

IMPLEMENTASI APLIKASI SAYUWIWIT.EDU DALAM MEMPERSIAPKAN KURIKULUM MERDEKA (IKM) DI KELOMPOK KERJA GURU (KKG) SDN 1 SONGOJURUH

Inno Cahyaning Tyas¹⁾, Arum Andary Ratri²⁾, dan Muhammad Hilmy³⁾

¹⁾Manajemen Bisnis Pariwisata, Politeknik Negeri Banyuwangi, Kabat, Banyuwangi

²⁾Teknik, Politeknik Negeri Banyuwangi, Kabat, Banyuwangi

³⁾Teknik Sipil, Politeknik Negeri Banyuwangi Kabat, Banyuwangi

E-mail: innocahyaningtyas@poliwangi.ac.id

Abstract

The success of learning can be seen from several factors, namely the curriculum, methods, and media used during the learning process. One curriculum that is being discussed a lot is the Independent Curriculum. This curriculum will be applied from elementary school to university level. There are many things that must be prepared in implementing an independent curriculum, namely educators and facilities and infrastructure. One thing that is of concern to the service team is the readiness of learning media in supporting the implementation of the independent curriculum. This is in line with the problems faced by community service partners, namely KKG SDN 1 Singojuruh. The obstacle faced is what media is suitable to support learning. Based on this, the service team has the idea of making applications that can be used and support the implementation of an independent curriculum related to learning media. The application that will be made is an application that works almost the same way as YouTube. This application contains learning videos that match the material but only teachers can upload and select learning materials. It is intended that the learning videos that will be filled in the application only focus on learning. If on other platforms students can still access videos other than learning. Applications made are directed so that educators can better master the technology used in learning. In this application educators can act as admins so they can learn to operate technology and improve the quality of learning and educators. This application is named Sayuwit.Edu. Through the solutions offered, it is hoped that online learning will further motivate students and can also improve the skills of teachers in making creative and innovative based learning media in the present and in the future.

Keywords: KBM, Media Pembelajaran, IKM, Sayuwit.Edu

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan program kebijakan baru yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Implementasi kurikulum ini direncanakan akan dimulai pada pertengahan tahun 2022. Sebagai awal implementasi kurikulum ini pemerintah mulai mensosialisasikan pada guru sekolah dasar di Indonesia. Sosialisasi ini meliputi pengenalan kurikulum dan hal-hal yang dipersiapkan oleh sekolah dan guru menyambut penerapan Kurikulum Merdeka. Keberhasilan implementasi kurikulum ini perlu mempersiapkan keterampilan guru, sarana dan prasarana pendukung kegiatan

pembelajaran, dan juga siswa. Untuk mencapai keberhasilan tersebut maka pengabdian masyarakat ini akan membantu mempersiapkan sekolah dalam segi penyediaan media pembelajaran. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi.

Media yang ditawarkan pada pengabdian ini berupa aplikasi sederhana yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar. Pada penggunaan media ajar ini guru dapat bertindak sebagai fasilitator. Salah satu yang menjadi tujuan utama pengabdian ini dilaksanakan adalah masih banyak guru yang belum siap secara maksimal dalam menggunakan dan menyediakan media pembelajaran. Hal ini karena masih banyak guru yang belum tanggap pada teknologi yang ada. Bahkan hanya guru yang masih berusia muda yang dapat mengaplikasikan teknologi dalam KBM. Padahal dalam implementasi kurikulum merdeka guru diharapkan dapat mendesain pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

Permasalahan tersebut sejalan dengan pendapat Yamin & Syahrir (2020) mengungkapkan bahwa guru menjalankan perannya dalam merdeka belajar dengan mendesain strategi atau metode pembelajaran berbasis merdeka belajar. Karena merdeka belajar merupakan respon terhadap revolusi industri 4.0 maka tugas guru adalah mendesain pembelajaran dengan strategi implementasi yang relevan untuk memfasilitasi siswa mencapai kemampuan atau keterampilan terhadap literasi baru yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia.

Peran guru dalam implementasi peran guru dalam pembelajaran dari masa pandemic Covid-19 yaitu melakukan inovasi terhadap pembelajaran, terutama inovasi yang berkaitan dengan model pembelajaran, media pembelajaran. Inovasi ini penting dilakukan oleh guru agar merdeka belajar dapat diimplementasikan melalui pembelajaran daring yang banyak digunakan dalam masa pandemi Covid-19 (Susanty, 2020). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Mahmudah (2021) menegaskan bahwa dalam melaksanakan inovasi pembelajaran tersebut, guru harus melakukan *self innovation* berkaitan dengan merdeka belajar dalam kondisi di masa pandemi Covid-19. *Self innovation* guru tersebut dikaitkan dengan inovasi desain materi pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran daring, dan penilaian hasil belajar siswa. Menurut Makovec (2018) agar dapat melakukan perubahan dalam inovasi tersebut maka

guru harus melaksanakan perubahan dalam aspek kesadaran (awareness), perbandingan (comparison) dengan alternatif, dan (3) identifikasi tindakan (identification of actions) yang konsisten dengan alternatif. Ketiga perubahan tersebut harus dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Beberapa pendapat di atas merupakan kunci keberhasilan dalam implementasi kurikulum merdeka di Sekolah Dasar. Akan tetapi peralihan kurikulum dan pembelajaran, dari yang semula tatap muka menjadi pembelajaran daring memunculkan banyak hambatan bagi guru, mengingat hal ini terjadi secara mendadak tanpa adanya persiapan sebelumnya. Permasalahan itu pula yang dialami oleh mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu Kelompok Kerja Gugus (KKG) Guru SD Singojuruh. KKG Guru SD Singojuruh adalah kelompok guru dari beberapa SD yang berada dalam wilayah Desa Singojuruh dan Desa Gumirih yang terdiri dari 8 sekolah. Berikut merupakan portofolio dari mitra:



Gambar 1. SDN 1 Singojuruh

Selama ini kegiatan pembelajaran daring yang berlangsung di mitra kebanyakan hanya memanfaatkan aplikasi grup *whatsapp*. Guru berperan sebagai admin dalam grup tersebut yang beranggotakan siswa-siswa. Kemudian guru mengirimkan materi atau bahan bacaan dalam grup tersebut untuk dipelajari secara mandiri oleh siswa. Biasanya guru juga membagikan latihan soal untuk dikerjakan oleh siswa. Interaksi hanya

dilakukan melalui chat di grup jika siswa mempunyai permasalahan untuk mempelajari materi.



Gambar 2. Kegiatan pembelajaran menggunakan whatsapp

Berdasarkan situasi yang telah diuraikan maka pengabdian ini akan membantu menyediakan aplikasi sederhana untuk membantu implementasi kurikulum merdeka di mitra pengabdian yakni SDN 1 Singojuruh. Aplikasi sederhana ini bernama Sayuwiwit.Edu. Aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi youtube. Hanya saja pada aplikasi ini admin yang dapat mengunggah video hanya guru, dan siswa tidak dapat mengunggah video lain. Selain itu aplikasi ini hanya akan menyajikan video pembelajaran saja. Sehingga siswa akan lebih terfokus pada pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kemudian guru dapat menentukan, memilih, dan mengunggah video tetapi tetap dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia. Konten yang tersedia yaitu video pembelajaran hasil kreativitas guru sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa

analisis kebutuhan, pembuatan aplikasi, uji coba aplikasi oleh tim PKM, evaluasi aplikasi, pendampingan dan implementasi aplikasi pada peserta. Berikut ini tahapan pelaksanaan dan flowchart cara kerja aplikasi Sayuwiwit.Edu:

1. Tahapan persiapan. Pada tahap ini dilakukan diskusi antara tim dan anggota menentukan aplikasi yang dapat digunakan oleh mitra dalam mendukung IKM.
2. Tahapan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi di lapangan dan mencari informasi di media maya terkait dengan kebutuhan mitra yakni KKG SD 1 Singojuruh dalam menghadapi IKM. Tujuannya agar dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Tahapan pembuatan aplikasi. Tahap ini tim PKM mempersiapkan pembuatan aplikasi dengan menyesuaikan kebutuhan mitra PKM. Dalam pembuatan aplikasi tim PKM melibatkan anggota dari tim mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, tujuannya agar pengetahuan yang dimiliki dapat diterapkan dalam membantu kesulitan mitra yang berkaitan dengan Pendidikan yang berbasis teknologi.
4. Tahapan uji coba aplikasi. Uji coba dilakukan oleh tim selama pembuatan sebelum nantinya aplikasi ini diberikan dan diimplementasikan pada mitra. Pada uji coba ini tim mengunggah video pembelajaran yang sebelumnya telah dibuat pada pelatihan video pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan hasil uji coba ada beberapa hal yang perlu di evaluasi pada aplikasi.
5. Evaluasi. Setelah uji coba dan ada poin yang harus diperbaiki, maka pada tahap evaluasi ini adalah memperbaiki berdasarkan kekurangan pada tahap uji coba. Setelah di evaluasi dan diperbaiki, maka aplikasi siap digunakan dan diimplementasikan pada mitra PKM.

Implementasi Aplikasi. Tahap terakhir dari pelaksanaan kegiatan adalah memberikan pendampingan pada mitra penggunaan aplikasi dalam kegiatan IKM serta serah terima aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan dan Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Sayuwiwit.Edu oleh Tim PKM

Setelah video pembelajaran selesai dibuat oleh mitra yakni KKG SDN 1 Singojuruh, selanjutnya tim PKM akan mulai mendampingi dan menjelaskan aplikasi yang sudah diberi nama yaitu Sayuwiwit.Edu. Berikut ini contoh video pembelajaran kreativitas peserta didampingi oleh Tim PKM Politeknik Negeri Banyuwangi.



Gambar 4. Video Pembelajaran Kreativitas Peserta Berbasis Filmora

Video pembelajaran berbasis *Filmora* hasil kreativitas peserta yang lain juga menarik. Peserta membuat video pembelajaran berdasarkan materi yang ada pada RPP, jadi pengembangan materi sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa-siswi Sekolah Dasar. Berikut ini contoh lain hasil video pembelajaran peserta.



Gambar 5. Video Pembelajaran Kreativitas Peserta Pelatihan

Setelah beberapa video pembelajarn hasil peserta sudah selesai. Langkah selanjutnya yang dilakukan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat adalah mempersiapkan, membuatkan, dan mensosialisasikan aplikasi yang bermanfaat untuk mendokumentasikan hasil kegiatan. Aplikasi ini dibuat merupakan hasil inspirasi dan ide dari aplikasi yang ada yakni *youtube*. Tetapi yang membedakan aplikasi ini berbeda yakni pada aplikasi ini hanya digunakan untuk menyimavn video pembelajaran saja.

Sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa dapat fokus pada kegiatan belajar melalui video dan tidak akan menonton tayangan lain selain yang disajikan diaplikasi. Selain itu hanya admin yakni guru yang dapat memilihkan materi yang sesuai dengan pembelajaran. Aplikasi ini diberi nama Sayuwiwit.Edu.



Gambar 6 Tim PKM Menjelaskan Kelebihan Aplikasi Sayuwiwit.Edu

Sebelum penggunaan dan peyerahan aplikasi ini pada mitra PKM, pemateri sebelumnya akan menjelaskan bagaimana cara kerja aplikasi ini. Pemateri memberikan penjelasan kinerja dan kelebihan aplikasi yang telah dibuat, meskipun aplikasi ini belum sempurna tetapi dalam menghadapi situasi pembelajaran daring dan mempersiapkan IKM dapat dijadikan alternatif yang tepat bagi mitra PKM. Berikut rangkaian kegiatan hari kedua tanggal 29 Juli 2022.

Setelah penyampaian materi, kegiatan selanjutnya yaitu pengarahan penggunaan

aplikasi oleh anggota tim mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Banyuwangi. Berikut dokumentasi kegiatannya. Berikut ini logo dari aplikasi Sayuwiwit. Edu hasil desain Tim PKM Politeknik Negeri Banyuwangi.



SAYUWIWIT.EDU
share and learn

Gambar 7 Logo Aplikasi Hasil Desain Tim PKM

Kegiatan selanjutnya diselesaikan oleh tim mahasiswa Poliwangi yaitu penyampaian dan pendampingan cara penggunaan aplikasi. Prosesnya diawali dengan mengunggah video pembelajaran yang telah jadi pada *channel youtube* untuk mendapatkan link. Setelah itu link dapat di unggah di aplikasi yang telah tersedia.



Gambar 8. Penjelasan Penggunaan Aplikasi Sayuwiwit.Edu

Selama kegiatan pengarahan penggunaan aplikasi, anggota tim dosen dan mahasiswa yang lain membantu mengarahkan peserta mengunduh dan menggunakan aplikasi Sayuwiwit.Edu. Rangkaian kegiatan ini merupakan akhir dari program

Pengabdian Kepada Masyarakat dengan mitra KKG SDN 1 Singojuruh.

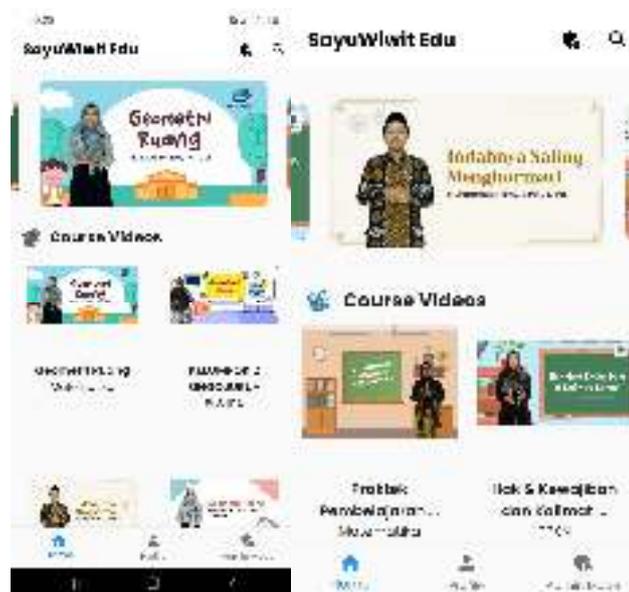


Gambar 7 Pendampingan Penggunaan Aplikasi Sayuwiwit.Edu

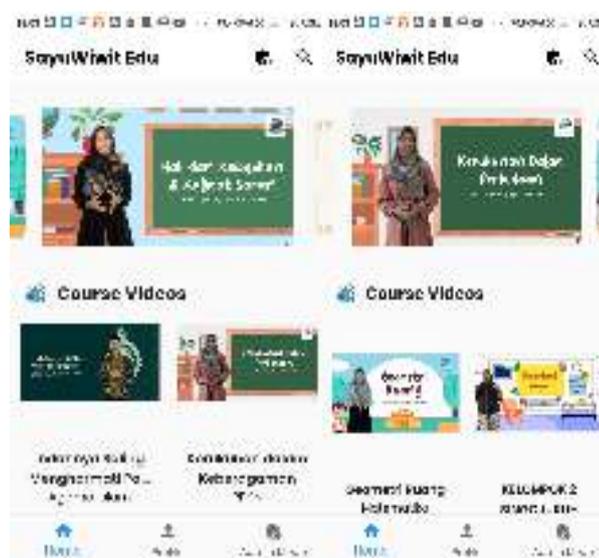
Visualisasi Video Pembelajaran Pada Aplikasi Sayuwiwit.Edu

Berikut ini disajikan contoh tampilan isi dari aplikasi Sayuwiwit.Edu yang berisi video pembelajaran hasil kreativitas peserta pelatihan dan Tim dosen PKM.

Video pembelajaran yang diunggah akan muncul di halaman utama. Dengan aplikasi Sayuwiwit.Edu siswa bisa secara aktif untuk membuka bahan ajar yang diperlukan kapanpun dan dimanapun. Selain itu aplikasi ini juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar sebab tidak ada video dengan tema lain yang muncul, semua video yang muncul hanyalah video pembelajaran yang diunggah oleh guru.



Gambar 9. Tampilan Halaman Aplikasi Sayuwiwit.Edu.



Gambar 10. Tampilan isi aplikasi Sayuwiwit.Edu

Menu admin hanya tersedia bagi tampilan guru, sedangkan tampilan siswa tidak akan ada menu admin, sehingga sangat aman dan menjauhkan dari siswa mengunggah video yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Dalam proses pengabdian ini pihak pengabdian telah menyerahkan 6 video pembelajaran dan 1 aplikasi yang bisa digunakan oleh pihak sekolah dalam proses pembelajaran. Selain itu pada tahapan pelatihan pihak mitra telah berhasil memproduksi 2 video pembelajaran, kemudian pihak mitra juga telah berhasil melakukan proses upload video pada aplikasi yang sudah diberikan melalui sosialisasi aplikasi Sayuwiwit.Edu. Kegiatan ini juga disambut baik oleh pihak sekolah, KKG, dan Koordinator Satuan Wilayah kerja, sehingga dalam waktu 2 hari dapat menghasilkan dan menyelesaikan video pembelajaran yang baik hasil kinerja dan pelatihan pembuatan video berbasis filmora.

Saran yang kami berikan adalah adanya pengembangan aplikasi yang telah diberikan. Pengembangan bisa berupa penambahan fitur pencarian dan pengelompokan video dalam satu tema yang sama. Selain itu proses pembuatan video juga bisa dikembangkan dengan menggunakan aplikasi lain yang memiliki fitur lebih lengkap dan detail sehingga video yang dihasilkan lebih meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- D. Kusumadewi, *Menumbuhkan Kemandirian Siswa Selama Pembelajaran Daring Sebagai Dampak Covid-19 di SD*. J. Ris. Pendidik. Dasar. vol. 1, no. 1, pp. 7–13, 2020. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/jrpd/article/view/7927>
- Daga, Agustinus Tanggu. (2021). *Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar*: Jurnal Educatio, 7(3), pp. 1075-1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- H. A. Rigianti. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara*. vol. 7, no. 2, pp. 297–302, 2020. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/768/628>
- Mahmudah, F. N. (2021). *Self-Innovation Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19*. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 119–134. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i1.4075>
- Makovec, D. (2018). *The Teacher's Role and Professional Development*. International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education, 6(2), 33–45. <https://doi.org/10.5937/ijersee1802033M>
- Pratama. *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD*. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar, vol. 2, no. 1, pp. 88–95, 2021.
- Pratiwi, D., Probowo, F. S. P., & Setiawan, F. (2021). *Analisis Sikap Tanggung Jawab dalam Pelaksanaan Program Merdeka Belajar di Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa SD*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 6(I), 83–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v6i1.12028>

- Rahayu, R. *et al.* (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. *Jurnal basicedu*, 6(4), pp. 6313–6319.
- Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>.