

PENINGKATAN KREATIVITAS GURU SEKOLAH DASAR MELALUI MODUL DIGITAL STEAMALUS (STEAM LOCAL GENIUS) MAGELANG

Galih Istiningsih¹, Dhuta Sukmarani², Arri Widyanto³, Puji Rahmawati⁴, Sri Rochmayanti⁵, Nurul Utami Putri⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Magelang

galih@unimma.ac.id¹, dhutasukmarani@unimma.ac.id², arri_w@unimma.ac.id³,
puji.rahmawati@unimma.ac.id⁴, srirochmayanti@gmail.com⁵, nurulutamiputri021@gmail.com⁶

ABSTRAK

Kemampuan kreatif menjadi kewajiban bagi seorang guru dalam proses Pendidikan, terutama dalam membuat modul ajar dalam kurikulum merdeka. Kreativitas guru sangat penting untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif terutama era revolusi society 5.0 yang terintegrasi berbasis digital. Sebagai guru, harus memiliki kemampuan merancang membuat modul ajar digital pada kurikulum merdeka. Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkaya dan mengasah kreativitas guru dalam pembuatan modul ajar digital melalui flipbook. Metode pengabdian ini menggunakan pendekatan berbasis pelayanan (service learning) dengan empat tahapan yang berbeda. Kegiatan pengabdian ini diikuti seluruh guru di SDN Gelangan 3 berjumlah 12 guru. Setelah dilakukan pengabdian, menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam pembuatan digital sebagai sumber belajar mengalami peningkatan. Selain itu, peserta pelatihan merasa semangat untuk menginovasi lingkungan hidup dan professional di SD.

Kata kunci: *Kreativitas, Modul Digital, Local Genius Magelang*

PENDAHULUAN

Abad 21, yang dikenal sebagai era teknologi dan media dikarenakan informasi yang pesat berkaitan teknologi informasi. Hal tersebut mempengaruhi dunia Pendidikan dan tantangan guru untuk inovatif terutama dalam menghadapi kurikulum merdeka. Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran mendukung dan memanfaatkan lingkungan sekitar menjadi fokus permasalahan yang akan dipecahkan.

Pemecahan hal tersebut senada dengan identifikasi masalah Sebagian besar guru mengalami kendala berkaitan pembuatan modul ajar digital dalam kurikulum merdeka. Selain itu guru mengalami permasalahan dalam mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan. lingkungan di Magelang memiliki potensi local genius yang melimpah dari mulai tanaman local genius magelang, situs konservasi budaya diponegoro dan kebun raya tidar (Istiningsih et al., 2023).

Dalam konteks ini, pembuatan modul digital menjadi salah satu pembelajaran yang relevan dengan era abad 21. Modul digital akan lebih efektif jika didukung oleh kreativitas guru. Modul digital STEAMLUS yang bermuatan local genius magelang dapat, meningkatkan

komunikasi antara pembelajar dan pengajar, dan memanfaatkan teknologi dan informasi untuk memfasilitasi pembelajaran.

Modul digital STEAMALUS dapat dikembangkan dengan mengubah format modul digital cetak menjadi digital yang dapat diintegrasikan melalui laptop dan komputer. Format digital berisi teks, gambar dan suara. Penggunaan aplikasi seperti Canva/ anyflip disampaikan oleh (Astari, 2023) memungkinkan pembuatan e-modul yang interaktif, membuat proses membaca lebih menarik dan interaktif bagi pembaca.

Guru yang memiliki kreativitas tinggi tentu dapat mengelola kelas yang mendukung kreativitas siswa pula untuk menghadapi tantangan generasi emas (Putri Insani et al., 2023; Waritsman, 2023) bahwa kreativitas guru juga menjadi hal penting meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD SD Gelangan 3 Magelang, yang merupakan sekolah dasar unggulan dengan proses pembelajaran berbasis e-learning. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas teknologi, guru masih perlu pelatihan dan bimbingan untuk memanfaatkannya secara optimal, terutama dalam pembuatan e-module. Tujuan pengabdian

di SDN Gelangan 3 adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Pelatihan e-module ajar STEAMALUS akan mempermudah siswa mengakses materi kapanpun.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilakukan pada bulan Juli sampai dengan Oktober di SD Gelangan 3 di Kota Magelang. Sebanyak 12 guru menjadi mitra. Metode yang digunakan pengabdian masyarakat ini sesuai tahapan dari (Saripudin et al., 2021; Zahro, 2019) terdiri dari 4 langkahkegiatan, yaitu: 1) langkah observasi; 2) Langkah persiapan; 3) langkah pelaksanaan; dan 4) langkah evaluasi dan refleksi. Pada Langkah pertama observasi, tim pengabdian melakukan tanya jawab dengan guru-guru di SD Gelangan 3 di Kota Magelang untuk menganalisis kebutuhan dan permasalahan dalam proses pembelajaran di sekolah mitra. Pada tahap persiapan, tim pengabdian mempersiapkan instrumen kuesioner dan perlengkapan untuk pelaksanaan proyek pengabdian masyarakat. Tahap tindakan melibatkan pelatihan pembuatan e-module kepada guru-guru di SD SD Gelangan 3 di Kota Magelang. Sedangkan langkah terakhir, Langkah evaluasi dan refleksi yang melibatkan seluruh warga SDN Gelangan 3.

Penerapan pengabdian ini menghasilkan : 1) guru mampu membuat modul ajar digital; 2) guru dapat menginovasi pembelajaran berbasis digital dan teknologi. Pengabdian ini, menggunakan instrument ya dan tidak berjumlah 20.

Pemateri menyiapkan materi cara membuat modul ajar kurikulum merdeka dan fase pembuatan modul anyflip. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan 3 materi. Materi pertama dengan urgensi local genius magelang, materi kedua prosedur menggunakan canva / anyflip, materi ketiga berkaitan cara membuat modul ajar digital.

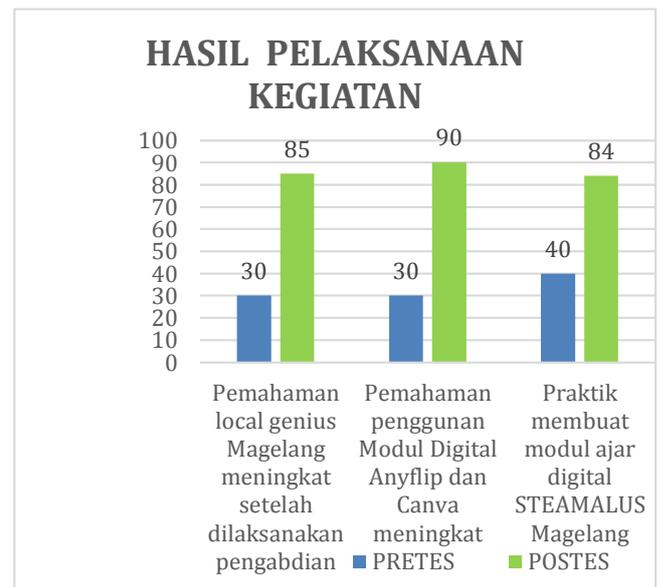
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini terdiri dari 4 langkah, diawali dengan Langkah survei dan observasi. Langkah survei dan observasi tim PKM melakukan wawancara dan tanya jawa

dengan kepala sekolah dan guru di SDN Gelangan 3 di Kota Magelang berkaitan masalah yang urgen dipecahkan. Selanjutnya Langkah persiapan, persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam pengabdian. Selanjutnya, Langkah pelaksanaan dilakukan selama 3 hari berturut-turut meliputi workshop local genius magelang, modul digital canva dan praktik membuat modul digital local genius diawali dengan pretes pengabdian.

Tahap terakhir dengan evaluasi postes pengabdian dan pendampingan mitra untuk membiasakan membuat modul digital berbasis local genius magelang.

Hasil evaluasi dan refleksi menunjukkan kreativitas guru SDN Gelangan 3 meningkat. Sebagian besar guru merasakan manfaat dalam membuat modul digital, tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga praktik dalam membuat modul digital yang berbasis local genius Magelang. Secara rinci dapat dicermati pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1 dapat diamati apabila pengabdian dikatakan berhasil dalam meningkatkan guru untuk meningkatkan modul ajar digital yang lebih bermakna. Melalui pelatihan modul digital (Apriyanto, 2017; Rochmayanti & Istiningsih, 2023), mampu meningkatkan guru yang lebih kreatif. Indikator meningkatnya kreativitas guru meliputi pikiran Tindakan yang aktif kreatif dalam merancang

kegiatan terutama mengembangkan modul ajar berbasis kearifan local (Ismaimuza, 2010; Nurwidodo et al., 2021).

Selain itu pelatihan 1 berkaitan pemahaman local genius disampaikan oleh pemateri pertama tersaji pada Gambar 2. Sedangkan materi kedua berkaitan cara membuat modul digital tersaji pada Gambar 3. Selanjutnya, modul digital berbasis kearifan local pada Gambar 4. Dapat dicermati di bawah ini.



Gambar 2. Pelatihan 1 materi ajar local genius Magelang



Gambar 3. Pelatihan 2 materi modul digital anyflip/canva



Gambar 4. Pelatihan 3 materi digital berbasis local genius Magelang

Hasil refleksi dari modul digital sangat berkontribusi dalam membantu guru mengembangkan materi, bahan ajar dan scenario pembelajaran yang baik. Selain itu juga mendukung guru membuat media digital yang bisa diakses online (Putri Insani et al., 2023; Waritsman, 2023).

Keunggulan modul ini dapat digunakan dalam pembelajaran offline dan online dengan pendukung leptop atau handphone. Modul digital membuat siswa semangat belajar bersifat praktis, efisien dan mudah (Nikmatin Mabsutsah & Yushardi, 2022; Purwati et al., 2019).

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan e-module telah memberikan manfaat besar bagi guru SDN Gelangan 3 Magelang, dengan peningkatan pemahaman local genius Magelang guru sebesar 85%. Selanjutnya praktik penggunaan canva dan anyflip menjadi 90%. Pada praktik Modul Digital STEAMALUS sebesar 84%. Dengan pelatihan ini diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi . selanjutnya guru secara mandiri mampu membuat modul digital kontekstual berkearifan local secara kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada DRTPM Pengabdian Kemdikbudristek yang telah mendanai keberlangsungan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, D. (2017). Development of E-Learning Module: Historical Culture Society Based on Local Genius. *Jurnal HISTORICA*, 1(2), 152–168.
- Astari, A. C. (2023). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Pdf (Modesip) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sdn Oro-Oro Ombo 02 Kota Batu. 2(3), 1417–1441.
<https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Ismaimuza. (2010). Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif. Tidak diterbitkan.

- Istiningsih, G., Pd, M., Sobat, D., & Dharma, A. (2023). Pendekatan Steam Terintegrasi Local Genius Magelang.
- Nikmatin Mabsutsah, & Yushardi, Y. (2022). Analisis Kebutuhan Guru terhadap E Module Berbasis STEAM dan Kurikulum Merdeka pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 205–213. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.588>
- Nurwidodo, N., Romdaniyah, S. W., Sudarmanto, S., Rosanti, D., Kurniawati, K., & Abidin, Z. (2021). Analisis Profil Berpikir Kritis, Kreatif, Keterampilan Kolaboratif, dan Literasi Lingkungan Siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah sebagai Impak Pembelajaran Modern. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(2), 605. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v9i2.4642>
- Purwati, R., Suranto, Sajidan, & Prasetyanti, N. M. (2019). Problem-Based Learning Modules with Socio-Scientific Issues Topics to Closing the Gap in Argumentation Skills. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18(4), 35–45.
- Putri Insani, S., Nurmawanti, I., & Hari Witono, A. (2023). Kreativitas Guru di Abad 21 dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.4796>
- Rochmayanti, S., & Istiningsih, G. (2023). Ethnopedagogy-Based Literacy E-Module On Indonesian Learning Subject. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 102. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i1.9265>
- Saripudin, D., Yulifar, L., & Anggraini, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Replika Sejarah dan Peta E-Pen Bagi Guru-Guru SMA/MA. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.76>
- Waritsman, A. (2023). Kreativitas Guru Dalam Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Ma Madinatul Ilmi Ddi Siapo. In *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2).
- Zahro, N. H. (2019). PKM Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru Sekolah Dasar Kecamatan Situbondo di SD Islam Al Abror. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.31537/dedication.v3i2.236>