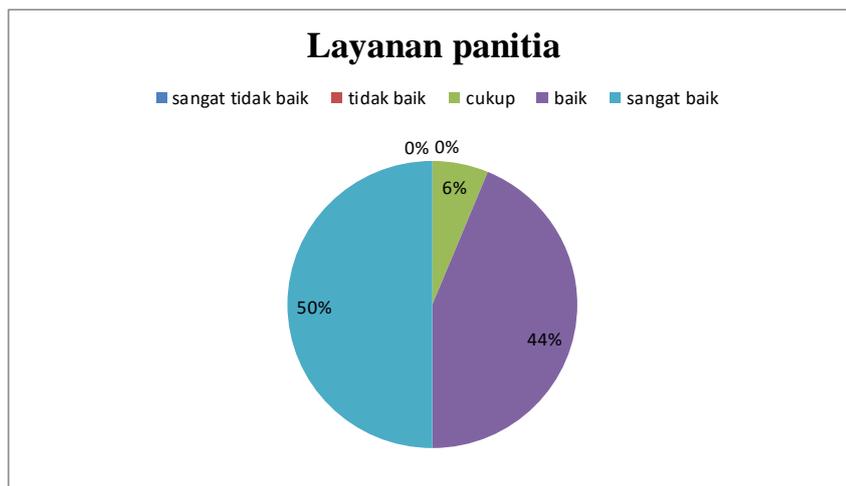
Berdasarkan gambar 13, diketahui bahwa persentase dari segi memberikan cukup waktu untuk latihan sebesar 19% menyatakan sangat baik, 75% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memberikan cukup waktu untuk latihan bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.



Gambar 14. Memberikan Umpan Balik

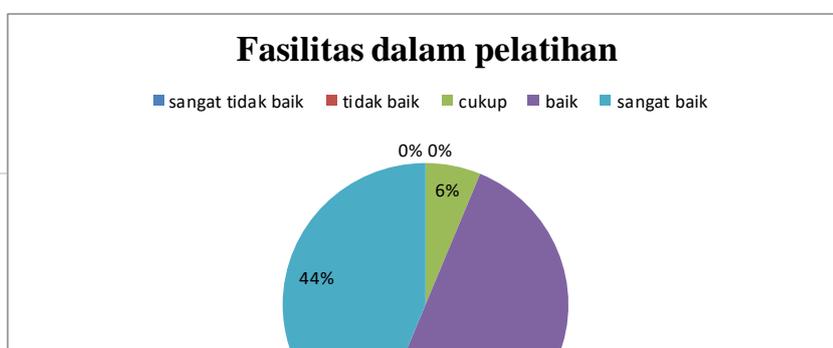
Berdasarkan gambar 14, diketahui bahwa persentase dari segi memberikan umpan balik sebesar 31% menyatakan sangat baik, 63% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa memberikan umpan balik bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.

3. Komponen Pengelolaan/Pelaksanaan, meliputi:



Gambar 15. Layanan Panitia

Berdasarkan gambar 15, diketahui bahwa persentase dari segi layanan panitia sebesar 50% menyatakan sangat baik, 44% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan panitia bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai sangat baik.



Gambar 16. Fasilitas dalam Pelatihan

Berdasarkan gambar 16, diketahui bahwa persentase dari segi fasilitas dalam pelatihan sebesar 44% menyatakan sangat baik, 50% menyatakan baik, dan 6% menyatakan cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa fasilitas dalam pelatihan bagi guru-guru di SMK Tunas Wijaya Surabaya dapat dinilai baik.

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh Tim PKM ini mendapatkan respon sangat baik yang dapat dilihat dari data angket respon dan testimoni guru-guru peserta pelatihan pengembangan bahan ajar interaktif di SMK Tunas Wijaya Surabaya. Dari segi kualitas paparan awal program sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 50% baik, kesesuaian materi dengan tujuan sebesar 56% menyatakan sangat baik dan 44% baik, tingkat kemudahan materi/handout sebesar 31% sangat baik dan 56% baik, kualitas urutan penyajian sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 44% baik, kecukupan latihan dalam materi sebesar 25% menyatakan sangat baik dan 69% baik, kesempatan dalam mendapatkan umpan balik sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 44% baik, kesempatan meningkatkan skill sebesar 44% menyatakan sangat baik dan 56% baik, kompeten di bidang presentasi di forum ilmiah sebesar 56% menyatakan sangat baik dan 38% baik, efisiensi dalam menjelaskan konsep materi sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 44% baik, gaya bahasa yang komunikatif sebesar 56% menyatakan sangat baik dan 38% baik, menyenangkan atau variatif dalam menyampaikan materi sebesar 44% menyatakan sangat baik dan 56% baik, ketepatan waktu sebesar 38% menyatakan sangat baik dan 56% baik, memberikan cukup waktu untuk latihan sebesar 19% menyatakan sangat baik dan 75% baik, memberikan umpan balik sebesar 31% menyatakan sangat baik dan 63% baik, layanan panitia sebesar 50% menyatakan sangat baik dan 44% baik, fasilitas dalam pelatihan sebesar 44% menyatakan sangat baik dan 50% baik. Berdasarkan respon guru-guru peserta pelatihan yang diambil dari hasil angket, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini direspon positif oleh peserta pelatihan. Peserta pelatihan sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini sampai selesai, peserta pelatihan berkeinginan untuk dapat menerapkan dalam kegiatan pembelajaran, dan meminta agar kegiatan ditindaklanjuti dengan kegiatan tatap muka.

Pemahaman tentang pengembangan bahan ajar interaktif dapat ditingkatkan dengan melakukan pembimbingan dan praktik berkelanjutan. Kegiatan ini perlu didukung dari lembaga terkait untuk memberikan fasilitas dan pelatihan yang berkala dan berkelanjutan sehingga guru memiliki kompetensi yang memadai untuk

mengembangkan bahan ajar interaktif, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Mardiana, Isa, Y., & Ningsih, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada Mata Kuliah Filsafat Pendidikan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 3(2): 138-148. DOI: 10.17977/um038v3i22020p138.
- [3] Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- [4] Supriani, Y. & Oktaviani, R. (2014). The Influence of Compact Disk Interactive Learning Model and Student's Creativity toward the Understanding of Mathematics. *International Journal of Education and Research*. 2(7): 535-540. <https://www.ijern.com/journal/July-2014/41.pdf>.