

Penerapan Aplikasi Buku Interaktif berbasis Berpikir Aras Tinggi di SMA Tarbiyah Islamiah pada Industri 4.0

Ahmad Riynaldiy ¹⁾, Rizki Aldea ²⁾, Syafrisya Fazhari ³⁾, Muhammad Fernanda ⁴⁾,
Ramadhan Alhafiz ⁵⁾, Sri Listiana Izar ⁶⁾

^{1,2,5,6)} FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

^{3,4)} FISIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

email: riynaldiy227@gmail.com

Abstract: The purpose of this community service is to implement an interactive book application based on higher level thinking at SMA Tarbiyah Islamiyah as a solution experienced by Indonesian language teachers. This activity was motivated by complaints from partners, namely Mrs. Fitri Ayu Mei Hardian, M.Pd as an Indonesian language teacher, these problems were: 1) The lack of interactive digital learning media to support high-level thinking based Indonesian language learning activities, 2) Lack of participant interest students in Indonesian language lessons, and 3) There are negative views of students towards Indonesian language lessons then after the Covid-19 pandemic outbreak, problems arise, namely: 1) The lack of Indonesian language teachers' ability to produce digital-based interactive learning media to support learning activities from House. 2) the difficulty of implementing online-based learning activities so that learning objectives are often not achieved, 3) The operational costs of implementing online-based learning activities are expensive. The methods used in this community service are: 1) Initial visits and discussions with Indonesian language teachers, 2) Discussions with accompanying lecturers, 3) Making Questionnaires, 4) Making PKM-M Guidelines, 5) Implementing Virtual Activities and 6) Evaluation. Based on the activities that have been carried out, there have been many changes in partners both qualitatively and quantitatively, this can be measured from the questionnaires and interviews that have been carried out.

Keywords: Interactive Book Application ; High Level Thinking ; SMA Tarbiyah Islamiyah ; Industry 4.0.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) Tarbiyah Islamiyah adalah salah satu sekolah menengah swasta yang terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan (Simpang Beringin), Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki jumlah peserta didik sebanyak 134 orang yang terdiri dari kelas X sampai dengan kelas XII. Berdasarkan hasil kunjungan awal ke SMA Tarbiyah Islamiyah, tim melakukan diskusi dengan Fitri Ayu Mei Hardian, M.Pd, selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia tentang kurikulum dan kegiatan pembelajaran di sekolahnya. Beliau memaparkan bahwa pada kurikulum 2013 sangat identik dengan Berpikir Aras Tinggi atau yang lebih populer dengan istilah pembelajaran Higher Order Thingking Skill (HOTS).

Menurut Bloom dalam Sofyan (2019) Berpikir aras tinggi sejatinya merupakan tujuan-tujuan pembelajaran yang terbagi dalam tiga ranah yakni: 1) Kognitif, merupakan keterampilan pengetahuan; 2) Afektif, sisi emosi (seputar sikap dan perasaan); dan 3) Psikomotorik, yang berhubungan dengan kemampuan fisik (keterampilan) (Sofyan, 2019). Tingkatan kemampuan berpikir dibagi menjadi tingkat rendah dan tinggi, merupakan bagian dari salah satu ranah yang dikemukakan Bloom, yaitu ranah kognitif. Dua ranah lainnya, afektif dan psikomotorik, punya tingkatannya tersendiri. Ranah kognitif ini kemudian direvisi oleh Lorin Anderson, David Krathwohl, dkk, pada 2001. Urutannya diubah menjadi: 1) mengingat (*remember*), 2) memahami (*understand*), 3) mengaplikasikan (*apply*), 4) menganalisis (*analyze*), 5) mengevaluasi (*evaluate*), dan 6) mencipta (*create*).

Tingkatan 1 hingga 3, dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS). Sedangkan butir 4 sampai 6 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir aras tinggi (HOTS) (Anderson dan Krathwohl, 2010). Adanya konsep berpikir aras tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki abad ke-21. Kemudian, Berpikir aras tinggi erat kaitannya dengan revolusi industri keempat yang tengah kita hadapi. Sederhananya, era industri 4.0 dimulai pada tahun 2011 dengan terintegrasinya mesin dengan jaringan internet. Hadirnya revolusi industri 4.0 ini memberikan inovasi baru dalam berbagai bidang tidak terkecuali bidang pendidikan.

Tetapi, Ibu Fitri mengeluhkan tidak adanya media pembelajaran pendukung untuk mewujudkan hal itu. Berdasarkan sudut pandangnya, minim sekali media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital terlebih yang bersifat interaktif bahkan nyaris tidak pernah ditemukannya. Sebagai alat bantu, media berperan untuk melicinkan jalan menuju tercapainya kegiatan pembelajaran. Hal ini dilandaskan

dengan keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan media mempertinggi kegiatan pembelajaran dalam waktu yang lama. Artinya dengan bantuan media, kegiatan pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan tanpa bantuan media (Djamarah dan Zein, 2016).

Kemudian, sebagai guru yang sarat pengalaman, ada beberapa fakta yang ditemukannya yakni kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Lalu, anggapan peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, serta nilai-nilai peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Adapun tujuan dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan kepada guru bahasa Indonesia di SMA Tarbiyah Islamiyah Kecamatan Hamparan Perak mengenai pembuatan Aplikasi Buku Interaktif Berbasis Berpikir Aras Tinggi.

METODE

Program PKM-M ini dilakukan di SMA Tarbiyah Islamiyah, dengan metode pelaksanaan sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi dengan Dosen Pendamping
2. Pembuatan Kuisisioner
3. Pembuatan Buku Pedoman Pelaksanaan PKM-M
4. Pelaksanaan Kegiatan secara virtual, Pelaksanaan kegiatan secara virtual dilakukan dengan menggunakan Whatsapp, *zoom*, dan youtube dengan rincian kegiatan seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

Tanggal	Kegiatan yang dilakukan	Indikator Ketercapaian	Keterangan
10 September 2020	Sosialisasi Pertama melalui grup <i>Whatsapp</i> bersama mitra dengan tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut: Kegiatan Awal: 1. Memperkenalkan Diri 2. Menyampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan sosialisasi di pertemuan pertama Kegiatan Inti: 1. Membagikan form kuisisioner daring kepada 20 orang peserta didik melalui grup <i>Whatsapp</i> 2. Mendata kehadiran peserta didik di dalam grup <i>Whatsapp</i>	1. Peserta didik dan guru memahami kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan 2. Sebanyak 10 peserta didik mengisi kuisisioner daring	Kegiatan Tercapai.

	3. Memfasilitasi peserta didik untuk mengisi kuisioner daring Kegiatan Penutup: 1. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Menutup kegiatan dengan mengucapkan salam		
14 September 2020	Sosialisasi kedua melalui grup <i>whatsapp</i> bersama mitra. Adapun tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan sebagai berikut: Kegiatan Pembuka 1. Membuka pertemuan dengan mengucapkan salam 2. Memaparkan maksud dan tujuan sosialisasi di pertemuan kedua Kegiatan Inti: 1. Mengirimkan video tutorial pembuatan Aplikasi Buku Interaktif ke grup <i>whatsapp</i> bersama mitra 2. Mengirimkan <i>e-book</i> pelaksanaan kegiatan PKM-M Kegiatan Penutup: 1. Menyimpulkan Kegiatan yang telah dilaksanakan 2. Menutup kegiatan dengan mengucapkan salam	1. Peserta didik dan guru memahami maksud dan tujuan dari pelaksanaan sosialisasi di pertemuan kedua 2. Adanya tanya jawab dari guru dan peserta didik tentang tata cara pembuatan aplikasi buku interaktif 3. Adanya ketertarikan guru untuk menciptakan aplikasi buku interaktif	Kegiatan Tercapai
21 September 2020	Kegiatan Pendahuluan 1. Moderator Membuka Acara dengan mengucapkan salam 2. Kata sambutan dari Dosen Pendamping Kegiatan Inti 1. Mitra menunjukkan hasil aplikasi buku interaktif karyanya 2. Mitra menerapkan aplikasi buku interaktif dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran demonstrasi Kegiatan Penutup 1. Moderator menutup acara dengan mengucapkan salam	1. Adanya aplikasi Buku interaktif karya mitra 2. Mitra menerapkan aplikasi buku interaktif dalam kegiatan pembelajaran peembelajaran bahasa Indonesia	Kegiatan Tercapai
23 September 2020	Kegiatan Pendahuluan 1. Moderator mengucapkan salam 2. Moderator menyampaikan maksud dan tujuan pelaksanaan sosialisasi pertemuan keempat Kegiatan Inti 1. Mitra mengisi kuisioner setelah melaksanakan program PKM-M	1. Terisnya kuisioner pascapelaksanaan program	Kegiatan tercapai

Kegiatan Penutup

1. Tim PKM-M mengucapkan terima kasih kepada mitra sekaligus mengadakan perpisahan virtual
2. Kegiatan diakhiri oleh salam dari moderator

HASIL

Hasil yang dicapai mengacu pada indikator ketercapaian pelaksanaan program yang dilakukan secara daring melalui grup *whatsapp* dan aplikasi *zoom*, hasil yang dicapai juga mengacu pada kuisioner daring serta wawancara yang tim lakukan. Berikut hasil yang dicapai ketika pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat:

1. Menambah wawasan mitra mengenai Aplikasi Buku Interaktif

Secara kualitatif: berdasarkan kegiatan sosialisasi yang telah dilaksanakan di SMA Tarbiyah Islamiyah melalui grup *whatsapp* kemudian didukung pula dengan wawancara yang tim lakukan bahwa mitra telah memahami seluk beluk aplikasi buku interaktif baik secara definisi hingga ke langkah-langkah pembuatan aplikasi buku interaktif.

Secara kuantitatif: berdasarkan kuisioner online yang telah diisi peserta didik sebelum pelaksanaan dan setelah pelaksanaan program kreativitas mahasiswa skema pengabdian kepada masyarakat maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan wawasan peserta didik terhadap Aplikasi Buku Interaktif.

2. Mitra sudah mampu menghasilkan Aplikasi Buku Interaktif dan mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran daring secara mandiri

Indikator hasil pencapaian ini adalah pada kegiatan sosialisasi pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada tanggal 21 September 2020 melalui aplikasi *zoom* bahwa mitra, melalui Ibu Fitri Ayu Mei Hardian. M.Pd telah menunjukkan aplikasi buku interaktif karyanya dan langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran demonstrasi.

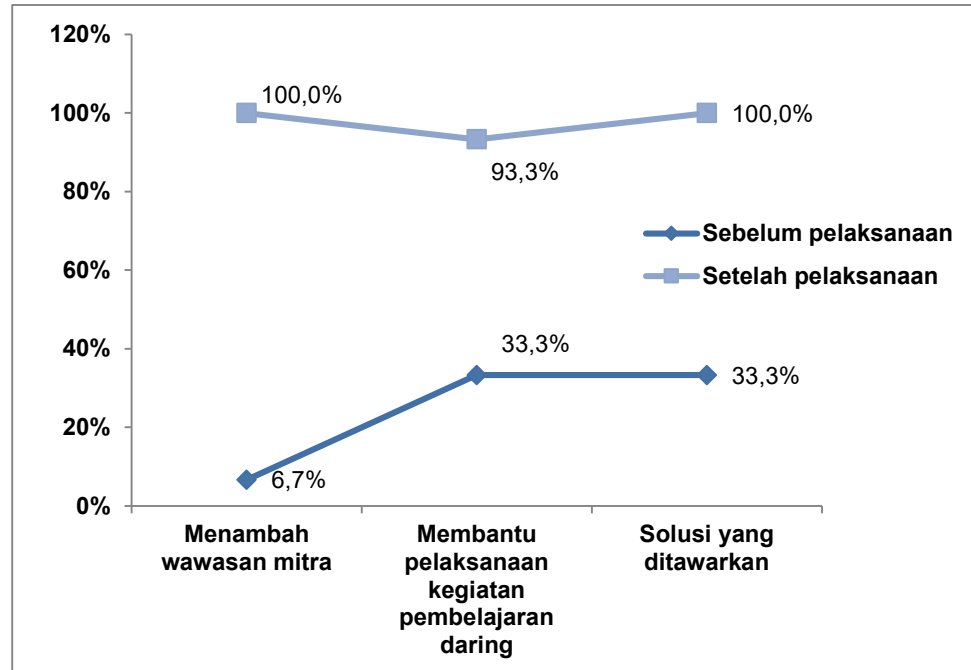
3. Adanya aplikasi buku interaktif dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran daring

Berdasarkan kuisioner online yang telah diisi mitra sebelum dan setelah pelaksanaan program kreativitas mahasiswa bidang pengabdian kepada masyarakat bahwa terjadi perubahan pada peserta didik bahwa sebelum pelaksanaan 33,3% peserta didik mengatakan aplikasi buku interaktif tidak dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran daring. Namun, setelah pelaksanaan kegiatan,

sebanyak 93,3% peserta didik mengatakan bahwa aplikasi buku interaktif dapat membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran daring.

4. Mitra merasa puas dengan Solusi kegiatan PKM-M

Berdasarkan hasil kuisioner online yang telah diisi mitra maka mitra merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan PKM-M yang tim lakukan. Seluruh hasil ini digambarkan melalui Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Grafik Hasil Pelaksanaan Program

5. Publikasi ke Media Cetak dan Media Online

Tim melakukan publikasi ke media cetak surat kabar Analisa dengan ISSN 0215-2943 pada tanggal 24 September 2020 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut, beberapa media online seperti medantau.id, lensamedan.com dan matatelinga.com pada tanggal 24 September 2020. Publikasi di Youtube channel PKM-M UMSU Sibutif dan instagram @sibutif



Gambar 2. Publikasi di Media Massa Harian Nasional Analisa

Persentase hasil terhadap keseluruhan kegiatan dirincikan melalui tabel 2 berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Kegiatan

No	Hasil yang dicapai	Persentase
1.	Menambah wawasan mitra mengenai Aplikasi Buku Interaktif	100%
2.	Mitra sudah mampu menghasilkan Aplikasi Buku Interaktif dan mampu menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran daring secara mandiri	100%
3.	Adanya aplikasi buku interaktif dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Berpikir Aras Tinggi serta mendukung kegiatan pembelajaran daring	100%
4.	Mitra merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan PKM-M	100%
5.	Publikasi ke media cetak, online dan elektronik	100%

KESIMPULAN

Berdasarkan program kreativitas mahasiswa skema pengabdian kepada masyarakat yang telah tim laksanakan di SMA Tarbiyah Islamiyah, tim berhasil membuat perubahan-perubahan di khalayak mitra. Perubahan-perubahan ini terukur dengan jelas baik secara kualitatif maupun kuantitatif hal ini dapat ditinjau dari indikator-indikator yang tim jadikan parameter keberhasilan pelaksanaan program maupun kuisi online yang tim bagikan serta didukung dengan dokumentasi-dokumentasi kegiatan yang dapat diakses melalui chanel youtube maupun instagram.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. & Aswan. Z. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inventa*, III, 1-17.