



Lokakarya Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Ethical *Dilemma Tri N* Bagi Guru-Guru SMKN 1 Kepulauan Mentawai

Monica Tiara¹, Susi Fitria Dewi², Ranti Meizatri³, Irwan⁴

1,2,3,4 Universitas Negeri Padang, monicatiara@unp.ac.id¹, susifd@fis.unp.ac.id², rantimeizatri@fip.unp.ac.id³, irwanhamdi@fis.unp.ac.id⁴

2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons

Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)



DOI: <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v4i2.8785>

ARTICLE INFO

Submit : 20 September 2024

Revised : 22 November 2024

Accepted : 20 Desember 2024

Keywords:

Lokakarya Guru; Bahan ajar; ethical Dilemma Tri N; Aplikasi Digibook; Kompetensi Guru .

ABSTRACT

Bahan ajar harus disusun secara sistematis, interaktif, menarik dan bermakna yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk; 1) Melaksanakan Lokakarya Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Ethical Dilemma Tri N Menggunakan Aplikasi Digibook Bagi Guru-Guru SMKN 1 Kepulauan Mentawai. 2) Menghasilkan Bahan Ajar Berbasis Ethical Dilemma Tri N Menggunakan Aplikasi Digibook karya guru-guru SMKN 1 Kep. Mentawai. Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu tahun dalam bentuk lokakarya dengan 6 (enam) metode rangkaian kegiatan Pre-tes, Ekspos, Analisis, Tutorial, Kerja kelompok, Presentasi Hasil, Pos-tes. Hasil Kegiatan Pengabdian menunjukkan bahwa perlunya dilakukan penguatan kompetensi guru terutama dalam merancang bahan ajar digital yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka di tingkat SMK. Melalui kegiatan lokakarya yang dilakukan secara daring dan luring guru-guru didampingi untuk mampu menggunakan aplikasi digibook dalam mencari sumber belajar. Kemudian, dilakukan pendampingan dengan membentuk komitmen guru melalui fakta integritas untuk dapat menghasilkan sebuah bahan ajar atau buku teks berISBN.

Teaching materials must be arranged in a systematic, interactive, interesting and meaningful manner that allows students to learn independently. This service activity aims to; 1) Carrying out a Workshop on Preparing Teaching Materials Based on the Tri N Ethical Dilemma Using the Digibook Application for Teachers of SMKN 1 Mentawai Islands. 2) Produce Tri N Ethical Dilemma Based Teaching Materials Using the Digibook Application created by SMKN 1 Kep teachers. Mentawai. This service activity is carried out for one year in the form of a workshop with 6 (six) methods, a series of activities: Pre-test, Expose, Analysis, Tutorial, Group work, Presentation of Results, Post-test. The results of the Community Service Activities show that it is necessary to strengthen teacher competence, especially in designing digital teaching materials that are in accordance with the demands of the independent curriculum at the vocational school level. Through workshop activities conducted online and offline, teachers are assisted in being able to use the digibook application to search for learning resources. Then, assistance is provided by forming teacher commitment through integrity facts to be able to produce teaching materials or textbooks with ISBN.

International License-(CC-BY-SA)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)
 <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v4i2.8785>

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Introduction



Berada di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, terluar) merupakan tantangan besar bagi masyarakat Kepulauan Mentawai, khususnya di Pulau Sipora. Kondisi geografis yang terpencil menciptakan berbagai kendala, seperti terbatasnya akses transportasi, minimnya ketersediaan informasi, kompleksitas administrasi, serta tantangan di bidang ekonomi dan kesehatan (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu dampak yang paling dirasakan adalah pada sektor pendidikan. Kompleksitas permasalahan pendidikan di daerah ini mencakup keterbatasan sarana dan prasarana, sulitnya akses terhadap informasi pendidikan, rendahnya kualitas sumber daya manusia (SDM), lemahnya budaya belajar, serta minimnya jumlah tenaga pendidik yang berkualitas (Hasan & Subekti, 2020). Semua faktor tersebut berdampak signifikan terhadap kualitas pendidikan di wilayah ini, seperti yang tercermin dalam kondisi SMK Negeri 1 Kepulauan Mentawai, satu-satunya sekolah menengah kejuruan di Pulau Sipora (UNESCO, 2018).

SMK Negeri 1 Kepulauan Mentawai merupakan satu-satunya sekolah menengah kejuruan di Pulau Sipora yang didirikan pada tahun 2014. Sekolah ini menawarkan empat jurusan, yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM), Pariwisata, dan Pertanian. Meskipun telah beroperasi selama lebih dari satu dekade, SMK ini masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, penerapan disiplin di lingkungan sekolah, serta pengembangan kompetensi guru (Kemendikbudristek, 2022). Sekolah ini memiliki 24 orang guru, terdiri dari 10 guru PNS, 11 guru tidak tetap (GTT), dan 3 guru honorer. Dengan komposisi ini, berbagai masalah dalam pengelolaan pendidikan, termasuk penyusunan bahan ajar yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menjadi tantangan yang cukup kompleks (Hasan & Subekti, 2020). Bahan ajar yang relevan dan terstruktur sangat diperlukan untuk mendukung tercapainya kompetensi siswa secara optimal, terutama di daerah 3T seperti Kepulauan Mentawai (UNESCO, 2018).

SMK Negeri 1 Kepulauan Mentawai telah menjadi fokus beberapa penelitian akademis terkait pengembangan pendidikan di daerah 3T. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Hasan dan Subekti (2020) menyoroti tantangan dalam penyusunan bahan ajar yang relevan di SMK dengan pendekatan berbasis konteks lokal untuk meningkatkan kompetensi siswa. Penelitian ini menekankan pentingnya integrasi nilai budaya lokal dalam bahan ajar untuk menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Berbeda dengan penelitian tersebut, kegiatan yang akan dilakukan dalam kajian ini lebih menekankan pada pengembangan bahan ajar berbasis proyek (*project-based learning*) yang dirancang secara khusus untuk membangun keterampilan praktis dan kompetensi kerja siswa. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya relevan secara lokal, tetapi juga mampu membekali siswa dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja secara global, sambil tetap mempertimbangkan keterbatasan sarana dan prasarana di daerah 3T.

Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik sebagai panduan bagi guru untuk menyampaikan materi secara sistematis maupun sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah (Kemendikbudristek, 2022). Idealnya, bahan ajar



disusun secara unik dan spesifik, disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Hasan & Subekti, 2020). Namun, guru di SMKN 1 Kepulauan Mentawai menghadapi berbagai kendala dalam menyusun bahan ajar secara mandiri. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar menjadi salah satu hambatan utama, ditambah dengan tantangan dalam mengadaptasi Kurikulum Merdeka yang menuntut guru untuk secara mandiri merancang alur tujuan pembelajaran dan materi yang relevan (UNESCO, 2018). Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan dan pelatihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih mandiri dalam merancang alur tujuan pembelajaran dan menentukan konten materi yang relevan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak guru masih cenderung bergantung pada buku pelajaran sebagai pedoman utama (Kemendikbudristek, 2022). Padahal, Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas yang lebih luas bagi guru untuk memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran yang relevan, termasuk bahan ajar berbasis digital. Selain itu, siswa yang semakin akrab dengan teknologi digital mulai menginginkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan inovatif, termasuk bahan ajar yang memanfaatkan teknologi terkini (UNESCO, 2018).

Berdasarkan temuan awal, guru-guru di SMKN 1 Kepulauan Mentawai masih menghadapi tantangan signifikan dalam menyusun bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa. Hal ini menjadi persoalan mendesak, terutama dalam konteks keilmuan, karena kualitas bahan ajar yang kurang optimal dapat berdampak langsung pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi siswa. Dalam hal problem solving, kondisi ini menunjukkan perlunya langkah strategis untuk mendukung guru dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar serta memanfaatkan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan relevan. Oleh karena itu, lokakarya penyusunan bahan ajar berbasis *Ethical Dilemma Tri N* dengan menggunakan aplikasi *Digibook* diusulkan sebagai solusi praktis dan ilmiah. Lokakarya ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menyusun bahan ajar yang inovatif dan berbasis teknologi, tetapi juga untuk menghasilkan produk bahan ajar yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif, relevan, dan kontekstual dengan kebutuhan siswa serta lingkungan pembelajaran di daerah 3T.

Methods

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang dalam bentuk *Lokakarya Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Ethical Dilemma Tri N Menggunakan Aplikasi Digibook* bagi guru-guru SMKN 1 Kepulauan Mentawai. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun bahan ajar berbasis digital yang relevan dengan tantangan pembelajaran modern. Lokakarya dilaksanakan melalui delapan tahapan kegiatan, yaitu *pre-test*, ekspos, analisis, tutorial, kerja kelompok, presentasi hasil, *post-test*, dan evaluasi kegiatan.



Tahap pertama, *pre-test*, dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta terkait penyusunan bahan ajar dan penggunaan aplikasi digital. Guru-guru peserta mengisi angket dan menjawab pertanyaan terbuka untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka. Selanjutnya, pada tahap ekspos, peserta mendapatkan pemahaman materi terkait bahan ajar, konsep Ethical Dilemma Tri N, karakteristik siswa, dan penggunaan Aplikasi Digibook. Pemaparan materi ini diberikan oleh narasumber yang kompeten, yaitu Prof. Maria Montessori (pendidikan), Relly Anjar Winata, S.Pd., M.Pd. (sosiologi), dan Syaiful Islami, S.Pd., M.Pd. (teknik aplikasi Digibook).

Tahap ketiga adalah analisis, di mana peserta berdiskusi dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam menyusun bahan ajar, pemetaan materi, pengintegrasian Ethical Dilemma Tri N, dan penentuan capaian pembelajaran (CP). Tahap berikutnya, tutorial, berfokus pada pelatihan teknis penggunaan aplikasi Digibook dan langkah-langkah penyusunan bahan ajar. Setelah itu, pada tahap kerja kelompok, guru ditugaskan membuat bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran masing-masing menggunakan aplikasi Digibook.

Setelah produk selesai, peserta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya pada tahap presentasi hal ini mirip FGD (Trisno & Lainah, 2022). Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi dan tindak lanjut untuk penyempurnaan bahan ajar. Kemampuan peserta kembali diuji melalui *post-test*, dengan soal yang sama seperti pada *pre-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman. Evaluasi keseluruhan kegiatan dilakukan dengan angket tertutup berbasis skala Likert, yang mencakup lima kategori: sangat bermanfaat (5), bermanfaat (4), biasa saja (3), kurang bermanfaat (2), dan tidak bermanfaat (1). Hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan apabila 85% responden menyatakan kegiatan ini bermanfaat atau sangat bermanfaat. Data dari angket diolah melalui tahapan verifikasi, tabulasi, dan perhitungan persentase dengan rumus:

$$\text{Persentase (\%)} = \left(\frac{n}{N} \right) \times 100$$

di mana n adalah nilai yang diperoleh dan N adalah total nilai. Program ini sejalan dengan pentingnya pengembangan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran modern, sebagaimana ditegaskan oleh penelitian sebelumnya bahwa inovasi berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah kejuruan (Widodo, 2022; Sugiyono, 2019).

Keterlibatan peserta difokuskan pada aktivitas kolaboratif dan praktik langsung untuk memastikan kemampuan mereka dalam menyusun bahan ajar yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Narasumber berperan aktif dalam memberikan bimbingan selama seluruh tahapan kegiatan, terutama dalam tahap ekspos, tutorial, dan evaluasi.

Results And Discussion



Bahan ajar merupakan elemen krusial dalam pelaksanaan pendidikan, yang tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa dalam memahami dan menguasai pelajaran dengan lebih baik (Sanjaya, 2010). Bahan ajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan disampaikan, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis. Menurut Muhaimin (2008), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sebuah definisi serupa diungkapkan oleh National Center for Vocational Education Research (2016), yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Panne (2003) lebih lanjut menjelaskan bahwa bahan ajar adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh guru serta siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil penelitian tim pengabdian, meskipun seharusnya kompetensi mengembangkan bahan ajar sudah dikuasai dengan baik oleh guru, kenyataannya masih banyak guru yang belum mampu menyusun bahan ajar secara mandiri. Sebagai akibatnya, banyak kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana peran guru lebih dominan, dan siswa cenderung menjadi pendengar pasif. Pembelajaran yang kurang variatif ini berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa (Halim, 2020). Untuk mengatasi hal ini, salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam penyusunan bahan ajar adalah dengan memasukkan model pembelajaran *Ethical Dilemma Tri N*, yang mengintegrasikan pendekatan 'ethical dilemma story pedagogy' (ESDP) dengan konsep Tri N ajaran Ki Hadjar Dewantara: niteni, niroake, nambahake (Supriyadi, 2021). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian tim pengabdian, penggunaan *Digibook* atau buku digital dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan dalam penyusunan bahan ajar yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Dengan menggunakan aplikasi *Digibook*, guru dapat membuat bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini (Rahayu, 2022).

Digibook, atau yang sering disebut buku digital atau e-book, merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran saat ini (Fauzan, 2020). *Digibook* adalah bentuk buku elektronik yang hanya dapat diakses menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer, smartphone, tablet, dan sejenisnya. Sebagian besar e-book disimpan dalam format file PDF (Personal Document Format), namun dengan perkembangan teknologi, e-book kini dapat disimpan dalam berbagai format, seperti HTML5, EXE, dan bahkan berbasis web (Chung & Lim, 2021). Keunggulan dari e-book berbasis web adalah kemudahan aksesnya, terutama bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Mereka tidak perlu mengunduh file terlebih dahulu, sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat mereka. Selain itu, mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar (Liu & Chu, 2022).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan penguatan pemahaman para guru SMKN 1 Kepulauan Mentawai terkait penggunaan sumber belajar, modul ajar, dan bahan ajar. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan aplikatif bagi para

peserta. Pada sesi awal, penguatan dilakukan secara langsung di SMKN 1 Kepulauan Mentawai dengan menghadirkan narasumber Rika Febriani, S.Fils., M.Hun. Narasumber memaparkan materi tentang cara mempelajari dan menyusun pengetahuan, serta bagaimana membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari berbagai sumber yang berbeda. Kemampuan untuk mencari dan menyaring informasi dengan menggunakan search engine secara efektif sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan para guru dalam mencari serta membangun strategi dalam menggunakan mesin pencari untuk menemukan informasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Selain itu, kegiatan ini juga mengedepankan peningkatan keterampilan digital guru dalam rangka mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Gambar. 1 Penyampaian Materi I oleh Narasumber



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdi

Kegiatan dilanjutkan dengan narasumber kedua, yaitu Cici Nur Azizah, M.Pd., yang menyampaikan materi terkait modul ajar dan teknis penyusunan modul ajar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memetakan materi esensial dan Capaian Pembelajaran (CP) yang relevan, sehingga dapat mengembangkan materi dalam bentuk bahan ajar maupun buku teks. Seperti yang dijelaskan oleh Dikmenum Kemendikbud (2020), modul ajar menjadi sarana untuk memastikan pembelajaran sesuai dengan capaian yang diharapkan dalam Kurikulum Merdeka, termasuk mendukung pembelajaran berbasis proyek. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Puspita dan Adi (2021), yang menyebutkan bahwa modul ajar yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan ketercapaian tujuan pendidikan.

Gambar. 2 Penyampaian Materi 2 oleh Narasumber



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Kegiatan dilanjutkan oleh Irwan, S.IP., M.Sc., yang memaparkan materi tentang literasi digital, mencakup beberapa komponen penting. Beliau menjelaskan pengetahuan mengenai *hypertext* dan *hyperlink* serta cara kerjanya, perbedaan antara membaca buku teks dengan menjelajah informasi melalui internet (*browsing*), serta cara kerja web, termasuk pemahaman tentang bandwidth, HTTP, HTML, dan URL. Selain itu, dijelaskan pula kemampuan memahami karakteristik halaman web. Seperti yang diungkapkan Gilster (1997), literasi digital melibatkan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang didistribusikan melalui teknologi berbasis komputer. Pada bagian ini Narasumber juga membahas pengembangan kompetensi literasi digital bagi guru, khususnya dalam menganalisis latar belakang informasi di internet. Hal ini melibatkan peningkatan kesadaran untuk menelusuri sumber dan pembuat informasi lebih mendalam, mengevaluasi alamat web dengan memahami jenis-jenis domain berdasarkan institusi atau negara tertentu, menganalisis halaman web, serta memanfaatkan FAQ dalam *newsgroup* atau grup diskusi sebagai referensi. Sebagaimana dikemukakan oleh Jenkins et al. (2006), evaluasi kritis terhadap informasi digital merupakan salah satu kompetensi penting dalam era partisipasi budaya digital.

Tahap selanjutnya adalah praktik pemetaan dan evaluasi sumber-sumber informasi digital yang relevan dengan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara daring dan dipandu oleh Monica Tiara, M.Pd., selaku ketua kegiatan pengabdian. Guru diarahkan untuk mencari sendiri sumber-sumber belajar sesuai dengan arahan narasumber sebelumnya, yakni Rika Febriani, S.Fils., M.Hum., dengan memperhatikan ketentuan berikut. Aktivitas ini juga merujuk pada prinsip yang disampaikan Buckley (2020), bahwa



kemampuan mengevaluasi sumber digital secara mandiri meningkatkan efektivitas pemanfaatan teknologi untuk pendidikan. Guru diarahkan untuk mencari sendiri sumber-sumber belajar sesuai dengan arahan Narasumber sebelumnya, yakni; Rika Febriani. S.Fils. M.Hum, dengan memperhatikan ketentuan berikut:

Tabel 1. Pemetaan indikator sumber-sumber belajar

Pengarang atau Organisasi	identitas, kemampuan akademik, organisasi asal, pernah dikutip.
Ketepatan	sebelum dipublikasikan, diperiksa (review), sumber informasi yang digunakan atau dikutip.
Kekinian	tanggal terbit dan diperbaiki, kekinian informasi untuk memperbaiki, tautan (link) ke situs lain.
Obyektif	bebas iklan, bebas dari pendapat pribadi, gaya bahasa

Bahan ajar merupakan elemen penting dalam pelaksanaan pendidikan, karena melalui bahan ajar guru dapat lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran, sementara siswa terbantu dalam memahami materi secara efektif. Muhaimin (2002) menjelaskan bahwa bahan ajar mencakup segala bentuk bahan yang digunakan untuk mendukung guru atau instruktur dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency-Based Training* (2004), yang menyebutkan bahwa bahan ajar, baik tertulis maupun tidak tertulis, dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran di kelas. Panne (2015) menambahkan bahwa bahan ajar yang baik harus disusun secara sistematis agar dapat digunakan secara efektif oleh guru dan siswa.

Kegiatan ini kemudian, dilanjutkan dengan melakukan pendampingan untuk membuat komitmen guru SMKN1Kepulauan Mentawai. Tim Pengabdian meminta guru-guru untuk membuat fakta integritas dan Draft awal dari bahan ajar. Penyerahan Fakta integritas dan draft awal. Pendampingan dilakukan dengan membentuk kelompok dengan perkelompok terdapat instruktur yang sesuai dengan bidangnya dan kemudian mendampingi mitra pilihan. Lebih lanjut, Kegiatan ini akan dilanjutkan dengan mendampingi mitra untuk dapat menjadi penggerak dan pendamping bagi mitra lain disekolah untuk menerapkan gerakan literasi melalui penggunaan aplikasi digibook. Selain itu mitra akan terus didampingi hingga menghasilkan sebuah buku teks cetak berISBN.

Hasil lokakarya yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar masih perlu ditingkatkan. Meskipun idealnya penguasaan ini telah dimiliki dengan baik, kenyataannya masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan bahan ajar secara optimal. Proses pembelajaran pun cenderung bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dan siswa hanya menjadi pendengar pasif. Pembelajaran seperti ini juga sering kali kurang menarik karena minim inovasi dan variasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, tim pengabdian mengusulkan integrasi *Ethical Dilemma Tri N* dalam bahan ajar sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



Konsep *Ethical Dilemma Tri N* yang dikenalkan dalam kegiatan pengabdian ini merupakan hasil riset Ketua Tim pengabdian dengan mengadopsi model pembelajaran *Ethical Dilemma Story Pedagogy* (ESDP) yang dipadukan dengan ajaran Tri N dari Ki Hadjar Dewantara, yaitu: *niteni* (mengamati), *niraoake* (menirukan), dan *nambahake* (mengembangkan). Berikut, dokumentasi penyampaian materi terkait ethical dilemma oleh tim pengabdian;

Gambar. 3 Penyampaian Materi ESDP Tri N oleh Narasumber



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian

Materi yang disampaikan dalam kegiatan terdiri dari langkah-langkah pengembangan bahan ajar berbasis *Ethical Dilemma Tri N* yang meliputi: (1) **Identifikasi nilai-nilai moral** yang relevan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan konteks budaya lokal; (2) **Pengembangan cerita dilema etis**, yaitu menyusun skenario cerita yang memuat konflik nilai untuk mendorong siswa berpikir kritis; (3) **Fasilitasi diskusi kelompok**, di mana siswa diajak untuk mengamati (*niteni*) dan mendalami permasalahan yang dihadirkan dalam cerita; (4) **Pembimbingan siswa untuk memberikan solusi**, dengan menirukan atau mengadaptasi contoh penyelesaian yang relevan (*niraoake*); dan (5) **Aksi kreatif siswa**, yaitu pengembangan solusi yang lebih baik berdasarkan refleksi dan pembelajaran (*nambahake*). Langkah-langkah ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran (Ki Hadjar Dewantara, 2009; Lang & Molesworth, 2020).

Selain integrasi nilai-nilai moral, tim pengabdian juga menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi dalam bahan ajar. Salah satu inovasi yang dikembangkan adalah penggunaan *digibook* atau buku digital. *Digibook* memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, atau tablet. Buku digital berbasis web menawarkan keunggulan berupa akses langsung tanpa memerlukan unduhan, sehingga tidak membutuhkan ruang memori besar dan memudahkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja.



Mayoritas *digibook* disimpan dalam format PDF, namun dapat pula dikembangkan dalam format HTML5, EXE, atau web interaktif sesuai kebutuhan (Buckley, 2020).

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *Ethical Dilemma Tri N* dan pemanfaatan *digibook* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kombinasi nilai-nilai moral yang relevan dan teknologi yang fleksibel mendorong pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan berbasis karakter, sekaligus mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital.

Conclusion

Lokakarya pengabdian ini menghasilkan beberapa capaian penting yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam menyusun bahan ajar yang inovatif dan relevan. Berikut adalah kesimpulan dari hasil kegiatan: **Peningkatan Kompetensi Guru** Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar berbasis *Ethical Dilemma Tri N* menggunakan Aplikasi *Digibook*. Guru mampu mengintegrasikan nilai moral dalam bahan ajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. **Produk Bahan Ajar Digital** Selama kegiatan, setiap kelompok guru berhasil menyusun satu produk bahan ajar digital berbasis *Ethical Dilemma Tri N* sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Bahan ajar yang dihasilkan memuat alur tujuan pembelajaran, konten yang variatif, dan integrasi teknologi digital yang dapat diakses siswa kapan saja melalui perangkat berbasis web.

Kesiapan Implementasi, Guru-guru peserta menyatakan kesiapan mereka untuk mengimplementasikan bahan ajar yang telah dibuat dalam pembelajaran di kelas. Lokakarya ini juga memberikan pengalaman praktis dalam memanfaatkan teknologi digital, yang sebelumnya menjadi kendala bagi sebagian besar peserta. **Umpan Balik Positif**, Berdasarkan evaluasi kegiatan, para peserta mengapresiasi lokakarya ini karena memberikan solusi konkret terhadap tantangan dalam menyusun bahan ajar, terutama di daerah 3T. Mereka juga mengusulkan adanya pendampingan lanjutan untuk mengembangkan bahan ajar secara berkelanjutan. Ini menunjukkan bahwa lokakarya ini berhasil mencapai tujuan yang direncanakan, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun bahan ajar berbasis teknologi dan nilai moral, sekaligus menghasilkan produk bahan ajar yang siap digunakan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Bibliography

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Pearson.
- Buckley, J. (2020). Evaluating Digital Learning Media. *Journal of Digital Literacy*, 15(2), 34–47.
- Chung, S., & Lim, C. (2021). The Evolution of E-books and Their Use in Education. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 214–225.
- Dewantara, K. H. (2009). *Pendidikan dalam Kebudayaan*. UST Press.
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan *Digibook* dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Inovasi*



- Pendidikan, 6(1), 78–92.
- for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency-Based Training, N. C. (2004). *Teaching and Learning Materials*. NCVER.
- for Vocational Education Research, N. C. (2016). *Definition of Teaching Materials*. NCVER.
- Hasan, M., & Subekti, A. (2020). Analisis Pendidikan di Daerah 3T: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(2), 112–125.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2022a). *Laporan Pendidikan Wilayah 3T*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022b). *Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Wilayah 3T*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lang, M., & Molesworth, M. (2020). Ethical Dilemma Pedagogy in Education. *Journal of Moral Education*, 49(1), 45–59.
- Liu, M., & Chu, W. (2022). The Advantages of Web-Based E-books in Modern Education. *International Journal of E-Learning and Educational Technologies*, 11(4), 305–315.
- Montessori, M. (2019). *The Child's Perspective in Learning*. Harper & Row.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin, M. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- OECD. (2018). *Teaching for the Future: Effective Classroom Practices to Transform Education*. OECD Publishing.
- Panne, M. (2003). *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Pustaka Pelajar.
- Panne, M. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Rahayu, W. (2022). Pemanfaatan Buku Digital dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 89–102.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Setiawan, A. R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 115–124.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyadi, S. (2021). *Ajaran Tri N Ki Hadjar Dewantara dalam Pendidikan Kontemporer*. Andi Publisher.
- Trisno, B., & Lainah, L. (2022). Optimalisasi Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Melalui Pelatihan Bagi Kelompok Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Kecamatan Baso. *Jurnal Dedikasia : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 99. <https://doi.org/10.30983/dedikasia.v2i2.5736>
- UNESCO. (2018a). *Addressing Educational Inequalities in Remote Areas: Global Strategies and Best Practices*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2018b). *Challenges of Education in Remote Areas: A Global Perspective*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2018c). *Technology-Enhanced Learning in Remote Areas: Challenges and Opportunities*. UNESCO



Publishing.

Widodo, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 18(3), 203–215.

Winata, R. A. (2020). Integrating Ethical Dilemma Tri N in Civic Education Curriculum. *Journal of Civic Education Studies*, 7(2), 123–136.