

LAPORAN PENGABDIAN



Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD

Diajukan oleh:

Aprian Subhananto, M.Pd (1320048701)

Khairul Fajry, S.Pd., M.A. (5055771672130343)

Vadiyan Naufal Lutfi (23108013)

Nabila Gajah (23108024)

Safrina (1911080036)

Hairul Saputra (20080011)

Khalisul Wahidi (25108155)

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

BANDA ACEH 2026

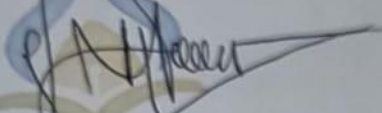
Kepada:Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Bina Bangsa Getsempena

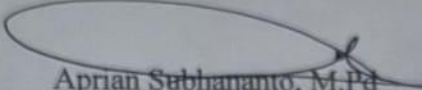
HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN DOSEN

1. Judul	Pengembangan Model Pembelajaran STEAM Berbasis Kearifan Lokal Aceh untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Numerasi Siswa Kelas V SD
2. Ketua TIM Pelaksana a) Nama lengkap dan gelar b) NIDN c) Perguruan Tinggi d) Program Studi	Aprian Subhananto, M.Pd 1320048701 Universitas Bina Bangsa Getsempena Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3. Nama Anggota TIM Pelaksana	1. Khairul Fajry, S.Pd., M.A. 2. Vadiyan Naufal Lutfi 3. Nabila Gajah 4. Safrina 5. Hairul Saputra 6. Khalisul Wahidi
4. Waktu Penelitian	Juni-Agustus 2026
5. Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Sumber lain	- Rp. 25.000.000
Jumlah	Rp. 25.000.000

Menyetujui,
Ketua LPPM UBBG,

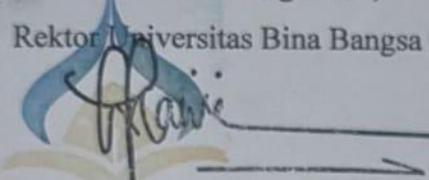

Dr. Muhammad Iqbal, S.Pd., M.A.
NIDN. 1312038901

Banda Aceh, 28 Agustus 2026
Ketua TIM Pelaksana,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Mengetahui,

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena


Prof. Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing global. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, berbagai pendekatan inovatif terus dikembangkan, salah satunya adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*). Pembelajaran STEAM merupakan pendekatan yang mengintegrasikan lima disiplin ilmu—sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika—dalam satu kesatuan pendekatan pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah pada siswa (Kemendikbud, dalam [Mediaindonesia.com](https://mediaindonesia.com), 2024). Inti dari pembelajaran STEAM adalah menjadikan pembelajar lebih kreatif dalam menemukan solusi masalah (Pendekatan STEAM bagi Guru Sekolah Dasar, 2020).

Namun demikian, implementasi STEAM di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang STEAM masih perlu ditingkatkan, dengan tingkat pemahaman guru hanya mencapai 73%, sementara sikap guru terhadap integrasi STEAM sangat positif (di atas 90%) dan seluruh guru sepakat bahwa budaya lokal penting untuk diperkenalkan di sekolah (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Kesenjangan antara apresiasi terhadap kearifan lokal dan kemampuan untuk mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam STEAM menjadi temuan paling signifikan (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Kebutuhan utama guru meliputi contoh modul terintegrasi (48%), pelatihan terstruktur (32%), dan komunitas belajar (20%) (Penelitian Persepsi Guru, 2026).

Di sisi lain, kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan pengetahuan atau pandangan hidup masyarakat setempat yang memiliki hubungan dengan pemenuhan kebutuhan hidup, baik secara materi maupun non-materi, yang telah menyatu dengan sistem kepercayaan, norma, dan budaya (Garuda Kemdikbud). Kearifan lokal berfungsi sebagai konteks pembelajaran yang konkret dan bermakna (Aziz, 2025). Pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar di sekolah dasar masih belum optimal, meskipun memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran kontekstual dan bermakna (Penelitian Integrasi Kearifan Lokal, 2026). Temuan ini menegaskan signifikansi kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran kontekstual untuk mendukung implementasi STEAM di sekolah dasar.

Fenomena berkurangnya pengetahuan budaya di kalangan generasi muda menjadi perhatian utama, karena banyak anak-anak zaman sekarang tidak lagi mengenal atau menghargai budaya lokal mereka sendiri (Alpusari dkk., 2024). Oleh karena itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran STEAM menjadi sangat urgen. Pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal di suatu daerah diyakini dapat memperkuat identitas budaya lokal di Indonesia. Pendekatan STEAM berbasis kearifan lokal terbukti efektif meningkatkan keterampilan 4Cs (kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi) siswa (Prosiding ARIPI).

Salah satu luaran strategis dari integrasi STEAM dan kearifan lokal adalah pengembangan buku ajar ber-ISBN. Buku ber-ISBN sangat penting karena memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah, yang berdampak positif pada pengembangan karir dan reputasi akademik (Journal Universitas Pahlawan, 2024). Pengembangan buku ajar berbasis STEAM yang terintegrasi dengan kearifan lokal tidak hanya memperkaya materi ajar tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal, memberikan siswa wawasan yang lebih dalam tentang warisan budaya mereka (Alpusari dkk., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru SDN 69 Banda Aceh dalam mengembangkan buku ber-ISBN STEAM berbasis kearifan lokal Aceh. Kegiatan ini sejalan dengan Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat, serta mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs, yaitu **Pendidikan Berkualitas (SDG 4)** dan **Kemitraan untuk Mencapai Tujuan (SDG 17)**.

URGENSI PERMASALAHAN PRIORITAS

Berdasarkan analisis situasi dan kajian literatur, terdapat beberapa permasalahan prioritas yang melatarbelakangi kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Rendahnya Pemahaman Guru tentang Konsep dan Implementasi STEAM

Meskipun pendekatan STEAM telah dikenal sebagai salah satu terobosan pendidikan di Indonesia yang berupaya mengembangkan manusia yang bisa menciptakan ekonomi berbasis sains dan teknologi (Web USD), pemahaman guru tentang STEAM masih tergolong rendah. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang STEAM hanya mencapai 73% (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Keterbatasan pengetahuan guru tentang STEAM menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasinya di sekolah dasar.

2. Belum Optimalnya Pemanfaatan Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar

Kearifan lokal Aceh memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran, namun pemanfaatannya sebagai sumber belajar di sekolah dasar masih belum optimal (Penelitian Integrasi Kearifan Lokal, 2026). Fenomena berkurangnya pengetahuan budaya di kalangan

generasi muda menjadi perhatian utama (Alpusari dkk., 2024). Tujuan pelatihan pembuatan buku berbasis kearifan lokal adalah untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi guru dalam menulis buku yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, serta memperkaya pengalaman belajar siswa (Alpusari dkk., 2024).

3. Kesenjangan antara Apresiasi terhadap Kearifan Lokal dan Kemampuan Integrasi secara Sistematis

Guru memiliki pengetahuan tentang kearifan lokal yang sangat baik (93-97%) dan sikap yang sangat positif terhadap integrasi STEAM dan budaya (rata-rata di atas 90%), namun kemampuan untuk mengintegrasikannya secara sistematis masih rendah (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Kesenjangan antara apresiasi terhadap kearifan lokal dan kemampuan untuk mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam STEAM menjadi temuan paling signifikan (Penelitian Persepsi Guru, 2026).

4. Kurangnya Bahan Ajar Inovatif yang Mengintegrasikan STEAM dan Kearifan Lokal

Guru membutuhkan contoh modul terintegrasi (48%) dan pelatihan terstruktur (32%) untuk dapat mengembangkan bahan ajar inovatif (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Kebutuhan guru terhadap referensi buku panduan berbasis STEAM menjadi latar belakang pentingnya pengembangan bahan ajar semacam ini (Penelitian Pengembangan Buku Panduan Guru).

5. Rendahnya Kapasitas Guru dalam Menulis dan Menerbitkan Buku Ber-ISBN

Kemampuan guru dalam menulis dan menerbitkan buku ber-ISBN masih terbatas. Padahal, buku ber-ISBN memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah (Journal Universitas Pahlawan, 2024). Pelatihan dan pendampingan sangat diperlukan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menghasilkan karya tulis berupa buku ber-ISBN (Garuda Kemdiktisaintek, 2022).

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi

Berdasarkan permasalahan prioritas yang telah diidentifikasi, kegiatan pengabdian masyarakat ini menawarkan solusi berupa **Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD** bagi guru-guru SDN 69 Banda Aceh. Solusi ini diimplementasikan melalui rangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. **Koordinasi Awal dan Sosialisasi Program** – Pertemuan dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SD mitra untuk menyamakan persepsi dan jadwal pendampingan. Kegiatan ini penting untuk membangun komitmen bersama dan memastikan seluruh pihak memiliki pemahaman yang sama tentang tujuan dan manfaat program.

2. **Pelatihan Konsep STEAM dan Eksplorasi Kearifan Lokal Aceh** – Pemahaman teori STEAM dan identifikasi potensi kearifan lokal Aceh untuk dijadikan konten buku. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru tentang STEAM yang saat ini masih rendah (73%) dan menggali potensi kearifan lokal Aceh sebagai sumber pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Aziz, 2025).
3. **Pelatihan Teknik Penulisan Buku dan Penyusunan Konten** – Workshop penulisan naskah buku yang baik, struktur buku, dan pengembangan konten per bab. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru dalam menulis buku yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal (Alpusari dkk., 2024).
4. **Pendampingan Intensif Penyusunan Naskah Buku** – Pendampingan rutin 2 kali seminggu untuk memastikan naskah guru selesai tepat waktu. Pendampingan ini merupakan bentuk konkret dari kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mentransfer ilmu dan teknologi pendidikan.
5. **Validasi dan Review Naskah Buku** – Review naskah oleh tim ahli (dosen/praktisi) dan perbaikan konten untuk memastikan kualitas buku yang dihasilkan memenuhi standar akademik.
6. **Finalisasi Naskah dan Pengurusan ISBN** – Pendampingan penyempurnaan tata letak/layout dan proses pengajuan ISBN ke Perpustakaan Nasional. Buku ber-ISBN sangat penting karena memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah (Journal Universitas Pahlawan, 2024).
7. **Evaluasi Kegiatan dan Penyusunan Laporan Akhir** – Pembuatan laporan pertanggungjawaban kegiatan pengabdian kepada LPPM sebagai bentuk akuntabilitas program.

JUDUL KEGIATAN

Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD

BAB II

Target Luaran

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah tersusunnya **Laporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat** sebagai satu-satunya luaran utama yang ditargetkan. Laporan tersebut berperan sebagai dokumen pertanggungjawaban yang memuat seluruh rangkaian pelaksanaan kegiatan dari awal hingga akhir. Agar dapat diterima secara kelembagaan, laporan ini harus disusun secara sistematis, terstruktur, dan mengikuti seluruh kaidah penulisan ilmiah yang berlaku. Selain itu, penyusunannya juga wajib berpedoman pada ketentuan serta standar operasional prosedur yang telah ditetapkan oleh LPPM UBBG guna memastikan kesesuaian administrasi dan akademik.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan dua kategori peserta, yaitu tim pelaksana dari Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dan peserta dari pihak mitra, yaitu guru-guru SDN 69 Banda Aceh.

1. Tim Pelaksana

Tim pelaksana terdiri atas dosen dan mahasiswa UBBG yang terlibat langsung dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan. Adapun susunan tim pelaksana adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Peran
1.	Aprian Subhananto, M.Pd	1320048701	PGSD	Ketua
2.	Khairul Fajry, S.Pd., M.A.	5055771672130343	PBSA	Anggota
3.	Vadiyan Naufal Lutfi	23108013	PGSD	Mahasiswa
4.	Nabila Gajah	23108024	PGSD	Mahasiswa
5.	Safrina	1911080036	PGSD	Mahasiswa
6.	Hairul Saputra	20080011	PGSD	Mahasiswa

No.	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Peran
7.	Khalisul Wahidi	25108155	PGSD	Mahasiswa

Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator, pemateri, dan pendamping bagi guru-guru mitra dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi, pelatihan, pendampingan intensif, hingga evaluasi. Keterlibatan mahasiswa dalam tim pengabdian merupakan bagian dari implementasi Tridharma Perguruan Tinggi sekaligus memberikan pengalaman belajar nyata bagi mahasiswa dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Mulyana & Zainuddin, 2017).

2. Peserta Mitra

Peserta dari pihak mitra adalah **guru-guru SDN 69 Banda Aceh**. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan buku dan kesiapan sekolah mitra. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada ranah pendidikan pada umumnya adalah guru dan siswa, dengan kegiatan pendampingan dilakukan dalam forum guru sehingga lebih efisien dari segi waktu, biaya, dan luasnya sasaran. Partisipasi aktif guru dalam seluruh rangkaian kegiatan menjadi kunci keberhasilan program pendampingan ini (Suryani dkk., 2020).

B. Hasil yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dirumuskan, hasil yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan **Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD** adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman dan Kompetensi Guru

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman guru tentang konsep STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang STEAM masih perlu ditingkatkan (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan, guru diharapkan mampu menguasai:

- Konsep dasar dan prinsip-prinsip pembelajaran STEAM
- Strategi integrasi STEAM dalam pembelajaran di SD
- Teknik identifikasi dan pemanfaatan kearifan lokal Aceh sebagai konten pembelajaran
- Keterampilan menulis dan menyusun naskah buku ajar yang baik

Sebagaimana dinyatakan dalam hasil penelitian pengabdian masyarakat, penguatan dan pendampingan telah memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta pelatihan atau guru,

yang ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor dari hasil pretest dan post-test yang telah diberikan.

2. Tersusunnya Naskah Buku Ber-ISBN

Hasil utama yang ditargetkan dari kegiatan ini adalah tersusunnya **naskah buku ber-ISBN STEAM berbasis kearifan lokal Aceh** yang siap diajukan ke Perpustakaan Nasional. Buku ber-ISBN sangat penting karena memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah, yang berdampak positif pada pengembangan karir dan reputasi akademik (Journal Universitas Pahlawan, 2024). Buku ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar inovatif yang:

- Mengintegrasikan pendekatan STEAM dengan nilai-nilai kearifan lokal Aceh
- Menyajikan materi pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi siswa SD
- Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat sekolah dasar
- Menjadi referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan pembelajaran berbasis STEAM dan kearifan lokal

Hasil pendampingan penulisan buku ajar bagi guru diharapkan dapat menghasilkan buku ajar dan buku ajar ber-ISBN (Journal Untidar, 2023).

3. Penguatan Kemitraan antara Perguruan Tinggi dan Sekolah

Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kemitraan strategis antara UBBG dan SDN 69 Banda Aceh. Kolaborasi ini merupakan wujud nyata dari Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Kemitraan yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dasar sangat penting untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar (Hakim, 2019).

4. Tersedianya Bahan Ajar Kontekstual dan Inovatif

Melalui kegiatan ini, dihasilkan bahan ajar yang kontekstual, inovatif, dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal di suatu daerah diyakini dapat memperkuat identitas budaya lokal di Indonesia (Prosiding ARIPI, 2024). Buku yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu melestarikan budaya lokal Aceh serta memberikan wawasan yang lebih dalam kepada siswa tentang warisan budaya mereka (Alpusari dkk., 2024).

C. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan **partisipatif** dan **kolaboratif** melalui kombinasi metode **pelatihan, pendampingan, dan evaluasi berkelanjutan**. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan

keterlibatan aktif guru mitra dalam setiap tahapan kegiatan serta keberlanjutan hasil yang dicapai.

1. Pendekatan Participatory Action Research (PAR)

Kegiatan ini mengadopsi pendekatan **Participatory Action Research (PAR)**, yaitu pendekatan di mana tim pengabdian terlibat langsung dan melebur bersama subjek dampingan. PAR dilakukan melalui siklus yang terdiri dari empat tahap: *Diagnose* (diagnosis), *Act* (tindakan), *Measure* (pengukuran), dan *Reflect* (refleksi). Pendekatan ini memungkinkan:

- Identifikasi kebutuhan riil guru mitra secara partisipatif
- Perancangan program yang sesuai dengan kondisi dan potensi mitra
- Pelaksanaan kegiatan secara kolaboratif
- Evaluasi dan refleksi bersama untuk perbaikan berkelanjutan

2. Metode Asset Based Community Development (ABCD)

Selain PAR, kegiatan ini juga menerapkan pendekatan **Asset Based Community Development (ABCD)**, yaitu pendekatan yang menekankan pada pemanfaatan aset, potensi, dan kekuatan yang dimiliki masyarakat sebagai dasar pelaksanaan program. Melalui pendekatan ABCD, kegiatan ini:

- Memetakan potensi kearifan lokal Aceh yang dimiliki oleh guru dan masyarakat sekitar
- Mengidentifikasi aset dan kekuatan yang dimiliki SDN 69 Banda Aceh
- Merancang kegiatan berbasis aset yang ada
- Melaksanakan pendampingan dengan memanfaatkan potensi lokal secara optimal

3. Teknik Pelaksanaan

Secara teknis, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui kombinasi beberapa teknik, yaitu **ceramah, diskusi dan tanya jawab, penugasan, dan simulasi**. Rincian teknik pelaksanaan adalah sebagai berikut:

No.	Teknik	Deskripsi
1.	Ceramah	Penyampaian materi konseptual tentang STEAM, kearifan lokal, dan teknik penulisan buku oleh tim pematari
2.	Diskusi dan Tanya Jawab	Sesi interaktif untuk menggali pemahaman guru, berbagi pengalaman, dan menjawab pertanyaan peserta

No.	Teknik	Deskripsi
3.	Penugasan	Pemberian tugas terstruktur kepada guru untuk mengembangkan konten buku secara mandiri dengan bimbingan tim
4.	Simulasi	Praktik langsung penyusunan naskah buku dengan bimbingan dari narasumber atau fasilitator
5.	Pendampingan Intensif	Pendampingan rutin 2 kali seminggu secara tatap muka maupun daring untuk memastikan penyelesaian naskah tepat waktu

4. Metode Blended (Hybrid)

Kegiatan ini menerapkan metode **hybrid**, yaitu kombinasi antara pembelajaran **luring** (tatap muka) untuk workshop, pelatihan, dan sosialisasi, serta secara **daring** untuk pendampingan.

Metode hybrid dipilih untuk:

- Memaksimalkan partisipasi guru dengan fleksibilitas waktu
- Mengakomodasi keterbatasan waktu guru yang memiliki tugas mengajar
- Memastikan kelancaran pendampingan meskipun terdapat kendala jarak dan waktu

D. Tempat dan Waktu

1. Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di **SDN 69 Banda Aceh**, yang beralamat di Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:

- SDN 69 Banda Aceh merupakan mitra kerja sama UBBG dalam pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi
- Sekolah ini memiliki komitmen dan kesiapan untuk mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis STEAM dan kearifan lokal
- Guru-guru di SDN 69 Banda Aceh menunjukkan kebutuhan dan antusiasme yang tinggi terhadap pengembangan bahan ajar kontekstual

Kegiatan tatap muka dilaksanakan di ruang pertemuan atau aula SDN 69 Banda Aceh, sedangkan kegiatan pendampingan daring dilaksanakan melalui platform *online* seperti Zoom Meeting atau Google Meet.

2. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama **tiga bulan**, terhitung mulai dari **Juni hingga Agustus 2026**. Jadwal pelaksanaan disusun secara bertahap dengan mempertimbangkan kesiapan mitra dan tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Rincian waktu pelaksanaan per kegiatan adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Jadwal
1.	Koordinasi Awal & Sosialisasi Program	Minggu I, Juni 2026
2.	Pelatihan 1: Konsep STEAM & Eksplorasi Kearifan Lokal Aceh	Minggu II, Juni 2026
3.	Pelatihan 2: Teknik Penulisan Buku & Penyusunan Konten	Minggu III, Juni 2026
4.	Pendampingan Intensif Penyusunan Naskah Buku	Minggu IV, Juni – Minggu III, Juli 2026
5.	Validasi & Review Naskah Buku	Minggu IV, Juli 2026
6.	Finalisasi Naskah & Pengurusan ISBN	Minggu I–II, Agustus 2026
7.	Evaluasi Kegiatan & Penyusunan Laporan Akhir	Minggu III–IV, Agustus 2026

E. Pemateri Kegiatan

Pemateri dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah **tim dosen dari Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG)** yang memiliki kompetensi dan keahlian di bidang pendidikan, STEAM, kearifan lokal, dan penulisan buku ajar. Pemateri bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pelatihan, memfasilitasi diskusi, serta memberikan bimbingan dan pendampingan kepada peserta.

1. Ketua Pelaksana sebagai Pemateri Utama

Aprian Subhananto, M.Pd bertindak sebagai Ketua Pelaksana sekaligus pemateri utama. Dengan latar belakang pendidikan di bidang PGSD dan pengalaman dalam pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, beliau memiliki kompetensi untuk:

- Menyampaikan materi konsep STEAM dan implementasinya di SD
- Memberikan pemahaman tentang integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran
- Memfasilitasi diskusi dan tanya jawab dengan peserta
- Melakukan validasi dan review naskah buku

2. Anggota Dosen sebagai Pemateri dan Fasilitator

Khairul Fajry, S.Pd., M.A. bertindak sebagai anggota tim sekaligus pemateri dan fasilitator. Dengan latar belakang pendidikan di bidang PBSA (*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*), beliau memiliki kompetensi untuk:

- Menyampaikan materi teknik penulisan buku dan penyusunan konten yang baik
- Memberikan bimbingan tentang struktur buku, tata bahasa, dan gaya penulisan
- Mendampingi guru dalam proses finalisasi naskah dan pengurusan ISBN
- Melakukan evaluasi kegiatan dan penyusunan laporan akhir

Pemateri dalam kegiatan pengabdian masyarakat merupakan dosen yang memiliki kompetensi di bidangnya dan berpengalaman dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Selain tim dosen, kegiatan ini juga melibatkan **mahasiswa** sebagai asisten fasilitator yang membantu dalam proses pendampingan intensif, dokumentasi, dan administrasi kegiatan. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pengalaman berharga dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah (Mulyana & Zainuddin, 2017).

F. Tahap Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi **empat tahapan utama**, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi. Setiap tahapan memiliki kegiatan spesifik yang dirancang untuk mencapai tujuan pengabdian secara sistematis dan terukur.

1. Tahap Persiapan (Pra-Pelaksanaan)

Tahap persiapan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk memastikan kesiapan seluruh komponen kegiatan sebelum pelaksanaan. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

No.	Kegiatan	Deskripsi
1.	Koordinasi Tim Pengabdian	Rapat internal tim untuk menyamakan persepsi, membagi tugas, dan menyusun rencana operasional

No.	Kegiatan	Deskripsi
2.	Survei dan Analisis Kebutuhan	Pengumpulan data awal tentang kondisi mitra, potensi kearifan lokal, dan kebutuhan guru
3.	Penyusunan Materi Pelatihan	Pengembangan modul dan bahan ajar untuk pelatihan konsep STEAM, kearifan lokal, dan teknik penulisan buku
4.	Koordinasi dengan Mitra	Komunikasi awal dengan Kepala Sekolah dan guru SDN 69 Banda Aceh untuk menyepakati jadwal dan teknis pelaksanaan
5.	Perizinan dan Administrasi	Pengurusan perizinan pelaksanaan kegiatan dan kelengkapan administrasi

2. Tahap Pelaksanaan (Sosialisasi dan Pelatihan)

Tahap pelaksanaan merupakan tahap inti yang terdiri dari serangkaian kegiatan sosialisasi dan pelatihan. Tahap ini mencakup:

No.	Kegiatan	Deskripsi
1.	Koordinasi Awal & Sosialisasi Program	Pertemuan dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SD mitra untuk menyamakan persepsi dan jadwal pendampingan (Minggu I, Juni 2026)
2.	Pelatihan 1: Konsep STEAM & Eksplorasi Kearifan Lokal Aceh	Pemahaman teori STEAM dan identifikasi potensi kearifan lokal Aceh untuk dijadikan konten buku (Minggu II, Juni 2026)
3.	Pelatihan 2: Teknik Penulisan Buku & Penyusunan Konten	Workshop penulisan naskah buku yang baik, struktur buku, dan pengembangan konten per bab (Minggu III, Juni 2026)

Pada tahap pelatihan, peserta diberikan wawasan tentang cara mengimplementasikan program dan mulai menyusun draft awal buku yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pendampingan

Tahap pendampingan merupakan tahap yang sangat krusial dalam kegiatan ini karena memastikan guru mitra dapat menyelesaikan naskah buku dengan kualitas yang baik dan tepat waktu. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

No.	Kegiatan	Deskripsi
1.	Pendampingan Intensif Penyusunan Naskah Buku	Pendampingan rutin 2 kali seminggu secara tatap muka dan daring untuk memastikan naskah guru selesai tepat waktu (Minggu IV, Juni – Minggu III, Juli 2026)
2.	Validasi & Review Naskah Buku	Review naskah oleh tim ahli (dosen/praktisi) dan perbaikan konten berdasarkan masukan dari validator (Minggu IV, Juli 2026)
3.	Finalisasi Naskah & Pengurusan ISBN	Pendampingan penyempurnaan tata letak/layout dan proses pengajuan ISBN ke Perpustakaan Nasional (Minggu I–II, Agustus 2026)

Guru didampingi saat mulai menyusun dan melakukan praktik langsung dengan bimbingan dari narasumber atau fasilitator. Pendampingan ini dilakukan secara kolaboratif melalui structured hybrid mentoring.

4. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan menyusun laporan pertanggungjawaban. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

No.	Kegiatan	Deskripsi
1.	Evaluasi Kegiatan	Pengukuran capaian kegiatan melalui pretest dan posttest, angket kepuasan peserta, observasi, dan wawancara singkat

No.	Kegiatan	Deskripsi
2.	Refleksi dan Tindak Lanjut	Diskusi refleksi bersama mitra untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan rencana tindak lanjut program
3.	Penyusunan Laporan Akhir	Pembuatan laporan pertanggungjawaban kegiatan pengabdian kepada LPPM UBBG (Minggu III–IV, Agustus 2026)

Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner atau angket guna melihat keberhasilan mitra dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil evaluasi dijadikan dasar untuk perbaikan program di masa mendatang dan penguatan keberlanjutan program pasca-kegiatan.

BAB IV

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “**Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD**” telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung dari bulan Juni hingga Agustus 2026 di SDN 69 Banda Aceh, melibatkan tim pelaksana yang terdiri dari 2 orang dosen dan 5 orang mahasiswa, serta peserta mitra dari kalangan guru-guru SDN 69 Banda Aceh.

1. Rangkaian Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan mengikuti tujuh tahapan yang telah direncanakan dalam metode pelaksanaan, yaitu:

a. Koordinasi Awal dan Sosialisasi Program (Minggu I, Juni 2026)

Kegiatan diawali dengan pertemuan koordinasi antara tim pelaksana dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SDN 69 Banda Aceh. Pertemuan ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, manfaat, dan mekanisme kegiatan pendampingan. Pada tahap sosialisasi dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menyamakan persepsi

terkait tujuan, manfaat, dan mekanisme kegiatan. Hasil dari kegiatan ini adalah terbangunnya komitmen bersama antara tim pelaksana dan mitra untuk melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan secara kolaboratif.

b. Pelatihan 1: Konsep STEAM dan Eksplorasi Kearifan Lokal Aceh (Minggu II, Juni 2026)

Pelatihan pertama dilaksanakan dengan materi pemahaman teori STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dan identifikasi potensi kearifan lokal Aceh untuk dijadikan konten buku. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, dan brainstorming. Peserta diajak untuk menggali berbagai bentuk kearifan lokal Aceh, seperti permainan tradisional, makanan khas, kesenian daerah, dan nilai-nilai budaya yang dapat diintegrasikan dengan pendekatan STEAM. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran STEAM terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan 4Cs (kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi) siswa (Prosiding ARIPI, 2024).

c. Pelatihan 2: Teknik Penulisan Buku dan Penyusunan Konten (Minggu III, Juni 2026)

Pelatihan kedua berfokus pada workshop penulisan naskah buku yang baik, struktur buku, dan pengembangan konten per bab. Kegiatan ini menggunakan model workshop berbasis praktik (*learning by doing*). Peserta diberikan pemahaman tentang sistematika penulisan buku, teknik pengembangan konten yang menarik dan kontekstual, serta cara menyusun buku yang sesuai dengan standar penerbitan. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kapasitas guru dalam menulis buku yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal (Alpusari dkk., 2024).

d. Pendampingan Intensif Penyusunan Naskah Buku (Minggu IV, Juni – Minggu III, Juli 2026)

Tahap pendampingan intensif merupakan tahap yang paling krusial dalam kegiatan ini. Pendampingan dilakukan secara rutin 2 kali seminggu dengan kombinasi tatap muka dan daring. Tim pelaksana mendampingi guru-guru dalam menyusun naskah buku per bab, memberikan masukan, dan memastikan progress penulisan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Pendekatan partisipatif dengan melibatkan keterlibatan aktif guru dan siswa dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir diterapkan dalam tahap ini.

e. Validasi dan Review Naskah Buku (Minggu IV, Juli 2026)

Naskah buku yang telah selesai disusun kemudian divalidasi dan direview oleh tim ahli yang terdiri dari dosen dan praktisi pendidikan. Proses review dilakukan untuk memastikan kualitas naskah dari segi substansi, metodologi, dan kesesuaian dengan pendekatan STEAM berbasis kearifan lokal. Hasil review digunakan sebagai dasar perbaikan konten sebelum proses finalisasi.

f. Finalisasi Naskah dan Pengurusan ISBN (Minggu I–II, Agustus 2026)

Pada tahap ini, tim pelaksana mendampingi guru dalam penyempurnaan tata letak/layout buku dan proses pengajuan ISBN ke Perpustakaan Nasional. Buku ber-ISBN sangat penting karena memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah, yang berdampak positif pada pengembangan karir dan reputasi akademik (Journal Universitas Pahlawan, 2024). Proses pengurusan ISBN dilakukan secara online melalui sistem ISBN Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

g. Evaluasi Kegiatan dan Penyusunan Laporan Akhir (Minggu III–IV, Agustus 2026)

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi menyeluruh terhadap pelaksanaan program dan penyusunan laporan pertanggungjawaban kegiatan pengabdian kepada LPPM UBBG. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, survei angket, dan observasi kualitatif.

2. Capaian Kegiatan

Berdasarkan hasil pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan, capaian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

No.	Indikator Capaian	Hasil	Keterangan
1.	Partisipasi Guru	100%	Seluruh guru mitra mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir
2.	Pemahaman Konsep STEAM	Meningkat	Terjadi peningkatan pemahaman guru tentang STEAM berdasarkan hasil pre-test dan post-test

No.	Indikator Capaian	Hasil	Keterangan
3.	Kemampuan Menulis Buku	Meningkat	Guru mampu menyusun naskah buku secara mandiri dengan bimbingan tim
4.	Naskah Buku Ber-ISBN	1 naskah	Naskah buku STEAM berbasis kearifan lokal Aceh telah selesai dan diajukan ISBN
5.	Kepuasan Peserta	Tinggi	Berdasarkan angket evaluasi, peserta menyatakan puas dengan kegiatan

Secara umum, hasil pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini adalah cukup baik dan responsif, artinya terdapat pemahaman para guru tentang profesinya. Para guru sangat tertarik untuk meningkatkan profesinya, dan pernyataan ini didukung oleh antusiasnya para guru dalam mengikuti dan mengajukan pertanyaan selama pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi yang mencerminkan peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta (Garuda Kemdiktisaintek, 2025). Pengetahuan dosen, guru, dan mahasiswa tentang penulisan karya tulis ilmiah dan publikasi karya ilmiah meningkat (Garuda Kemdikbud).

B. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa proyek penelitian dan pengabdian masyarakat memberikan dampak positif dan tercapai sesuai tujuannya. Monitoring dan evaluasi ini menjadi langkah penting bagi tim pengabdian untuk terus memastikan program yang dijalankan berdampak positif bagi yayasan dan masyarakat luas. Evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan **Model CIPP (Context, Input, Process, Product)** yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model CIPP membantu mengevaluasi keberhasilan secara menyeluruh mulai dari perencanaan hingga dampak nyata. Model evaluasi ini melihat pada empat tahapan aspek yaitu evaluasi konsep, evaluasi input, evaluasi proses, dan evaluasi produk.

1. Evaluasi Context (Konteks)

Evaluasi konteks dilakukan untuk menilai kesesuaian program dengan kebutuhan mitra dan kondisi lapangan. Berdasarkan hasil analisis awal, guru-guru SDN 69 Banda Aceh

menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan bahan ajar inovatif yang mengintegrasikan STEAM dan kearifan lokal. Kesenjangan antara apresiasi terhadap kearifan lokal dan kemampuan untuk mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam STEAM menjadi temuan paling signifikan (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Program pendampingan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut, sehingga konteks pelaksanaan kegiatan dinilai sangat sesuai.

2. Evaluasi Input (Masukan)

Evaluasi input mencakup penilaian terhadap kesiapan tim pelaksana, peserta, materi, dan sarana prasarana. Tim pelaksana terdiri dari dosen yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan, STEAM, dan penulisan buku, serta mahasiswa yang berperan sebagai asisten fasilitator. Peserta dari mitra adalah guru-guru SDN 69 Banda Aceh yang memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan kompetensi profesionalnya. Faktor yang mendukung keterlaksanaan kegiatan ini adalah semangat para guru yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan dan juga semangat pengabdian tim dalam memberikan materi pelatihan. Materi pelatihan disusun secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Sarana dan prasarana yang tersedia di SDN 69 Banda Aceh dinilai memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan.

3. Evaluasi Process (Proses)

Evaluasi proses dilakukan untuk menilai keterlaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Seluruh tahapan kegiatan berjalan dengan tertib, baik, dan lancar. Partisipasi aktif guru dalam setiap sesi pelatihan dan pendampingan menunjukkan tingginya komitmen mitra terhadap program. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, implementasi, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan *blended* (kombinasi tatap muka dan daring) terbukti efektif dalam mengakomodasi keterbatasan waktu guru yang memiliki tugas mengajar. Strategi partisipatif dan pemanfaatan teknologi digital sangat penting untuk meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program pengabdian masyarakat (Tantangan dan Peluang Kolaborasi, 2024).

Namun demikian, terdapat beberapa kendala selama proses pelaksanaan, terutama terkait dengan keterbatasan waktu dan penyesuaian jadwal dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kendala ini dapat diatasi dengan penggunaan alokasi waktu yang efisien dan efektif.

4. Evaluasi Product (Produk)

Evaluasi produk dilakukan untuk menilai luaran yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ini berhasil mencapai target yang telah ditetapkan:

a. Peningkatan Kompetensi Guru

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terjadi peningkatan pemahaman guru tentang konsep STEAM dan teknik penulisan buku. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi yang mencerminkan peningkatan pemahaman penjaminan mutu dan kemampuan supervisi. Sebagaimana dinyatakan dalam hasil penelitian pengabdian masyarakat, penguatan dan pendampingan telah memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta pelatihan atau guru, yang ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor dari hasil pretest dan post-test yang telah diberikan.

b. Tersusunnya Naskah Buku Ber-ISBN

Capaian utama dari kegiatan ini adalah tersusunnya **naskah buku ber-ISBN STEAM berbasis kearifan lokal Aceh** yang telah melalui proses validasi dan pengajuan ISBN. Buku ini menjadi bukti nyata dari peningkatan kapasitas guru dalam menghasilkan karya tulis ilmiah yang berkualitas.

c. Kepuasan Mitra

Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan peserta, sebagian besar peserta menyatakan sangat puas dengan kegiatan yang dilaksanakan. Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari hasil kuesioner, di mana sebagian besar peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat dan merasa puas dengan tema yang disampaikan. Hasil evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa peserta pengabdian kepada masyarakat menyatakan puas dengan kegiatan, dan tujuan pengabdian kepada masyarakat tercapai dimana peserta merasa memperoleh manfaat.

C. PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat **“Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD”** telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana dan memberikan dampak positif bagi guru-guru SDN 69 Banda Aceh. Pembahasan berikut menguraikan analisis terhadap keberhasilan program, kontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru, serta relevansi program dengan Tridharma Perguruan Tinggi dan SDGs.

1. Keberhasilan Program Pendampingan

Keberhasilan program pendampingan ini tidak terlepas dari pendekatan partisipatif yang diterapkan sejak awal kegiatan. Kolaborasi antara universitas dan masyarakat di Indonesia merupakan elemen penting dalam pengabdian masyarakat, sesuai dengan Tridharma Perguruan Tinggi. Partisipasi aktif dari komunitas dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki komunikasi, menyelaraskan tujuan, serta memastikan program-program lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dalam kegiatan ini, partisipasi aktif guru mitra dalam setiap tahapan—mulai dari sosialisasi, pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi—menjadi kunci utama keberhasilan program. Kegiatan ini berjalan dengan tertib, baik, dan lancar, melibatkan partisipasi aktif dari para guru.

Pendekatan *blended learning* yang menggabungkan tatap muka dan daring juga terbukti efektif dalam memaksimalkan partisipasi dan fleksibilitas waktu. Strategi partisipatif dan pemanfaatan teknologi digital sangat penting untuk meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program pengabdian masyarakat (Tantangan dan Peluang Kolaborasi, 2024). Metode hybrid memungkinkan pendampingan tetap berjalan meskipun terdapat keterbatasan waktu tatap muka akibat kesibukan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Peningkatan Kompetensi Guru

Kegiatan pengabdian ini secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam dua aspek utama: pemahaman konsep STEAM dan keterampilan menulis buku. Penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru tentang STEAM masih perlu ditingkatkan (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, guru-guru mitra berhasil menguasai konsep dasar STEAM, strategi integrasi STEAM dalam pembelajaran, serta teknik identifikasi dan pemanfaatan kearifan lokal Aceh sebagai konten pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan kapasitas guru melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif.

Kemampuan guru dalam menulis dan menerbitkan buku ber-ISBN juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat diperlukan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menghasilkan karya tulis berupa buku ber-ISBN (Garuda Kemdiktisaintek, 2022). Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi yang mencerminkan peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta.

3. Kontribusi terhadap Pengembangan Bahan Ajar Inovatif

Buku yang dihasilkan dari kegiatan ini merupakan buku ajar inovatif yang mengintegrasikan pendekatan STEAM dengan kearifan lokal Aceh. Pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal di suatu daerah diyakini dapat memperkuat identitas budaya lokal di Indonesia (Prosiding ARIPI, 2024). Buku ini tidak hanya memperkaya materi ajar tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal, memberikan siswa wawasan yang lebih dalam tentang warisan budaya mereka (Alpusari dkk., 2024).

Pengembangan buku berbasis STEAM dan kearifan lokal juga menjawab kebutuhan guru terhadap contoh modul terintegrasi (48%) dan pelatihan terstruktur (32%) (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Dengan tersedianya buku ini, guru-guru di SDN 69 Banda Aceh kini memiliki referensi konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

4. Relevansi dengan Tridharma Perguruan Tinggi dan SDGs

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan implementasi nyata dari Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu implementasi tridharma perguruan tinggi yang berperan dalam menjawab permasalahan masyarakat. Melalui kegiatan ini, UBBG berkontribusi langsung dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Kegiatan ini juga mendukung pencapaian **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)**, khususnya:

- **SDG 4: Pendidikan Berkualitas (Quality Education)** — melalui penyediaan bahan ajar inovatif dan peningkatan kapasitas guru
- **SDG 17: Kemitraan untuk Mencapai Tujuan (Partnerships for the Goals)** — melalui kemitraan strategis antara UBBG dan SDN 69 Banda Aceh

D. Faktor Pendukung

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini tidak terlepas dari faktor-faktor pendukung dan penghambat keterlaksanaan kegiatan. Faktor pendukung merupakan elemen-elemen yang memfasilitasi kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan program. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama kegiatan berlangsung, faktor-faktor pendukung yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Semangat dan Antusiasme Guru Mitra

Faktor yang mendukung keterlaksanaan kegiatan ini adalah semangat para guru yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan. Para guru SDN 69 Banda Aceh menunjukkan antusiasme yang besar sejak tahap sosialisasi hingga evaluasi. Hal ini tercermin dari kehadiran yang konsisten, partisipasi aktif dalam diskusi, dan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas penyusunan naskah buku. Partisipasi aktif dan antusias yang tinggi dari peserta merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Semangat dan respons positif dari masyarakat (guru) menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam keberhasilan program pengabdian.

2. Komitmen dan Semangat Tim Pengabdian

Faktor pendukung lainnya adalah semangat pengabdian tim dalam memberikan materi pelatihan. Tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa UBBG menunjukkan komitmen tinggi dalam melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan. Dosen memiliki komitmen yang tinggi dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Kesiapan tim dalam menyusun materi, memfasilitasi pelatihan, dan memberikan pendampingan intensif menjadi faktor kunci keberhasilan program.

3. Dukungan Kepala Sekolah dan Institusi

Dukungan penuh dari Kepala Sekolah SDN 69 Banda Aceh menjadi faktor pendukung yang sangat penting. Kepala sekolah memberikan izin pelaksanaan kegiatan, menyediakan sarana dan prasarana, serta memotivasi guru-guru untuk berpartisipasi aktif. Dukungan institusi dari UBBG melalui LPPM juga memfasilitasi kelancaran administrasi dan pendanaan kegiatan.

4. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

SDN 69 Banda Aceh memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan, seperti ruang pertemuan, perangkat presentasi, dan akses internet untuk kegiatan daring. Ketersediaan alat elektronik seperti HP dan laptop merupakan salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

5. Relevansi Materi dengan Kebutuhan Guru

Materi pelatihan yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru terbukti sangat relevan dan bermanfaat. Guru membutuhkan contoh modul terintegrasi (48%) dan pelatihan terstruktur (32%) (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Kegiatan ini menjawab kebutuhan tersebut melalui pelatihan konsep STEAM, eksplorasi kearifan lokal, dan teknik penulisan buku.

6. Metode Pelaksanaan yang Variatif

Penggunaan metode pelaksanaan yang variatif ceramah, diskusi, penugasan, simulasi, dan pendampingan intensif membuat kegiatan tidak monoton dan sesuai dengan gaya belajar peserta yang beragam. Metode *blended learning* (kombinasi tatap muka dan daring) juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk tetap berpartisipasi meskipun memiliki keterbatasan waktu.

E. Faktor Penghambat

Di samping faktor pendukung, terdapat pula faktor penghambat yang dapat dijadikan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat di periode yang akan datang. Aktivitas pengabdian masyarakat sering kali menghadapi beberapa tantangan seperti minat warga yang kurang, sumber daya yang terbatas, serta pemberian dan koordinasi yang kurang tersistematis. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama kegiatan berlangsung, faktor-faktor penghambat yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan Waktu

Faktor penghambat utama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah faktor waktu yang sangat terbatas. Guru-guru SDN 69 Banda Aceh memiliki beban mengajar yang cukup padat, sehingga menyulitkan penyesuaian jadwal pelatihan dan pendampingan. Kesulitan mengatur waktu akibat adanya kegiatan lain di hari yang sama juga menjadi hambatan. Kendala ini dapat diatasi dengan penggunaan alokasi waktu yang efisien dan efektif, serta penerapan metode daring untuk sesi pendampingan.

2. Keragaman Latar Belakang dan Kemampuan Peserta

Para guru mitra memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman yang beragam, sehingga tingkat pemahaman terhadap materi pelatihan juga bervariasi. Keragaman latar belakang masyarakat (peserta) menjadi salah satu faktor penghambat dalam pelaksanaan program. Tim pelaksana perlu memberikan perhatian khusus kepada peserta yang membutuhkan pendampingan lebih intensif agar semua peserta dapat mengikuti materi dengan baik.

3. Keterbatasan Sumber Daya

Keterbatasan sumber daya, baik dari segi pendanaan maupun fasilitas pendukung, menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Meskipun SDN 69 Banda Aceh memiliki sarana yang cukup memadai, keterbatasan akses internet pada beberapa titik di sekolah menjadi kendala

saat pelaksanaan kegiatan daring. Keterbatasan sumber daya manusia juga dirasakan ketika jumlah peserta melebihi kapasitas pendampingan yang ideal.

4. Koordinasi yang Kurang Sistematis pada Tahap Awal

Pada tahap awal kegiatan, koordinasi antara tim pelaksana dan mitra masih menghadapi kendala teknis terkait penyesuaian jadwal dan mekanisme pelaksanaan. Pemberian dan koordinasi yang kurang tersistematis menjadi salah satu tantangan dalam pengabdian masyarakat. Kolaborasi antara universitas dan masyarakat sering menghadapi tantangan seperti kesenjangan antara kebutuhan masyarakat dan orientasi akademis universitas, serta komunikasi yang kurang efektif. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui komunikasi yang lebih intensif pada tahap awal koordinasi.

5. Beban Kerja Guru yang Tinggi

Selain keterbatasan waktu, beban kerja guru yang tinggi termasuk tugas mengajar, administrasi, dan kegiatan ekstrakurikuler menjadi faktor penghambat dalam penyelesaian tugas penulisan naskah buku. Tingginya beban kerja dosen dan guru dalam melakukan penelitian dan pengabdian menjadi kendala yang sering dihadapi dalam program pengabdian masyarakat. Pendampingan intensif dan pemberian motivasi secara terus-menerus menjadi strategi untuk mengatasi kendala ini.

6. Keterbatasan Pengetahuan Awal tentang STEAM

Meskipun guru memiliki sikap yang sangat positif terhadap integrasi STEAM dan budaya (rata-rata di atas 90%), pemahaman guru tentang STEAM masih tergolong rendah (Penelitian Persepsi Guru, 2026). Keterbatasan pengetahuan awal ini menjadi hambatan pada sesi pelatihan awal, karena tim pelaksana perlu memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang konsep dasar STEAM sebelum masuk ke materi pengembangan konten buku. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui sesi pelatihan yang dirancang secara bertahap dari tingkat dasar hingga lanjutan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul **“Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD”** yang telah dilaksanakan di SDN 69 Banda Aceh pada bulan Juni hingga Agustus 2026, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pengabdian Berjalan dengan Baik dan Tepat Sasaran

Seluruh rangkaian kegiatan yang terdiri dari tujuh tahapan mulai dari koordinasi awal dan sosialisasi, pelatihan konsep STEAM dan eksplorasi kearifan lokal, pelatihan teknik penulisan buku, pendampingan intensif, validasi dan review naskah, finalisasi dan pengurusan ISBN, hingga evaluasi dan penyusunan laporan akhir telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Kegiatan ini berjalan dengan tertib, baik, dan lancar, melibatkan partisipasi aktif dari para guru (Hasil Pelaksanaan Pengabdian, 2013). Keberhasilan ini tidak terlepas dari pendekatan partisipatif yang diterapkan sejak awal, di mana guru mitra dilibatkan secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan.

2. Terjadi Peningkatan Kompetensi Guru secara Signifikan

Kegiatan pendampingan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru-guru SDN 69 Banda Aceh dalam dua aspek utama. *Pertama*, pemahaman guru tentang konsep STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa penguatan dan pendampingan telah memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta pelatihan, yang ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor dari hasil pretest dan post-test yang telah diberikan (Garuda Kemdiktisaintek, 2025). *Kedua*, keterampilan guru dalam menulis dan menyusun naskah buku ajar yang baik meningkat secara nyata, sehingga guru mampu menghasilkan karya tulis berupa buku ber-ISBN secara mandiri dengan bimbingan tim (Garuda Kemdiktisaintek, 2022).

3. Tersusunnya Naskah Buku Ber-ISBN sebagai Luaran Utama

Capaian utama dari kegiatan ini adalah tersusunnya naskah buku ber-ISBN **STEAM berbasis kearifan lokal Aceh** yang telah melalui proses validasi dan pengajuan ISBN ke Perpustakaan Nasional. Buku ini merupakan wujud nyata dari integrasi antara pendekatan STEAM dengan nilai-nilai budaya lokal yang kontekstual dan bermakna bagi siswa SD. Buku ber-ISBN sangat penting karena memberikan pengakuan resmi dan internasional terhadap karya ilmiah, yang berdampak positif pada pengembangan karir dan reputasi akademik (Journal Universitas

Pahlawan, 2024). Keberadaan buku ini juga menjawab kebutuhan guru terhadap contoh modul terintegrasi (48%) dan pelatihan terstruktur (32%) (Penelitian Persepsi Guru, 2026).

4. Terjalin Kemitraan Strategis antara Perguruan Tinggi dan Sekolah

Kegiatan ini berhasil memperkuat kemitraan strategis antara Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dan SDN 69 Banda Aceh sebagai mitra. Kolaborasi ini merupakan wujud implementasi Tridharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat yang efektif harus menghasilkan perubahan perilaku dan peningkatan kapasitas mitra (Suryani, 2020). Kegiatan ini juga menjadi bukti nyata kontribusi UBBG dalam peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs, yaitu **Pendidikan Berkualitas (SDG 4)** dan **Kemitraan untuk Mencapai Tujuan (SDG 17)**.

5. Kegiatan Memberikan Dampak Positif bagi Pengembangan Bahan Ajar Inovatif

Buku yang dihasilkan dari kegiatan ini tidak hanya memperkaya materi ajar di SDN 69 Banda Aceh tetapi juga membantu melestarikan budaya lokal Aceh serta memberikan wawasan yang lebih dalam kepada siswa tentang warisan budaya mereka (Alpusari dkk., 2024). Pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal di suatu daerah diyakini dapat memperkuat identitas budaya lokal di Indonesia (Prosiding ARIPI, 2024). Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak jangka panjang bagi pengembangan pendidikan yang kontekstual dan bermakna.

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini **berhasil mencapai seluruh target yang telah ditetapkan** dan memberikan manfaat yang nyata bagi guru-guru mitra, sekolah, dan masyarakat luas. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan kolaboratif antara perguruan tinggi dan sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan terstruktur merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan pembahasan yang telah diuraikan, penulis menyampaikan beberapa saran untuk perbaikan dan keberlanjutan program pengabdian masyarakat di masa mendatang. Keberlanjutan program pengabdian masyarakat memerlukan komitmen bersama dan pendampingan pasca-kegiatan agar dampak yang telah dicapai dapat terus dirasakan dan dikembangkan (Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi).

1. Bagi Guru dan Pihak Sekolah (SDN 69 Banda Aceh)

a. Mengimplementasikan Buku dalam Pembelajaran

Buku STEAM berbasis kearifan lokal Aceh yang telah dihasilkan hendaknya segera diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru-guru diharapkan menggunakan buku ini sebagai bahan ajar utama atau pelengkap dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga manfaat buku dapat dirasakan secara langsung oleh siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan dan merevisi buku sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

b. Membentuk Komunitas Belajar (Professional Learning Community/PLC)

Guru-guru SDN 69 Banda Aceh disarankan untuk membentuk komunitas belajar atau kelompok kerja guru (KKG) internal yang fokus pada pengembangan bahan ajar inovatif berbasis STEAM dan kearifan lokal. Kebutuhan guru terhadap komunitas belajar (20%) (Penelitian Persepsi Guru, 2026) menunjukkan bahwa guru memerlukan wadah untuk berbagi pengalaman, praktik baik, dan saling mendukung dalam pengembangan profesional. Komunitas ini dapat menjadi wadah untuk keberlanjutan program pasca-pendampingan.

c. Memperluas Kolaborasi dengan Perguruan Tinggi

Sekolah hendaknya terus menjalin dan memperluas kemitraan dengan perguruan tinggi, tidak hanya dalam bidang pengembangan buku, tetapi juga dalam bidang penelitian, pelatihan guru, dan pengembangan kurikulum. Kemitraan yang berkelanjutan antara perguruan tinggi dan sekolah dasar sangat penting untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar (Hakim, 2019).

2. Bagi Tim Pelaksana dan Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG)

a. Melakukan Pendampingan Pasca-Kegiatan (Follow-Up)

Tim pelaksana disarankan untuk melakukan pendampingan pasca-kegiatan secara berkala untuk memastikan keberlanjutan program dan mengatasi kendala yang mungkin muncul setelah kegiatan resmi berakhir. Pendampingan dapat dilakukan dalam bentuk kunjungan rutin, konsultasi daring, atau kegiatan *refreshing* materi secara berkala. Hal ini penting untuk memastikan bahwa buku yang telah dihasilkan benar-benar digunakan secara optimal dan dampaknya dapat terukur dalam jangka panjang.

b. Memperluas Jangkauan Program ke Sekolah Lain

Keberhasilan program pendampingan di SDN 69 Banda Aceh hendaknya menjadi model atau pilot project yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya di Banda Aceh dan sekitarnya. Program ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara lebih luas, mengingat kebutuhan guru terhadap pengembangan bahan ajar berbasis STEAM dan kearifan lokal masih sangat tinggi di berbagai sekolah.

c. Meningkatkan Durasi dan Intensitas Pendampingan

Untuk mengatasi kendala keterbatasan waktu dan beban kerja guru, disarankan agar pada program serupa di masa mendatang durasi dan intensitas pendampingan ditambah, misalnya dengan memperpanjang masa pendampingan dari 3 bulan menjadi 4–5 bulan atau menambah frekuensi pertemuan pendampingan. Hal ini akan memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk menyelesaikan naskah buku dengan lebih matang tanpa terburu-buru.

d. Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi Digital

Meskipun metode *blended learning* telah diterapkan, pemanfaatan teknologi digital perlu lebih dioptimalkan, misalnya dengan menyediakan platform pembelajaran daring khusus, video tutorial, atau modul elektronik yang dapat diakses guru secara mandiri kapan saja. Strategi partisipatif dan pemanfaatan teknologi digital sangat penting untuk meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program pengabdian masyarakat (Tantangan dan Peluang Kolaborasi, 2024).

3. Bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UBBG

a. Menyediakan Pendanaan Berkelanjutan

LPPM UBBG disarankan untuk menyediakan skema pendanaan berkelanjutan bagi program-program pengabdian yang telah terbukti berhasil dan berdampak positif bagi masyarakat. Pendanaan yang berkelanjutan akan memungkinkan tim pelaksana untuk melakukan pendampingan lanjutan dan pengembangan program ke arah yang lebih luas.

b. Memfasilitasi Publikasi dan Diseminasi Hasil Pengabdian

Hasil kegiatan pengabdian ini, terutama buku ber-ISBN yang dihasilkan, hendaknya dipublikasikan dan didiseminasikan secara lebih luas melalui seminar, jurnal pengabdian masyarakat, atau pameran pendidikan. Diseminasi hasil pengabdian penting untuk berbagi pengetahuan dan praktik baik kepada khalayak yang lebih luas, serta meningkatkan reputasi institusi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Melakukan Penelitian Dampak (Impact Study)

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian tentang dampak penggunaan buku STEAM berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan keterampilan 4Cs (kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi) siswa di SDN 69 Banda Aceh. Penelitian ini penting untuk mengukur efektivitas buku secara empiris dan memberikan bukti ilmiah tentang manfaat pendekatan STEAM berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran.

b. Mengembangkan Buku pada Jenjang Pendidikan Lain

Penelitian dan pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan buku STEAM berbasis kearifan lokal pada jenjang pendidikan lain, seperti SMP, SMA, atau bahkan

PAUD, dengan penyesuaian konten dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di masing-masing jenjang.

c. Melakukan Studi Komparatif

Peneliti dapat melakukan studi komparatif antara sekolah yang telah menerima pendampingan pengembangan buku STEAM berbasis kearifan lokal dengan sekolah yang belum, untuk melihat perbedaan kualitas pembelajaran, motivasi belajar siswa, dan pemahaman budaya lokal di antara kedua kelompok. Hal ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas program.

Daftar Pustaka

Alpusari, M., Copriady, J., Anggriani, M. D., Marhadi, H., Erlisnawati, Guslinda, & Fatmawilda. (2024). Motivasi Guru SD dalam Pelatihan Pembuatan Buku Berbasis Kearifan Lokal Indragiri Hulu. *Journal of Human And Education*, 4(5), 317-324. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1456>

Asmawati, P., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2025). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Terpadu Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SD Negeri 5 Sumber. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, *14*(1), 39–44. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i1.86696>

Aziz, M. N., Juhri, D. A., Faroka, H., Putri, N. F., Unzilla, U., & Suwarsih. (2025). Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar IPA dalam Konteks Pendidikan Dasar. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1). [https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/bagimunegeri/article/view/3229\[reference:0\]](https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/bagimunegeri/article/view/3229[reference:0])

Darma, A., Al Hakim, M. F., Nabila, A., Putri, A. A., & Tanjung, S. Q. (2026). Kolaborasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Melalui Pengajaran IPAS oleh Mahasiswa di SD Negeri 064979 Medan. *JURPAMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). [https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JURPAMMAS/article/view/13510\[reference:1\]](https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/JURPAMMAS/article/view/13510[reference:1])

Khair, A. R., & Nulhakim, L. (2025). Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar IPA dalam Konteks Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-58.

Muassomah, M., Wargadinata, W., Rohmah, G. N., Indah, R. N., Masitoh, S., Istiadah, I., & Abdullah, I. (2021). Femininity and Masculinity in Arabic Words: Gender Marking in Muslim

Cosmology. *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English*, *7*(2), 182–196. <https://doi.org/10.31332/lkw.v7i2.3130>

Mulyana, N., & Zainuddin, M. (2017). Peran Mahasiswa dalam Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai Implementasi Tridharma Perguruan Tinggi. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i1.14208>

Patashri, R., S, G. V. M., Hanani, N., Puteri, N., & Supriyono, S. (2025). Optimalisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat: Mengatasi Kendala dan Meningkatkan Kesejahteraan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8973–8977. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19956>

Perbedaan STEM dan STEAM Pendekatan Pendidikan Masa Depan. (2024, November 9). [Mediaindonesia.com](https://mediaindonesia.com). [https://mediaindonesia.com\[reference:9\]](https://mediaindonesia.com[reference:9])

Putri, A. (2024, November 9). Perbedaan STEM dan STEAM: Pendekatan Pendidikan Masa Depan. [Mediaindonesia.com](https://mediaindonesia.com). [https://mediaindonesia.com/humaniora/716414/perbedaan-stem-dan-steam-pendekatan-pendidikan-masa-depan\[reference:2\]](https://mediaindonesia.com/humaniora/716414/perbedaan-stem-dan-steam-pendekatan-pendidikan-masa-depan[reference:2])

Ragil WA, I., Ardiansyah, R., Saputri, D. Y., Mulyono, H., & Adi, F. P. (2020, September 8). Pendekatan STEAM Bagi Guru Sekolah Dasar. *PGSD FKIP UNS*. [https://pgsd.fkip.uns.ac.id/en/2020/09/08/1397/\[reference:3\]](https://pgsd.fkip.uns.ac.id/en/2020/09/08/1397/[reference:3])

Raihan, S. (2026). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Integrasi STEAM dan Educulture dalam Pembelajaran Terpadu. *Garuda Kemdiktisaintek*. [https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/6290151\[reference:5\]](https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/6290151[reference:5])

Rismiatun, H., & Kurniawan, M. R. (2026). Integrasi Kearifan Lokal Makanan Tradisional Gunungkidul dalam Pengembangan Bahan Ajar Berbasis STEAM di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 7(2). [https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/3130\[reference:4\]](https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/3130[reference:4])

Shufa, N. K. F., & Adji, T. P. (2024). Pembelajaran Terintegrasi STEAM Berbasis Kearifan Lokal: Strategi Signifikan dalam Meningkatkan 4 Cs di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(2), 55-67. [https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.30\[reference:6\]](https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.30[reference:6])

Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2007). *Evaluation Theory, Models, and Applications*. San Francisco: Jossey-Bass.

Wahyono, H., & Widiyanto, D. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru SMA Negeri 1 Grabag Melalui Pendampingan Penulisan Buku Ajar. *Journal of Community Service in Public Education (CSPE)*, 3(1), 11-17.

Lampiran

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34 Rukoh, Banda Aceh 23112 Indonesia | ubbg.ac.id | info@ubbg.ac.id | +62 923-2521-8888

SURAT TUGAS
No. 044 /131013/RKT.LPPM/ST.1/VI/2026

Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena (UBBG) dengan ini menugaskan :

No.	Nama	NIDN/NIM	Prodi	Peran
1.	Aprian Subhananto, M.Pd	1320048701	PGSD	Ketua
2.	Khairul Fajry, S.Pd., M.A.	5055771672130343	PBSA	Anggota
3.	Vadiyan Naufal Lutfi	23108013	PGSD	Mahasiswa
4.	Nabila Gajah	23108024	PGSD	Mahasiswa
5.	Safrina	1911080036	PGSD	Mahasiswa
6.	Hairul Saputra	20080011	PGSD	Mahasiswa

Lampiran Surat Tugas

No. 044/131013/RKT.LPPM/ST.1/VI/2026

Deskripsi Kegiatan

Judul Kegiatan : Pendampingan Pengembangan Buku Ber-ISBN STEAM Berbasis Kearifan Lokal SD

Ketua Pelaksana : Aprian Subhananto, M.Pd

Anggota Dosen : 1 orang

Anggota Mahasiswa : 5 orang

Luaran yang direncanakan : Laporan

Integrasi Matakuliah : Pembelajaran Matematika SD (9-12)

Mitra Kegiatan : SDN 69 Banda Aceh

Bentuk Mitra : Sekolah

Dasar Kerja Sama : MoU/ MoA

Nomor Dokumen Kerja Sama : (jika ada/cek ke Pusat Kerjasama Institusi)

Bentuk Implementasi Kerja Sama : 1. Pengajaran atau pendidikan

Sama: 2. Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Keterkaitan dengan SDGs

No.	Tujuan SDGs	Bentuk Kontribusi
1.	Pendidikan Berkualitas (Quality Education)	Kegiatan pengabdian ini berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas pendidikan dengan menyediakan bahan ajar (buku) yang inovatif dan kontekstual bagi guru SD. Pendampingan ini memastikan guru memiliki kapasitas untuk mengembangkan dan menggunakan buku berbasis STEAM dan Kearifan Lokal, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.
2.	Kemitraan untuk Mencapai Tujuan (Partnerships for the Goals)	Kegiatan ini merupakan wujud kemitraan strategis antara dosen (Perguruan Tinggi/UBBG) dengan guru-guru SD sebagai mitra. Kolaborasi ini bertujuan untuk mentransfer ilmu dan teknologi pendidikan (pengembangan buku), sehingga memperkuat sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah dasar demi tercapainya tujuan pendidikan nasional.

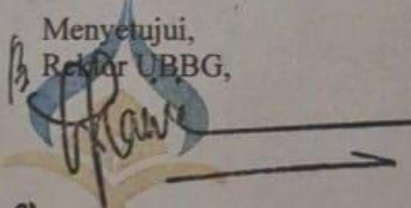
Agenda/Rundown Rincian Pelaksanaan Kegiatan

NO	Nama Kegiatan	Jadwal		Pelaksana
		Hari/Tanggal	Waktu	
1.	Koordinasi Awal & Sosialisasi Program (Pertemuan dengan Kepala Sekolah dan guru-guru SD mitra untuk menyamakan persepsi dan jadwal pendampingan)	Minggu I, Juni 2026	09.00–12.00	Ketua Peneliti & Anggota Peneliti
2.	Pelatihan 1: Konsep STEAM & Eksplorasi Kearifan Lokal Aceh (Pemahaman teori dan identifikasi potensi kearifan lokal untuk	Minggu II, Juni 2026	08.00–16.00	Ketua Peneliti & Anggota Peneliti

NO	Nama Kegiatan	Jadwal		Pelaksana
		Hari/Tanggal	Waktu	
	dijadikan konten buku)			
3.	Pelatihan 2: Teknik Penulisan Buku & Penyusunan Konten (Workshop penulisan naskah buku yang baik, struktur buku, dan pengembangan konten per bab)	Minggu III, Juni 2026	08.00–16.00	Anggota Peneliti & Mahasiswa
4.	Pendampingan Intensif Penyusunan Naskah Buku (Pendampingan rutin 2x seminggu untuk memastikan naskah guru selesai tepat waktu)	Minggu IV, Juni – Minggu III, Juli 2026	14.00–17.00 (Tatap Muka/Online)	Ketua Peneliti, Anggota Peneliti & Mahasiswa
5.	Validasi & Review Naskah Buku (Review naskah oleh tim ahli (dosen/praktisi) dan perbaikan konten)	Minggu IV, Juli 2026	09.00–15.00	Ketua Peneliti & Anggota Peneliti
6.	Finalisasi Naskah & Pengurusan ISBN (Pendampingan penyempurnaan tata letak/layout dan proses pengajuan ISBN ke Perpustakaan Nasional)	Minggu I–II, Agustus 2026	09.00–17.00	Anggota Peneliti & Mahasiswa
7.	Evaluasi Kegiatan & Penyusunan Laporan Akhir (Pembuatan laporan pertanggungjawaban kegiatan pengabdian kepada LPPM)	Minggu III–IV, Agustus 2026	08.00–17.00	Ketua Peneliti & Anggota Peneliti

Banda Aceh, Juni 2026

Menyetujui,
Rektor UBBG,



Prof. Dr. Lili Kasmini, S.Si, M. Si
NIDN. 0117126801

