



Pelatihan Digitalisasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka bagi Guru SMP Negeri 2 Tulung

Adi Satrio Ardiansyah^{1*}, Nuriana Rachmani Dewi¹, Iwan Junaedi¹, Devi Ajeng Efrilianda², Mulyono¹, Clara Rosita Hani Yuli Astuti¹, Dea Erlita¹, Elsa Fadila Hasaroh²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

³Program Studi Biologi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*adisatrio@mail.unnes.ac.id

Abstract

Technological developments and changes in the curriculum are challenges for teachers to overcome. Presenting digitalized learning and digitalized learning tools is a necessity that needs to be prepared well. A training program that focuses on strengthening teacher literacy and competency in developing digitalized Modul Ajar in Kurikulum Merdeka is the aim of this community service activity. Modul Ajar in Kurikulum Merdeka itself is one of the key learning tools in the learning process, so it needs to be developed well. Systematically, teachers have been given training ranging from socialization activities, demonstrations, mentoring, to evaluation design so that teacher literacy and competence develops. With this activity, not only does teacher literacy and competence develop, but the learning process becomes better quality so that students' learning outcomes can increase.

Keywords: Digitalization, Teaching Modules, Independent Curriculum

Abstrak

Perkembangan teknologi dan perubahan kurikulum menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk diselesaikan. Menyajikan pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang terdigitalisasi menjadi sebuah keharusan yang perlu disiapkan dengan baik. Program pelatihan yang berfokus pada penguatan literasi dan kompetensi guru dalam mengembangkan Modul Ajar Kurikulum Merdeka yang terdigitalisasi menjadi tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Modul Ajar Kurikulum Merdeka sendiri menjadi salah satu perangkat pembelajaran kunci dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan dengan baik. Secara sistematis, guru telah diberikan pelatihan mulai dari aktivitas sosialisasi, demonstrasi, pendampingan, hingga rancangan evaluasi sehingga literasi dan kompetensi guru berkembang. Dengan adanya kegiatan ini, bukan hanya literasi dan kompetensi guru yang berkembang, namun proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas hingga capaian pembelajaran peserta didik dapat meningkat.

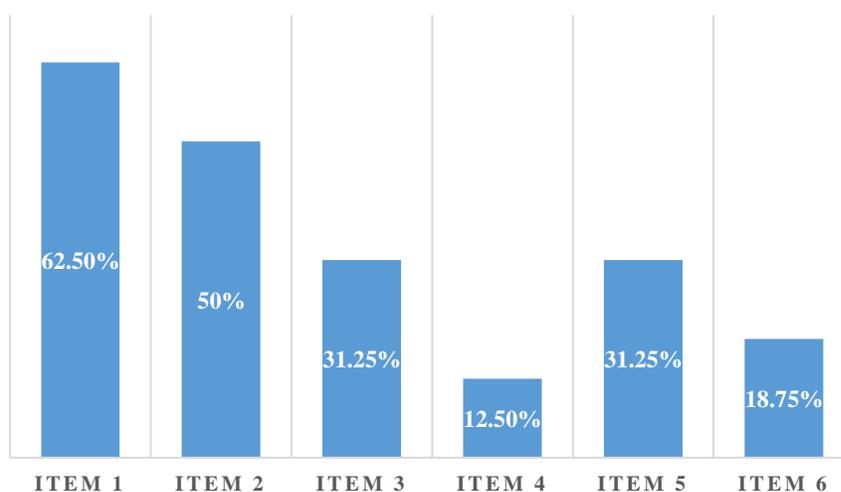
Kata Kunci: Digitalisasi, Modul Ajar, Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka menjadi tantangan bagi semua pihak. Guru sebagai garda terdepan dalam proses pembelajaran di kelas merupakan pihak yang perlu menguasai dengan baik terkait bagaimana implementasi Kurikulum Merdeka dengan baik. Modul ajar menjadi salah

satu implementasi Kurikulum Merdeka yang masih membutuhkan pengarahannya lebih lanjut. Modul ajar pada Kurikulum Merdeka berbeda dengan modul ajar pada umumnya. Modul ajar pada Kurikulum Merdeka diartikan sebagai dokumen yang berisikan beberapa hal seperti tujuan, langkah, dan media pembelajaran, serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu topik berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (Maulida, 2022). Secara singkat, dapat diartikan sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan komponen yang lebih lengkap, atau dapat disebut RPP Plus (Isnaini, 2022; Adiningtyas & Rahayu, 2023).

Tantangan selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah digitalisasi pembelajaran. Digitalisasi dalam hal ini adalah penggunaan TIK selama proses pembelajaran maupun digitalisasi modul ajar. Integrasi TIK dapat diterapkan melalui beberapa strategi yang mencakup penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz, Kahoot!, dsb atau sumber belajar seperti video pembelajaran yang tersedia di Youtube (Nasrulla & Ismail, 2017). Pada dasarnya, integrasi TIK selama proses pembelajaran akan menyediakan pengaturan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (Damer, 2023). Beberapa riset ilmiah menyebutkan bahwa integrasi TIK selama proses pembelajaran merupakan pilihan terbaik untuk dapat menarik perhatian peserta didik, fokus pada pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, pemahaman, hingga hasil belajar peserta didik (Akinoso, 2023; Ariati, Rada, & Fauzan, 2023; Borgonovi, Pokropek, & Pokropek, 2023; Shala & Grajcevcic, 2023; Zhao & Chen, 2023). Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa digitalisasi modul ajar merupakan hal yang ikhwal dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Hasil Studi Pendahuluan Digitalisasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 2 Tulung

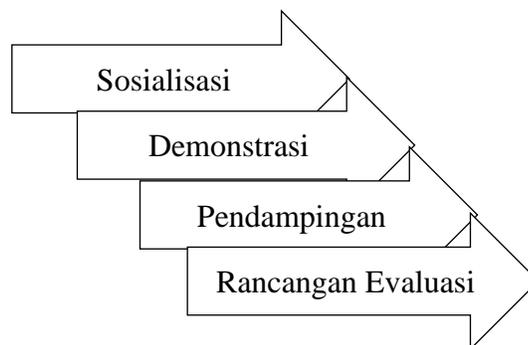
Mengingat tantangan tersebut, guru perlu mempersiapkan dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal. Namun, fakta di lapangan menyebutkan hasil yang kurang baik. Hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Tulung menyebutkan bahwa sebagian besar

guru kurang memiliki literasi terkait digitalisasi modul ajar Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil studi pendahuluan sebagaimana tersaji pada Gambar, nampak bahwa banyak guru yang belum memiliki literasi yang cukup terkait digitalisasi modul ajar dan implementasinya. Item 1 menunjukkan bahwa baru 62,5% guru telah mengetahui digitalisasi modul ajar, namun pada item 2 hanya 50% guru telah menerapkan digitalisasi modul ajar selama proses pembelajaran. Lebih lanjut pada item 3 hanya 31,25% guru yang mengetahui aplikasi Quiziz dan hanya 12,5% yang telah mengintegrasikan di kelas sebagaimana tersaji pada item 4. Terkait QR Code, hanya 31,25% guru mengetahui bahwa QR Code dapat diimplementasikan di kelas dan hanya 18,75% yang telah menerapkan di kelas sebagaimana tersaji pada item 5 dan 6. Hasil ini merupakan rapor merah yang perlu segera ditindaklanjuti agar guru terbiasa dengan perkembangan TIK hingga dapat mengembangkan modul ajar yang terintegrasi dengan digitalisasi.

Untuk menguatkan literasi guru SMP Negeri 2 Tulung terkait hal tersebut, maka perlu dilakukan sebuah pelatihan dan pendampingan terhadap digitalisasi modul ajar Kurikulum Merdeka. Guru akan memperoleh beberapa penguatan terkait bagaimana mengembangkan modul ajar yang terdigitalisasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Digitalisasi dalam kajian ini meliputi penggunaan aplikasi Quiziz serta integrasi QR Code pada modul ajar. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan literasi guru SMP Negeri 2 Tulung menjadi meningkat dan guru menjadi lebih percaya diri dalam mengembangkan modul ajar yang terdigitalisasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

METODE

Kegiatan pelatihan akan terintegrasi dalam beberapa aktivitas sehingga dapat memberikan pengalaman guru dalam mengembangkan digitalisasi modul ajar. Kegiatan telah diikuti oleh semua guru SMP Negeri 2 Tulung dalam beberapa aktivitas sebagaimana tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Aktivitas Pengembangan Digitalisasi Modul Ajar

Sosialisasi merupakan langkah awal kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan informasi secara umum terkait pelaksanaan kegiatan terkait Pengembangan Digitalisasi Modul

Ajar Kurikulum Merdeka. Demonstrasi dan Pendampingan dipimpin langsung oleh beberapa ahli terkait sehingga dapat memaksimalkan hasil. Kegiatan demonstrasi telah diberikan melalui pemberian materi terkait beberapa topik seperti pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka, pengenalan Aplikasi Quiziz dan implementasi QR Code pada proses pembelajaran. Guru juga diingatkan kembali terkait kompetensi dan literasi yang perlu dimiliki untuk memaksimalkan hasil belajar. Kegiatan pendampingan telah berlangsung dalam rangka Pengembangan Digitalisasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Untuk mengukur sejauhmana pengetahuan guru dalam Pengembangan Digitalisasi Modul Ajar Kurikulum Merdeka, disiapkan Google Form untuk pengumpulan produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan penguatan literasi guru sehingga guru dapat secara mandiri dapat mengembangkan Digitalisasi Modul Ajar. Beberapa topik menarik terkait telah disampaikan sehingga dapat menguatkan literasi guru terkait Digitalisasi Modul Ajar. Lebih lanjut, guru dapat secara mandiri mengembangkan Digitalisasi Modul Ajar.

Sebagaimana telah disampaikan bahwa kegiatan terbagi dalam beberapa aktivitas. Aktivitas sosialisasi telah dilakukan pada Sabtu, 20 Mei 2023 oleh beberapa tim. Kegiatan tersebut secara khusus dilakukan agar pihak mitra mengetahui secara detail program yang akan dilakukan sehingga program dapat teraksanakan dengan baik. Dalam kegiatan tersebut, Kepala SMP Negeri 2 Tulung dan beberapa guru memberikan sambutan yang baik terkait program tersebut.



Gambar 3. Pelaksanaan Demonstrasi Hari Pertama

Kegiatan demonstrasi dan pendampingan telah berlangsung sebanyak dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, topik pembahasan yang dilakukan adalah pengenalan Digitalisasi melalui QR Code. Kegiatan berlangsung dengan baik pada Senin, 3 Juli 2023. Pada kegiatan tersebut, guru diberikan literasi terkait penggunaan QR Code pada pembelajaran dan melakukan praktik langsung pembuatan akun pada website bit.ly hingga pembuatan QR Code dari berbagai sumber seperti link

video pada sumber Youtube, lembar kerja elektronik, link media dari Quiziz, link Google Form, dsb. Antusias guru pada kegiatan tersebut terlihat pada Gambar 3. Dalam kegiatan tersebut, guru sepakat bahwa penggunaan QR Code merupakan pilihan alternatif sebagai bentuk pengintegrasian TIK untuk mengefisienkan penggunaan link yang biasanya hanya disampaikan secara langsung. Dengan adanya QR Code, guru cukup membagikan *barcode* sehingga peserta didik dapat melakukan *scan* menggunakan beberapa aplikasi dari gawai mereka seperti aplikasi Google atau aplikasi Scan Barcode. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terkait penggunaan QR Code pada pembelajaran (Dynawantikan, Ambarwati, & Putri, 2023; Widyaningrum, Putri, & Mukmin, 2023; Viantina, et al., 2023).



Gambar 4. Pelaksanaan Demonstrasi Hari Kedua Materi Modul Ajar

Kegiatan demonstrasi dan pendampingan pada pertemuan kedua berfokus pada pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka dan pengenalan aplikasi Quiziz untuk pembelajaran di kelas. Kegiatan berlangsung dengan baik pada Sabtu, 8 Juli 2023. Pada kegiatan tersebut, guru diberikan penguatan terkait pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Diskusi terkait pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka menjadi menarik ketika muncul ide mengembangkan Modul Ajar Kurikulum Merdeka menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI). Hal tersebut terlihat pada Gambar 4 dimana guru mengungkapkan pandangan lain terkait hal tersebut. Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan, mengingat implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah. Hal tersebut tidak perlu dipandang sebagai beban dan masalah baru. Jadikan sebagai tantangan yang perlu diselesaikan mengingat keberhasilan belajar bagi peserta didik. Keberadaan AI memang dapat memberikan bantuan guru terkait pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka dan mengefisienkan waktu dalam mempersiapkan pembelajaran (Afrita, 2023; Maulana, et al., 2023; Serdianus & Saputra, 2023). Namun kebutuhan, potensi, dan keberagaman peserta didik tetap perlu diperhatikan agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.



Gambar 5. Pelaksanaan Demonstrasi Hari Kedua Materi Quiziz

Pada kegiatan demonstrasi dan pendampingan pada pertemuan kedua, guru diberikan beberapa literasi terkait penggunaan aplikasi Quiziz pada pembelajaran dan melakukan praktik langsung pembuatan akun aplikasi Quizi hingga pembuatan asesmen dan *best practice* implementasi Quiziz dalam pembelajaran. Antusias guru pada kegiatan tersebut terlihat pada Gambar 5. Dalam kegiatan tersebut, guru sepakat bahwa penggunaan aplikasi Quiziz dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terkait penggunaan aplikasi Quiziz pada pembelajaran (Zhao, 2019; Salsabila, et al., 2020; Yanuarto & Hastinasyah, 2023).

Akhir dari program ini adalah aktivitas rancangan evaluasi. Guru mengumpulkan hasil pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. Hasil dari produk tersebut kemudian dievaluasi dan dikembalikan kepada guru untuk selanjutnya diimplementasikan di kelas. Dengan demikian, literasi guru terkait Digitalisasi Modul Ajar menjadi optimal. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dengan guru yang literat, dalam hal ini memiliki pengetahuan tentang ilmu, tujuan, metode, dan bentuk materi yang diajarkan dapat memaksimalkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2013).

KESIMPULAN

Transformasi Implementasi Kurikulum Merdeka memberikan kepastian guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan IPTEKS. Digitalisasi menjadi salah satu hal yang perlu disiapkan dengan baik. Melalui program pelatihan ini, guru dapat mengoptimalkan literasi terkait Digitalisasi Modul Ajar hingga mengembangkan Modul Ajar yang terintegrasi Digitalisasi melalui integrasi QR Code dan aplikasi Quziz. Pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan untuk memperoleh pembelajara yang efektif dan efisien. Hal ini dilakukan semata-mata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keberhasilan belajar peserta didik.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bantuan dana, sehingga kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi Dosen dapat terlaksana dengan baik. Adapun nomor surat perjanjian penugasan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bagi dosen adalah 549.12.4/UN37/PPK.10/2023, tertanggal 12 April 2023.

DAFTAR REFERENSI

- Adiningtyas, A., & Rahayu, E. Y. (2023). "Vocational High School Teachers' Perception of Teaching Modul (Modul Ajar) in Merdeka Curriculum". *J. Appl. Linguist. Engl. Educ.*, 1(1), 1-9.
- Afrita, J. (2023). "Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan". *COMSERVA: J. Penelit. Pengabdi. Masy.*, 2(12), 3181-3187.
- Akinoso, S. O. (2023). "Motivation and ICT in secondary school mathematics using unified theory of acceptance and use of technology model". *Indones. J. Educ. Res. Technol.*, 3(1), 79-90.
- Ariati, C., Rada, G., & Fauzan, A. (2023, February). "How does Quizizz application as an online mathematics learning quiz media during pandemic Covid-19?". In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2698, No. 1, p. 060040). AIP Publishing LLC.
- Damre, G. S. (2023). "Information and communication technology use in education". *Int. J. Res. Anal. Rev.*, 10(1), 107-115
- Daryanto, (2013). *Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Medika.
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar". In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 2, No. 2, pp. 252-261).
- Isnaini, E. (2022). "Supervisi Klinis Pemanfaatan Pmm Peningkatan Kemampuan Guru Menyusun Modul Ajar Kelas IV SDN Sisir 01 Kecamatan Batu Tahun Pelajaran 2022/2023". *J. Pendidik. Taman Widya Hum.*, 1(3), 398-419.
- Maulana, M. S., Widiyanto, S. R., Safitri, S. D. A., & Maulana, R. (2023). "Pelatihan Chat GPT sebagai Alat Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence di Kelas". *J. Penelit. Pengabdi. Masy. Jotika*, 3(1), 16-19.
- Maulida, U. (2022). "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka". *Tarbawi: J.*

Pemikir. Pendidik. Islam, 5(2), 130-138

- Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2017). "Analisis kebutuhan pembelajaran berbasis ICT". *PETIK: J. Pendidik. Teknol. Inf. Komun.*, 3(1), 28-32.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). "Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA". *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, 4(2), 163-173.
- Serdianus, S., & Saputra, T. (2023). "Peran artificial intelligence ChatGPT dalam perencanaan pembelajaran di era revolusi industri 4.0". *Masokan: Ilmu Sos. Pendidik.*, 3(1), 1-18.
- Shala, A., & Grajcevcic, A. (2023). "ICT and Internet Usage among Kosovar Students: The Impact of Trends on Achievement in the PISA Scales". *J. Learn. Dev.*, 10(1), 122-133.
- Yanuarto, W. N., & Hastinasyah, P. D. (2023). "Gamification: Quizizz in Mathematical Game Learning for Secondary Students". *Indones. J. Educ. Res. Technol.*, 5(2), 64-73.
- Viantina, O., Basuki, B., Setyawan, R., & Prasetyo, G. B. (2023). "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis QR Code sebagai Penunjang Keterampilan Gerak Dasar Permainan Bolavoli bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jombang". *MODELING: J. Program Studi PGMI*, 10(2), 269-278.
- Widyaningrum, R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2023). "Analisis Kebutuhan Media Poster Berbasis Qr Code pada Pembelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat untuk Peserta Didik Kelas VI SDN III Jatikalen Kabupaten Nganjuk". In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 1560-1568).
- Zhao, C., & Chen, B. (2023). "ICT in education can improve students' achievements in rural China: The role of parents, educators and authorities". *J. Policy Model.*, 45(2), 320-344.
- Zhao, F. (2019). "Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom". *Int. J. High. Educ.*, 8(1), 37-43.