



KERANGKA SDGS UNTUK PENDAMPINGAN GURU BAHASA INGGRIS SMA/SMK DI DAERAH 3T (PROTOTYPE MODUL PENDAMPING)

Thobias Sarbunan

Institut Agama Kristen Negeri Ambon/Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris



***Corresponding author**

Thobias Sarbunan

Email : thomascrown447@aol.com

HP: 0812-2670-8261

Kata Kunci:

SDGs;

Bahan Ajar Pendampingan;

Daerah 3T;

Guru Bahasa Inggris;

Media Low-Tech;

Keywords:

SDGs;

Mentoring Materials;

Remote Areas;

English Teachers;

Low-Tech Media;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe awal bahan ajar pendampingan guru bahasa Inggris SMA/SMK di daerah 3T berbasis kerangka SDGs. Pendekatan Research and Development, diadaptasi dari salah satu ahli yaitu Borg & Gall di tahun 1983. Dan, digunakan dengan fokus pada tahap desain awal. Studi literatur sistematis terhadap 15 artikel terkini (2025) mengidentifikasi tiga kebutuhan kritis: (1) integrasi isu lokal SDGs dalam materi ajar, (2) desain media low-tech untuk infrastruktur terbatas, dan (3) skema pendampingan kolaboratif. Prototipe dirancang dalam empat modul terstruktur: analisis konteks SDGs lokal, kreasi media sederhana, simulasi pengajaran multilevel, dan portofolio reflektif. Format hybrid (PDF ringan <5 MB+ podcast MP3) dipilih untuk menjawab tantangan aksesibilitas daerah terpencil. Temuan menunjukkan kerangka ini berpotensi meningkatkan relevansi pembelajaran bahasa Inggris dengan isu keberlanjutan sekaligus memperkuat kapasitas pedagogis guru.

ABSTRACT

This research aims to develop an initial prototype of teaching materials for English tutoring for high school/vocational high school English teachers in 3T areas based on the SDGs framework. In addition, it is used with a focus on the early design stage. A systematic literature study of 15 recent articles (2025) identified three critical needs: (1) the integration of local SDGs issues in teaching materials, (2) low-tech media design for limited infrastructure, and (3) collaborative mentoring schemes. The prototype is designed in four structured modules: local SDGs context analysis, simple media creation, multilevel teaching simulation, and reflective portfolio. A hybrid format (dimensions of PDF <5 MB + MP3 podcast) was chosen to address the accessibility challenges of remote areas. The findings show that this framework has the potential to increase the relevance of English language learning to sustainability issues while strengthening teachers' pedagogical capacity.



PENDAHULUAN

Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) ke-4 tentang pendidikan berkualitas menghadapi tantangan kompleks di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Data tahun terakhir menunjukkan guru SMA/SMK di wilayah 3T mengalami kesenjangan kompetensi pedagogis dan akses sumber ajar kontekstual. Hal tersebut dapat dilihat dalam Gambaran deskriptif berikut ini; Studi mengenai kesenjangan kompetensi pedagogis dan akses sumber ajar bagi guru bahasa Inggris di tingkat SMA dan SMK di daerah 3T (tertinggal, terdepan, terluar) menunjukkan adanya berbagai tantangan kompleks yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi pedagogik guru SMA di Indonesia masih menunjukkan adanya kesenjangan signifikan terutama dalam penerapan metode pembelajaran inovatif dan penilaian autentik (Agus Baskara & Nani Sutarni, 2024). Profesionalisme guru di wilayah 3T dihadapkan pada berbagai kendala seperti keterbatasan sumber daya, infrastruktur yang minim, serta akses terbatas terhadap pengembangan profesional, yang berdampak pada kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah 3T dengan daerah perkotaan (Purtala Dewi et al., 2025). Keterbatasan infrastruktur dan akses bahan ajar khususnya menjadi tantangan utama dalam pengembangan literasi lingkungan di daerah 3T, di mana guru kesulitan menyediakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Singgar Mantahari Dalimunthe et al., 2025).

Implementasi kurikulum di daerah 3T juga menghadapi kendala akibat kesenjangan kompetensi guru, terutama dalam transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka, di mana guru bahasa Inggris di sekolah kejuruan masih kesulitan dalam menyusun program pembelajaran yang efektif (Sihombing et al., 2025). Pendidikan Profesi Guru (PPG) diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kompetensi profesional guru, namun peserta dari daerah 3T masih menghadapi kesenjangan akses dan kualitas pembelajaran dibandingkan dengan rekan mereka dari daerah perkotaan (Rani, 2022). Kesulitan akses terhadap sumber belajar dan pengembangan profesional ini juga berkontribusi pada kesenjangan literasi digital yang semakin menonjol di era pendidikan abad ke-21 (Nurul Azmi Aprianti et al., 2024, p. 407).

Perbandingan sistem pendidikan di Indonesia dengan negara seperti Inggris dan Finlandia menunjukkan bahwa perlunya akses yang memadai terhadap pelatihan lanjutan dan sumber daya pembelajaran bagi guru di daerah 3T untuk mengurangi kesenjangan kualitas pendidikan (Saipul Annur et al., 2024). Transformasi pendidikan di era digital menuntut perubahan signifikan dalam cara guru mengajar dan peserta didik belajar, namun kesenjangan akses teknologi dan sumber belajar di daerah 3T menghambat implementasi pembelajaran inovatif (Putu Eka Sura Adnyana et al., 2025, p. 187). Ketimpangan antara daerah perkotaan dan pedesaan serta keterbatasan akses bagi masyarakat di daerah terpencil semakin memperburuk kesenjangan pendidikan yang sudah ada (Sari & Riansi, 2024). Upaya peningkatan kompetensi guru melalui program pelatihan seperti Development of Teaching Proficiency (DTP) menunjukkan hasil yang positif, namun diperlukan komitmen tinggi dan pendekatan yang berkelanjutan untuk mengevaluasi kemampuan bahasa Inggris guru dan kompetensi pedagogik mereka dalam mengelola pembelajaran (Wulyani et al., 2019; Neny Isharyanti et al., 2025).

Fenomena ini mengakibatkan pembelajaran bahasa Inggris sering terisolasi dari isu aktual seperti lingkungan, kesetaraan gender, atau pembangunan ekonomi lokal

(None Zaitun Qamariah, 2024). Padahal, bahasa Inggris sebagai alat komunikasi global berpotensi menjadi medium strategis untuk internalisasi prinsip SDGs (Hoang Thi Ngoc & Ngo, 2025).

Studi Prima et al. (2024) mengonfirmasi bahwa pengembangan bahan ajar berbasis digital di SMK belum menyentuh kebutuhan spesifik daerah 3T, seperti keterbatasan bandwidth dan listrik. Berdasarkan analisis dokumen, isu mengenai bahan ajar digital di SMK daerah 3T tidak dijelaskan secara eksplisit dalam bagian tertentu. Namun, tantangan pembelajaran digital di wilayah 3T tercermin dalam beberapa bagian penting (UNICEF Indonesia, 2021). Pada halaman [39], Section [4.2] menyebutkan keterbatasan akses internet berkualitas dan kelangkaan perangkat digital di area terpencil, termasuk daerah 3T, yang menghambat efektivitas pembelajaran daring. Selanjutnya, Section [3.2] di halaman [14] menyoroti ketidakmampuan platform EdTech swasta maupun pemerintah dalam memenuhi kebutuhan kelompok rentan, seperti siswa di wilayah terpencil, yang kontennya cenderung generik dan tidak mempertimbangkan karakteristik lokal. Dari kedua bagian tersebut, dapat disimpulkan bahwa SMK di daerah 3T menghadapi tiga masalah utama. Pertama, ketidaksesuaian konten digital dengan kebutuhan spesifik daerah, seperti materi vokasi yang relevan dengan potensi lokal. Kedua, keterbatasan infrastruktur teknis berupa jaringan internet lemot dan minimnya perangkat memadai. Ketiga, kurangnya kapasitas guru dalam mengadaptasi bahan ajar menjadi konteks setempat. Meskipun dokumen tidak secara langsung membahas SMK, pola kesenjangan ini konsisten dengan kondisi pendidikan di 3T secara umum. Rekomendasi implisit untuk mengatasi hal ini antara lain pengembangan konten berbasis kearifan lokal, percepatan pembangunan infrastruktur, serta pelatihan guru yang melibatkan partisipasi lokal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa solusi harus dimulai dari pemahaman akar permasalahan di lapangan. Tanpa penyesuaian materi dengan realitas daerah 3T, bahan ajar digital hanya akan menjadi simbol semata. Guru dan siswa di sana butuh alat belajar yang tidak hanya canggih, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari. Infrastruktur memang penting, tapi tanpa konten yang tepat, teknologi akan sia-sia. Pemerintah dan penyedia layanan pendidikan perlu duduk bersama masyarakat setempat untuk merancang solusi yang benar-benar menyentuh akar masalah. Hanya dengan pendekatan seperti ini, pembelajaran digital di SMK 3T bisa memberikan dampak nyata (UNICEF Indonesia, 2021).

Sementara itu, guru magang bahasa Inggris mengalami kecemasan pedagogis akibat minimnya pendampingan sistematis (Resmini et al., 2020). Temuan ini mempertegas urgensi desain bahan pendampingan yang mengakomodasi tantangan geografis, infrastrukural, dan psikologis guru di wilayah marginal.

Pendahuluan ini menyoroti kesenjangan struktural dalam pencapaian pendidikan berkualitas di wilayah tertinggal, terdepan, dan terluar Indonesia, yang ditandai oleh defisit kompetensi pedagogik guru bahasa Inggris SMA/SMK serta keterbatasan akses terhadap sumber belajar kontekstual. Fenomena ini termanifestasi melalui hambatan multidimensi: keterbatasan infrastruktur fisik dan digital, kesenjangan kapasitas profesional pendidik dalam mengimplementasikan kurikulum terkini, serta ketidaksesuaian materi pembelajaran dengan realitas lokal dan isu global. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris terisolasi dari konteks pembangunan berkelanjutan, sementara guru mengalami tekanan psikologis akibat minimnya sistem pendampingan. Perbandingan dengan praktik pendidikan internasional

mengindikasikan perlunya solusi yang responsif terhadap karakteristik geografis dan sosiokultural wilayah marginal, dengan menekankan pentingnya pengembangan bahan ajar adaptif yang mempertimbangkan keterbatasan teknologi sekaligus memanfaatkan kearifan lokal untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan inklusif.

Penjelasan gap dari kajian ini, yaitu, meskipun integrasi SDGs dalam pendidikan telah banyak diteliti, belum ada prototipe bahan pendampingan guru bahasa Inggris yang secara khusus dirancang untuk konteks 3T. Model pendampingan eksisting cenderung mengadopsi pendekatan top-down tanpa adaptasi kultural, sementara bahan ajar digital sering mengabaikan keterbatasan teknis daerah terpencil.

Luaran dari kajian ini mencakup; perancangan prototipe awal bahan ajar pendampingan guru bahasa Inggris SMA/SMK di daerah 3T dengan prinsip: Kontekstual: Mengintegrasikan pilar 5P SDGs (People, Planet, Prosperity, Peace, Partnership) ke dalam tugas bahasa berbasis isu lokal. Kedua yaitu, Aksesibel: Menggunakan format hybrid (luring-daring) berorientasi infrastruktur minimalis. Dan terakhir yaitu, Kolaboratif: Mengadopsi model peer-coaching untuk mengurangi kecemasan pedagogis (Selvi Panggua et al., 2024, p. 68).

Pendidikan berkelanjutan melalui pembelajaran bahasa merupakan medium krusial dalam internalisasi nilai-nilai Sustainable Development Goals (SDGs) di berbagai konteks sosiolinguistik. Tahiri (2025) menunjukkan bahwa pengajaran bahasa ibu, didukung oleh kerangka kebijakan pendidikan yang tepat, berperan sentral dalam pencapaian SDG4 (pendidikan berkualitas) sekaligus memperkuat identitas budaya dan inklusivitas sosial. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Fettes (2023) yang mengidentifikasi tantangan kebijakan bahasa dalam mengintegrasikan keragaman linguistik sebagai aset pembangunan berkelanjutan, di mana pelestarian bahasa lokal berkontribusi pada pemenuhan berbagai target SDGs melalui partisipasi masyarakat yang lebih luas. Di ranang praktik pendidikan, Bekteshi dan Xhaferi (2020) menemukan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi wahana efektif untuk mengenalkan konsep-konsep SDGs kepada calon pendidik, terutama melalui pendekatan pembelajaran berbasis isu global yang mengintegrasikan dimensi "People, Planet, dan Profit". Sementara itu, Dare Owolab (2013) menegaskan bahwa dalam negara multibahasa, bahasa Inggris berfungsi sebagai alat pemersatu yang memungkinkan diseminasi informasi pembangunan berkelanjutan melalui media massa, asalkan penggunaannya disesuaikan dengan konteks lokal agar tetap dapat diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Sinergi antara keempat perspektif ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa, baik bahasa ibu maupun bahasa internasional, merupakan kanal strategis untuk menginternalisasi nilai-nilai SDGs melalui pendidikan formal maupun non-formal.

Integrasi teknologi asistif dan alat aksesibilitas merevolusi pendidikan penyandang disabilitas melalui kerangka pendidikan adaptif, dengan Desain Universal untuk Pembelajaran (Universal Design for Learning/UDL) menonjol sebagai prinsip fundamental dalam menjamin kesetaraan akses (Oyedokun, 2024). UDL mengimplementasikan pendekatan low-tech yang strategis untuk menciptakan lingkungan belajar inklusif, di mana media sederhana seperti papan kata, buku pegangan dengan font khusus, atau alat bantu dengar analog menjadi katalisator partisipasi tanpa memerlukan infrastruktur kompleks. Implementasi prinsip ini tidak hanya mengakomodasi keragaman sensorik dan kognitif peserta didik, tetapi juga membangun otonomi belajar melalui fleksibilitas representasi informasi dan ekspresi

pengetahuan. Studi kasus menunjukkan bahwa solusi low-tech berbasis UDL secara signifikan mengurangi hambatan finansial dan logistik sekaligus mengubah persepsi negatif tentang pembelajaran adaptif. Penerapan berkelanjutan memerlukan kolaborasi kebijakan lintas-sektor untuk mengembangkan ekosistem di mana kesetaraan akses materi pembelajaran terwujud melalui inovasi sederhana yang terukur dan berdampak luas.

Kuznetcova et al. (2023) mengemukakan kerangka konseptual untuk mengimplementasikan immersive storytelling (penceritaan imersif) dalam konteks pendidikan dasar melalui pendekatan low-tech yang berorientasi pada prinsip Desain Universal untuk Pembelajaran (Universal Design for Learning/UDL). Penelitian ini menyoroti perlunya mengatasi kesenjangan akses terhadap teknologi imersif mahal (seperti VR/AR) dengan menawarkan alternatif psikologis-imersif menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses, seperti Google Slides. Pendekatan ini didasarkan pada premis bahwa imersi psikologis—ditandai oleh keterlibatan kognitif dan emosional mendalam—dapat dicapai tanpa ketergantungan pada karakteristik teknis objektif sistem, melainkan melalui desain pedagogis yang memfasilitasi partisipasi aktif dan kolaboratif.

Secara teoretis, kerangka ini mengintegrasikan prinsip-partisipasi pembelajaran dari Dewey dan Vygotsky, yang menekankan peran konstruksi pengetahuan sosial dan agen pelajar dalam proses bermakna. Google Slides dipilih sebagai medium karena memenuhi kriteria UDL: fleksibilitas representasi konten (melalui integrasi multimedia), beragam cara keterlibatan (dengan fitur kolaborasi real-time dan interaktivitas), dan alternatif ekspresi (melalui modifikasi materi oleh guru dan siswa). Desain kurikulum mengadaptasi mekanisme tabletop role-playing games (TRPG) seperti Dungeons & Dragons untuk menciptakan narasi interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi perspektif historis dan sosial secara kolaboratif, sehingga mengembangkan psychological immersion melalui pengambilan peran dan pemecahan masalah kolektif.

Penerapan prinsip UDL tercermin dalam tiga pilar utama. Pertama, multiple means of engagement dicapai melalui penyajian isu-isu provokatif (seperti hak tanah adat Amerika Asli) yang relevan dengan kehidupan siswa, memupuk rasa kepemilikan terhadap proses pembelajaran. Kedua, multiple means of representation diwujudkan dengan menyajikan konten dalam format multimodal (teks, gambar digital, audio, dan animasi) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kognitif dan sensorik beragam. Ketiga, multiple means of action and expression difasilitasi oleh fitur kolaboratif Google Slides yang memungkinkan siswa berkontribusi dalam mengembangkan narasi, berdebat secara kritis, dan mengekspresikan pemahaman melalui berbagai modus (tulisan argumen, diskusi kelompok, atau video esai).

Pendekatan low-tech ini menawarkan solusi inklusif dengan meminimalkan hambatan akses: tidak memerlukan perangkat canggih, mengurangi beban finansial, dan memanfaatkan teknologi yang sudah familiar di lingkungan sekolah. Selain itu, desainnya mengakomodasi keragaman budaya melalui pemilihan literatur yang akurat dan representatif, menghindari stereotip, serta memfasilitasi perspektif ganda—sejalan dengan prinsip keadilan dalam UDL. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa imersi psikologis dan pembelajaran bermakna dapat diwujudkan melalui teknologi sederhana selama didukung oleh desain pedagogis yang memprioritaskan partisipasi, fleksibilitas, dan kesetaraan akses.

Community of Practice (CoP) merupakan kerangka teoretis yang efektif untuk pendampingan berbasis komunitas dalam pengembangan profesional berkelanjutan, seperti yang diimplementasikan dalam dua studi kontemporer. Talafian et al. (2024) mengembangkan model Responsive Professional Development (RPD) yang mengintegrasikan elemen praktikalitas, fleksibilitas, dan aksesibilitas sebagai inti dari pendekatan responsif dalam komunitas praktik pengajaran fisika. Model ini mengatasi keterbatasan konsepsi tradisional CoP yang cenderung fokus pada pengembangan guru pemula sambil mengabaikan kebutuhan guru berpengalaman, dengan menciptakan struktur yang memungkinkan guru dari berbagai tingkat pengalaman untuk berkontribusi aktif dalam perancangan dan fasilitasi kegiatan pengembangan profesional. Sementara itu, Gradini dan Dhari (2025) menerapkan pendekatan Community-Based Participatory Research (CBPR) untuk mengembangkan model pendampingan berbasis komunitas dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru, efikasi diri, dan partisipasi siswa. Kedua studi ini konsisten menunjukkan bahwa pendampingan berbasis komunitas yang responsif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta mampu menjembatani kesenjangan antara pelatihan teoritis dan penerapan praktis, sekaligus menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan melalui kolaborasi, refleksi bersama, dan pemberdayaan semua anggota komunitas pendidikan.

Kajian konseptual dalam dokumen ini mengintegrasikan tiga pilar teoritis yang saling melengkapi untuk pengembangan prototipe bahan ajar pendampingan guru bahasa Inggris di daerah 3T. Pertama, pendidikan berkelanjutan memandang pembelajaran bahasa sebagai medium krusial untuk internalisasi nilai-nilai SDGs, di mana pengajaran bahasa—baik ibu maupun internasional—berfungsi sebagai kanal strategis untuk mencapai target pembangunan berkelanjutan melalui pendekatan berbasis isu global yang disesuaikan dengan konteks lokal. Kedua, Desain Universal untuk Pembelajaran (UDL) menawarkan prinsip kesetaraan akses melalui implementasi media low-tech yang strategis, menciptakan lingkungan belajar inklusif tanpa infrastruktur kompleks dengan memanfaatkan teknologi sederhana dan familiar, sambil tetap memenuhi tiga pilar utama UDL: multiple means of engagement, representation, dan action/expression. Ketiga, Community of Practice (CoP) menyediakan kerangka teoretis untuk pendampingan berbasis komunitas yang responsif dan adaptif, mengatasi kesenjangan antara pelatihan teoritis dengan penerapan praktis melalui kolaborasi, refleksi bersama, dan pemberdayaan semua anggota komunitas pendidikan. Sinergi ketiga pilar ini membentuk fondasi konseptual yang memungkinkan pengembangan bahan ajar kontekstual, aksesibel, dan kolaboratif untuk guru bahasa Inggris di daerah marginal.

Signifikansi dari kajian ini seperti berikut ini, prototipe ini menjawab tiga kebutuhan strategis: Bahan pendampingan ready-to-use yang sesuai konteks 3T. Kedua yaitu, peningkatan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis SDGs. Ketiga yaitu, sebagai model replikabel untuk pengembangan profesional guru di daerah marginal.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini bertujuan merancang prototipe awal bahan ajar pendampingan guru dengan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) model Borg & Gall (1983)

(Waruwu, 2024, mengutip di dalam Borg & Gall, 1983, p. 936). Lingkup penelitian terbatas pada tahap pengembangan awal (preliminary design), mencakup dua fase utama:

Tahapan Pertama: Studi Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan

Fase ini mengidentifikasi kebutuhan desain melalui kajian sistematis temuan empiris:

1. **Kajian Pustaka Terfokus:** Mengumpulkan 15 artikel ilmiah (2025) yang relevan dengan empat klaster:
 - a) Integrasi SDGs dalam pendidikan (Padilla et al., 2025; Fenny Yutika Seli et al., 2025).
 - b) Karakteristik pembelajaran daerah 3T (Azizah et al., 2025; Pratama et al., 2025).
 - c) Pengembangan bahan ajar *low-tech* (Widyawati et al., 2025).
 - d) Model pendampingan kolaboratif (Cindyra Galuhwardani, 2025; (Xiao & Zheng, 2025).
2. **Sintesis Kebutuhan:** Temuan kunci dikelompokkan menjadi tiga kebutuhan prototipe:
 - a) *Konten:* Materi terintegrasi isu lokal 3T (kelangkaan air, pariwisata berkelanjutan).
 - b) *Teknis:* Format *hybrid* (PDF ringan + audio podcast) untuk infrastruktur terbatas.
 - c) *Pedagogis:* Skema *peer-coaching* berbasis *emotional scaffolding*.

Tahapan Kedua: Perancangan Prototipe Awal

Perancangan prototipe awal didasari pada beberapa tahapan berikut ini dengan narasi alur pada [table.1]: Berdasarkan sintesis kebutuhan, prototipe dirancang dengan struktur sebanyak 4 tahapan dengan berlandaskan pada 3 prinsip dengan ciri khas pada pembedaan 3 format prototipe yang dijabarkan setelah [table.1].

Tabel 1. Modul Inti

Modul	Komponen	Basis Teoretis	Adaptasi 3T
1	Analisis konteks SDGs lokal	Padilla et al. (2025)	Panduan wawancara warga berbasis 5P SDGs
2	Kreasi media <i>low-tech</i>	Azizah et al. (2025)	Template infografis cetak + skrip podcast 3 menit
3	Simulasi <i>multilevel teaching</i>	Galuhwardani (2025)	Teknik <i>role-play</i> kelas bervariasi
4	Portofolio reflektif	Pratama et al. (2025)	Rubrik mandiri berbasis bukti fisik

Catatan. Keseluruhan Tabel dan gambar dibentuk secara mandiri oleh peneliti.

1. Prinsip Desain:

- a) *Kontekstual:* Aktivitas menggunakan bahan lokal (kertas daur ulang, isu komunitas).
- b) *Aksesibel:* Konten di-*chunking* (pecahan kecil) untuk efisiensi penyimpanan *flashdisk*.
- c) *Kolaboratif:* Mekanisme *peer-feedback* "2 Bintang 1 Harapan".

2. Format Prototipe:

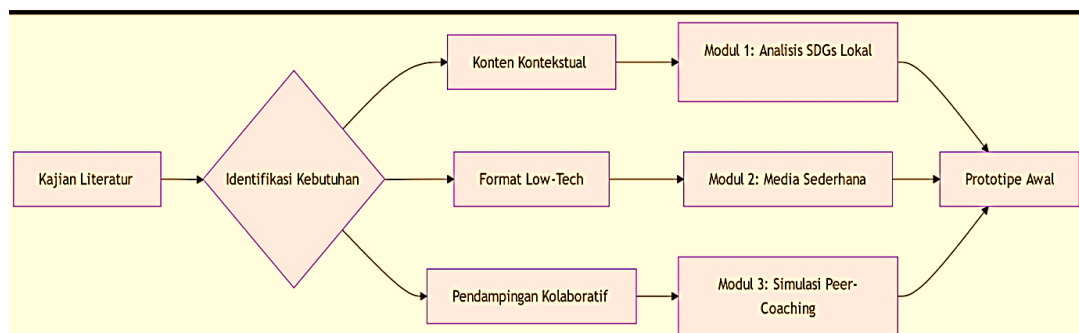
- Dokumen utama: PDF ringan (<5 MB) dengan tata letak visual minimalis.
- Pendukung: Audio podcast (format MP3) untuk sekolah tanpa akses teks.
- Bahasa: Kalimat pendek (<15 kata) dan istilah teknis disertai glosarium.

Tahapan Ketiga: Batasan Desain Awal

Prototipe belum memasukkan aspek penilaian siswa karena fokus pada peningkatan kapasitas guru. Validasi ahli dan uji keterbacaan akan dilakukan pada penelitian lanjutan.

Tahapan Keempat: Konsistensi dengan Temuan Literatur

- Integrasi SDGs mengadopsi model *kontekstualisasi 5P* (Fenny Yutika Seli et al., 2025) melalui tugas bahasa berbasis isu lokal.
- Strategi *peer-coaching* (Modul 3) merespons temuan kecemasan guru magang (Galuhwardani, 2025).
- Desain *hybrid* menjawab rekomendasi Azizah et al. (2025) tentang pemanfaatan WhatsApp/radio komunitas.



Gambar. Alur Logis Pengembangan

HASIL PEMBAHASAN

1. Digital Innovation: Implementation of Interactive Teaching Materials for Vocational School Teachers

Penelitian ini mengembangkan materi ajar digital interaktif untuk guru SMK guna mendukung program Merdeka Belajar dan SDG 4. Meskipun tidak secara spesifik membahas pendampingan guru bahasa Inggris atau daerah 3T, inovasi desain materi berbasis problem-based learning dan platform digital sederhana (seperti Canva dan Google Sites) dapat diadaptasi untuk konteks keterbatasan infrastruktur di daerah 3T (Azizah et al., 2025).

2. Assessing Senior High School Students' Awareness of Sustainable Development Goals

Studi pada sekolah STEM di Filipina ini mengungkap rendahnya kesadaran siswa tentang SDGs akibat terbatasnya integrasi isu keberlanjutan dalam kurikulum. Temuan ini menyoroti perlunya bahan ajar pendampingan guru yang menyertakan

modul contextual learning berbasis isu lokal (misal: kelestarian lingkungan, kesetaraan gender) untuk meningkatkan relevansi pembelajaran (Padilla et al., 2025).

3. A Critical Eco-perspective in English Textbook for Indonesian 12th Graders

Analisis buku teks bahasa Inggris kelas XII menunjukkan minimnya muatan prinsip SDGs, khususnya aspek lingkungan (eco-perspective). Penelitian merekomendasikan pengembangan materi berbasis isu keberlanjutan (contoh: climate change, kemiskinan) yang terintegrasi dalam latihan bahasa (Fenny Yutika Seli et al., 2025).

4. Exploring Factors Influencing Anxiety in ESL Teaching Interns

Studi pada guru magang bahasa Inggris di SMA/SMK mengidentifikasi kecemasan akibat kesenjangan kompetensi pedagogis dan kurangnya dukungan mentor. Hasilnya menekankan pentingnya bahan pendampingan berfokus pada emotional scaffolding dan teknik microteaching kolaboratif (Cindyra Galuhwardani, 2025).

5. Situational Leadership Strategy in Vocational Schools

Penelitian di SMK Lombok Barat membuktikan bahwa strategi kepemimpinan situasional kepala sekolah (seperti pelatihan in-house dan pendampingan berjenjang) efektif meningkatkan disiplin guru. Model ini dapat direplikasi untuk pendampingan guru di daerah 3T melalui peer-coaching (Pratama et al., 2025).

6. ESD-Based Green Chemistry Teaching Materials

Pengembangan materi kimia berbasis Education for Sustainable Development (ESD) ini menyediakan template desain bahan ajar tematik SDGs dengan pendekatan hands-on project. Meski konteksnya ilmu alam, kerangka project-based learning-nya applicable untuk mata pelajaran bahasa Inggris (Widyawati et al., 2025).

Langkah Implementasi

1. Prototipe Bahan Ajar Pendampingan Guru

Berdasarkan sintesis temuan paper, prototipe bahan ajar pendampingan guru bahasa Inggris SMA/SMK di daerah 3T dirancang dengan prinsip:

- Kontekstualisasi Isu SDGs:** Modul berbasis isu lokal daerah 3T (e.g., pengelolaan air bersih, pariwisata berkelanjutan) yang diintegrasikan dalam tugas bahasa (*debate, essay writing*) (Fenny Yutika Seli et al., 2025; Padilla et al., 2025).
- Kolaborasi Digital Terbatas Bandwidth:** Materi daring luring (*hybrid*) menggunakan platform *low-tech* (WhatsApp, Google Docs) dan template interaktif *offline* (Azizah et al., 2025).
- Dukungan Psikopedagogis:** Sesi *virtual mentoring* dengan fokus manajemen stres dan *peer-feedback* untuk mengurangi kecemasan guru (Cindyra Galuhwardani, 2025; Pratama et al., 2025).
- Pembelajaran Berproyek:** Panduan proyek kolaboratif antarsekolah (contoh: kampanye literasi SDGs dalam bahasa Inggris) menggunakan bahan daur ulang (Widyawati et al., 2025).

2. Struktur Prototipe:

- Modul 1:** Pelatihan desain tugas bahasa berbasis SDGs (*needs analysis* lokal).
- Modul 2:** Workshop pembuatan media ajar sederhana (infografis, podcast) dengan perangkat terbatas.

- c) **Modul 3:** Simulasi *peer-teaching* isu keberlanjutan (*role-play* kelas multilevel).
- d) **Modul 4:** Evaluasi reflektif melalui *digital portfolio*.

3. Prototipe Bahan Ajar Pendampingan Guru (Modul Sederhana)

Pada tahapan pelaksanaan, terdapat empat tahapan yang meliputi; analisis kebutuhan lokal berbasis SDGs; kemudian, pengembangan modul ajar *low-tech*; selanjutnya yaitu, simulasi pengajaran kolaboratif; dan pengembangan portofolio reflektif digital.

Tabel 2. Modul 1: Analisis Kebutuhan Lokal Berbasis SDGs

Tujuan: Mengidentifikasi isu SDGs relevan di daerah 3T untuk integrasi materi bahasa Inggris.
Aktivitas:
1. Pemetaan Isu Lokal:
<ul style="list-style-type: none"> o Guru menelusuri masalah dominan di lingkungan sekolah (misal: akses air bersih, pariwisata berkelanjutan, atau kesenjangan pendidikan) melalui wawancara warga dan observasi lapangan. o Data dikelompokkan berdasarkan 5 Pilar SDGs (<i>People, Planet, Prosperity, Peace, Partnership</i>).
2. Adaptasi Tugas Bahasa:
<ul style="list-style-type: none"> o Merancang <i>debate</i> atau <i>essay writing</i> bertema isu terpilih. Contoh topik: "<i>Dampak pariwisata terhadap lingkungan di daerahku</i>" (Fenny Yutika Seli et al., 2025; Padilla et al., 2025). Durasi: 2 minggu (luring). Output: Peta isu SDGs lokal + 1 rancangan tugas bahasa kontekstual.

Tabel 3. Modul 2: Pengembangan Media Ajar Low-Tech

Tujuan: Membuat media interaktif berbasis infrastruktur terbatas.
Aktivitas:
1. Workshop Desain Sederhana:
<ul style="list-style-type: none"> o Pelatihan pembuatan infografis statis menggunakan <i>Canva Offline</i> atau kertas daur ulang. o Pengembangan <i>audio podcast</i> via WhatsApp (<i>script</i> rekaman 3 menit tentang isu SDGs lokal).
2. Simulasi Hybrid:
<ul style="list-style-type: none"> o Praktik penggunaan media dalam skenario kelas tanpa listrik/internet (contoh: diskusi kelompok dengan infografis cetak) (Azizah et al., 2025). Durasi: 1 minggu (hybrid). Output: 1 infografis + 1 podcast + laporan simulasi.

Tabel 4. Modul 3: Simulasi Pengajaran Kolaboratif

Tujuan: Meningkatkan keterampilan mengajar multilevel melalui *peer-coaching*.

Aktivitas:

1. Role-Play Kelas Bervariasi:

- Guru berperan sebagai siswa dengan kemampuan berbeda (pemula, menengah, mahir) dalam simulasi *multilevel classroom*.
- Fokus pada teknik diferensiasi instruksi (contoh: tugas bercabang/*tiered assignments*).

2. Peer-Feedback Struktur:

- Pemberian umpan balik berbasis "2 Star 1 Wish" (2 pujian + 1 saran perbaikan) setelah simulasi (Cindyra Galuhwardani, 2025; Pratama et al., 2025).

Durasi: 3 hari (luring).

Output: Video simulasi 15 menit + catatan umpan balik sejawat.

Tabel 5. Modul 4: Portofolio Reflektif Digital

Tujuan: Mengevaluasi capaian pembelajaran melalui dokumentasi mandiri.

Aktivitas:

1. Kurasi Bukti Pembelajaran:

- Mengumpulkan foto/video media ajar, hasil tugas siswa, dan catatan refleksi harian dalam folder Google Drive atau *flashdisk*.

2. Self-Assessment Berpanduan:

- Mengisi rubrik penilaian mandiri berbasis indikator:

- *Relevansi SDGs* (skala 1-5).
- *Kreativitas Media* (skala 1-5).
- *Dampak Siswa* (anekdotal perubahan sikap).

Durasi: 2 minggu (mandiri).

Output: Portofolio digital + laporan self-assessment.

Catatan Implementasi

1. Fleksibilitas Waktu: Setiap modul dapat dipadatkan atau diperpanjang menyesuaikan kondisi sekolah.
2. Dukungan Mentor: Pendamping hanya hadir pada sesi kunci (pembukaan Modul 1, simulasi Modul 3) untuk efisiensi sumber daya.
3. Integrasi Teknologi Minimalis: Gunakan perangkat *low-cost* (HP bekas, radio) untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur (Widyawati et al., 2025).

Keterangan. Prototipe ini menggabungkan pendekatan *contextual learning* (Padilla et al., 2025), desain media *low-tech* (Azizah et al., 2025), dan evaluasi reflektif (Cindyra Galuhwardani, 2025) sebagai respons terhadap tantangan spesifik daerah 3T.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah mengembangkan prototipe bahan ajar pendampingan guru bahasa Inggris SMA/SMK di daerah 3T berbasis kerangka SDGs melalui pendekatan Research and Development model Borg & Gall dengan fokus pada tahap desain awal. Hasil studi literatur sistematis terhadap 15 artikel terkini mengidentifikasi tiga

kebutuhan kritis: integrasi isu lokal SDGs dalam materi ajar, desain media low-tech untuk infrastruktur terbatas, dan skema pendampingan kolaboratif. Prototipe yang dihasilkan terdiri dari empat modul terstruktur yaitu analisis konteks SDGs lokal, kreasi media sederhana, simulasi pengajaran multilevel, dan portofolio reflektif. Format hybrid (PDF ringan <5 MB + podcast MP3) dipilih [sesuai alur kajian] untuk menjawab tantangan aksesibilitas di daerah terpencil. Berdasarkan [pe/model/an] dapat dilihat bahwa, kerangka ini berpotensi meningkatkan relevansi pembelajaran bahasa Inggris dengan isu keberlanjutan sekaligus memperkuat kapasitas pedagogis guru. Implementasi prototipe mengadopsi tiga pilar teoretis: pendidikan berkelanjutan sebagai medium internalisasi nilai SDGs, Desain Universal untuk Pembelajaran dengan prinsip kesetaraan akses melalui media low-tech, dan Community of Practice untuk pendampingan berbasis komunitas. Prototipe ini tidak hanya—mampu menjawab kebutuhan bahan pendampingan siap pakai yang sesuai konteks 3T, tetapi juga meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran berbasis SDGs serta menjadi model replikabel untuk pengembangan profesional guru di daerah marginal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Baskara, & Nani Sutarni. (2024). Kompetensi Pedagogik Guru SMA di Indonesia: Sebuah Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3481–3496. <https://doi.org/10.58230/27454312.772>
- Azizah, N. L., Cornelius, C., Eviyanti, A., Liansari, V., Wardani, G., & Diba, N. F. (2025). Digital innovation : Implementation of interactive teaching materials for vocational school teachers to support Merdeka Belajar and SDGs 4. *Community Empowerment*, 10(2), 236–243. <https://doi.org/10.31603/ce.12263>
- Bekteshi, E., & Xhaferi, B. (2020). Learning about Sustainable Development Goals through English Language Teaching. *Research in Social Sciences and Technology*, 5(3), 78–94. <https://doi.org/10.46303/ressat.05.03.4>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research* (4th ed., p. 936). Vancouver, B.C. : Crane Library. https://www.amazon.com/Educational-Research-Walter-Borg-Meredith/dp/0582282462#detailBullets_feature_div
- Cindyra Galuhwardani. (2025). Exploring The Factors Influencing Anxiety in ESL Teaching Interns Across Different Education Levels. *EDULINK EDUCATION and LINGUISTICS KNOWLEDGE JOURNAL*, 6(2), 182–182. <https://doi.org/10.32503/edulink.v7i1.6804>
- Dare Owolab. (2013). The English Language and the Mass Media as Tools for Sustainable Development in Multilingual Nations. *International Journal of Language and Linguistics*, 1(4), 124–124. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20130104.16>
- Ega Gradini, & Putri Wulan Dhari. (2025). From training to practice: A community-based mentoring model for implementing Kurikulum Merdeka. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 21(1), 1–18. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v21i1.13153>
- Fenny Yutika Seli, Manar, M., Adinda Apriliani Hardono, & Syarifah 'Aini. (2025). A Critical Eco-perspective in English Textbook for Indonesian 12th Graders: A Case on Nationally Issued Textbook. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 16(1), 169–186. <https://doi.org/10.26877/eternal.v16i1.1158>

- Fettes, M. (2023). Language and the Sustainable Development Goals: Challenges to Language Policy and Planning. In L. J. McEnteeAtalianis & H. Tonkin (Eds.), *Language and Sustainable Development* (pp. 11–26). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/9783031249181_2
- Hoang Thi Ngoc, H., & Ngo, N. T. D. (2025). Current practices and future directions in Sustainable Development Goal 4 through intercultural competence in general English program curricula. *International Journal of Research Studies in Education*, 14(2), 111–122. <https://doi.org/10.5861/ijrse.2025.25812>
- Kuznetcova, I., Tilak, S., Wen, Z., Glassman, M., Anderman, E., & Lin, T.-J. (2023). Making immersive storytelling accessible: Interactive low-tech implementation in elementary school civic learning. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 31(1), 36–68. <https://doi.org/10.1177/13548565231199967>
- Neny Isharyanti, Ika Lestari Damayanti, Colm Downes, Sisilia Setiawati Halimi, & Gumawang Jati. (2025). English teacher professional development in Indonesia: Current landscape and future directions. In *Teaching English* (p. 90). British Council. <https://www.teachingenglish.org.uk/publications/case-studies-insights-and-research/english-teacher-professional-development-indonesia>
- None Zaitun Qamariah. (2024). Analisis Dinamika Kesetaraan Gender dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1), 202–220. <https://doi.org/10.56910/jjispendingora.v3i1.1373>
- Nurul Azmi Aprianti, Ade Nurul Ashifa, Krisna Siska Septiana, Nafiani, E., Nadya Fauzia Kusteja, Nurfitriyani, E., Melani, M., Prastita, G., Ratu Tasya Dwiana Putri, Darlina, Khusnul Khotimah, Dedeh Supriyatin, Setiawan, N., Shilvia, Aisya Astri Yunas, Handayani, H., Fajriati, A., Ayu Idaningsih, Hajizah Simbolon, & Agustin. (2024). Dinamika Desain Belajar dan Pembelajaran. In *Kaizenpublisher.co.id* (1st ed., p. 407). Kaizen Media Publishing. <https://repositori.kaizenpublisher.co.id/media/publications/583608-dinamika-desain-belajar-dan-pembelajaran-5471d676.pdf>
- Oyedokun, T. T. (2024). Assistive Technology and Accessibility Tools in Enhancing Adaptive Education. In *Advancing Adaptive Education: Technological Innovations for Disability Support* (pp. 125–162). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-8227-1.ch006>
- Padilla, J., Casimiro, J. M., & Amigable, C. (2025). Assessing Senior High School Students' Awareness of Sustainable Development Goals in a Philippine STEM School. *Science Education International*, 36(1), 35–47. <https://www.icasonline.net/journal/index.php/sei/article/view/1147>
- Pratama, A. A., Sulhan, A., & Badrun Badrun. (2025). Situational Leadership Strategy of The Principal in Improving Teachers' Discipline and Motivation at SMK Futuuhal Arifin Lembar, West Lombok. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 453–461. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3191>
- Prima, A., Laili Komariyah, Lambang Subagiyo, & Warman, W. (2024). Menata Ulang Manajemen Sekolah Menengah Kejuruan di Tengah Kesenjangan Mutu dan Akses Antara SMK Kota dan Desa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(3), 277–291. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i3.533>
- Purtala Dewi, D. A., Syamsinar, T., Sagita, W. R., & Jeni, F. (2025). **TANTANGAN PROFESIONALISME GURU DI DAERAH 3T (TERTINGGAL, TERDEPAN, TERLUAR) : KAJIAN LITERATUR TERHADAP**

- KETIMPANGAN PENDIDIKAN.** 3(4), 83–95. **JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA.**
<https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/1053/876>
- Putu Eka Sura Adnyana, Andra Juansa, Erfina Rianty, Dewi Retno Sari Saputro, Andryadi, Komang Redy Winatha, Yogi Yunefri, Mohamad Awal Lakadjo, Andri Gunadi, & Tri Na'imah. (2025). Pendidikan Abad Ke-21: Tantangan, Strategi dan Inovasi Pendidikan Masa Depan. In *Stardigitalpublishing.com* (p. 187). PT. Star Digital Publishing.
<https://www.stardigitalpublishing.com/2025/02/pendidikan-abad-ke-21-tantangan.html>
- Rani, R. (2022). Faktor penghambat Guru Mengikuti Kegiatan Pengembangan Profesi Guru dalam Penguatan Sumber Daya Manusia Unggul Berpendidikan pada Era Digital: TALIS Analisis. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 5(1), 893–897. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/1583>
- Resmini, S., Kareviati, E., & Rasi, Y. (2020). KECEMASAN GURU-GURU BAHASA INGGRIS DALAM MENGAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMA. *Abdimas Siliwangi*, 3(2), 380–387. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/3600>
- Saipul Annur, Afriantoni, Ilham Azhari, & Haqqi, A. (2024). Sistem Pendidikan di Indonesia, Inggris, dan Finlandia: Sebuah Studi Perbandingan. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 4(3), 1634–1644. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.532>
- Sari, F., & Riansi, E. S. (2024). PERAN STAKEHOLDER DALAM MENGATASI KETIMPANGAN PENDIDIKAN DI DAERAH TERPENCIL : TANTANGAN DAN SOLUSI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 275–300. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20436>
- Selvi Panggua, H. M Basri Wello, Baso Jabu, & Nur Aeni. (2024). Buku English Teacher Peer Coaching Model a Sustainable Professional Competence Training Model for High School EFL Teacher. In *Deepublish Store* (p. 68). Deepublish. <https://deepublishstore.com/produk/buku-english-teacher/?srsltid=AfmBOoqmYELAz0Bzm0REZMo8s9PJLJhFN-hpV0craXI0RcDtzFF5fo1A>
- Sihombing, M. P., Najwa Silmi, Lubis, A. R., Manullang, T. R., Manalu, Y., & Br, F. (2025). KOMPARASI EFEKTIVITAS KURIKULUM 2013 DENGAN KURIKULUM MERDEKA DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI INDONESIA: SEBUAH STUDI LITERATUR. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 7(3). <https://journalversa.com/s/index.php/jpkp/article/view/1471>
- Singgar Mantahari Dalimunthe, Mardiatul Husna Rambe, & Dwinta, N. (2025). Solusi Krisis Pendidikan Di Daerah 3T: Pendekatan Dan Inovasi Untuk Kemajuan. *El Banar Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v8i1.503>
- Tahiri, A. (2025). Mother Tongue Teaching and Educational Policies for Sustainable Global Quality Education (SDG4). *Journal of Lifestyle and SDGs Review*, 5(5), e5147–e5147. <https://doi.org/10.47172/2965-730x.sdgsreview.v5.n05.pe05147>
- Talafian, H., Lundsgaard, M., Mahmood, M., Shafer, D., Stelzer, T., & Kuo, E. (2024). Responsive professional development: A facilitation approach for teachers'



- development in a physics teaching community of practice. *Teaching and Teacher Education*, 153, 104812. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104812>
- UNICEF Indonesia. (2021). Analisis Situasi Pembelajaran Digital di Indonesia. In *Penelitian dan Laporan* (p. 113). UNICEF Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/id/laporan/analisis-situasi-pembelajaran-digital-di-indonesia>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyawati, R., Mega Novita, & Siti Patonah. (2025). ESD-Based Green Chemistry Teaching Materials in High School to Support Sustainability. *KnE Social Sciences*, 10(9), 312–323. <https://doi.org/10.18502/kss.v10i9.18506>
- Wulyani, A. N., Elgort, I., & Coxhead, A. (2019). Exploring EFL teachers' English language proficiency: Lessons from Indonesia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2). <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i2.20217>
- Xiao, Y., & Zheng, L. (2025). The Relationship Between Self-Efficacy and Job Satisfaction: A Meta-Analysis from the Perspective of Teacher Mental Health. *Healthcare*, 13(14), 1715–1715. <https://doi.org/10.3390/healthcare13141715>