



Creative teacher's dictionary: Enhancing teacher competence in creating learning media to support Indonesia's SDGs program

Dea Febrina Irawan¹, Adilla Dzakiroh², Diva Ayu Putri Pradana³, Dwi Antika Andi Saputri⁴, Faisal Sadam Murron⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

deafebrinai12345@gmail.com¹, adilladzakiroh@gmail.com², dvaiu2408@gmail.com³, dwiantika116@gmail.com⁴, faisalsadam@upi.edu⁵

ABSTRACT

This research focuses on the Creative Teacher's Dictionary, specially designed for educators to assist in developing digital learning media that support Indonesia's Sustainable Development Goals (SDGs) program. This dictionary is crucial in shaping high-quality educators capable of providing meaningful learning experiences. The research is guided by selecting a dictionary as the primary tool for developing educational media because a dictionary plays a strategic role in providing comprehensive guidance to educators in designing learning media that support SDGs. The Creative Teacher's Dictionary offers practical guidance on using various up-to-date applications and technologies to create innovative and relevant learning experiences. This research aims to develop the Creative Teacher's Dictionary, provide comprehensive resources for educators, and ensure the quality of its content. The research employs the Design and Development (D&D) method using the ADDIE model. The assessment involves expert validation and interviews to ensure the quality of the content of the Creative Teacher's Dictionary. The validation results by subject matter experts and language experts indicate an "Very Good" assessment. The final trial results affirm that this book can enhance teachers' competence in creating learning media and can be used by educators and students needing the most up-to-date information. This research analyzes the implementation, evaluates strengths and weaknesses, and provides solutions for creating learning media based on relevant application categories.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 22 Aug 2023

Revised: 21 Sep 2023

Accepted: 16 Oct 2023

Available online: 24 Oct 2023

Publish: 21 Feb 2024

Keyword:

Creative teacher's dictionary;
Indonesia's SDGs programs;
learning media; Teacher
Competencies

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Kamus Guru Kreatif yang dirancang khusus untuk para pendidik, membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang mendukung program Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia. Kamus ini berperan membentuk pendidik berkualitas yang mampu memberikan pengalaman belajar bermakna. Penelitian ini dipandu oleh pemilihan kamus sebagai alat utama pengembangan media pembelajaran karena kamus memiliki peran strategis dalam memberikan panduan lengkap bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran yang mendukung SDGs. Kamus Guru Kreatif menyediakan panduan praktis tentang penggunaan berbagai aplikasi dan teknologi terkini untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan relevan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Kamus Guru Kreatif, menyediakan sumber daya yang komprehensif bagi pendidik, dan menjamin kualitas isinya. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model ADDIE. Penilaian ini melibatkan validasi ahli dan wawancara untuk memastikan kualitas konten Kamus Guru Kreatif. Hasil validasi ahli materi dan ahli bahasa menunjukkan penilaian pada kategori "Sangat Baik". Hasil akhir uji coba menyatakan bahwa buku ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dan dapat digunakan oleh pendidik dan siswa yang membutuhkan sumber informasi terkini. Penelitian ini menganalisis penerapan, evaluasi kelebihan dan kelemahan, serta solusi pembuatan media pembelajaran berdasarkan kategori aplikasi yang relevan.

Kata Kunci: Kamus guru kreatif; kompetensi guru; media pembelajaran; program SDGs Indonesia

How to cite (APA 7)

Irawan, D. F., Dzakiroh, A., Pradana, D. A. P., Saputri, D. A. A., & Murron, F. S. (2024). Creative teacher's dictionary: Enhancing teacher competence in creating learning media to support Indonesia's SDGs program. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 109-124.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Dea Febrina Irawan, Adilla Dzakiroh, Diva Ayu Putri Pradana, Dwi Antika Andi Saputri, Faisal Sadam Murron. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: faisalsadam21@upi.edu

INTRODUCTION

Pendidikan sebagai proses pembentukan dan perubahan perilaku individu melalui pengalaman belajar seumur hidupnya. pendidikan layaknya pondasi bagi perkembangan individu secara keseluruhan yang memainkan peran penting untuk mengembangkan potensi di dalam dirinya dan berkontribusi pada masyarakat, serta mampu menghadapi tantangan global yang kompleks. selain itu, pendidikan merupakan usaha yang disengaja dan terencana untuk memajukan suatu bangsa dan mencapai tingkat mutu pendidikan yang diinginkan (Pristiwanti *et al.*, 2022). Semakin tinggi kualitas pendidikan yang diterapkan oleh suatu negara, semakin sejalan dengan peningkatan kualitas keseluruhan masyarakatnya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 bahwa standar nasional pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih memprihatinkan jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara dalam peringkat kualitas pendidikan dunia menurut UNESCO. Ini adalah masalah serius, mengingat pentingnya peran pendidikan yang dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003). Perbandingan dengan negara-negara tetangga juga menunjukkan ketertinggalan Indonesia dalam kualitas pendidikan (Safitri *et al.*, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya serius untuk mengatasi masalah ini, dan salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan menerapkan program *Sustainable Development Goals* (SDGs).

Dalam upaya mendukung pencapaian SDGs di Indonesia, guru-guru memiliki peran yang krusial dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi agen perubahan yang peduli akan isu-isu seperti pendidikan berkualitas, kesetaraan gender, dan perlindungan lingkungan. Kamus ini dirancang untuk memberdayakan guru-guru dengan alat-alat dan pengetahuan yang diperlukan agar mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif dalam memperkuat kesadaran dan pemahaman siswa terhadap tujuan SDGs, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam mewujudkan masa depan berkelanjutan bagi Indonesia. Dengan Kamus Kreatif Guru ini, guru-guru di seluruh negeri diharapkan dapat berperan sentral dalam perjalanan menuju tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan di tanah air.

Menyelesaikan permasalahan yang dikaitkan dengan SDGs dapat memiliki dampak sosial yang besar. Penelitian yang berhasil dalam konteks SDGs dapat memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan kondisi Pendidikan masyarakat. SDGs adalah program internasional yang bertujuan untuk meratakan pendidikan berkualitas, meningkatkan harapan belajar bagi semua individu, dan menegaskan hak setiap orang atas pendidikan yang berkualitas (Nurfatihah *et al.*, 2022). Salah satu aspek penting dalam implementasi SDGs adalah kualitas pendidikan, yang diwujudkan melalui tujuan keempat SDGs, yaitu "memastikan pendidikan yang berkualitas setara, inklusif, serta mendukung kesempatan belajar seumur hidup bagi semua individu."

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Media pembelajaran bertindak sebagai komponen inti dalam memfasilitasi proses pendidikan yang efektif dan bermakna dalam sektor pendidikan yang semakin maju (Tang *et al.*, 2020; Winarto *et al.*, 2020). Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik masih belum mencapai efektivitas yang optimal (Karo-Karo & Rohani, 2018). Terdapat kendala seperti kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, serta keterbatasan sumber daya pendukung yang sesuai dengan tingkat usia peserta didik (Arifin *et al.*, 2022; Lisnawati, 2021). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi solusi dan tindakan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Peningkatan kompetensi guru ini diharapkan dapat berkontribusi pada kesuksesan program SDGs di Indonesia, terutama dalam mencapai pendidikan berkualitas.

Penelitian ini akan menggali bagaimana meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik. Dengan fokus pada pengembangan buku berjudul "Kamus Guru Kreatif: Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran". Istilah "Kamus" digunakan karena di dalamnya terdapat kumpulan pedoman cara menggunakan aplikasi-aplikasi sesuai pokok bahasan. Buku berjudul "Kamus Guru Kreatif: Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran," dikemas dalam bentuk buku fisik dan *e-book*.

Peneliti memilih mengembangkan buku berjudul "Kamus Guru Kreatif" sebagai alat pendukung dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran karena buku ini menyediakan panduan yang sistematis dan praktis, membantu guru untuk menguasai berbagai aplikasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan ketersediaan versi fisik dan *e-book*, buku ini dapat diakses dengan mudah oleh guru-guru di berbagai tingkatan pendidikan, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran dan pengembangan kompetensi guru.

Penelitian ini akan mencari solusi untuk mengatasi kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif oleh guru. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menjelaskan pentingnya meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran, serta untuk menggali solusi dan tindakan yang dapat diambil untuk mencapai tujuan tersebut. Kami akan memfokuskan perhatian pada pengembangan buku "Kamus Guru Kreatif" sebagai salah satu upaya untuk membantu guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan beragam, dengan harapan ini akan meningkatkan mutu pendidikan dan efektivitas tenaga pendidik di Indonesia.

LITERATURE REVIEW

Definisi Kamus

Kamus dirancang sebagai sumber referensi yang membantu individu menemukan konsep atau hal baru yang belum diketahui sebelumnya. Kamus sangat berkontribusi dalam proses pembelajaran, baik dalam pendidikan formal maupun dalam eksplorasi pengetahuan secara mandiri. Kamus adalah alat yang bisa menerjemahkan suatu tulisan atau kata dari bahasa satu ke bahasa yang lain (Erdani *et al.*, 2019). Kamus juga sebagai salah satu alat rujukan yang digunakan untuk mengklarifikasi makna dari kata-kata. Selain itu, kamus juga memiliki peran penting dalam memfasilitasi individu dalam memahami dan mengintegrasikan kata-kata baru ke dalam bahasa mereka (Tsai, 2019). Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa kamus merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan segenap informasi di dalamnya. Hal itu sejalan dengan penelitian kami sehingga kami mengembangkan produk berupa Kamus Guru Kreatif yang di dalamnya terdapat sekumpulan informasi terkait prosedur penggunaan aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran.

Hakikat dan Konsep Guru Kreatif

Guru sejatinya merupakan hal yang paling krusial dalam hal kegiatan pembelajaran dengan tujuan sebagai upaya menjadikan sumber daya manusia yang bermutu dan potensial dalam berbagai aspek. Guru ialah seseorang yang memiliki harkat untuk bertanggung jawab dengan membangun dan memajukan siswa secara individu atau berkelompok di dalam lingkungan sekolah serta luar sekolah (Hamid, 2017).

Guru berperan untuk memaksimalkan potensi siswa dengan berbagai model dan metode pembelajaran yang efektif, bermakna dan sesuai dengan perkembangan anak. Kreativitas merupakan suatu proses yang menghadirkan tantangan terhadap paradigma ide-ide yang ada dan metode-metode yang sudah diterima secara umum, dengan tujuan untuk menghasilkan solusi-solusi atau konsep-konsep baru yang

lebih inovatif (Ismail, 2019). Guru yang memiliki kreativitas mampu mengidentifikasi peluang dan potensi dalam situasi yang penuh tantangan dan merangsang keyakinan mereka dalam menghadapi masa depan (Rahmat & Sum, 2017).

Karakteristik guru kreatif dan inovatif yaitu paham materi secara keseluruhan, memiliki pengetahuan yang luas, tidak hanya teori namun diimbangi dengan praktik, berproses, metode yang digunakan beragam, merdeka belajar, tidak memaksa siswa, menyesuaikan cara belajar dengan situasi dan kondisi kelas (Sormin *et al.*, 2022). Oleh karena itu, seorang guru harus terlebih dahulu mencoba meningkatkan kreativitas dirinya dengan cara memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif. Guru dapat dikatakan kreatif ketika ia menggunakan lebih dari satu jenis media pembelajaran (Setiono & Rami, 2017).

Kompetensi Guru

Sebagai seorang profesional di bidang pendidikan, guru harus memenuhi kriteria tertentu untuk melaksanakan tugasnya dengan baik. Kriteria tersebut mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang sesuai dengan standar profesi guru. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, terdapat empat kriteria guru yang harus dipenuhi, yaitu kriteria pedagogik, kriteria profesional, kriteria kepribadian, dan kriteria sosial (Murkatik *et al.*, 2020). Penjabaran kriteria tersebut adalah sebagai berikut (lihat: https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=1680).

1. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengurus proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Kemampuan ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, dan lingkungan belajar. Kriteria pedagogik juga meliputi penerapan prinsip-prinsip pembelajaran yang inovatif, kreatif, interaktif, menyenangkan, dan menantang (Salmi *et al.*, 2021).
2. Kompetensi profesional adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Kemampuan ini meliputi penguasaan konsep, teori, prinsip, metode, dan teknik yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Kriteria profesional juga meliputi penerapan pengetahuan tersebut dalam praktik pembelajaran yang bermutu dan berstandar nasional (Supriyono, 2017)
3. Kompetensi kepribadian adalah kemampuan guru dalam menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, budaya, dan profesi. Kemampuan ini meliputi integritas moral, etika profesi, kemandirian, tanggung jawab, kejujuran, kesopanan, kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap lingkungan (Purwanto, 2021)
4. Kompetensi sosial adalah kemampuan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik, masyarakat sekitar sekolah, dan pihak-pihak terkait lainnya. Kemampuan ini meliputi kemampuan berbahasa lisan dan tulisan secara baik dan benar, kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan bermanfaat, serta kemampuan bersosialisasi secara harmonis dan demokratis.

Kompetensi guru perlu terus diasah dan ditingkatkan untuk terus berkontribusi terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas diyakini dapat menciptakan kehidupan keberlanjutan yang cemerlang serta melestarikan peradaban. Maka sebagai seorang guru sudah seharusnya untuk terus berupaya meningkatkan kompetensinya, untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas di Indonesia.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan yang memainkan peran utama dalam memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna (An, 2020). Media pembelajaran memiliki keterkaitan erat dengan peran guru sebagai perancang pengalaman pembelajaran. Media pembelajaran menjadi ruh bagi para guru untuk transfer pengetahuan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Miarso dalam Nurrita (2018), media pembelajaran yaitu semua unsur yang digunakan sebagai menyalurkan informasi, menstimulasi siswa untuk berpikir mendalam, mengekspresikan perasaan, dan menggerakkan keinginan siswa untuk berproses dalam kegiatan belajar dan menciptakan pembelajaran secara sengaja, bermakna dan terbimbing (Muis & Dewi, 2021). Media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan karena dapat memberikan arahan, mengatur, dan membantu mewujudkan tujuan pembelajaran (Williamson, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat memberikan motivasi yang lebih tinggi kepada siswa, yang pada gilirannya membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif (Sartika *et al.*, 2020).

Media pembelajaran yang sesuai dengan zaman sekarang yaitu media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital yaitu melibatkan teknologi dalam pembuatannya (Jayawardana, 2017). Media digital ialah media pengganti atau media baru yang melibatkan teknologi komunikasi seperti komputer yang memudahkan pemakainya untuk bersosialisasi antar sesama pemakai dan membuat sesuatu yang akan menjadi sarana belajar sesuai yang diinginkannya. Media Pembelajaran yang dibuat guru haruslah kreatif dan inovatif, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan di Indonesia (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Program SDGs di Indonesia

Sustainable Development Goals (SDGs). SDGs adalah agenda untuk tahun 2030, melanjutkan agenda dan merupakan bentuk penyempurnaan dari Millennium Development Goals (MDGs) serta berkomitmen untuk mencapai 17 tujuan diantaranya; Menghapus kemiskinan, mengakhiri kelaparan, kesehatan yang baik dan kesejahteraan, pendidikan bermutu, kesetaraan gender, akses air bersih dan sanitasi, energi bersih dan terjangkau, pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, infrastruktur, industri dan inovasi, mengurangi ketimpangan, kota dan komunitas yang berkelanjutan, konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab, penanganan perubahan iklim, menjaga ekosistem laut, menjaga ekosistem darat, perdamaian, keadilan, dan kelembagaan yang kuat dan kemitraan untuk mencapai tujuan.

Pemerintah telah menyusun program dalam mewujudkan pendidikan bermutu sesuai dengan Program SDGs di Indonesia, di antaranya; (1) program SATAP (Sekolah Satu Atap) bertujuan dalam memberikan kesempatan bagi anak-anak yang kurang beruntung dalam pendidikan untuk mengecap pendidikan sekolah menengah pertama; (2) program SM3T (Sarjana Mendidik di Wilayah Terdepan Terluar Tertinggal). Program yang diselenggarakan dengan Program Profesi Guru (PPG) sebagai bentuk penghargaan atas dedikasinya mendidik dan mencerdaskan anak-anak di wilayah terdepan, terluar, tertinggal (3T); (3) program Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) adalah usaha untuk memudahkan komunikasi dalam wujud baca, tulis, serta angka (Safitri, *et al.*, 2022). Program SDGs di Indonesia khususnya di bidang pendidikan dapat berjalan optimal salah satunya dengan dukungan guru-guru yang berkompeten dan inovatif, sehingga mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia.

METHODS

Penelitian ini melakukan perancangan dan pengembangan produk media pembelajaran secara terstruktur serta merancang solusi sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang terjadi. Sehingga, penelitian ini menerapkan metode Design and Development (D&D). Menurut Richey & Klein dalam bukunya "*Design and Development Research*" metode D&D merupakan sebuah pendekatan desain instruksional yang merinci proses pengembangan pembelajaran secara sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran, perencanaan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, dengan fokus pada penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, serta pengembangan materi pembelajaran yang efektif.

Peneliti memilih model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam proses pengembangannya.



Gambar 1. Pengelompokan sembilan kategori

Sumber: Kurt dalam bukunya "*An Introduction to the ADDIE Model*"

Model ADDIE yang digambarkan dalam **Gambar 1**, yang dikembangkan oleh Dick dan Carey, digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran serta pelatihan. Pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur, rasional, dan sistematis dalam perencanaan, pengembangan, dan implementasi program pembelajaran, dan memiliki keunggulan dibandingkan dengan model lain. Model ini menurut Mulyatiningsih dalam bukunya "*Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*" juga dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta media dan materi ajar. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan tahap validasi dan distribusi angket kepada guru. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar angket serta pencatatan temuan melalui jurnal. Setelah data terkumpul, analisis data dilakukan dengan menerapkan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini mengikuti tahapan dalam model ADDIE, yaitu: *Analysis* (Analisis), di mana kami mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang perlu diatasi dalam pengembangan media pembelajaran. Referensi utama dalam tahap ini adalah analisis kebutuhan guru dan siswa. *Design* (Desain) pada tahap ini, kami merancang desain media pembelajaran berdasarkan hasil analisis. *Development* (Pengembangan) tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang. *Implementation* (Implementasi) media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan. *Evaluation* (Evaluasi) tahap evaluasi melibatkan pengumpulan data tentang efektivitas media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan guru sebagai subjek penelitian.

RESULTS AND DISCUSSION

Konsep Buku Kamus Guru Kreatif

Proses pembelajaran efektif tergantung pada kesan yang ditinggalkan oleh media pembelajaran terhadap peserta didik. Dalam hal ini, penting untuk memahami bahwa media yang digunakan memiliki peran yang krusial dalam konteks pembelajaran. Urgensi media dalam konteks proses pembelajaran tidak dapat diremehkan. Bahkan, perannya sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Keduanya saling melengkapi dan berkolaborasi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam memahami kompetensi guru yang profesional. Keberadaan kompetensi ini memberikan dampak signifikan pada tingkat minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang efektif agar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran berkualitas bagi para peserta didik dan bahkan meningkatkan kompetensi guru itu sendiri (Kirkwood & Price, 2014; Winarto *et al.*, 2020). Kamus Guru Kreatif diciptakan dengan tujuan untuk memenuhi standar peningkatan kualitas kompetensi dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, yang sejalan dengan karakteristik peserta didik, perkembangan zaman, dan perkembangan teknologi. Kamus guru kreatif ini disusun berdasarkan panduan yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Mengacu pada definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sebuah kamus adalah buku yang memuat daftar kata dan frasa yang biasanya disusun secara alfabetis, serta memberikan informasi tentang makna, penggunaan, atau terjemahan kata-kata tersebut. Kamus memiliki peran penting dalam pendidikan formal dan dalam upaya eksplorasi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, kamus juga digunakan sebagai alat untuk menerjemahkan kata-kata dari satu bahasa ke bahasa lain (Erdani *et al.*, 2019; O'Neill, 2019). Oleh karena itu, produk berupa buku berjudul "Kamus Guru Kreatif" memiliki manfaat yang serupa dalam memberikan pengetahuan dan referensi baru bagi guru.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "kreatif" berarti memiliki kemampuan untuk menciptakan. Konsep "Kreatif" ini menjadi dasar dalam perancangan buku ini, dengan harapan dapat merangsang kreativitas guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Selain itu, buku ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang berbagai aplikasi, situs web, dan teknologi kecerdasan buatan yang dapat mendukung mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Proses pembelajaran yang efektif sangat relevan dengan pencapaian SDGs. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bermakna memiliki peran penting dalam mendukung tujuan-tujuan SDGs, seperti pendidikan berkualitas, kesetaraan gender, dan pembangunan berkelanjutan. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memahami isu-isu penting yang terkait dengan SDGs dan merangsang keterlibatan mereka dalam memecahkan masalah-masalah global (Persello *et al.*, 2022). Oleh karena itu, Kamus Guru Kreatif tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang efektif, tetapi juga untuk mendukung implementasi nilai-nilai SDGs dalam konteks pendidikan. Dengan alat ini, diharapkan guru dapat lebih efektif dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi agen perubahan yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan di Indonesia.

Proses Pengembangan Buku Kamus Guru Kreatif

Proses pengembangan buku "Kamus Guru Kreatif" melibatkan lima tahapan, yakni *analysis* (Analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (Evaluasi). Tahapan-tahapan ini merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan buku tersebut. Berikut uraian dari kelima tahapan proses pengembangan tersebut: Tahap pertama dalam penelitian ini adalah *analysis* (analisis). Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas bergantung pada media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran yang baik memungkinkan interaksi antara media dan siswa. Guru perlu memperhatikan hal ini dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan dari kegiatan pendahuluan hingga penutupan.

Penyusunan buku dimulai dengan menganalisis penggunaan aplikasi, situs web, dan kecerdasan buatan yang sering digunakan oleh guru selama pembelajaran. Melibatkan tahap pendahuluan, kegiatan inti, dan penutupan. Informasi diambil dari berbagai sumber, termasuk hasil studi literatur, media sosial seperti YouTube dan TikTok, serta hasil dari angket yang telah disebar sebelumnya. Jawaban para responden menunjukkan bahwa Microsoft Power point dan Canva adalah aplikasi yang paling sering digunakan oleh guru dan mahasiswa.

Penyajian aplikasi, *website* dan AI tersegmentasi dalam sembilan kategori yang mencerminkan pengelompokan berdasarkan fungsi masing-masing serta aplikasi, *website* dan AI yang biasa digunakan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran (pendahuluan, kegiatan inti dan penutup), berikut adalah daftar kesembilan kategori tersebut.

Tabel 1. Pengelompokan sembilan kategori

No	Kategori
1	Aplikasi atau <i>website</i> pendukung isi/konten/materi pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran
2	Aplikasi atau <i>website</i> game/hiburan untuk peserta didik
3	Aplikasi atau <i>website</i> dalam membuat tes/evaluasi online
4	Aplikasi atau <i>website</i> memilih acak peserta didik
5	Aplikasi atau <i>website</i> yang membantu dalam proses media pembelajaran berdasarkan gaya belajar
6	Aplikasi atau <i>website</i> yang membantu dalam proses media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran
7	Aplikasi atau <i>website</i> yang mempermudah proses pendistribusian/ penyebaran/ menampilkan media pembelajaran dari guru ke siswa
8	Aplikasi atau <i>website</i> pengubah format file (Mengubah Mp3 to Mp4, Png to Pdf dll.)
9	Aplikasi atau <i>website</i> pengubah link.

Sumber: Penelitian 2023

Terdapat sembilan kategori aplikasi atau *website* dalam **Tabel 1** yang telah dikategorikan berdasarkan perannya dalam mendukung proses pembelajaran. Kategori pertama adalah "aplikasi atau *website* pendukung isi/konten/materi pembelajaran sebelum membuat media pembelajaran," yang mencakup alat-alat untuk mencari sumber daya pendukung sebelum merancang media pembelajaran. Kategori kedua adalah "aplikasi atau *website* game/hiburan untuk peserta didik," yang mencakup permainan pembelajaran dan aktivitas interaktif. Kategori ketiga adalah "aplikasi atau *website* dalam membuat tes/evaluasi online," yang digunakan untuk merancang dan mengelola tes daring. Kategori keempat adalah "aplikasi atau *website* memilih acak peserta didik," yang membantu dalam pemilihan acak peserta didik untuk berbagai keperluan. Kategori kelima adalah "aplikasi atau *website* yang membantu dalam proses media pembelajaran berdasarkan gaya belajar," yang memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai dengan gaya belajar individu. Kategori keenam adalah "aplikasi atau *website* yang membantu dalam proses media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran," yang menyediakan materi pembelajaran spesifik untuk berbagai mata pelajaran. Kategori ketujuh adalah "aplikasi atau *website* yang mempermudah proses pendistribusian/penyebaran/menampilkan media pembelajaran dari guru ke siswa," yang memfasilitasi distribusi materi pembelajaran. Kategori kedelapan adalah "aplikasi atau *website* pengubah format file," yang digunakan untuk mengonversi format file. Kategori terakhir adalah "aplikasi atau *website* pengubah link," yang membantu dalam mengubah atau mempersingkat tautan (URL) untuk tujuan distribusi. Dengan kategori-kategori ini, pendidik dapat memilih alat yang sesuai

dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mereka, meningkatkan efektivitas proses pengajaran, dan mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah *design* (desain). Media belajar untuk guru ini berbentuk buku yang disusun mirip dengan kamus, disusun secara abjad dan beragam. Dalam buku ini, pembahasan dibagi menjadi sembilan bab yang sesuai dengan kategori-kategori yang telah dijelaskan sebelumnya. Isi buku mencakup hal-hal berikut: (1) Nama aplikasi, situs web, dan AI, (2) Penjelasan apakah itu aplikasi, situs web, atau AI, dan ketersediaannya pada perangkat komputer atau perangkat lain, (3) pengertian atau kegunaan dari setiap aplikasi, (4) Informasi tentang apakah aplikasi tersebut tersedia secara gratis atau berbayar, (5) Panduan langkah demi langkah dimulai dari mendaftar dan menggunakan aplikasi, (6) Informasi mengenai masalah yang sering muncul, serta solusi untuk mengatasinya, (7) Setiap aplikasi disertai dengan logonya untuk membantu guru mengidentifikasi dan mencari aplikasi yang sesuai dan (8) Buku ini juga menyertakan panduan penggunaan buku itu sendiri serta menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh guru agar mereka dapat dengan mudah mengikuti setiap langkah dan panduannya. Berikut ini merupakan penetapan aplikasi pilihan peneliti.

Tabel 2 Penetapan Aplikasi Pilihan

Aplikasi, Website, dan AI (Artificial Intelligence) Mendukung Penyusunan Konten dan Materi Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none">1. Buku Kemdikbud (https://buku.kemdikbud.go.id/)2. Bukusekolah.id3. Guru berbagi4. Magicpen5. Merdeka Mengajar6. Open AI7. Quizlet8. TDLR this9. Tutor AI
Aplikasi dan Website Game Hiburan untuk Peserta Didik
<ol style="list-style-type: none">1. Baamboozle.com2. Educandy3. Educaplay4. Jamboard5. Koco engage6. Padlet7. Pbskids.org8. Word search puzzle9. Wordwall
Aplikasi atau Website dalam Membuat Tes atau Evaluasi online
<ol style="list-style-type: none">1. Blooket2. Google Forms3. Kahoot!4. Live work sheets5. Mentimeter6. Quiz Whizzer7. Quizizz8. Slido9. Wordwall
Aplikasi atau Website Memilih Acak Peserta Didik
<ol style="list-style-type: none">1. Rakko Tools2. Generator.github.io3. Wheel Of Names

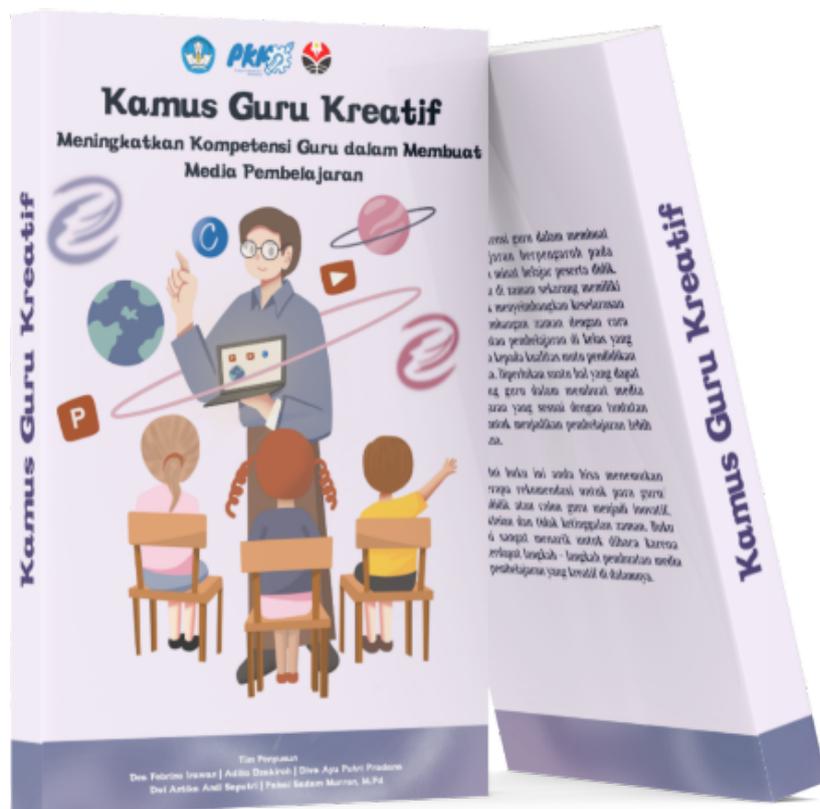
Aplikasi atau Website yang Membantu dalam Proses Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Animaker 2. Audiolab 3. Auto draw 4. Assemblr 5. Benime 6. Canva 7. CapCut 8. Curipod.com 9. Dolby On 10. Doratoon 11. Freepik 12. Google Slides 13. InShot 14. KineMaster 15. Lexis Audio Editor 16. Lumio 17. Metademolab 18. Microsoft PowerPoint Online 19. Mind Meister 20. Mindomo 	<ol style="list-style-type: none"> 21. Nearpod 22. Pengubah suara dengan kesan 23. Pexels 24. Pictory 25. Piktochart 26. Pixabay 27. Podcast.adobe.com 28. PowerDirector 29. Scratch 30. Scribble 31. Simple Mind 32. Slides Carnival 33. Slidesgo 34. Spotify 35. Templateswise 36. Tome app 37. Unsplash 38. Vista Create 39. VivaVideo 40. WaveEditor
Aplikasi atau Website Membantu Pembuatan Media Pembelajaran berdasarkan Mata Pelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Akademi Khan 2. Belajarku.bangunruang: 3. Colorado.edu 4. Duolingo 5. Gamestolearnenglish 6. Geogebra 7. Grammarly 8. Kalkulator ilmiah 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Kipin-School 10. Merge Edu 11. Microscope online 12. PhET 13. Photomath 14. Physicslab 15. Science Project Pathways 16. WikiHow
Aplikasi atau Website Mempermudah Proses Penyebaran / Menampilkan Media Pembelajaran dari Guru ke Siswa	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bluejeans 2. Book Creator 3. ClassDojo 4. Edpuzzle 5. Flip 6. Google classroom 7. Google lens 8. Google Meeting 9. Google site 10. Kupintar 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Lifesize 12. Microsoft Teams 13. Moodle 14. Sevima Edlink 15. Teachmint 16. WordPress 17. Youtube 18. Zoho meetings 19. Zoom Cloud Meetings
Aplikasi atau Website Pengubah Format File	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Cloudconvert 2. Convertio 3. Ilovepdf 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Smallpdf 5. Ytmp3 6. Zamzar
Aplikasi atau Website Pengubah Link	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bit.ly 2. Me[Qr] 3. Pageloot 	

Jumlah: 114

Sumber: Penelitian 2023

Berdasarkan konsep *design* sebelumnya maka selanjutnya dilakukan tahapan *development* (pengembangan), dengan mengacu pada konsep desain sebelumnya, setelah menghimpun berbagai aplikasi, *website*, dan AI maka yang dilakukan pertama pada tahap pengembangan yaitu melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap masing-masing aplikasinya. pengujian ini dilakukan dengan mencoba kegunaan dan fitur dari aplikasi satu persatu dengan mempertimbangkan kemudahan dan hambatan. Ketika melakukan pengujian (lihat **Tabel 2** aplikasi yang ditetapkan) apabila menemukan hambatan dari suatu aplikasi, *website*, atau AI maka peneliti akan mencantumkan solusinya ke dalam buku. pengujian buku ini menghasilkan sebanyak 114 buah aplikasi, *website*, dan AI yang layak digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Dalam tahap ini peneliti juga mengembangkan instruksi aplikasi dengan menyajikan gambar (tangkapan layar) asli yaitu tangkapan layar ini dibuat secara manual satu persatu sehingga bersifat orisinal dan menyajikan video cara penggunaan dari setiap stepnya yang dinilai sulit diaplikasikan untuk menghindari kesalahan. Selanjutnya peneliti memilih jenis kertas yang akan dicetak, kertas yang dipilih yaitu kertas Art Paper, agar gambar dan instruksi yang dihasilkan berkualitas tinggi. Selain akan dicetak dalam bentuk fisik agar memudahkan dibawa maka dibuat dalam bentuk *ebook*. Buku Kamus Guru Kreatif yang dikembangkan seperti bentuk kamus sedang namun tidak memenuhi ruang akan dicetak beberapa untuk menjadi sampel uji validitas. Uji validitas terdiri dari dua ahli yaitu ahli materi yang menilai isi buku dan ahli media yang menilai desain buku di mana kegiatan ini sebagai upaya mengukur kinerja dari produk yang dihasilkan dan dari uji validasi ini didapatkan beberapa temuan. Berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi dan media, buku "Kamus Guru Kreatif" mendapatkan nilai "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan karena telah melampaui indikator-indikator uji. Berikut tampilan buku Kamus Guru Kreatif (**Gambar 2**).



Gambar 2 Buku Kamus Guru Kreatif
Sumber: Dokumentasi Penulis 2023

Tahapan keempat dari proses pengembangan yakni *implementation* (Implementasi), inisiasi penggunaan produk dalam konteks lapangan atau lingkungan yang sesungguhnya. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan utama dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran untuk mendukung program SDGs Indonesia. Sehingga untuk dapat mengukur ketercapaian itu diadakan penelitian sekaligus uji coba ke sekolah produk buku Kamus Guru Kreatif. Kegiatan uji coba berfokus pada umpan balik dari para guru, dan memperoleh masukan awal dalam proses evaluasi.

Peneliti melakukan uji lapangan produk di SD Muhammadiyah 6 Bandung, yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda Kp. Bengkok, Ciumbuleuit, Kec. Cidadap, Kota Bandung Provinsi Jawa Barat. Dengan sampel berjumlah tujuh guru terdiri dari guru wali kelas dan guru mata pelajaran tertentu (Guru olahraga berjumlah satu orang dan guru pendidikan agama Islam berjumlah satu orang). Produk diujicobakan kepada guru untuk melihat dari segi desain dan juga konten dari produk yang dirancang.

Tahapan pertama, penguji mensosialisasikan buku Kamus Guru Kreatif kepada guru. Pada tahap ini, guru menganalisis terkait desain produk kami. Adapun temuan yang ditemukan bahwa "Kamus Guru Kreatif" menunjukkan berbagai aspek positif yang mencakup desain *cover* yang menarik, keterbacaan *font* yang jelas, dan penggunaan warna yang beragam. Hal ini telah berhasil memikat minat tenaga guru untuk memahami konten yang terdapat dalam "Kamus Guru Kreatif."

Tahap selanjutnya yaitu pengujian. Teknis pengujian dilakukan dengan mencoba beberapa aplikasi dari sampel per-kategori. Guru diberikan lembar instruksi aplikasi berdasarkan kategori dan diberikan waktu untuk membuat media pembelajarannya sendiri berdasarkan aplikasi yang telah ditentukan. Peran peneliti dalam tahap pengujian ini yakni membantu serta mengarahkan jika guru terdapat kendala dalam pengaplikasiannya. Hasil uji coba menunjukkan bahwa masih terdapat tenaga guru yang belum memiliki pengetahuan atau keterampilan dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung dalam pembuatan media pembelajaran, seperti Pageloot, Open AI, ClassDojo, dan lain sebagainya. Ini mengindikasikan perlunya peningkatan pengetahuan.

Setelah mencoba 2-3 aplikasi, peneliti memberikan lembar evaluasi untuk mengukur kebermanfaatan produk buku Kamus Guru Kreatif serta temuan-temuan setelah proses pengujian. Adapun hasil lembar evaluasi menunjukkan sebagian guru belum mengenal atau mencoba aplikasi, *website*, atau AI tersebut. Namun, setelah mendapatkan instruksi dan pengetahuan setelah membaca buku "Kamus Guru Kreatif" dan menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran, guru secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka tentang aplikasi, *website*, atau AI pendukung pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan peneliti bahwa "Kamus Guru Kreatif" dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan pengetahuan tenaga pendidik mengenai aplikasi, *website*, atau AI, serta menjadi solusi untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil angket.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Angket

No	Pertanyaan	Responsi
1	Bagaimana penilaian Anda terhadap buku "Kamus Guru Kreatif"?	Buku secara signifikan mempermudah dan meningkatkan efektivitas dalam pembuatan media pembelajaran.
2	Apakah tulisan yang terdapat dalam buku Kamus Guru Kreatif ini sudah jelas?	Tulisan yang terdapat dalam buku sudah jelas dengan penggunaan kosa kata yang baik sehingga mudah dipahami.

No	Pertanyaan	Responsi
3	Apakah instruksi yang disajikan dalam buku ini telah dijabarkan dengan jelas?	Sudah jelas, diperkaya dengan contoh praktis yang sesuai dengan tahapannya.
4	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami, dan ilustrasi yang disertakan secara substansial membantu kelancaran pemahaman.
5	Bagaimana pendapat anda mengenai ukuran huruf pada buku Kamus Guru Kreatif ini?	Ukuran huruf yang digunakan telah sesuai dengan gaya huruf yang estetik dan nyaman bagi pembaca.
6	Apakah rekomendasi aplikasi, situs web, dan AI (<i>Artificial Intelligence</i>) ini relevan?	Saran-saran sangat relevan dan beragam, sejalan dengan perkembangan zaman, level pendidikan dasar, dan kurikulum saat ini.
7	Apakah anda mendapatkan pengalaman baru setelah membaca buku Kamus Guru Kreatif ini?	Mayoritas memperoleh pengalaman berharga, terutama dalam mengenal berbagai aplikasi baru untuk pembuatan media pembelajaran dan materi pengajaran.
8	Setelah membaca buku Kamus Guru Kreatif ini, apakah memberi dampak pada kemampuan anda?	Buku ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi teknologi mereka, khususnya dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Sumber: Penelitian 2023

Tahapan kelima dari proses pengembangan yakni *evaluation* (Evaluasi), berdasarkan **Tabel 4** meninjau secara kritis hasil pengujian, mengukur pencapaian tujuan pengembangan produk, mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran, mengidentifikasi informasi yang mendukung guru dalam mencapai hasil yang optimal dan pengembangan produk akhir. Setelah melewati serangkaian tahap pengujian, peneliti menemukan temuan-temuan yang sifatnya membangun untuk keberlangsungan buku Kamus Guru Kreatif. Temuan tersebut peneliti tuliskan sebagai bentuk perbaikan untuk penelitian serupa dimasa yang akan datang.

Menurut hasil temuan, Buku "Kamus Guru Kreatif" dinilai efektif dalam meningkatkan kompetensi para guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif. Dapat dikatakan efektif karena di dalam Buku Kamus Guru Kreatif dapat memfasilitasi guru dalam membuat media pembelajaran sebagai proses pembelajaran bagi peserta didik di kelas. Dengan adanya peningkatan kompetensi guru, menurut [Dewi et al. \(2018\)](#) dapat dikatakan mencapai ketercapaian program SDGs Indonesia pada salah satu tujuan yakni pendidikan bermutu.

Manfaat penelitian ini terhadap SDGs di Indonesia sangat signifikan. Dengan efektivitas buku "Kamus Guru Kreatif" dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, dapat dilihat dampak positifnya dalam pencapaian SDGs di Indonesia, terutama dalam hal pendidikan bermutu (*Goals 4*). Guru yang memiliki kemampuan lebih baik dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik ([Bower et al., 2014](#); [Callaghan, 2016](#)). Ini menciptakan pondasi yang lebih kuat untuk pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman, yang sesuai dengan salah satu sasaran SDGs. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya mencapai tujuan SDGs di Indonesia, khususnya dalam sektor pendidikan.

CONCLUSION

Dari hasil riset dapat disimpulkan bahwa penelitian terhadap buku kamus guru kreatif ini dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran dibuktikan dengan kemampuan guru pada saat uji lapangan dalam mengaplikasikan isi aplikasi, *website*, atau AI dengan mudah dan antusias karena tampilan dari buku kamus guru kreatif yang komunikatif dan mudah dipahami karena instruksi yang diberikan jelas dan tergambar. Penelitian ini juga dianggap sangat baik berdasarkan penilaian uji validasi para ahli yang mengatakan bahwa buku kamus guru kreatif dikategorikan sangat layak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan program SDGs Indonesia. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian mengenai buku kamus guru kreatif membantu guru dalam memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan zaman dan mempermudah membuat media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan sebagai pedoman saat di kelas. Dengan demikian, penelitian ini dinilai efektif untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dan mendukung program SDGs Indonesia.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme. Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan berkontribusi dalam terbentuknya artikel ini dan kepada guru SD Muhammadiyah 6 Bandung yang telah meluangkan waktunya untuk berkontribusi dan memberikan masukan atas penelitian yang kami lakukan.

REFERENCES

- An, Y. (2020). A history of instructional media, instructional design, and theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 1-21.
- Arifin, M. F., Rahman, A., Hendriyani, M. E., & Rifqiatia, I. (2022). Developing multimedia-based learning media on the digestive system using Adobe Flash Professional CS6 application for class XI. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 2(2), 76-88.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., Robinson, A., & Grover, D. (2014). Augmented Reality in education-cases, places, and potentials. *Educational Media International*, 51(1), 1-15.
- Callaghan, N. (2016). Investigating the role of Minecraft in educational learning environments. *Educational Media International*, 53(4), 244-260.
- Dewi, M. P., Rahmatunnisa, M., Sumaryana, A., & Kristiadi, J. B. (2018). Ensuring service quality in education for Indonesia's sustainable education. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 65-81.
- Erdani, B., Aditia, F. D., Rodiah, S., Ciptyasih, C., & Santi, I. H. (2019). Sistem aplikasi kamus istilah bahasa pemrograman PHP menggunakan algoritma brute force. *JMAI (Jurnal Multimedia & Artificial Intelligence)*, 3(1), 1-8.
- Hamid, A. (2017). Guru profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Ismail, I. (2019). Guru kreatif: Suatu tinjauan teoritis. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11(2), 26-27.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran Biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12-17.

- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1) 91-96.
- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: What is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media, and Technology*, 39(1), 6-36.
- Lisnawati, I. (2021). Speaking learning based on multimedia. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 2046-2056.
- Muis, A., & Dewi, L. (2021). Day care management course design based on OBE and PjBL for teacher education of early childhood education program. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 128-140.
- Murkatik, K., Harapan, E., & Wardiah, D. (2020). The influence of professional and pedagogic competence on teacher's performance. *Journal of Social Work and Science Education*, 1(1), 58-69.
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun kualitas pendidikan di Indonesia dalam mewujudkan program *Sustainable Development Goals* (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6145-6154.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- O'Neill, E. M. (2019). Training students to use online translators and dictionaries: The impact on second language writing scores. *International Journal of Research Studies in Language Learning*, 8(2), 47-65.
- Persello, C., Wegner, J. D., Hänsch, R., Tuia, D., Ghamisi, P., Koeva, M., & Camps-Valls, G. (2022). Deep learning and earth observation to support the sustainable development goals: Current approaches, open challenges, and future opportunities. *IEEE Geoscience and Remote Sensing Magazine*, 10(2), 172-200.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purwanto, M. B. (2021). Peran pendidik dalam menciptakan kelas yang berkarakter di sekolah dasar. *Jurnal PGSD Musi*, 4(2), 148-162.
- Rahmat, S. T., & Sum, T. A. (2017). Mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 9(2), 95-106.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya peningkatan pendidikan berkualitas di Indonesia: Analisis pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096-7106.
- Salmitri, A. N., Arifin, Z., & Herlistiana, G. (2021). Pengembangan instrumen analisis kebutuhan kurikulum diklat Guru SLB Tunagrahita pada materi pembelajaran housekeeping. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 253-264.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.

- Setiono, P., & Rami, I. (2017). Kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 219-236.
- Sormin, D., Aziz, M., Samsidar, S., Muksana, M., Rahmayanti, M., & Maesaroh, M. (2022). Inovasi pembaharuan pendidikan Muhammadiyah. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 683-700.
- Supriyono, A. (2017). Pengaruh kompetensi pedagogik, profesional, dan motivasi kerja terhadap kinerja guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 1-12.
- Tang, Y. M., Au, K. M., Lau, H. C., Ho, G. T., & Wu, C. H. (2020). Evaluating the effectiveness of learning design with mixed reality (MR) in higher education. *Virtual Reality*, 24(4), 797-807.
- Tsai, K. J. (2019). Corpora and dictionaries as learning aids: inductive versus deductive approaches to constructing vocabulary knowledge. *Computer Assisted Language Learning*, 32(8), 805-826.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies, and practices: Digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media, and Technology*, 45(2), 107-114.
- Winarto, W., Syahid, A., & Saguni, F. (2020). Effectiveness the use of audio visual media in teaching Islamic religious education. *International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(1), 81-107.