

PELATIHAN PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Sari Jusnita, Roikestina, Cristine
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Audi Indonesia
E-mail:

sarijusnita93@gmail.com

Abstrak

Modul Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai siswa pada zaman sekarang. Literasi digital yang diterapkan di Sekolah Dasar (SD) berhubungan erat dengan pengimplementasian dari pencaanangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah. Secara umum pencaanangan gerakan literasi sekolah merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia yang dilakukan dengan tes PISA ternyata masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil rata-rata tes membaca siswa Indonesia masih masuk dalam kategori rendah jika dibandingkan dengan negara peserta Asean. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji Programme International Student Assessment (PISA) yang dilakukan tiga tahun sekali. Sebagai respons dan tindak lanjut dari rendahnya penguasaan literasi peserta didik di Indonesia tersebut, pemerintah menganggap penting dilakukan upaya serius dan konkret untuk meningkatkan kemampuan berliterasi siswa di Indonesia. Upaya peningkatan literasi di SD menjadi sangat penting karena SD menjadi pondasi bagi gerakan literasi berikutnya, yaitu di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu upaya penguatan melek literasi tersebut di tingkat SD adalah penguatan literasi digital. Penguatan literasi digital di SD dikaitkan dengan penguatan kegiatan ekstrakurikuler. Penguatan literasi digital di SD terintegrasi pelaksanaannya dengan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian, pencapaian tujuan literasi digital di SD selaras dengan pencapaian tujuan ekstrakurikuler itu sendiri.

Kata kunci : Literasi Digital, Sekolah Dasar, Kegiatan Ekstrakurikuler

Abstract

Digital literacy is one of the six basic literacies that students must master in the present era. Digital literacy implemented in Elementary Schools (SD) is closely related to the implementation of the School Literacy Movement (GLS) initiated by the government. Generally, the launch of the school literacy movement is a reflection on the evaluation of the average literacy achievement of Indonesia's population, which, based on PISA tests, is still not as expected. The average reading test results of Indonesian students are still in the low category compared to other ASEAN participating countries. This can be seen from the results of the Programme for International Student

History:

Received : 25 Februari 2021

Revised : 10 Maret 2021

Accepted: 23 April 2021

Published: 25 Juni 2021

Publisher: LPPM Universitas Audi Indonesia

Licensed: This work is licensed under

Attribution-NonCommercial-No

Derivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)



Assessment (PISA) test conducted every three years. As a response and follow-up to the low literacy mastery of students in Indonesia, the government considers it important to make serious and concrete efforts to improve students' literacy skills in Indonesia. Efforts to improve literacy in elementary schools become crucial as they form the foundation for subsequent literacy movements in Junior High Schools (SMP) and Senior High Schools (SMA). One of the efforts to strengthen literacy at the elementary level is reinforcing digital literacy. The strengthening of digital literacy in elementary schools is associated with the enhancement of extracurricular activities. The implementation of digital literacy reinforcement in elementary schools is integrated with extracurricular activities. Thus, the achievement of digital literacy goals in elementary schools aligns with the achievement of extracurricular objectives themselves.

Keywords: Digital Literacy, Elementary School, Extracurricular Activities

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, terdapat salah satu faktor dalam perkembangan kurikulum pendidikan dasar saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dilakukan dalam rangka memulihkan pembelajaran melalui pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan relevan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan sehingga terwujudnya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, bergotong royong, serta berkebinekaan global. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan berkualitas tinggi yang diharapkan dalam kurikulum merdeka adalah melalui pembelajaran yang berorientasi kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik setiap siswa. Pada kurikulum merdeka, pemerintah memberikan gagasan kebijakan bahwa pembelajaran harus didesain secara menarik, holistik, dan membangkitkan motivasi siswa. Pembelajaran dapat diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemahaman lama mengenai penggunaan modul cetak dan pengiriman materi belajar melalui pos adalah salah satu media komunikasi yang dilakukan kala itu (Suprapno et al., 2021). Harapan dari pemanfaatan teknologi ini yaitu staf dan tenaga pendidik mampu berinovasi dan berkompetensi dalam mengajar, mampu mengembangkan potensi literasi digital, serta mampu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi yang ada seperti penelusuran informasi secara digital (Diputra et al., 2020). Pada era digitalisasi saat ini, hampir semua akses informasi dan materi dapat ditemukan di dunia maya baik mengakses sebuah laman maupun aplikasi. Sekolah saat ini dituntut untuk mampu menyadari kebutuhan saat ini, karena dengan memanfaatkan teknologi dapat menjangkau serta distribusi kebijakan lebih luas, serta optimalisasi implementasi kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran berdiferensiasi. Selama pembelajaran berdiferensiasi, harus ada lingkungan kelas yang mendukung di mana semua orang dikelas akan menyambut dan merasa diterima, semua orang saling menghormati, siswa merasa seaman mungkin di kelasnya. Mengajar untuk mencapai keberhasilan siswa. Ada kesetaraan yang dirasakan dalam bentuk nyata oleh siswa, guru dan siswa bekerja sama untuk berhasil, (Jamoliddinova 2019). Pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru

untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di dalam kelas. Berbagai cara penggunaan teknologi dalam membuat produk/ konten pembelajaran antara lain penggunaan modul digital, video pendidikan, pembelajaran audio dan multimedia interaktif. Modul dapat didefinisikan sebagai bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan menarik, yang didalamnya mencakup isi materi, metode dan evaluasi, yang dapat digunakan secara mandiri (Tjiptiany et al., 2016). Lebih jauh, (Lee & Malerba, 2017) mengemukakan bahwa modul berisikan aktivitas pembelajaran yang bermakna, penyajian masalah dalam bentuk open-ended, penerapan problem posing, bekerjasama, pemberian layanan secara individu melalui cek pemahaman, dan penilaian mandiri. Modul ajar Kurikulum Merdeka saat ini dipandang sebagai sarana yang sangat penting bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan model atau paradigma baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi revolusi industri dan digital. Modul Ajar Kurikulum Merdeka menyinggung berbagai media alat atau fasilitas, teknik, petunjuk, dan pedoman yang dibuat secara metodis, menarik, dan spesifik sesuai dengan tuntutan siswa. Modul ajar itu sendiri dapat dilihat sebagai implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berorientasi profil pelajar pancasila yang dibuat dari Capaian Pembelajaran (CP). Urutan modul pengajaran mencerminkan tahapan atau fase pertumbuhan peserta didik. Dengan tujuan pembelajaran yang spesifik, modul pengajaran juga mempertimbangkan apa yang akan dipelajari. Secara alami, fondasi pengembangannya adalah fokus jangka panjang. Agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna, guru juga harus mengenal dan memahami pengertian modul ajar. Kurikulum Merdeka pada dasarnya lebih menekankan pada pemberian ruang bagi instruktur untuk membuat modul sendiri. Modifikasi tetap harus mengikuti pedoman, dan harus menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik siswa. Tentunya hal ini sesuai dengan Panduan Belajar dan Asesmen. Panduan Pembelajaran dan Penilaian menyatakan bahwa pembuatan modul pengajaran banyak dilakukan untuk membuat sumber pengajaran. Alat peraga berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik. Teknologi cetak dan smartphone kini dapat digunakan secara bersamaan dalam kegiatan belajar mengajar berkat perkembangan teknologi modul Digital. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran pada satuan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk elektronik, modul ajar digital dapat dipandang sebagai salah satu jenis bahan pembelajaran mandiri. Modul ajar digital yang dikembangkan merupakan modul berbasis digital, memberikan dampak yang positif karena adanya interaktif (Suyatna, 2020). Pengembangan modul digital dapat diberikan kepada siswa dengan melalui blended learning memberikan dampak positif kepada siswa (Dziuban et al., 2018). Adanya proses peningkatan yang komprehensif yang dialami oleh siswa pada pembelajaran yang dilakukan secara elektronik (Churton, 2006). Pengembangan modul ajar digital dibuat menggunakan aplikasi Canva. Canva menyediakan alternatif desain sederhana. Canva adalah alat online yang menyediakan desain menarik dalam bentuk fitur, kategori, dan tema. Modul ajar digital dapat di desain semenarik mungkin dengan Canva untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar tanpa memperhatikan batasan waktu atau ruang. Pembelajaran yang terintegrasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif baik secara individual maupun kelompok (Suryani et al., 2021). Keberhasilan guru dalam mengajar tidak hanya dinilai dari cara mengajar, tetapi banyak faktor pendukung lainnya. Salah satu faktor yang mendukung adalah penggunaan modul digital sebagai media pembelajaran yang

inovatif dan relevan di era revolusi industri 4.0. Wawancara dilakukan sebagai studi awal permasalahan yang dihadapi oleh guru mitra. Hasilnya menunjukkan bahwa belum semua guru SD Negeri 065014 menyusun modul digital sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang interaktif untuk siswa. Hal tersebut nampak pada kecenderungan mereka yang lebih banyak menggunakan buku konvensional yang berbentuk cetak dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis-analisis permasalahan yang dihadapi oleh guruguru maka tim PKM mengusulkan untuk menyelenggarakan PKM di SD Negeri 065014. Pengabdian Kepada Masyarakat yang dimaksud adalah menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan secara intensif kepada guru-guru SD Negeri 065014 tersebut dalam Pengembangan modul digital berbasis kurikulum merdeka. Pelatihan ini akan diawali dengan pemberian materi oleh narasumber kemudian dilanjutkan dengan pendampingan kepada guru-guru dalam pengembangan modul digital. Solusi yang ditawarkan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang tengah dihadapi dan memberikan manfaat kepada mitra. Pelatihan atau workshop dapat memberikan dampak guru lebih banyak pengetahuan terkait pengembangan modul digital yang digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran dikelas, dan yang terakhir guru lebih siap dalam hal meningkatkan kompetensi dan pemahaman peserta didik yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang memuaskan

Program Unggulan/Unik

Pelatihan dilakukan secara luring. Hal ini dilakukan untuk menanamkan Pengembangan modul digital ke guru SD Negeri 065014.

Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

Membantu guru SD Negeri 065014 untuk mengembangkan modul digital.

Membantu guru SD Negeri 065014 untuk mengembangkan modul digital dengan menggunakan canva.

Membina kerjasama dengan berbagai pihak terkait, terutama pihak SD Negeri 065014

Dampak dan Manfaat

1. Kegiatan PKM ini diharapkan dapat memiliki dampak dan manfaat sebagai berikut:
2. Mampu meningkatkan kemampuan guru SD Negeri 065014 untuk mengembangkan modul digital.
3. Memberikan pengetahuan kepada guru SD Negeri 065014 untuk mengembangkan modul digital.

TARGET DAN LUARAN

A. Profile Mitra

SD Negeri 065014 adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Namu Gajah, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SD NEGERI 065014 berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

B. Target dan Luaran

Adapun target luaran yang diharapkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Guru SD Negeri 065014 bisa mengajarkan menggunakan Canva.
2. Peserta didik bisa lebih memahami materi ajar yang menari

METODEPELAKSANAAN

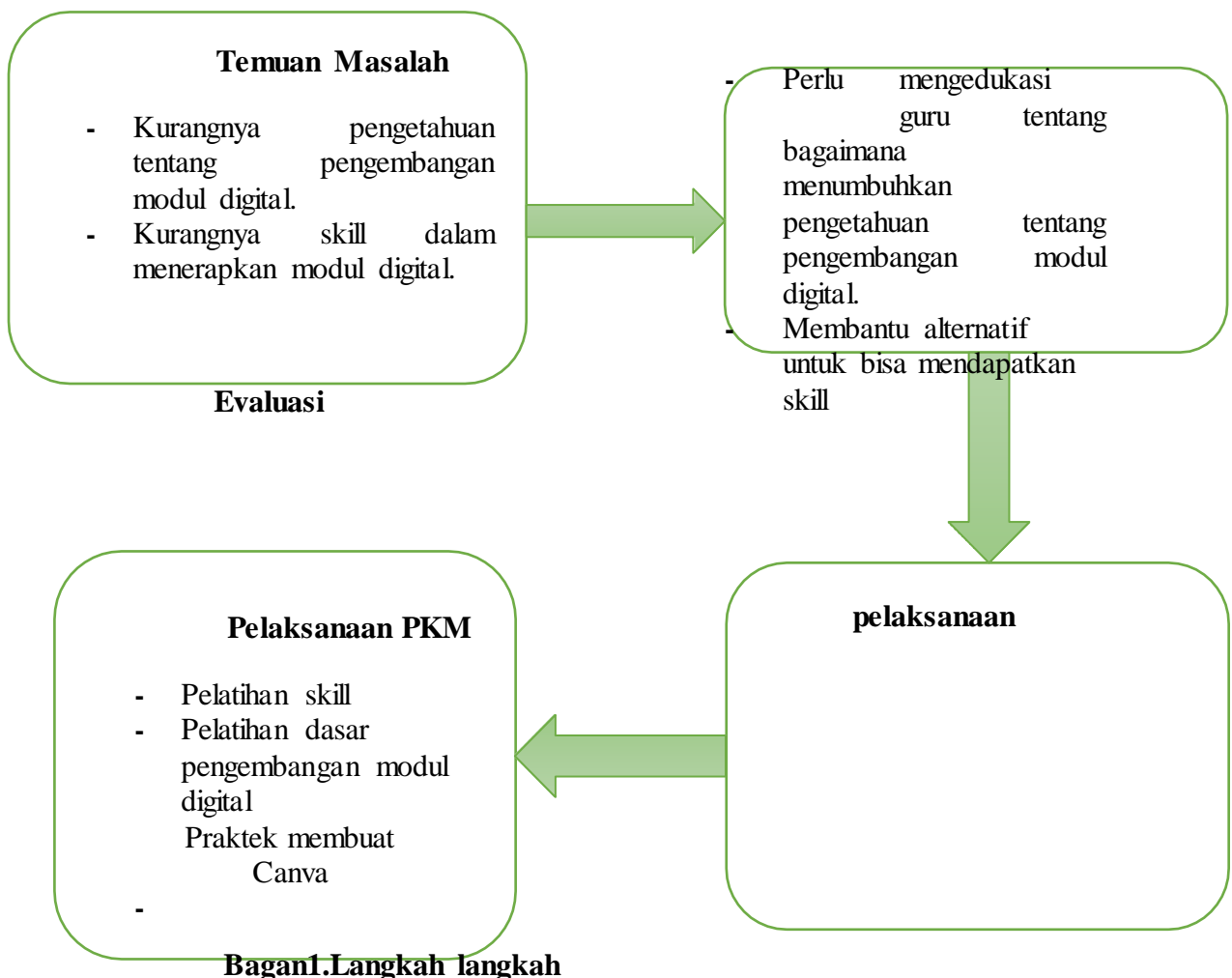
Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan beberapa langkah:

Ceramah : Metode ceramah digunakan dalam penyampaian materi-materi tentang mengembangkan modul digital.

Praktik : Metode kedua dilakukan dengan menggunakan metode praktik. Metode ini diberikan dalam bentuk dikusi dan praktek mengajar menggunakan Canva.

Langkah-langkah Pelaksanaan



Pemecahan Masalah

- Pelatihan mencari skill
- Pelatihan mengajar tentang pengembangan modul digita

Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan mulai bulan April – September 2023, dari mulai perencanaan kegiatan, pencarian dana, koordinasi, pelaksanaan kegiatan, sampai pelaporan hasil kegiatan. Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini di SD Negeri 065014.

Unsur-unsuryang Terlibat

1. Guru SD Negeri 065014
2. Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Audi Indonesia
3. Mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebanyak 20 orang

HASILDAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan berupa Pelatihan yang menjadi kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Selanjutnya didapat kesepakatan bersama yakni pelatihan pengembangan pembuatan modul pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kesepakatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan melaksanakan pelatihan pengembangan modul pembelajaran, diharapkan guru akan dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini akan berdampak positif pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa (Ayu Rizki Septiana & Moh. Hanafi, 2022). Kedua, tim menyusun materi pelatihan. Penyusunan materi. Tim juga berdiskusi untuk menentukan urutan materi pelatihan yang paling efektif dan relevan, sehingga peserta dapat memahami secara bertahap. Secara umum materi pelatihan meliputi: uraian terkait konsep dasar modul digital, materi ini mencakup pemaparan konsep dasar tentang media pembelajaran digital, termasuk pengertian, jenis-jenisnya, serta peran dan manfaatnya dalam pendidikan (Siemens, 2004). Serta uraian tips dan cara-cara menggunakan Aplikasi canva. Materi ini juga mencakup penjelasan tentang berbagai fitur dalam aplikasi, termasuk penggunaan podcast , Penggunaan H5P. H5P (HTML5 Package) adalah platform pembuatan konten interaktif berbasis web untuk membuat berbagai jenis konten interaktif, seperti kuis, simulasi, presentasi, dan kartu memori (Utari et al., 2022). Selanjutnya, kegiatan workshop pembuatan modul digital.Pembahasan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil pelatihan pembuatan E-Modul interaktif dengan Canva Apps membuktikan manfaatnya dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan inovatif dalam menghadapi abad 21. Modul pembelajaran interaktif yang dihasilkan menjadi penting untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan pelatihan dengan 20 peserta sukses, ditandai dengan peningkatan pemahaman mereka dalam menegmbangkan modul digital menggunakan Canva. Antusiasme peserta selama pelatihan sangat tinggi, dan pendampingan berjalan dengan baik sesuai target

dengan perolehan rata-rata angket sebesar 93,5%. Guru-guru memiliki keterampilan baru dalam merancang media digital berbasis teknologi dan menghasilkan inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Pelatihan ini telah berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dan kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif.

Saran

1. Peningkatan dan penjalinan komunikasi lebih lanjut perlu dilakukan, sehingga program yang belum dilaksanakan bisa terlaksana
2. Komunikasi dan respon lebih dalam dari kepala sekolah Taruna perlu dibangun lebih baik, sehingga kedepan program kerjasama dapat berjalan lancar
3. Hendaknya program yang ada disesuaikan lebih intens lagi dengan waktu dan kondisi, sehingga dapat berjalan sesuai dengan rencana

DAFTARPUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021). Pemanfaatan teknologi melalui pelatihan penggunaan aplikasi google site bagi guru mgmp matematika smp kabupaten cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan*. Ayu Rizki Septiana, & Moh.
- Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1i3.832>
- Churton, M. W. (2006). Principles of Elearning and On-line Teaching. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(1), 15–33.
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118–128.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193–202.

- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182.
- Khulaifiyah, Putri, C. S., Suryanti, N., & Mahammah. (2022). E-modul dengan Canva Apps untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas*, 6(5), 420–428.
- Kuncahyono, K., & Kumalasani, M. P. (2019). Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 128–139.
- Lee, K., & Malerba, F. (2017). Catch-up cycles and changes in industrial leadership: Windows of opportunity and responses of firms and countries in the evolution of sectoral systems. *Research Policy*, 46(2), 338–351.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126–135.
- Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, M. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, K. D. K. A., Siahaan, M. N., Hanifah, D. P., Amalia, R., & Siagian, R. C. (2022). *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*. Pradina Pustaka.
- Muhafid, E. A., Ma, N., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan termasuk . 5636(3), 214–222.
- Muhammad Rusli, M. T., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Penerbit Andi.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., & Setiawan, Z. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA: Pengenalan dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.