

Workshop Pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar GMIT Kota Kupang

Taty Rosiana Koroh*¹, Vera Rosalina Bulu², Maxsel Koro³, Daniel Williams Fointuna⁴, Kurniayu Triastuti Ratu⁵, Paulina Riwu Ga⁶, Sumardi Ndolu⁷, Marchel Djami Riwu⁸, Samuel Tnunay⁹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusa Cendana

*e-mail: tatykoroh62@gmail.com¹

Abstract

This community engagement program (PkM) aimed to improve teachers' knowledge and skills in developing teaching modules and digital learning media for teachers in SD GMIT Kota Kupang. This program was held for three days from May 8 to 10, 2025, at SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang as the school partner. The participants were from five SD GMIT Klasis Kota Kupang, namely SD GMIT Kuanino 1, 2, and 3, SD GMIT Airnona 1, 2, with a total of 30 participants. The topics discussed during this program included literacy and numeracy, Merdeka curriculum, and how to use and integrate web-based as well as application-based learning media in developing teaching kits. The participants were also trained to develop literacy- and numeracy-based teaching kits as well as digital learning media to support teaching and learning in their classes. Results achieved were the development of 30 teaching kits integrating digital learning media. Moreover, evaluation results showed all participants acquired sufficient knowledge regarding literacy, numeracy, teaching module and digital learning media with average scores at least 80.

Keywords: *Teaching kits, digital learning media, literacy, numeracy*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital bagi Guru SD GMIT Kota Kupang. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari dari 8 sampai 10 Mei 2025 di SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang sebagai sekolah mitra. Peserta kegiatan yang terlibat berasal dari 5 SD GMIT Klasis Kota Kupang, yaitu SD GMIT Kuanino 1, 2 dan 3, SD GMIT Airnona 1, 2, dengan jumlah total keseluruhan partisipan sebanyak 30 guru. Materi yang dipaparkan mencakup literasi dan numerasi, kurikulum merdeka, serta penggunaan dan pengintegrasian media pembelajaran digital berbasis web dan aplikasi dalam penyusunan perangkat ajar. Peserta juga dibimbing untuk membuat perangkat pembelajaran berbasis literasi numerasi dan media pembelajaran digital untuk menunjang pembelajaran mereka di sekolah. Hasil yang dicapai berupa tersusunnya 30 perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua peserta telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi dengan nilai minimal 80.

Kata kunci: *Perangkat ajar, media pembelajaran digital, literasi, numerasi*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk kemampuan dasar siswa, di antaranya literasi dan numerasi dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Harapan pendidikan di era modern kini semakin menekankan pentingnya keterampilan-keterampilan ini sebagai fondasi bagi pengembangan diri dan keberhasilan di berbagai bidang. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi dari berbagai sumber. Sementara itu, numerasi berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Sesanti & Wahyuningtyas, 2022; Widiantari et al., 2022; Ernia & Mahmudah, 2023). Selanjutnya, tuntutan hidup siswa yang tumbuh dalam perkembangan teknologi menjadikan

siswa terbiasa dengan informasi yang cepat dan visualisasi interaktif. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran guru harus terus menerus beradaptasi dan mengimbangi kebutuhan serta karakteristik belajar zaman sekarang (Putra et al., 2020; Zalusa et al., 2025).

Di sekolah, pendidikan literasi dan numerasi menjadi salah satu prioritas untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Kemampuan ini tidak hanya berpengaruh pada prestasi akademis, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat. Dengan menguasai literasi dan numerasi, siswa dapat membuat keputusan yang lebih baik, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah yang kompleks. Selain itu, prioritas lainnya yang diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global yaitu adaptasi terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Butar-Butar, et.al, 2024). Namun, dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah ditemukan tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di bidang literasi dan numerasi baik dari guru maupun siswa. Siswa seringkali kurang memahami materi ajar, sehingga berdampak pada prestasi. Disisi lain, guru belum memiliki pemahaman yang mumpuni untuk pengembangan modul ajar dan media yang menarik sehingga siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang ada.

Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah ditemukan tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di bidang literasi dan numerasi baik dari guru maupun siswa. Berdasarkan hasil PISA didapatkan bahwa Pada subjek kemampuan membaca, Indonesia catat skor rata-rata 359, terpaut 117 poin dari skor rata-rata global di angka 476, pada subjek kemampuan matematika skor rata-rata Indonesia yaitu 366, dari skor rata-rata global yaitu 472. Selanjutnya diuraikan bahwa, Di Indonesia, persentase siswa yang telah mencapai setidaknya level 2 pada subjek kemampuan membaca berada di angka 25,46 persen. Level subjek kemampuan membaca yang dimaksud yaitu memiliki kemampuan dasar, secara praktikal, mampu menginterpretasikan teks sederhana, menggunakan algoritma perhitungan dasar, serta pengetahuan ilmiah sederhana.

Tak terkecuali yang terjadi di sekolah dasar GMTI Klasis Kota Kupang yaitu SD GMTI Kuanino 1, SD GMTI Kuanino 2 dan SD GMTI Kuanino 3. Sekolah ini memiliki tanda merah untuk kemampuan literasi dan numerasi dalam rapor pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki kemampuan literasi dan numerasi yang baik. Berdasarkan hasil survei awal ditemukan akar penyebab permasalahan tersebut yaitu ketersediaan modul ajar dan media pembelajaran yang belum memuat desain pembelajaran menarik dan efektif dan banyak guru yang belum familiar dengan teknologi serta cara mengintegrasikannya dalam proses belajar mengajar. Di sisi lain, ada kecenderungan dari guru tidak mau beradaptasi dengan perubahan untuk tetap menggunakan pendekatan/model/metode pengajaran tradisional, sehingga inovasi dalam pembelajaran seringkali diabaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka ditawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut diantaranya *pertama*, terdapat pendekatan/model/metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang termuat dalam modul ajar yang digunakan dan pengintegrasian literasi dan numerasi dalam berbagai mata pelajaran membantu siswa melihat keterkaitan antara keterampilan ini dengan kehidupan sehari-hari. Rahayu et al. (2024) menyatakan bahwa hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berdampak pada peningkatan prestasi siswa. Selain itu, pelatihan serupa menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru menyusun perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan model, metode, pendekatan yang tetap dalam kurikulum merdeka di SDN di Kupang (Fointuna et al., 2024; Wonda, et.al., 2023). *Kedua*, penggunaan media berbasis digital, seperti aplikasi pembelajaran dan platform digital, dapat membuat proses belajar lebih menarik dan relevan. Artikel membuktikan bahwa keterampilan guru SDN di Kupang telah meningkat secara signifikan dalam membuat media pembelajaran berbasis digital setelah mengikuti kegiatan pelatihan (Koroh et al., 2024).

Workshop ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan memberikan pelatihan kepada guru dalam pembuatan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital. Dengan meningkatkan keterampilan guru, diharapkan literasi dan numerasi siswa di SD GMIT Klasis Kota Kupang dapat meningkat secara signifikan, serta menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

2. PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Permasalahan yang dialami oleh mitra, dalam hal ini SD GMIT di Kota Kupang, yaitu belum tersedianya modul ajar dan media pembelajaran yang menarik dan efektif serta sebagian besar guru yang belum familiar dengan teknologi pembelajaran dan cara mengintegrasikannya untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, kurangnya kesadaran guru untuk beradaptasi dengan perubahan sehingga cenderung tetap menggunakan pendekatan/model/metode pengajaran konvensional yang menyebabkan kurangnya inovasi saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini, merupakan PkM pertama terkait pelatihan pembuatan modul ajar dan media pembelajaran digital di sekolah sasaran ini. Oleh sebab itu, hal ini merupakan solusi awal dalam mengatasi masalah terkait modul ajar dan media pembelajaran interaktif.

Upaya yang dilakukan guna mengatasi permasalahan mitra tersebut adalah dengan memberikan workshop berupa: 1) pemaparan materi literasi dan numerasi di sekolah dasar; 2) pemaparan modul ajar dan media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi; 3) pendampingan pengembangan modul ajar dan media digital berbasis literasi dan numerasi; 4) presentasi hasil pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital; dan 5) penugasan pembuatan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi.

Workshop ini dipandang sebagai suatu Strategi yang tepat untuk menjawab permasalahan mitra khususnya untuk menciptakan pembelajaran inovatif, menyenangkan, dan berorientasi teknologi digital dengan integrasi literasi dan numerasi. Tabel 2.1 menyajikan penjelasan terperinci tentang solusi, target, dan indikator ketercapaian target kegiatan workshop.

Tabel 2.1. Rincian solusi, target, dan indikator capaian target tiap kegiatan.

No.	Solusi	Target	Indikator Ketercapaian Target
1.	Pemaparan materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi.	Pemahaman materi materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi.	Hasil tes pemahaman materi materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi minimal nilai peserta 80.
2.	Pendampingan pengembangan modul ajar dan media digital berbasis literasi dan numerasi	Terlaksananya pembuatan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi.	Terdapat modul ajar media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi (15 perangkat ajar)
3.	Presentasi hasil pengembangan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi.	Adanya masukan hasil pengembangan modul media pembelajaran digital	Terdapat masukan hasil pengembangan modul ajar dan media pembelajaran digital

		berbasis literasi dan numerasi.	berbasis literasi dan numerasi (Minimal 15 masukan)
4.	Penugasan pembuatan modul ajar media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi lanjutan selama 1 bulan dan diskusi online mengenai perangkat ajar yang dikembangkan.	Terdapat modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital materi lanjutan.	modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi (minimal 30 perangkat ajar)

3. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyusun modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital bagi Guru SD GMIT Kota Kupang. Mitra dalam kegiatan PkM ini, yaitu SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang yang berperan dalam menyediakan Lokasi dan fasilitas, melibatkan guru, menyampaikan informasi dan data, mendukung logistic, mengimplementasi pasca-workshop, dan berkolaborasi dengan stakeholder lain. SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang menyediakan ruang kelas yang cukup untuk kegiatan workshop, serta fasilitas lain seperti papan tulis, proyektor, dan alat tulis yang diperlukan untuk mendukung kegiatan workshop. Guru yang terlibat berasal dari 5 Sekolah GMIT yaitu SD GMIT Kuanino 1, 2 dan 3, SD GMIT Airnona 1, 2 yang berjumlah 30 guru dimana terdapat 6 perwakilan dari masing - masing sekolah. Mereka berpartisipasi dalam diskusi, berbagi pengalaman, dan memberikan masukan terkait kebutuhan perangkat ajar yang relevan dengan kondisi siswa. SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang memberikan data dan informasi yang diperlukan mengenai latar belakang siswa, termasuk tingkat *literasi* dan *numerasi*, sehingga materi workshop dapat disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Selain itu, SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang berperan dalam pengorganisasian logistik, termasuk penyiapan konsumsi, alat tulis, dan materi pelatihan yang diperlukan untuk kelancaran acara. Setelah workshop, pihak sekolah diharapkan untuk menerapkan perangkat ajar yang telah dibuat dalam proses belajar mengajar sehari-hari. Ini melibatkan evaluasi dan umpan balik mengenai efektivitas perangkat ajar tersebut. SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang juga menjalin kerja sama dengan stakeholders lain, seperti Dinas Pendidikan dan lembaga pendidikan lainnya, untuk mendukung pelaksanaan workshop dan memperluas dampaknya.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop selama 3 hari dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, praktik pembuatan perangkat ajar, diskusi dan presentasi serta penugasan. Adapun langkah-langkah mencakup: 1) pemaparan materi berupa pemaparan kondisi literasi dan numerasi di sekolah GMIT Kota Kupang, konsep literasi dan numerasi, modul ajar dan media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi; 2) pengelompokkan peserta ke dalam 15 kelompok untuk berkolaborasi mengenai pembuatan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi. Guru berbagi ide, pengalaman dan sumber daya dalam penyusunan perangkat ajar. Selain itu, guru perlu melakukan penyesuaian modul ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai tuntutan kurikulum dengan memasukan model pembelajaran inovatif, kebutuhan literasi dan numerasi, evaluasi hasil belajar, karakteristik dan perkembangan siswa, serta gaya belajar siswa; 3) peserta mempresentasikan hasil pengembangan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi dan peserta lainnya memberikan masukan untuk dijadikan sebagai bahan penyempurnaan perangkat ajar; dan 4) narasumber memberikan penugasan bagi peserta untuk mengembangkan modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi dan dikonsultasikan selama 1 bulan dengan narasumber. Setelah tahapan pelaksanaan telah dilakukan, selanjutnya adalah tahapan evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi ketercapaian target kegiatan workshop

secara kualitatif maupun kuantitatif yang dilakukan dengan memberikan kuisioner kebermanfaatn kegiatan workshop terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, terdapat juga evaluasi untuk menilai produk yang telah dihasilkan oleh peserta selama kegiatan workshop.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop selama 3 hari dari 8 sampai 10 Mei 2025 dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, praktik pembuatan perangkat ajar, diskusi dan presentasi serta penugasan. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas SD GMT Kuanino 1 Kupang sebagai sekolah mitra. Peserta kegiatan yang terlibat berasal dari 5 Sekolah GMT, yaitu SD GMT Kuanino 1, 2 dan 3, SD GMT Airnona 1, 2, dengan jumlah total keseluruhan partisipan sebanyak 30 guru dimana terdapat 6 perwakilan dari masing – masing sekolah.

Pada hari pertama, kegiatan pendampingan dan pelatihan di SD GMT Kuanino 1 Kupang dimulai dengan pembukaan oleh ketua tim PkM dan kata sambutan dari kepala SD GMT Kuanino 1 Kupang sebagai sekolah mitra yang telah bersedia menyediakan fasilitas ruangan kelas sebagai tempat berlangsungnya kegiatan PkM yang melibatkan 5 SD GMT di Kota Kupang. Setelah acara pembukaan telah dilangsungkan, kegiatan PkM dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh para narasumber yang adalah tim PkM itu sendiri. Rincian tugas dan peran tim PkM sebelum, selama, dan setelah pelaksanaan kegiatan disajikan dalam tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1. Rincian tugas dan peran tim PkM.

No.	Nama/ Bidang Ilmu	Peran	Tugas dalam kegiatan PkM
1.	Dr. Taty Rosiana Koroh, S.Pd., M.Pd. (Bidang Ilmu Teknologi Pendidikan)	Ketua PkM Sebagai pemimpin dan pengatur keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - Mengorganisir dan merencanakan semua aspek workshop termasuk pembuatan proposal, laporan kemajuan, laporan akhir, pembuatan video dan pembuatan artikel. - Mengawasi jalannya acara workshop dan memastikan semua berjalan sesuai rencana. - Berkomunikasi dengan semua anggota tim serta pihak sekolah dan stakeholder lainnya. - Bersama anggota membawakan materi mengenai refleksi kurikulum merdeka, konsep, pendekatan dan kerangka kerja kurikulum merdeka di sekolah dasar. - Bersama anggota melakukan pendampingan pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital
2.	Vera Rosalina Bulu, M.Pd. (Bidang Ilmu Pendidikan Matematika)	Anggota PkM Berkoordinasi dengan ketua dan anggota lainnya untuk keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama – sama ketua dan anggota lainnya mengembangkan materi workshop - Bersama- sama ketua dan anggota lainnya memberikan materi mengenai media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar (genially, wordwall) - Bersama ketua dan anggota lainnya melakukan pendampingan

			pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital
3.	Paulina Riwu Ga, M.Pd. (Bidang Ilmu Pendidikan Dasar)	Anggota PkM Berkoordinasi dengan ketua dan anggota lainnya untuk keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama – sama ketua dan anggota lainnya mengembangkan materi workshop - Bersama- sama ketua dan anggota lainnya memberikan materi mengenai konsep literasi dan numerasi di sekolah dasar.
4.	Maxsel Koro, M.Pd. (Bidang Ilmu Pendidikan Dasar)	Anggota PkM Berkoordinasi dengan ketua dan anggota lainnya untuk keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama – sama ketua dan anggota lainnya mengembangkan materi workshop - Bersama- sama ketua dan anggota lainnya memberikan materi mengenai konsep literasi dan numerasi di sekolah dasar. - Bersama ketua dan anggota lainnya melakukan pendampingan pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital
5.	Kurniayu Triastuti Ratu, M.Pd. (Pendidikan IPA SD)	Anggota PkM Berkoordinasi dengan ketua dan anggota lainnya untuk keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama – sama ketua dan anggota lainnya mengembangkan materi workshop - Bersama- sama ketua dan anggota lainnya memberikan materi mengenai modul ajar berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. - Bersama ketua dan anggota lainnya melakukan pendampingan pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital
6.	Daniel Williams Fointuna, S.Pd., M.A. (Bidang ilmu Pendidikan STEM)	Anggota PkM Berkoordinasi dengan ketua dan anggota lainnya untuk keseluruhan kegiatan PkM	<ul style="list-style-type: none"> - mengembangkan materi workshop - Bersama- sama ketua dan anggota lainnya memberikan materi mengenai media media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar (educaplay, i Spring suite) - Bersama ketua dan anggota lainnya melakukan pendampingan pengembangan modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital

Pemaparan materi yang pertama dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan refleksi seputar pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah diikuti dengan pemaparan materi tentang konsep kurikulum merdeka dan pendekatan serta kerangka kerja yang dijadikan pedoman dalam menyusun perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka. Sebelumnya peserta telah dibagi ke dalam kelompok berdasarkan sekolah. Selanjutnya, hari pertama diakhiri dengan pemaparan materi tentang literasi dan numerasi yang menjadi fokus utama dalam penyusunan modul ajar dengan mengintegrasikan teknologi di hari ketiga. Pelaksanaan kegiatan PkM di SD GMIT Kuanino 1 Kupang pada hari pertama ditunjukkan pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Pelaksanaan PkM hari pertama.

Di hari kedua, pemaparan materi oleh narasumber masih berlanjut. Materi-materi yang disampaikan di hari kedua lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan cara pengintegrasian dalam pembelajaran SD saat menyusun perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka. Materi pertama mendiskusikan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis web, seperti Genially dan Wordwall, untuk menyusun bahan ajar interaktif dan kuis berbasis literasi dan numerasi berupa permainan edukasi dan interaktif yang dapat menarik dan meningkatkan minat belajar siswa SD ketika diintegrasikan ke dalam pembelajaran di kelas. Pemaparan materi dilanjutkan dengan pembahasan tentang penggunaan Educaplay sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis web lainnya yang dapat digunakan untuk membuat asesmen formatif dan sumatif dalam bentuk kuis dan permainan edukasi. Selain itu, dibahas juga tentang penggunaan i Spring suite untuk membuat aplikasi tes yang memuat soal-soal literasi dan numerasi sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa menghadapi asesmen kompetensi minimum (AKM). i Spring Suite tidak hanya dapat membuat aplikasi tes berbasis computer tetapi juga aplikasi tes berbasis android yang langsung dapat digunakan oleh siswa melalui telepon genggam dengan sistem operasi android untuk mengakses soal-soal tes literasi dan numerasi. Rangkaian kegiatan pada hari kedua ditutup dengan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis digital menggunakan keempat aplikasi yang telah dipaparkan sebelumnya sehingga para peserta PkM dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dalam menyusun dan mengintegrasikan media digital dalam proses belajar mengajar di sekolah. Gambar 4.2 menunjukkan kegiatan PkM di hari kedua.



Gambar 4.2. Pelaksanaan PkM hari kedua.

Pada hari ketiga, kegiatan PkM dilanjutkan dengan pendampingan langsung terhadap para peserta dalam melakukan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis literasi dan numerasi dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan di hari kedua. Para peserta diberikan waktu untuk mulai mengerjakan modul ajar, bahan ajar, dan LKPD sesuai dengan mata pelajar, fase, dan CP yang telah dipilih oleh para peserta sebelumnya. Proses pengerjaan dilakukan dalam kelompok yang telah dibagi di hari pertama. Proses pengerjaan ini menggunakan metode pendampingan, diskusi, dan tanya-jawab. Tim PkM mendampingi para peserta selama proses pembuatan perangkat pembelajaran tersebut. Pengerjaan modul ajar, bahan ajar, dan LKPD berlangsung selama beberapa waktu sampai akhirnya para peserta dapat menyelesaikan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka. Setelah pengerjaan perangkat pembelajaran telah dirampungkan oleh para guru, selanjutnya masuk ke sesi presentasi produk hasil pengerjaan oleh setiap kelompok peserta PkM. Pemaparan dan presentasi produk yang dilakukan berupa penjelasan tentang modul ajar meliputi pemilihan topik, mata pelajaran, dan CP, serta pemaparan tentang bahan ajar dan LKPD yang telah disusun. Para peserta juga memaparkan tentang produk media pembelajaran digital yang telah disusun dan diintegrasikan dalam perangkat pembelajaran, baik itu berupa kuis, permainan edukasi, maupun bahan ajar dan LKPD yang menarik.

Setelah sesi presentasi dan pemaparan produk oleh para peserta telah dilangsungkan, tim PkM menyebarkan kuisisioner kepuasan dan kebermanfaatn kegiatan yang bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan PkM. Para peserta diberikan kesempatan beberapa waktu untuk mengisi kuisisioner yang telah dibagikan. Hasil evaluasi menunjukkan tercapainya target kegiatan workshop berdasarkan indikator ketercapaian kegiatan PkM. Hasilnya menunjukkan bahwa semua guru memiliki keterampilan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis literasi dan numerasi dengan mengintegrasikan media pembelajaran digital pada kurikulum merdeka. Hasil yang dicapai berupa tersusunnya 30 perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua peserta telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi dengan nilai minimal 80. Akhirnya, pelaksanaan PkM hari ketiga ditutup dengan kegiatan penutup dan sesi foto bersama tim PkM dan para peserta yang telah berpartisipasi dalam kegiatan workshop 3 hari tersebut seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3. Pelaksanaan kegiatan PkM hari ketiga.

Kegiatan PkM ini bermanfaat bagi guru – guru SD GMIT Klasis Kota Kupang, sebagai bagian dari persiapan mereka dalam memasuki inovasi baru dalam kurikulum merdeka yaitu

pengembangan modul ajar literasi dan numerasi dengan pendekatan *deep learning*. Selain itu guru – guru juga dapat mempelajari inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kekurangan dari kegiatan PkM ini yaitu terdapat beberapa guru yang tidak membawa laptop pada saat pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital namun hal tersebut dapat diatasi dengan diberikannya pinjaman laptop dari narasumber yang hadir.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut maka kesimpulan dari kegiatan PkM ini yaitu:

1. kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyusun modul ajar dan media pembelajaran berbasis digital bagi Guru SD GMIT Kota Kupang.
2. kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop selama 3 hari dari 8 sampai 10 Mei 2025 di ruang kelas SD GMIT Kuanino 1 Kota Kupang sebagai sekolah mitra. Peserta kegiatan yang terlibat berasal dari 5 SD GMIT Klasis Kota Kupang, yaitu SD GMIT Kuanino 1, 2 dan 3, SD GMIT Airnona 1, 2, dengan jumlah total keseluruhan partisipan sebanyak 30 guru dimana terdapat 6 perwakilan dari masing – masing sekolah.
3. materi yang dipaparkan mencakup literasi dan numerasi, konsep kurikulum merdeka, pendekatan dan kerangka kerja yang dijadikan pedoman dalam menyusun perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka, serta penggunaan dan pengintegrasian media pembelajaran digital berbasis web dan aplikasi, seperti *wordwall*, *educaplay*, *genially*, dan *i spring suite*, dalam penyusunan perangkat ajar.
4. peserta dibimbing untuk membuat perangkat pembelajaran berbasis literasi numerasi dan media pembelajaran digital untuk menunjang pembelajaran mereka di sekolah. Hasil yang dicapai berupa tersusunnya 30 perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital.
5. hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua peserta telah memiliki pemahaman yang baik tentang materi literasi, numerasi, modul ajar dan media pembelajaran digital berbasis literasi dan numerasi dengan nilai minimal 80.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Nusa Cendana atas bantuan hibah dana PkM skema penugasan pimpinan sehingga kegiatan ini dapat dilangsungkan. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada kepala SD GMIT Kuanino 1 Kupang yang telah bersedia menjadi mitra pelaksanaan PkM serta semua perwakilan guru dari 5 SD GMIT Klasis Kota Kupang yang telah berpartisipasi sebagai peserta kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bulu, V. R., Koroh, T. R., Riwu Ga, P., Dua Lehan, A. A., Fointuna, D. W., Wolo Daki, S., Saleh, S. A., & Elodea, F. F. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru SD Inpres Oeba 5. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 848 – 855.
- Butar Butar, A., Manu, R., Yewang, M., Simanungkalit, E., Manek, A., Abineno, M. (2024). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Android pada SMP N 3 Kupang. *Kelimumu Journal of Community Service*, 4 (2), 29 -38. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v4i2.18440>
- Ernia, N. & Mahmudah, W. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* untuk Melatih Literasi dan Numerasi Siswa. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 61 -70. <https://doi.org/10.30872/primatika.v12i1.1612>

- Fointuna, D. W., Koroh, T. R., Bulu, V. R., Dua Lehan, A. A., & Tnunay, S. (2024). Bimbingan Teknis (BIMTEK) Awal Tahun Ajaran 2024/2025: Penyusunan Perangkat Ajar Kurikulum Merdeka di UPTD SDN Batuplat 2 Kupang. *Besiru: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1023 – 1031.
- Putra, Z.H., Sari, I. K., Alim, J. A., Witri, G., Syahrilfudin, Fendrik, M., Permana, D., Antosa, Z., & Pangestu, M. A. (2020). Workshop Perancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi bagi Guru – Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Tambang. *CERS: Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 2(3), 132 – 142. <https://doi.org/10.31258/cers.2.3.132-142>
- Rahayu, D. V., Lestari, P., Madawistama, S. T., Supratman, Ratnaningsih, N., Ni'mah, K. (2024). Pelatihan Desain Modul Ajar Berbasis IT dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *JWD: Jurnal Warta Desa*, 6(2), 73 – 78. <https://doi.org/10.29303/jwd.v6i2.299>
- Sesanti, R. N. & Wahyuningtyas, D. T. (2022). Inovasi E-Modul Berbasis Literasi Sains dan Numerasi. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2 (2):107 – 119. <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i2.19020>
- Widiantari, N. K. K., Suparta, I. N., & Sariyasa, S. (2022). Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19. *JIPM: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 331 - 343. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.10218>.
- Wonda, H., Melo, G., Lehan, A.A.D., Lala, S., Nawa, N.E., Kota, M.K., Abraham, R.M., Mamulak, P. (2023). Workshop Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada SDN Oetete 1 Kota Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service (KJCS)*, 3(2), 24 – 29. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v3i2.12618>
- Zalusa, I., Putri, I.P., Yulianti, E., Marcelina, D., Permatasari, I. (2025). Workshop Pengembangan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Augmented Reality. *Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 500 – 508. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v6i1.5318>