Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai, Vol. 2 No 1 (2024)
e.-ISSN: 3026-1251
Published by: Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Pattimura
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai
Journal homepage: https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/arumbai

Pendampingan Dan Pengembangan Media Pembelajran Ofline Dalam Implementasi Kurikulum Meredeka Belajar

Hamid Dokolamo[1], Wiclif Sephnath Pinoa[2], Daniel Anthoni Sihasale[2]
[1]Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Pattimura
[1]Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Pattimura

Kata Kunci

Pendampingan,
Penggunaan
Media Pembelajaran

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah-sekolah dengan keterbatasan akses teknologi melalui pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline. Program ini melibatkan pelatihan dan workshop bagi guru-guru untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang Kurikulum Merdeka Belajar serta kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran offline yang kreatif dan efektif. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan kurikulum, pengembangan berbagai media pembelajaran offline yang inovatif seperti modul pembelajaran, poster edukatif, dan alat peraga sederhana, serta penyusunan rencana pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kondisi lokal. Selain itu, media pembelajaran offline yang menarik dan interaktif berhasil meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Evaluasi kegiatan ini mengindikasikan bahwa pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah dengan keterbatasan akses teknologi, sehingga dapat berkontribusi pada pemerataan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia.

Abstract

This community service activity aims to support the implementation of the Merdeka Belajar Curriculum in schools with limited access to technology through mentoring and the development of offline learning media. The program involves training and workshops for teachers to enhance their understanding of the Merdeka Belajar Curriculum and their ability to develop and use creative and effective offline learning media. The results of this activity show an increase in teachers' competence in implementing the curriculum, the development of various innovative offline learning media such as learning modules, educational posters, and simple teaching aids, as well as the preparation of lesson plans that are more adaptive to local conditions. Additionally, the engaging and interactive offline learning media successfully increased student participation and interest in learning. The evaluation of this activity indicates that mentoring and the development of offline learning media are strategic steps in improving the quality of education in areas with limited access to technology, thereby contributing to the equalization of educational quality throughout Indonesia.

Penulis Korespondensi:
Hamid Dokolamo
Pendidikan Sejarah Universitas Pattimura, Indonesia
Corresponding Email: hamiddokolamo@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi perubahan signifikan dalam sistem pendidikan di Indonesia dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini menekankan pada kemandirian belajar, pengembangan karakter, serta penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik (Dewi et al., 2023). Inovasi ini mengharuskan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan kurikulum secara efektif, terutama dalam kondisi pembelajaran yang mungkin tidak selalu daring. Penggunaan

teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka (Hardiyanti et al., 2022). Namun, masih terdapat kesenjangan dalam implementasi media pembelajaran offline yang mampu mengakomodasi pendekatan Merdeka Belajar, terutama di daerah dengan keterbatasan akses internet (Novita et al., 2022). Meskipun demikian, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak bisa diabaikan (Mughni, 2023).

Masalah utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran offline yang sesuai. Kurangnya media pembelajaran yang efektif dapat menghambat proses belajar-mengajar dan membuat kurikulum yang dirancang dengan baik menjadi kurang efektif (Novita et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang komprehensif untuk mengembangkan dan mendampingi pembuatan media pembelajaran offline yang dapat digunakan oleh para pendidik. Salah satu solusi umum yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis modul dan perangkat cetak yang dirancang khusus untuk mendukung Kurikulum Merdeka Belajar (Hardiyanti et al., 2022). Media ini harus mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga memastikan proses pembelajaran dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja (Dewi et al., 2023). Implementasi media pembelajaran offline yang efektif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di daerah dengan keterbatasan akses internet (Mughni, 2023).

Beberapa studi telah menunjukkan berbagai pendekatan untuk mengembangkan media pembelajaran offline yang efektif. Menurut Darwis et al. (2022), penggunaan modul cetak yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Modul ini dirancang dengan aktivitas yang menantang dan menginspirasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif (Darwis et al., 2022). Selanjutnya, Dong (2023) menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran offline. Mereka menemukan bahwa pendampingan intensif dan workshop dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan media ini ke dalam proses belajar-mengajar (Dong, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran harus disertai dengan program pendampingan yang efektif. Selain itu, Zhong (2015) menyarankan penggunaan pendekatan kolaboratif dalam pengembangan media pembelajaran. Mereka menekankan bahwa keterlibatan berbagai pemangku kepentingan, termasuk guru, siswa, dan ahli pendidikan, dalam proses pengembangan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih relevan dan efektif (Zhong, 2015). Pendekatan ini juga dapat meningkatkan rasa memiliki dan komitmen dari semua pihak yang terlibat. Kuroń dan Tompodung (2020) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran offline yang terintegrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Kuroń & Tompodung, 2020).

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa meskipun telah banyak kajian tentang pengembangan media pembelajaran, masih ada kesenjangan dalam penelitian yang berfokus pada media pembelajaran offline yang mendukung Kurikulum Merdeka Belajar. Banyak penelitian lebih berfokus pada media pembelajaran daring atau kombinasi daring dan luring (Novita et al., 2022). Strategi pengembangan media pembelajaran offline dalam konteks kurikulum yang menekankan kemandirian belajar masih terbatas (Hardiyanti et al., 2022). Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang berfokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran offline yang inovatif dan efektif (Dewi et al., 2023). Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mendukung Kurikulum Merdeka Belajar melalui media pembelajaran offline (Mughni, 2023).

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan dan mendampingi pembuatan media pembelajaran offline yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Penelitian ini berupaya memberikan solusi praktis

bagi pendidik dalam mengatasi tantangan keterbatasan akses internet dan memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung dengan efektif. Kebaruan dari pengabdian ini terletak pada pendekatannya yang menggabungkan pengembangan media pembelajaran offline dengan program pendampingan intensif bagi guru. Selain itu, penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan teknologi sederhana dan bahan-bahan lokal yang mudah diakses untuk mendukung proses pembelajaran.

2. METODE

Tujuan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah-daerah dengan keterbatasan akses teknologi melalui pengembangan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran offline. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk:

1. Meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar.
2. Mengembangkan media pembelajaran offline yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum.
3. Membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran yang efektif tanpa tergantung pada teknologi digital.
4. Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran offline untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.
5. Metode Pelaksanaan
6. Kegiatan pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, meliputi identifikasi kebutuhan, pelatihan dan workshop, pengembangan media pembelajaran, pendampingan, serta evaluasi dan tindak lanjut.

Identifikasi Kebutuhan:

1. Tahap awal kegiatan ini melibatkan survei dan wawancara dengan guru-guru di sekolah sasaran untuk mengetahui tantangan yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar.
2. Identifikasi keterbatasan akses teknologi di sekolah-sekolah tersebut dilakukan untuk menentukan jenis media pembelajaran offline yang paling sesuai.

Pelatihan dan Workshop:

1. Guru-guru diberikan pelatihan tentang konsep dasar Kurikulum Merdeka Belajar dan bagaimana kurikulum ini dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran sehari-hari.
2. Workshop pengembangan media pembelajaran offline diselenggarakan dengan melibatkan guru dalam proses pembuatan modul cetak, permainan edukatif, dan alat peraga sederhana yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan Media Pembelajaran:

1. Dalam tahap ini, guru-guru bekerja sama dengan tim pengabdian masyarakat untuk mengembangkan media pembelajaran offline yang kreatif dan inovatif.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup berbagai bentuk, seperti buku kerja, poster edukatif, alat peraga dari bahan-bahan sederhana, serta permainan edukatif yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Pendampingan:

1. Pendampingan dilakukan dengan mengunjungi sekolah-sekolah sasaran secara langsung untuk memberikan bimbingan dan dukungan kepada guru dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
2. Guru diberikan feedback secara terus-menerus dan solusi atas kendala yang mereka hadapi dalam penerapan media pembelajaran offline.

Evaluasi dan Tindak Lanjut:

1. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran offline yang telah digunakan dan dampaknya terhadap proses belajar mengajar.
2. Berdasarkan hasil evaluasi, disusunlah laporan kegiatan dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut media pembelajaran offline di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar telah menghasilkan beberapa output yang signifikan. Hasil-hasil ini berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah sasaran. Output tersebut meliputi peningkatan kompetensi guru, pengembangan media pembelajaran offline yang inovatif, penyusunan rencana pembelajaran yang kreatif, serta peningkatan partisipasi dan minat belajar siswa.

Peningkatan Kompetensi Guru

Salah satu hasil utama dari kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi guru. Melalui serangkaian pelatihan dan workshop yang intensif, guru-guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep Kurikulum Merdeka Belajar dan cara mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan wawasan yang komprehensif tentang filosofi kurikulum yang menekankan pada kemandirian belajar, pengembangan karakter, dan penguatan kompetensi dasar siswa. Pada sesi pelatihan, guru-guru diajak untuk mengkaji berbagai aspek penting dari Kurikulum Merdeka Belajar, seperti prinsip-prinsip dasar, tujuan kurikulum, serta strategi implementasi yang efektif. Selain itu, workshop juga difokuskan pada pengembangan keterampilan praktis, seperti merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, mengembangkan media pembelajaran offline yang menarik, serta mengevaluasi efektivitas pembelajaran.

Sebagai hasil dari pelatihan ini, kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran offline meningkat secara signifikan. Guru-guru menjadi lebih percaya diri dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Mereka mampu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih variatif, sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa, tanpa tergantung pada teknologi digital. Peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah sasaran.

Pengembangan Media Pembelajaran Offline

Selama kegiatan pendampingan ini, berbagai media pembelajaran offline yang inovatif dan menarik berhasil dikembangkan. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, meskipun tanpa akses internet atau perangkat digital yang memadai. Beberapa jenis media pembelajaran offline yang dikembangkan antara lain modul pembelajaran, poster edukatif, dan alat peraga sederhana. Modul pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum dan dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep penting. Modul ini dilengkapi dengan berbagai latihan dan kegiatan yang dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa di rumah.

Poster edukatif juga menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif. Poster ini membantu visualisasi konsep-konsep yang sulit dipahami dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan gambar dan ilustrasi yang menarik, poster edukatif mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, alat peraga sederhana yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan di lingkungan sekitar juga dikembangkan. Alat peraga ini digunakan dalam demonstrasi di kelas untuk menjelaskan konsep-konsep tertentu. Misalnya, untuk menjelaskan konsep fisika seperti gaya dan gerak, alat peraga sederhana seperti balok kayu dan kelereng dapat digunakan untuk melakukan eksperimen sederhana di kelas. Media pembelajaran offline yang dikembangkan ini tidak hanya dapat digunakan oleh guru di sekolah-sekolah sasaran, tetapi juga dapat dibagikan dan diterapkan di

sekolah-sekolah lain dengan kondisi serupa. Dengan demikian, manfaat dari kegiatan pendampingan ini dapat dirasakan secara luas dan berkelanjutan.

Rencana Pembelajaran yang Kreatif

Guru-guru yang terlibat dalam kegiatan ini juga mampu menyusun rencana pembelajaran yang kreatif dan tidak tergantung pada teknologi digital. Rencana pembelajaran yang disusun lebih adaptif terhadap kondisi lokal dan kebutuhan siswa. Dalam menyusun rencana pembelajaran, guru-guru diajak untuk mempertimbangkan berbagai faktor, seperti ketersediaan sumber daya, karakteristik siswa, serta lingkungan belajar. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk terlibat dalam proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, siswa dapat diajak untuk membuat proyek tentang pengelolaan sampah di lingkungan sekitar sekolah. Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep-konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) juga diterapkan. Dalam pendekatan ini, permainan edukatif digunakan sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu. Misalnya, permainan monopoli dapat digunakan untuk mengajarkan konsep ekonomi, seperti perdagangan dan investasi. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Rencana pembelajaran yang kreatif ini memungkinkan proses belajar mengajar tetap berjalan efektif meskipun tanpa akses internet atau perangkat digital yang memadai. Dengan rencana pembelajaran yang disusun secara kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih baik.

Peningkatan Partisipasi dan Minat Belajar Siswa

Hasil lain yang signifikan dari kegiatan ini adalah peningkatan partisipasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran offline yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satu contoh media pembelajaran yang berhasil meningkatkan partisipasi siswa adalah permainan edukatif. Permainan ini dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep tertentu melalui aktivitas yang menyenangkan. Misalnya, permainan ular tangga dapat digunakan untuk mengajarkan konsep matematika, seperti penjumlahan dan pengurangan. Melalui permainan ini, siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.

Selain itu, modul pembelajaran yang dikembangkan juga membantu siswa dalam belajar secara mandiri di rumah. Modul ini dirancang untuk mudah dipahami dan digunakan tanpa pendampingan langsung dari guru. Dengan modul ini, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel dan mandiri. Mereka dapat mengatur waktu belajar mereka sendiri dan belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Peningkatan minat dan partisipasi siswa ini berdampak positif pada hasil belajar mereka. Siswa yang lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar telah menghasilkan output yang signifikan dalam peningkatan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah sasaran. Peningkatan kompetensi guru, pengembangan media pembelajaran offline yang inovatif, penyusunan rencana pembelajaran yang kreatif, serta peningkatan partisipasi dan minat

belajar siswa adalah beberapa hasil utama dari kegiatan ini. Pendampingan dan pengembangan media pembelajaran offline ini merupakan langkah strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, khususnya di daerah-daerah dengan keterbatasan akses teknologi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran offline, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kondisi lokal. Melalui pendampingan yang berkelanjutan, guru diharapkan dapat lebih mandiri dan kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas, serta mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Keberhasilan kegiatan ini juga membuka peluang untuk replikasi dan pengembangan lebih lanjut di daerah-daerah lain, sehingga pemerataan kualitas pendidikan di seluruh Indonesia dapat tercapai dengan lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

Darwis, M., Nasrullah, M., & Arhas, S. H. (2022). Comparative study: The use of online and offline learning media. SHS Web of Conferences. https://doi.org/10.1051/shsconf/202214901011

Dewi, C., Bendriyanti, R. P., Suwarni, Personi, M., Saputra, R., Puspasari, F., Rahmadani, A. M., & Hidayat, I. (2023). Pengelolaan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka bagi guru olahraga JSIT wilayah Bengkulu. SEMAR: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat. https://doi.org/10.59966/semar.v1i02.432

Dong, Y. (2023). Research on offline interaction in English education from the perspective of mobile media. Frontiers in Educational Research. https://doi.org/10.25236/fer.2023.061313

Hardiyanti, S. A., Yustita, A. D., & Ermawati, E. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran jarak jauh berbasis Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 5 Karangsari Banyuwangi. Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah. https://doi.org/10.46306/jub.v2i2.73

Kuroń, M., & Tompodung, M. L. (2020). Development of integrated offline learning multimedia to improve student learning outcomes. International Journal of Global Operations Research. https://doi.org/10.47194/ijgor.v1i1.14

Mughni, M. S. (2023). Desain Kurikulum Merdeka Belajar dan transformasi evaluasi pendidikan agama Islam. Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan dan Agama. https://doi.org/10.59024/jipa.v1i2.169

Novita, M., Saputro, N. D., Chauhan, A. S., & Waliyansyah, R. R. (2022). Digitalization of education in the implementation of Kurikulum Merdeka. KnE Social Sciences. https://doi.org/10.18502/kss.v7i19.12438

Zhong, X. (2015). Development and application of offline learning system in college teaching. International Journal of Emerging Technologies in Learning. https://doi.org/10.3991/ijet.v10i5.4794