

Penyusunan Modul Ajar Berbasis ICT Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Sustainable Development Goals (SDGs) Bagi Guru Di Kecamatan Bogor Utara

Ainiyah Ekowati^{1*}, Siti Chodijah², M. Firman Al-Fahad³, Raihan Naufal Karyadi⁴

Universitas Pakuan¹²³, Bogor, Indonesia

ainiyah@unpak.ac.id, siti.chodijah@unpak.ac.id, alfahadfirman@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
E-ISSN : 3026-6874, Vol: 2 No: 4 April 2024 Halaman : 1-9	<i>Teachers as professional educators must have four competencies, namely pedagogical competence, personality competence, social competence and professional competence. The pedagogical competency in question includes the ability to understand the character of students, the ability to plan, implement and evaluate learning, as well as the ability to develop students. The teacher's ability to plan learning is related to the teacher's ability to prepare Teaching Modules (RPP Plus in the Independent Curriculum) and prepare interesting learning media. The main aim of using ICT-based learning media is time efficiency and students' understanding of the material. Apart from that, it is sustainable with the SDGs (Sustainable Development Goals) orientation in education, namely "Goal 4: Quality education - Ensure quality education that is appropriate and inclusive and encourages lifelong learning opportunities for everyone, and promotes education for sustainable development". The aim of this service activity is to improve teachers' abilities in utilizing technology as a learning medium and to provide teachers with experience in compiling ICT-based Teaching Modules (E-Teaching Modules). The methods for this activity are presentation discussion methods (knowledge sharing) and simulations of preparing Teaching Modules using Canva and FlipHTML5. Evaluation of the success of this program is carried out by distributing questionnaires after the activities are carried out. The results of this service activity received a positive response from teachers to continue similar activities and teachers' abilities increased with training in preparing Teaching Modules.</i>
Keywords: Teacher competency SDGs, E-Modules	

Abstrak

Guru sebagai pendidik yang profesional harus memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Kompetensi pedagogis yang dimaksud meliputi kemampuan dalam memahami karakter peserta didik, kemampuan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, serta kemampuan mengembangkan peserta didik. Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam menyusun Modul Ajar (RPP Plus dalam Kurikulum Merdeka) dan menyiapkan media pembelajaran yang menarik. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* ialah efisiensi waktu dan pemahaman siswa dalam memahami materi. Selain itu berkesinambungan dengan orientasi SDGs (Sustainable Development Goals) dalam pendidikan yaitu "Tujuan 4: Pendidikan berkualitas (Quality education)-Memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang, dan mempromosikan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan". Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran serta memberi pengalaman kepada guru dalam menyusun Modul Ajar berbasis *ICT* (E-Modul Ajar). Adapun metode kegiatan ini yaitu metode diskusi presentasi (sharing pengetahuan) dan simulasi penyusunan Modul Ajar dengan Canva dan FlipHTML5. Evaluasi keberhasilan dari program ini dilakukan dengan penyebaran kuisioner setelah dilakukan kegiatan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini mendapat respons positif dari guru untuk melanjutkan kegiatan serupa serta kemampuan guru bertambah dengan adanya pelatihan penyusunan Modul Ajar.

Kata Kunci : Kompetensi guru, SDGs, E-Modul Ajar

PENDAHULUAN

Pendidik profesional harus memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Dalam Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat (3) butir (a) dikemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Indonesia, 2006). Secara operasional, kemampuan mengelola pembelajaran menyangkut tiga fungsi manajerial, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian. Agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien, serta mencapai hasil yang diharapkan, diperlukan kegiatan manajemen sistem pembelajaran sehingga keseluruhan proses untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kegiatan belajar mengajar memiliki komponen-komponen yang membentuk sistem untuk mencapai keberhasilan. Komponen yang sangat penting tersebut adalah tujuan, guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Semua komponen tersebut membentuk kesatuan. Keberadaan suatu komponen berpengaruh terhadap komponen yang lain. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.

Perkembangan Information and Communication Technology (*ICT*) atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (*TIK*) dalam beberapa dekade terakhir berjalan sangat cepat sejalan dengan perkembangan teknologi telekomunikasi, termasuk jaringan komputer. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi diasumsikan menjadi lebih efisien, tingkat kreativitas meningkat, dan pemahaman terhadap materi ajar menjadi lebih luas. Hal ini dikarenakan teknologi membantu menstimulasi siswa mencari literatur terbaru semakin mudah. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Sebagai penunjang kebutuhan pembelajaran yang berorientasi pada penggunaan dan pemanfaatan media dalam Modul ajar; kegiatan ini menelaah bagaimana pemanfaatan media dalam penyusunan modul ajar, apakah pemenuhan sesuai dengan kebutuhan siswa yang berdiferensiasi SDGs (Sustainable Development Goals) pada "Tujuan 4: Pendidikan berkualitas (Quality education) - Memastikan pendidikan berkualitas yang layak dan inklusif serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup bagi semua orang, dan mempromosikan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan". Melalui pemanfaatan teknologi sebagai literasi menarik bagi siswa diharapkan pembelajaran sesuai dengan Tujuan 4 tersebut. Selain itu, media yang berakar pada Information and Communication Technologies (*ICT*) diharapkan membawa perubahan berarti dalam kreasi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa agar dapat berdaya saing internasional.

Penyusunan Modul Ajar berbasis *ICT* merupakan inovasi dalam literasi media. Hal ini sangat penting dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran menarik, efektif, dan efisien. Akan tetapi, permasalahan yang muncul dan terjadi di lapangan tidak semua guru memahami pemanfaatan *ICT* dalam pembelajaran. Beberapa masalah yang dihadapi oleh guru SMP Pandutama Kota Bogor (saat Lokakarya ada tambahan sekolah, yaitu SMP PUI dan SMP YTC) sebagai mitra dalam pengabdian kepada masyarakat terkait pembelajaran. Permasalahan prioritas mitra di antaranya

a. **Pengetahuan guru dalam mengelola materi pembelajaran kurang mendalam.** Materi yang akan diajarkan sangat bergantung pada Capaian Pembelajaran (CP) yang dijabarkan dalam Tujuan Pembelajaran (TP) dan melalui Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka. Guru masih belajar memahami turunan CP menjadi TP dan ATP. Oleh karena itu, Solusi untuk itu dilakukan simulasi penjabaran CP menjadi TP dan ATP untuk mata pelajaran yang ada. Dalam Lokakarya, guru yang hadir tidak hanya mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, melainkan guru PAI, guru IPA,

- guru Matematika, dan guru IPS. Mereka tergabung dalam sebuah kelompok mata pelajaran untuk mempermudah proses kolaborasi antarguru.
- b. **Guru masih rendah dalam kemampuan literasi media pembelajaran berbasis ICT.** Oleh karena itu, diperkenalkanlah beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah, khususnya dalam menyusun modul ajar. Media yang diperkenalkan yaitu Canva, dan FlipHTML5.
 - c. **Guru kurang terampil dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.** Guru masih menggunakan media konvensional dalam menyusun RPP/Modul Ajar. Oleh karena itu, dilakukanlah kegiatan Lokakarya penggunaan aplikasi Canva dan FlipHTML5 dalam menyusun modul ajar.
 - d. **Guru belum mendapat informasi lengkap tentang Modul Ajar dalam Kurikulum Merdeka.** Informasi perubahan Kurikulum belum sempurna diterima oleh satuan pendidikan. Salah satunya informasi tentang Modul Ajar. Istilah modul ajar dalam Kurikulum Merdeka disejajarkan dengan RPP dalam Kurtilas. Oleh karena itu, sebelum dilaksanakan Lokakarya menyusun Modul Ajar, guru-guru diberi informasi singkat tentang Kurikulum Merdeka, khususnya proses menyusun modul ajar. Informasi diawali dengan pengenalan istilah-istilah baru dalam Kurikulum Merdeka sampai menyusun Modul Ajar berbasis ICT.
 - e. **Guru belum mumpuni dalam menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka berbasis ICT.** Ada guru yang sudah pernah membuat modul ajar, namun dalam bentuk konvensional. Mereka belum menyusun modul ajar berbasis ICT. Modul ajar yang disusun menggunakan aplikasi Canva dan FlipHTML5. Selain medianya digital, isi modul terkait materi, contoh, dan evaluasi dapat menggunakan media digital seperti youtube, quiziz, dsb. Di sinilah guru mendapatkan Lokakarya, pendampingan, dan penerapan media berbasis ICT dalam modul ajar.

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Maulinda, 2022). Semua guru dalam kurikulum merdeka dituntut untuk dapat menyusun modul ajar baik dengan komponen minimal ataupun komponen lengkap. Komponen minimal sebuah modul ajar dalam kurikulum merdeka mencakup tujuan pembelajaran, Langkah pembelajaran, dan evaluasi/asesmen. Komponen versi lengkap menurut Kemendikbudristek (2022: 25) yaitu 1) Informasi umum (identitas, komponen awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, model pembelajaran); 2) Komponen inti (tujuan pembelajaran, asesmen, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, refleksi peserta didik dan pendidik); dan 3) Lampiran (LKLPD, pengayaan dan remedial, bahan bacaan pendidik dan peserta didik, glosarium, daftar pustaka. Modul ajar yang disusun dalam kegiatan pengabdian ini (E-Modul Ajar) merupakan bentuk inovasi kreatif memanfaatkan teknologi. Dengan E-Modul Ajar peserta didik akan diajak untuk memahami materi dengan melibatkan beberapa *platform* melalui beberapa aplikasi seperti *Canva* dan *FlipHTML5*.

Aplikasi sebagai bentuk media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media yang menarik dan efektif. Salah satunya aplikasai *Canva*. Media adalah wadah yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan (Wulandari & Mudinillah, 2022). Media *Canva* dijadikan sebagai alat untuk penyusunan modul ajar. Setelah itu, modul ajar yang di unduh ke dalam PDF akan dikonversi ke dalam *FlipHTML5*. Di dalam *FlipHTML5*, guru dapat menyelipkan video dan memberi efek music agar modul ajar yang digunakan oleh guru menarik.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Pandutama, bertempat di Jalan Panduraya, Kecamatan Bogor Utara, Kota Bogor. Kegiatan ini diawali dengan observasi ke sasaran yang dituju untuk mengetahui kondisi sasaran. Setelah itu, dilakukan persiapan kegiatan dengan menyiapkan perangkat lokakarya seperti buku panduan penyusunan E-Modul Ajar dengan Canva dan FlipHTML5, membuat poster kegiatan yang dapat dipublikasikan di berbagai media

sosial. Kegiatan berikutnya pelaksanaan lokakarya. Materi Worskhop (Lokakarya) yaitu menyusun modul ajar dengan media berbasis *ICT* (Canva dan FlipHTML5). Lokakarya dihadiri oleh Pengawas SMP, Ketua Yayasan, Kepala SMP Pandutama, serta diikuti oleh 18 guru. Lokakarya diselenggarakan secara luring. Metode penerapan yang dilaksanakan yaitu kombinasi tutorial (ceramah, diskusi, tanya jawab) dan praktik (simulasi). Lokakarya ini menjelaskan tentang perubahan kurikulum, memaparkan langkah-langkah menyusun modul ajar, mengenalkan beberapa aplikasi sebagai media yang berbasis *ICT*, yaitu Canva dan FlipHTML5. Guru-guru diajak memahami perubahan kurikulum dan berlatih menurunkan Capaian Pembelajaran ke Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran. Turunan tersebut sebagai awal dari proses pembuatan modul ajar. Setelah itu, guru-guru diajak untuk praktik membuat modul ajar dengan aplikasi Canva dan FlipHTML5.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan PkM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan pada tanggal 1 November 2023 di SMP Pandutama, Jalan Panduraya, Kecamatan Bogor Utara, Kota Bogor. Materi Lokakarya adalah Workshop (Lokakarya) menyusun modul ajar dengan media berbasis *ICT* (Canva dan FlipHTML5). Lokakarya dihadiri oleh Pengawas SMP, Ketua Yayasan, Kepala SMP Pandutama, serta diikuti oleh 18 guru. Lokakarya diselenggarakan secara luring. Setelah pembukaan dilaksanakan penandatanganan kerja sama antara Program studi PBSI dengan SMP Pandutama.



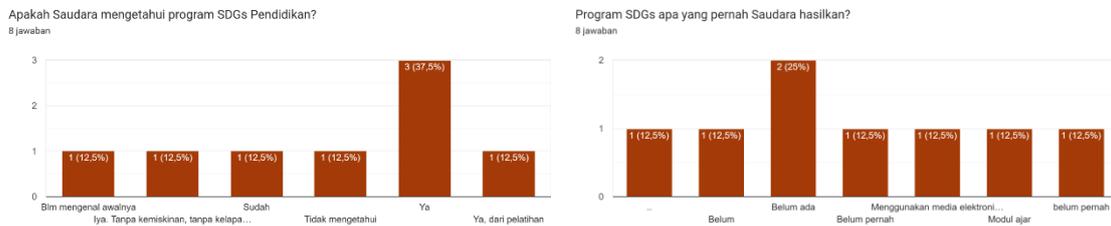
Gambar 2 Narasumber, Pengawas, Kepala Sekolah, dan Peserta Pelatihan

Tim PkM memaparkan konten materi dalam bentuk ceramah, diskusi, demonstrasi, pendampingan dan penugasan. Pemaparan materi dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu materi pembelajaran berdiferensiasi, materi Kurikulum Merdeka (khususnya pembuatan Modul Ajar), dan pembuatan Modul Ajar pada aplikasi *Canva* dan *FlipHTML5*. Tim PkM memberikan contoh E-Modul Ajar yang sudah disusun. Peserta yang berjumlah 18 orang guru menyimak materi yang disampaikan. Sesekali terjadi proses tanya jawab multiarah (peserta—narasumber, narasumber—peserta, atau antarpeserta). Penyusunan bahan untuk Modul Ajar diawali dengan menurunkan Capaian Pembelajaran (CP) ke Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Turunan tersebut sebagai awal dari proses pembuatan modul ajar. Setelah itu, peserta diajak untuk praktik membuat modul ajar dengan aplikasi *Canva* dan *FlipHTML5*.



Gambar 3 Pemaparan Materi Pembelajaran Berdiferensiasi dan Modul Ajar

Peserta terlihat cukup antusias dengan lokakarya Penyusunan Modul Ajar berbasis ICT dalam pembelajaran berdiferensiasi SDGs ini. Peserta sudah mengetahui program SDGs Pendidikan sebelum Lokakarya diberikan (50% peserta menjawab sudah mengetahui). Peserta lainnya menjawab belum mengenal awalnya, baru mengetahui dari pelatihan, dan tidak mengetahui program SDGs Pendidikan. Dari peserta yang menjawab sudah mengetahui program tersebut, dapat menghasilkan program dalam bentuk modul ajar dan penggunaan media elektronik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program SDGs pendidikan masih belum teraplikasikan kepada peserta lokakarya. Dapat dilihat dari grafik berikut.

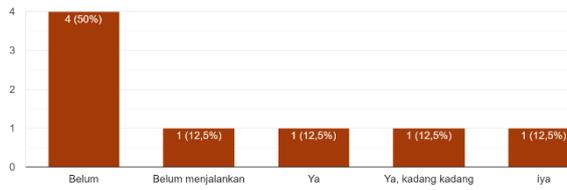


Grafik 1 Pengetahuan program SDGs Pendidikan

Setelah pemaparan Modul Ajar, peserta diarahkan untuk membuat Modul Ajar sesuai dengan materi yang dipilih pada CP dalam Kurikulum Merdeka. Sebelum pelaksanaan, Tim telah menginformasikan kepada calon peserta lokakarya untuk menyiapkan materi yang akan dibuat Modul Ajarnya. Tim PkM mengenalkan aplikasi *Canva* dan *FlipHTML5* sebelum proses pembuatan Modul Ajar sebagai bagian dari media berbasis ICT. Berdasarkan angket yang disebarakan melalui google form, 50% dari peserta belum pernah menggunakan media ICT dalam pembelajaran. Persentasi 50% lainnya tersebar pada jawaban pernah, kadang-kadang, dan belum menjalankan. Dengan demikian, sebagian besar peserta masih menggunakan media konvensional.

Aplikasi *Canva* dan *FlipHTML5* dapat dijadikan sebagai media interaktif berbasis ICT dan membuat pembelajaran menarik. Aplikasi ini pun dapat membuat perangkat ajar, salah satunya Modul Ajar, menjadi lebih ringkas, efektif dalam penyimpanan data, serta menarik bagi peserta didik apabila dikemas dengan platform-platform lainnya sebagai bahan ajar dalam Modul Ajar (seperti: Youtube, Gform, Quiziz, dsb.). Berdasarkan hasil angket yang diberikan, dari 18 orang peserta, 37,5% peserta belum pernah menggunakan aplikasi untuk pembelajaran, 25% menggunakan aplikasi, selebihnya kadang-kadang menggunakan dan ada juga yang sudah menggunakan tapi aplikasi yang mudah.

Apakah Saudara sudah menggunakan ICT dalam pembelajaran?
8 jawaban



Apakah Saudara sudah menggunakan aplikasi dalam pembelajaran?
8 jawaban



Grafik 2 Penggunaan Media ICT dan Aplikasi

Karena cukup banyak peserta yang belum pernah menggunakan aplikasi, peserta terlihat antusias untuk mengikuti langkah demi langkah dalam pembuatan Modul Ajar di *Canva* dan *FlipHTML5*. Selain itu, peserta pun banyak (62,5%) yang belum pernah membuat Modul Ajar berbasis ICT. Peserta yang sudah pernah membuat modul, menjawab bahwa modul konvensional yang pernah dibuatnya. Oleh karena itu, kegiatan lokakarya dirasa sangat tepat diberikan kepada para guru.

Apakah Saudara sudah membuat Modul Ajar berbasis ICT?
8 jawaban



Apakah Saudara pernah membuat Modul Ajar? Jika pernah, dalam bentuk apa (konvensional/digital)
8 jawaban



Grafik 3 Pembuatan Modul

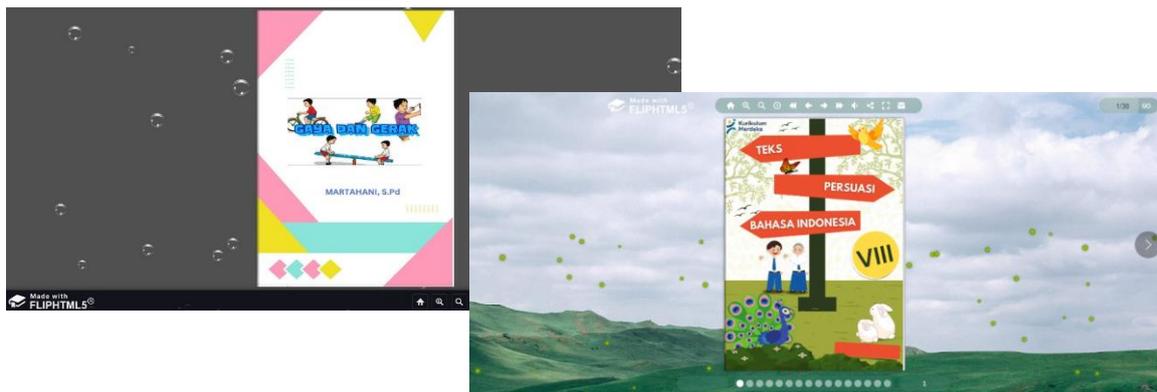
Praktik memasukkan bahan-bahan untuk L5 an dibimbing langsung oleh Tim PkM. Tim PkM menyimak Tim PkM, peserta menggabungkan diri bersama peserta lain dalam satu mata pelajaran. Peserta mencoba mengaplikasikan materi yang diberi. Saat proses memasukkan file dari *Canva* ke *FlipHTML5* mengalami kendala jaringan, sehingga belum terselesaikan proses pembuatan Modul Ajarnya. Sebagai bentuk pendampingan, Tim PkM membuat WAG Workshop (Lokakarya). Oleh karena itu, Modul Ajar yang dibuat diselesaikan secara mandiri dengan pendampingan melalui WAG.



Gambar 4 Kegiatan lokakarya pembuatan Modul Ajar di Canva dan Fliphtml5



Gambar 5 Contoh Modul Ajar Digital



Gambar 6 Modul Ajar Digital yang dibuat oleh peserta

Pelaksanaan lokakarya penyusunan Modul Ajar menghasilkan guru yang mampu mengoperasikan media pembelajaran berbasis *ICT* berupa aplikasi *Canva* dan *FlipHTML5*. Secara umum, guru dapat (1) memilih *template* dalam *Canva* untuk Modul Ajar yang akan disusun, (2) memasukkan bahan-bahan untuk Modul Ajar, (3) mengoperasikan *FlipHTML5*; (4) mengubah bentuk Modul Ajar PDF pada aplikasi *Canva* ke dalam *FlipHTML5*; (5) memberi efek suara pada tampilan Modul Ajar dalam *FlipHTML5*; (6) memberi latar belakang Modul Ajar; dan (7) menyisipkan video (materi/motivasi) yang disusun sehingga Modul Ajar menjadi menarik dan efektif. Rangkaian kegiatan berjalan dengan lancar dari awal pembukaan sampai simulasi penyusunan E-Modul Ajar. Semua peserta merasakan kebermanfaatannya kegiatan ini. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket dalam bentuk isian singkat. Jawaban peserta dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu dalam pembuatan modul ajar yang lebih menyenangkan secara digital; membantu pekerjaan di bidang Pendidikan dan pengajaran karena IT tidak bisa lepas di zaman milenial yang butuh kecepatan tapi praktis; menambah ilmu baru tentang membuat modul yang menarik menggunakan *Canva* dan *Bookflip*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat seperti ini harapannya akan terus berlanjut dengan materi-materi lain yang memiliki kebaruan dan kebermanfaatannya bagi dunia pendidikan. Hasil angket bagian dari tindak lanjut kegiatan PkM, bahwa kegiatan tersebut dapat bermanfaat dan perlu ada pengabdian lanjutan dengan materi lokakarya yang lain sesuai permintaan. Materi-materi yang diharapkan dapat terlaksana pada lokakarya-lokakarya berikutnya menurut hasil angket dapat disimpulkan antara lain:

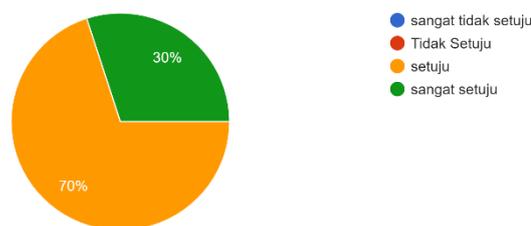
1. Metode pembelajaran merdeka belajar yang menarik dengan menggunakan teknologi
2. Materi bebas, penting menunjang pembelajaran
3. Pembuatan modul ajar yang lebih menarik untuk disampaikan kepada murid
4. Jika kurikulum merdeka dilanjutkan pada kabinet pemerintah, workshop pemahaman

kurikulum merdeka dan platform merdeka mengajar sangat dibutuhkan oleh semua guru agar semua guru/pendidik tidak gagal paham dalam mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)

5. Implementasi kurikulum merdeka disertai dengan P5
6. Psikologi remaja (bagaimana cara menghadapi siswa yang bermasalah)

Setelah kegiatan pengabdian kepada Masyarakat, tim pun membagikan angket untuk dijadikan evaluasi kegiatan yang terlaksana. Dalam angket tersebut dinyatakan bahwa peserta menyetujui 60% PkM yang dilaksanakan sudah sesuai dengan tujuan kegiatan itu sendiri. Peserta pun menyetujui bahwa PkM ini sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran (70%) dan relatif mencukupi kebutuhan (40%), yaitu guru-guru yang membutuhkan informasi tentang Modul Ajar.

Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai kebutuhan masyarakat sasaran.
10 jawaban



KESIMPULAN

Penyusunan modul ajar berbasis *ICT* dalam pembelajaran berdiferensiasi Sustainable Development Goals (SDGs) bagi guru di Kecamatan Bogor Utara mempertimbangkan 1) penggunaan modul ajar dalam pembelajaran Kurmer, 2) perkembangan *ICT*, 3) berdiferensiasi sustainable development goals (SDGs). Pembuatan modul ajar dikembangkan dengan merinci pada aspek-aspek modul ajar dan ketepatan pemilihan *ICT*. Modul ajar dikembangkan dengan *ICT* berbentuk Canva dan Flip HTML 5. Dalam pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan ini target yang telah dicapai oleh kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bekerja sama dengan SMP Pandutama Bogor secara umum adalah Penyusunan modul ajar berbasis *ICT* dalam pembelajaran berdiferensiasi sustainable development goals (SDGs) bagi guru di Kecamatan Bogor Utara. Target khusus yang telah dicapai dalam kegiatan ini di antaranya: 1) meningkatkan kemampuan guru di Bogor Utara dalam menyusun modul ajar dalam Kurmer; 2) meningkatkan kemampuan *ICT* guru; 3) mengembangkan modul ajar dengan berdiferensiasi sustainable development goals (SDGs).

Kegiatan pengabdian ini sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah, karena semua guru dengan Kurikulum Merdeka harus menyusun Modul Ajar (RPP Plus atau RPP dalam Kurtilahs). Oleh karena itu, peserta merasakan manfaat yang berharga atas terselenggaranya kegiatan pengabdian ini. Hal itu dinyatakan dalam hasil angket yang diberikan kepada seluruh peserta. Selain itu, peserta pun mendapatkan ilmu baru untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, yaitu dengan menyusun modul ajar berbasis *ICT* (-Modul Ajar). Peserta berharap akan ada kegiatan serupa dengan topik-topik pelatihan yang berbeda.

REFERENCES

- Endraswara, S. (2003). Metodologi Penelitian Kebudayaan. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hujair AH. Sanaky (2009). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kemendikbudristek. 2022. Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan

Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah

- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka
- Lubis, Reza Noprial. 2021. Pengertian Pendidikan. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pengertian-pendidikan>.
- Maulinda, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130–138.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. VIII (Issue 2)*.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Vol. 03)*.
- Sahid. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). *Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD (translation: The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science)*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118