



## PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *E-LEARNING* *XHTML EDITOR*

**Ikman<sup>1)</sup>, Salim<sup>1)</sup>, Abdin<sup>2)</sup>, Hendra Nelva Saputra<sup>3)\*</sup>**

<sup>1)</sup>Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Halu Oleo, Kampus Hijau Bumi Tridharma, Anduonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari, Indonesia.

<sup>2)</sup>Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Halu Oleo, Kampus Hijau Bumi Tridharma, Anduonohu, Kec. Kambu, Kota Kendari, Indonesia.

<sup>3)</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Kendari, Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 10 Kendari, Kota Kendari, Indonesia.

Diterima: 01 Oktober 2019

Direvisi: 04 Oktober 2019

Disetujui: 06 Oktober 2019

### Abstrak

Tujuan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pedagogik guru dalam bidang TIK pada guru SMK Negeri 6 Kendari dan terdapat peningkatan kualitas pembelajaran dengan tersedianya media pembelajaran berbasis *e-learning*. Metode yang digunakan berupa metode ceramah, metode diskusi, dan metode praktek. Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) adanya respon positif peserta terhadap pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*; dan (2) Adanya produk bahan ajar yang dihasilkan peserta pelatihan yaitu bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa (1) para guru telah memiliki pengetahuan membuat bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, (2) para guru telah memiliki bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, dan (3) para guru telah memiliki pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, (4) guru memiliki respon positif terkait kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif berbasis *e-learning XHTML editor*.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *e-learning*, *XHTML editor*

## TRAINING ON INTERACTIVE TEACHING MATERIALS BASED ON *E-LEARNING* *XHTML EDITOR*

### Abstract

*The goal in this community service is to improve the pedagogic ability of teachers in ICT field to SMK Negeri 6 Kendari teachers and there is the quality improvement of learning with the availability of learning media based E-Learning. The methods used are lecture methods, discussion methods, and practice methods. The success indicators of the devotion to the community are: (1) The positive response of participants to the training of materials based on the e-learning application of XHTML editors; and (2) the presence of teaching materials produced by the participants in the teaching materials based on the XHTML editor e-Learning application. The results of this activity show that (1) teachers already have knowledge of creating materials based on the e-learning Application XHTML editors, (2) The teachers already have the teaching materials based on the XHTML e-Learning Application, and (3) the teachers Already have Knowledge in creating and developing materials based on e-learning Application XHTML editors, (4) teachers have a positive response to the training activities of interactive teaching materials-based e-learning XHTML editors.*

**Keywords:** Learning Media, *e-learning*, *XHTML editor*

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [Hendratep2015@gmail.com](mailto:Hendratep2015@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Potensi lokal sebagai sumber belajar dapat disusun menjadi suatu bahan ajar yang dapat digunakan guru sebagai materi pelajaran. Adanya bahan ajar yang memanfaatkan potensi lokal diharapkan dapat memaksimalkan dan memperkenalkan kepada peserta didik untuk lebih mengenal potensi yang ada di daerah tersebut. Peningkatan pemahaman siswa akan membuatnya lebih menghargai dan mengerti bahwa daerah yang ditinggalinya memiliki suatu produk yang diunggulkan bahkan dapat juga peserta didik akan memiliki inovasi pembaharuan dalam meningkatkan potensi lokal tersebut untuk lebih diangkat menjadi produk yang berkualitas dan berdaya saing global. Pembelajaran yang tetap mengedepankan potensi lokal akan dapat menjaga dan melestarikan keunggulan dari suatu produk daerah dan seiring dengan perkembangan zaman yang modern. Pentingnya menghadirkan potensi lokal dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Prabowo, dkk (2016: 192) bahwa modul berbasis potensi lokal disusun dengan memperhatikan ada tidaknya potensi lokal yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Potensi lokal yang ditemukan di lingkungan sekitar sekolah keberadaannya belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar.

Kenyataan yang terjadi pada Sekolah SMK Negeri 6 Kendari menunjukkan bahwa guru-guru sekolah tersebut diantaranya memiliki problem: (1) sebagian besar guru belum memaksimalkan potensi lokal sebagai sumber belajar, (2) pembelajaran yang ada di kelas tidak memberikan makna secara utuh apabila peserta didik tidak mengalami belajar langsung di luar, (3) Guru belum banyak berkarya untuk mengembangkan bahan ajar maupun LKS, (4) guru masih banyak menggunakan sumber belajar yang tersedia di pasaran yang tidak cocok dengan kondisi dan kemampuan peserta didik.

Fakta lainnya juga menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia di sekolah hanya berupa buku teks. Semestinya, guru dapat mengembangkan bahan ajar dalam berbagai bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan alat bantu media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif. Menurut Munir (2009: 3) proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan

dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran pembelajar yang efektif.

Pembelajaran yang efektif dapat dikatakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal dalam proses pembelajarannya sebagai alat bantu. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan *e-learning*. Menurut Hao (2008) *e-learning* merupakan aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran yang teknologi utamanya adalah teknologi komputer, multimedia dan teknologi komunikasi modern yang lain. *e-learning* terdiri dari dua macam, perangkat lunak komputer dan aplikasi berbasis web.

Manfaat pembelajaran elektronik atau *e-learning* di antaranya: Pembelajaran dari mana dan kapan saja, bertambahnya interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur, menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Seok (2008: 725) menyatakan bahwa penerapan *e-learning* untuk pembelajaran online pada masa sekarang ini sangatlah mudah dengan memanfaatkan modul *Learning Management System* yang mudah untuk diinstalasi dan dikelola. Menurut Salim, dkk (2018), penggunaan *Learning Management System* (LMS) ditujukan untuk membuat materi pembelajaran berbasis elektronik dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. LMS juga merupakan aplikasi yang mengotomasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik yang memungkinkan pembelajar belajar secara mandiri. Yazdi (2012) juga mengungkapkan penggunaan *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah untuk memperluas akses terhadap pendidikan masyarakat, sehingga bahan pembelajaran dapat diakses dengan mudah, tanpa dibatasi ruang dan waktu, interaktif, dan efektif

Permasalahan bagi seorang guru adalah guru merasa sukar untuk memahami bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut. Hal ini juga dialami oleh guru-guru SMK Negeri 6 Kendari yang tidak dapat bereksplorasi dalam membuat bahan ajar maupun multimedia pembelajaran. Pada umumnya, para guru merasa bahwa untuk membuat media pembelajaran tersebut diperlukan bahasa pemrograman HTML yang rumit. Padahal tidak demikian. Banyak software yang dapat digunakan untuk membuat media

pembelajaran tersebut, salah satunya adalah *e-learning XHTML editor*. Aplikasi ini merupakan salah satu program aplikasi *opensource* yang dipergunakan untuk pembuatan bahan ajar berbasis *e-learning*. Bahan ajar yang disusun dengan aplikasi ini tersusun secara hierarki yang benar mencakup topic, section dan unit. Dalam *e-learning XHTML editor* juga dapat dibuat soal dengan tipe pilihan ganda, jawaban singkat, benar-salah dan kuis sehingga dapat dipergunakan untuk uji kompetensi siswa (Priyambodo, 2010: 92).

*E-learning XHTML editor* memiliki beberapa keunggulan, antara lain : (1) mudah digunakan walaupun tidak mengetahui bahasa pemrograman HTML, (2) memudahkan perancangan karena apa yang terlihat dilayar akan sama dengan hasil akhir bila dijalankan (dipublikasikan), (3) gratis (*free*) dan merupakan *open source*, (4) standar *e-learning* (SCORM) (5) dapat digunakan pada sistem operasi Windows maupun Linux, (6) support file multimedia (ShockWave Flash, Quicktime, Windows Media, Real Media, MP3 dan FLV), (7) didukung oleh web browser populer yaitu Mozilla Firefox.

Pembuatan bahan ajar berbasis *E-learning XHTML editor* bagi guru merupakan inovasi pembelajaran untuk bergerak maju lebih cepat, namun terdapat hambatan pada ketidakkesiapan guru dalam mengimplementasikannya. Untuk mengatasi ketidakkesiapan guru diperlukan suatu pelatihan yang terbimbing, sistematis dan menyeluruh terhadap konten yang harus dikuasai oleh guru.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan dari pihak mitra dalam hal ini guru SMK Negeri 6 Kendari. Umumnya sekolah mitra belum memaksimalkan potensi lingkungan sebagai sumber belajar padahal sarana & prasana yang ada sangat menunjang dapat dijadikannya sebagai tempat belajar. Sekolah mitra juga belum pernah dilakukannya pelaksanaan kegiatan pelatihan dalam hal penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan masalah spesifik yang dialami oleh guru SMK Negeri 6 Kendari adalah sebagai berikut: (1) Guru sekolah mitra belum memaksimalkan potensi yang dimilikinya sebagai sumber untuk menyusun bahan belajar; (2) Guru pada sekolah mitra belum mengintegrasikan penggunaan TIK sebagai sumber belajar dan tempat belajar; (3) Guru pada sekolah mitra belum pernah mengembangkan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran; (4) Guru pada sekolah mitra belum memiliki pengetahuan tentang penggunaan *e-learning XHTML editor*;

dan (5) Guru pada sekolah mitra belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*.

Tujuan dalam kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pedagogik guru SMK Negeri 6 Kendari dalam bidang TIK dan terdapat peningkatan kualitas pembelajaran melalui pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*.

Solusi terhadap masalah yang dihadapi guru SMK Negeri 6 Kendari terhadap kemampuan pedagogiknya dalam menggunakan TIK dalam pembelajaran adalah perlunya pelatihan yang terbimbing, sistematis dan menyeluruh mengenai pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*. Dengan menggunakan pelatihan ini, guru pada sekolah mitra dapat membuat dan mengembangkan konten pada aplikasi *e-learning XHTML editor* yang didampingi langsung oleh tim pengabdian masyarakat.

Target spesifik yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut: (1) Guru sekolah mitra dapat memaksimalkan potensi sumber daya yang dimilikinya sebagai referensi dalam menyusun bahan ajar; (2) Guru pada sekolah mitra dapat mengembangkan konten pada aplikasi *e-learning XHTML editor*; dan (3) Guru pada sekolah mitra telah memiliki bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*.

## METODE

Obyek kegiatan pengabdian ini adalah guru SMK Negeri 6 Kendari sebanyak 15 orang. Tahapan pelatihan yang dilakukan sebagai berikut: (1) Tim pengabdian masyarakat berkolaborasi dengan pimpinan sekolah untuk menetapkan guru bidang studi/mata pelajaran yang menjadi obyek kegiatan pelatihan; (2) Tim pengabdian masyarakat mengadakan sosialisasi tentang konsep bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor* pada guru bidang studi/mata pelajaran yang telah ditetapkan sebagai peserta pelatihan; (3) Para peserta pelatihan membuat bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor* yang didampingi oleh tim pengabdian masyarakat; (4) Bahan ajar yang telah dibuat akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Metode yang digunakan selama proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi: (1) metode ceramah untuk memberikan penjelasan langsung pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, (2) metode diskusi untuk curah pendapat antara

peserta dengan tim pengabdian pada hal-hal yang dianggap sulit, (3) metode praktek untuk memberikan kesempatan kepada peserta mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh.

Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: (1) adanya respon positif peserta terhadap pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*; dan (2) Adanya produk bahan ajar yang dihasilkan peserta pelatihan yaitu bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 15 orang guru SMK Negeri 6 Kendari dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda. Guru ini direkomendasikan oleh Kepala Sekolah dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan mengoperasikan laptop.

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian, terlebih dahulu guru diberikan pengantar materi tentang *e-learning XHTML editor*. Selanjutnya, guru dibimbing untuk melakukan instalasi software aplikasi *XHTML editor* kemudian memperkenalkan fitur-fitur yang dimilikinya serta cara mengembangkan kontennya agar dapat menjadi media pembelajaran berbasis *e-learning* yang menarik dan inovatif.



Gambar 1. Penyampaian Materi

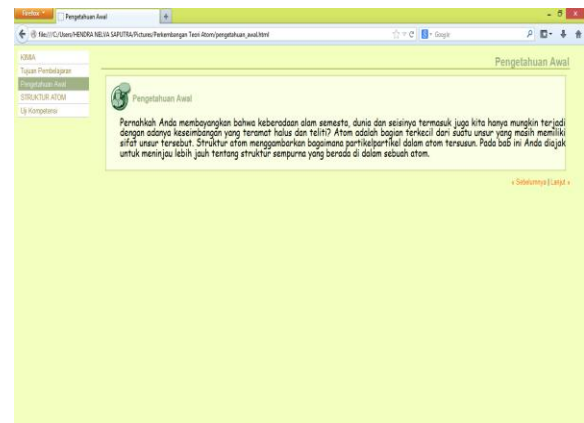
Setelah kegiatan penyampaian materi selesai, maka selanjutnya guru didampingi oleh tim pengabdian.

Pendampingan berfokus pada pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor* dengan harapan guru mampu membuat sendiri dan memiliki media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor*.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan

Guru yang mengikuti kegiatan pengabdian diberi tugas untuk membuat media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor* sesuai dengan bidang studi yang diampuhnya. Berikut contoh media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru.



Gambar 3. Contoh Hasil Project *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor*

Tahapan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan mulai tahap pendampingan sampai project media pembelajaran dihasilkan guru. Hasil evaluasi program ini tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Evaluasi Peserta terhadap pelaksanaan pelatihan *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor*

No	Aspek	Perse ntase
1	Penguasaan terhadap aplikasi <i>e-learning XHTML editor</i>	89%
2	Desain bahan ajar interaktif menarik minat siswa	90%

No	Aspek	Perse ntase
3	Bahan ajar interaktif yang dihasilkan guru dapat dijalankan dengan baik	95%
4	Partisipasi guru selama kegiatan pelatihan	96%
5	Respon guru terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif dengan <i>e-learning XHTML editor</i>	92%

Hasil evaluasi guru pada penguasaan konsep dan tingkat kemampuan dalam membuat media pembelajaran berbasis *e-learning* dengan aplikasi *XHTML editor* menunjukkan hasil yang sangat bagus. Selain itu, guru juga memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini, sebab telah memberikan tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta harapan agar kegiatan pengabdian seperti ini terus dikembangkan terutama yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *e-learning*.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang dicapai pada kegiatan ini, disimpulkan bahwa: (1) para guru telah memiliki pengetahuan membuat bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, (2) para guru telah memiliki bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*, (3) Para guru telah memiliki pengetahuan dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor*

Saran yang dapat diberikan terkait hasil dari kegiatan ini yaitu: (1) guru diharapkan untuk membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi *e-learning XHTML editor* lebih lanjut lagi agar pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan interaktif; (2) aplikasi *e-learning XHTML editor* ini dapat dijadikan sebagai referensi dan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan; dan (3) lembaga Sekolah Menengah Kejuruan lainnya yang tidak terlibat dalam kegiatan workshop ini dapat menggunakan aplikasi *E-learning XHTML editor* dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar di lembaganya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Hao, X, et.al.. 2008. A New Layering Architecture of E-Learning System.

In:LNCS ,vol 4823, 6<sup>th</sup>. *International Conference on Web-based Learning*. Edinburgh,UK 15-17 Agustus 2007. Jerman:Springer.

Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh: Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Prabowo, Dytta Lyawati., Nurmiyati, dan Maridi. 2016. Pengembangan Modul Berbasis Potensi Lokal pada Materi Ekosistem sebagai Bahan Ajar di SMA N 1 Tanjungsari, Gunung kidul. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol 13(1) hal: 192-195

Priyambodo, Erfan. 2010. Pemanfaatan Program Aplikasi Elearning Xhtml Editor dalam Penyusunan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*. Fakultas MIPA: Universitas Negeri Yogyakarta,

Salim, Prajono, Rahmad.,Kodirun, Salam, Moh.,Rahmat. 2018. Penggunaan Learning Management System (LMS) Berbasis Schology Dalam Pembelajaran Flipped Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika I Tahun 2018*, 1, 274-281.

Seok, Soonhwa. 2008. The aspect of elearning. *International Journal on ELearning*, Proquest, 7(4), 725-741.

Yazdi, Mohammad. 2012. E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2 (1), 143-152.