

Pelatihan Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal dan Teknologi Digital dalam Membangun Semangat Merdeka Belajar

Syamsuriana Basri¹, Pertiwi Indah Lestari², Irwan Fadli³

¹Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muslim Maros

²Program Studi Pendidikan Fisika Biologi Universitas Muslim Maros

³Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muslim Maros

¹syamsuriana@umma.ac.id

Received: 19 November 2024; Revised: 22 Februari 2025; Accepted: 10 Maret 2025

Abstract

Contextual learning based on local wisdom and digital technology is one of learning by linking material with the local context of students and utilising digital technology as an innovative learning tool. This PKM activity aims to improve the quality of learning in elementary schools by mobilising the spirit of independent learning among teachers, developing teacher skills in linking learning materials with local contexts and relevant to local wisdom in the student environment, as well as developing digital-based school management. The methods used in the overall training include: (1) lecture, (2) discussion, and (3) training. The evaluation results show that there is an increase in teachers' understanding of the concept of independent learning and the introduction of features contained in the Merdeka Mengajar platform on average 81.05%, then an increase in teachers' knowledge in linking learning materials with local wisdom in the student environment on average 74.02%, and an increase in teachers' skills in developing learning materials based on local wisdom on average 85.98%. Furthermore, the increase in adequate knowledge about digital technology and how to effectively integrate it in the learning process averaged 83.64%, increased teacher skills in creating digital technology-based learning media using canva and adobe animate in learning averaged 75.97%, and increased skills in utilising digital technology in digital school management systems by 81.94%. In addition, there is already a website for UPT SDN 26 Binamu, namely <https://talabungungbaddo.com/>, which has been utilised by partners. Overall, the training exceeded the success indicators and percentage > 70%, so this training can be said to be successful and have a positive impact on partners.

Keywords: independent learning; elementary school; training

Abstrak

Pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital merupakan salah satu pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan konteks lokal siswa dan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggerakkan semangat merdeka belajar di kalangan guru, mengembangkan keterampilan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal dan relevan dengan kearifan lokal di lingkungan siswa, juga mengembangkan manajemen sekolah berbasis digital. Metode yang digunakan dalam keseluruhan pelatihan ini mencakup: (1) ceramah, (2) diskusi, dan (3) pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman guru

tentang konsep merdeka belajar serta pengenalan fitur yang terdapat dalam platform Merdeka Mengajar rata-rata 81,05%, kemudian peningkatan pengetahuan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan siswa rata-rata 74,02%, serta peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal rata-rata 85,98%. Selanjutnya peningkatan pengetahuan yang memadai tentang teknologi digital dan cara efektif mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran rata-rata 83,64%, peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan canva dan adobe animate dalam pembelajaran rata-rata 75,97%, dan peningkatan keterampilan memanfaatkan teknologi digital pada sistem manajemen sekolah digital sebesar 81,94%. Selain itu, sudah ada website UPT SDN 26 Binamu yaitu <https://talabungungbaddo.com/> yang telah dimanfaatkan mitra. Secara keseluruhan pelatihan yang dilaksanakan melebihi dari indikator keberhasilan dan persentasi $> 70\%$, sehingga pelatihan ini dapat dikatakan berhasil dan memberikan dampak positif bagi mitra.

Kata Kunci: merdeka belajar; sekolah dasar; pelatihan

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital merupakan salah satu pembelajaran dengan mengaitkan materi dengan konteks lokal siswa dan memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Teknologi digital juga memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen sekolah. Sementara mengimplementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal juga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena materi dihubungkan dengan pengalaman realitas lokal siswa, seperti mengenalkan kue cabelong dalam pembelajaran, kue cabelong adalah salah satu jenis kue tradisional yang berasal dari daerah Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan, contohnya pada mata pelajaran IPA, siswa dapat mempelajari bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan kue cabelong, yaitu tepung beras, santan, dan rempah-rempah kemudian guru dapat menjelaskan proses fermentasi yang terjadi dalam pembuatan kue ini (Kompasiana 2020). Kemudian pada pembelajaran matematika guru mengajak siswa untuk mempraktikkan keterampilan matematika seperti pengukuran volume, konversi satuan, dan perhitungan proporsi dalam konteks nyata saat membuat kue

tersebut. Sejalan dengan penelitian mengenai pengembangan modul berbasis kearifan lokal yang menunjukkan nilai rata-rata respon siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul berbasis kearifan lokal sebesar 84% baik (Basri dan Akhmad 2018). Sementara, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran membuka akses terhadap informasi dan pengetahuan yang luas, serta memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Sakti 2023). Dengan demikian, pembelajaran berbasis kearifan lokal dan teknologi digital efektif dalam penggunaannya di lingkungan pendidikan. Apalagi tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang merupakan dasar dalam membentuk pengetahuan siswa.

Guru SD memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk dasar pengetahuan dan karakter siswa, sehingga peningkatan kualitas dan kompetensi guru akan berdampak langsung pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan. Guru bertindak sebagai perancang yang memastikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan kurikulum (Reffiane, Artharina, dan Sugiyono 2024). Oleh karena itu, pemberdayaan guru SD dalam implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam konteks

Kurikulum Merdeka, pemberdayaan guru SD dalam implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital menjadi sebuah kebutuhan mendesak (Suhartoyo et al. 2020). Meskipun konsep Merdeka Belajar memberikan ruang yang lebih besar bagi siswa untuk mengembangkan diri, akan tetapi peran guru tetaplah sentral dalam mengarahkan proses pembelajaran. Namun, faktanya guru-guru di tingkat SD khususnya di SDN 26 Binamu Kabupaten Jeneponto masih menghadapi kesulitan dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal siswa, serta masih terbatas dalam penggunaan teknologi digital baik dalam proses pembelajaran maupun manajemen sekolah. Penerapan teknologi digital dalam manajemen sekolah menjadi krusial untuk meningkatkan efisiensi administratif, meningkatkan kualitas pengajaran, serta memperkuat hubungan antara guru, siswa, maupun orang tua. Melalui sistem manajemen sekolah digital, proses administrasi seperti pencatatan data siswa, kehadiran, dan jadwal pelajaran dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien. Selain itu, teknologi digital memungkinkan penggunaan sumber belajar online yang interaktif, menarik, dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Maharani et al. 2024).

Mitra dalam kegiatan ini adalah UPT SD Negeri 26 Binamu yang terletak di Kelurahan Panaikang Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto Provinsi Sulawesi Selatan dengan status akreditasi B dan menggunakan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, ibu Musrifah, ditemukan adanya kesenjangan antara visi Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata siswa, dengan kenyataan bahwa sebagian besar guru mengalami kendala dalam mengimplementasikannya. Dari hasil wawancara menyatakan, umumnya guru belum memahami materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa serta masih minimnya penguasaan teknologi digital. Selain itu, belum adanya website sekolah sehingga menurutnya sulit menyebarkan informasi

terbaru tentang kegiatan sekolah, pengumuman, dan manajemen sekolah berbasis digital. Padahal harapannya, jika memiliki sistem manajemen sekolah digital maka proses administrasi dapat dilakukan dengan lebih cepat dan mudah, mengurangi beban kerja guru sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Adapun jumlah keseluruhan pendidik sebanyak 10 orang dan Tenaga Kependidikan sebanyak 2 orang. Sekolah tersebut juga memiliki akses internet yang lancar, memiliki sarana dan prasarana yang memadai di antaranya guru memiliki laptop pribadi serta 2 unit laptop milik sekolah, 1 LCD proyektor, namun hal tersebut belum berfungsi secara optimal. Adapun kurikulum yang digunakan untuk Kelas 1, 2, 3 dan 5 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak Juli 2023 sedangkan kelas 4 dan 6 menerapkan Kurikulum Merdeka mulai Januari 2024. Selanjutnya hasil wawancara bapak guru bernama Alamsyah, mengatakan umumnya guru masih belum memahami secara mendalam konsep pembelajaran kontekstual berkearifan lokal serta mengaitkannya dengan materi pembelajaran. Demikian juga dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran masih minim padahal sarana dan prasarana sudah memadai, hal ini terbukti pada penggunaan *platform* pembelajaran *online* yang kurang bisa dimanfaatkan oleh guru seperti *platform* merdeka belajar serta beberapa guru kurang memahami kearifan lokal yang ada di lingkungan sekolah, padahal pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta relevan dengan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian yang mengintegrasikan permainan tradisional *dende-dende* di Sulawesi Selatan pada materi geometri pada kalangan siswa SD terbukti membangkitkan motivasi siswa dalam belajar (Azzahra dan Syamsuriana Basri 2017). Adapun pembelajaran sehari-hari menggunakan metode ceramah dan menggunakan media papan tulis saat mengajar.

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar dengan menggerakkan semangat merdeka belajar di kalangan guru, mengembangkan keterampilan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lokal dan relevan dengan kearifan lokal di lingkungan siswa, juga mengembangkan manajemen sekolah berbasis digital. Melalui pemberdayaan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital, diharapkan dapat terwujudnya proses pembelajaran yang lebih relevan, interaktif, dan berdaya guna bagi siswa serta efektif dalam manajemen sekolah di UPT SDN 26 Binamu. Hal ini sejalan dengan Konsep Merdeka Belajar (MBKM) yang menekankan pada autonomi, kemandirian, dan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, PKM ini juga berkontribusi pada program MBKM pada kegiatan Kampus Mengajar, terutama pada pilar penguatan keunggulan dan kerjasama antar lembaga. Dengan membangun semangat merdeka belajar di kalangan guru, diharapkan guru akan lebih terbuka terhadap inovasi dan perkembangan dalam pendidikan, serta mampu mengadaptasi pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan kearifan lokal dan teknologi digital. Selain itu, diharapkan juga memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi para guru dan tenaga kependidikan baik dalam proses pembelajaran maupun manajemen sekolah.

Adapun IPTEKS yang diimplementasikan berdasarkan kebutuhan mitra di antaranya membuat modul ajar berbasis kearifan lokal dengan spesifikasi meliputi langkah pembelajaran, LKPD, bahan bacaan, media pembelajaran, instrumen penilaian berdasarkan capaian pembelajaran dan mengintegrasikan kearifan lokal, seperti tradisi, bahasa daerah, dan praktik budaya. Ukuran modul 17,5 cm × 25 cm. Produk ini bermanfaat untuk membantu siswa mengenal dan menghargai budaya serta nilai-nilai lokal, materi yang diajarkan lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kegunaannya

yaitu dengan memasukkan kearifan lokal ke dalam modul ajar memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan akademis, juga memahami dan melestarikan budaya mereka. Selanjutnya, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media canva dan aplikasi *adobe animate* untuk membuat materi ajar yang menampilkan animasi bergerak. Adapun spesifikasi produk yaitu membuat video dan animasi kemudian diekspor dalam bentuk MP4 atau PPT untuk materi ajar. Ukuran format PPT menyesuaikan jumlah slide yang dibuat berdasarkan materi ajar sedangkan ukuran MP4 menyesuaikan durasi video maksimal 2 MB. Kebermanfaatan produk ini untuk membantu keterlibatan dan perhatian siswa sehingga motivasi belajarnya meningkat. Adapun kegunaannya yaitu membuat materi ajar lebih menarik. Teknologi digital lainnya yaitu *adobe animate*, spesifikasi produk ini memiliki fitur utama membuat animasi interaktif dengan mengimpor berbagai jenis file media seperti gambar, video untuk digunakan dalam proyek animasi yang dibuat. Ukuran file hasil ekspor; video MP4 berkisar 2 MB. Kebermanfaatan produk, dapat menciptakan pembelajaran interaktif. Kegunaannya sebagai media pembelajaran interaktif saat pembelajaran di kelas, aplikasi ini merupakan luaran riset ketua PKM dan telah dipublikasikan pada jurnal terakreditasi sinta (Basri, Maya, dan Irsan 2021). Ini sesuai kebutuhan mitra yang ingin memberikan pembelajaran menarik menggunakan media bergerak agar meningkatkan minat belajar siswa. IPTEKS yang dilatihkan untuk sistem manajemen sekolah digital yaitu cara memasukkan materi pelajaran dan informasi sekolah menggunakan *website* sekolah. Adapun website yang dibuat dinamakan “TALA” singkatan dari Portal Akademik. Tim PKM menamakan situs *website* ini terinspirasi dari kearifan lokal di daerah ini dengan banyak pohon Tala (Pohon Lontara) sehingga memungkinkan untuk menarik dikunjungi baik warga sekolah, orang tua maupun masyarakat umum. Dalam konteks kearifan lokal di Kabupaten Jeneponto, pohon Tala mencerminkan nilai-nilai kearifan lokal yang

berpusat pada keberlanjutan lingkungan dan merawat pohon Tala sebagai bagian dari warisan budaya mereka bahkan logo dari kabupaten Jeneponto terdapat pohon Tala yang melambangkan kemakmuran. Spesifikasi produk terdiri atas profil sekolah, program sekolah, berita (kegiatan sekolah) dan pengumuman, kontak serta galeri foto. Ukuran penyimpan file website berkisar 200 GB. Adapun kebermanfaatan produk untuk memudahkan siswa, orang tua, dan masyarakat untuk mendapatkan informasi terbaru tentang sekolah serta menarik calon siswa baru dengan menampilkan program unggulan sekolah, sedangkan kegunaannya yaitu selain sebagai pusat informasi, juga dapat menjadi penyimpanan administrasi secara *online*.

Pembuatan *Website* di UPT SDN 26 Binamu dapat memperbaiki manajemen sekolah sehingga dapat mengolah administrasi sekolah dengan baik. *Website* ini digunakan secara online dan mitra membutuhkan *website* untuk keperluan manajemen sekolah sehingga tim PKM memberikan gagasan untuk membuat *website* resmi di sekolah UPT SDN 26 Binamu

Luaran yang dihasilkan pada pengabdian ini di antaranya aspek sosial kemasyarakatan berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru mengenai konsep pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal, serta aspek manajemen berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran serta manajemen sekolah berbasis digital.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di UPT SDN 26 Binamu Kabupaten Jeneponto, Sulawesi Selatan, pada bulan Juli sampai dengan September tahun 2024. Peserta merupakan pendidik dan tenaga kependidikan berasal dari SDN 26 Binamu yang berjumlah 10 orang dari unsur pendidik dan 2 orang dari unsur tenaga kependidikan.

Pelatihan diadakan dalam tiga tahapan, tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 26-27 Juli 2024 mengenai *sharing session* tentang

konsep merdeka belajar dan kearifan lokal. Kemudian pada tanggal 6-7 September 2024, pelatihan tentang pemanfaatan *canva* dalam pembuatan modul ajar berbasis kearifan lokal, dan terakhir pelatihan teknologi digital tentang penggunaan *adobe animate* dalam pembelajaran serta penggunaan *website* dalam manajemen sekolah dilaksanakan pada tanggal 17-18 September 2024. Metode yang digunakan dalam keseluruhan pelatihan ini mencakup: (1) ceramah, (2) diskusi, dan (3) pelatihan. Pada awal kegiatan dimulai dengan pemberian *pretest* berupa kuesioner yang diberikan kepada peserta melalui *google form* untuk mengukur kemampuan awal peserta baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan, kemudian diberikan *posttest* pada akhir pelatihan, untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta. Kemudian mengukur persentase peningkatan kemampuan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah diberikan pelatihan.

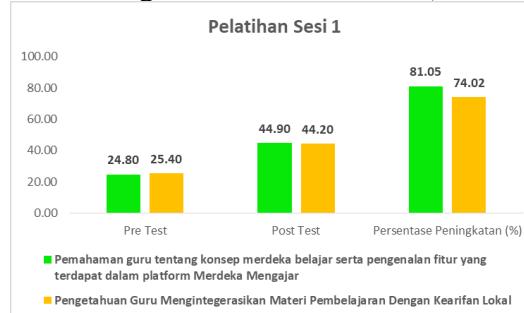
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan berdampak positif bagi mitra. Hal ini dapat ditunjukkan pada antusiasme, partisipasi aktif dan hasil analisis kuesioner *pretest* dan *posttest*. Pada *sharing session* tentang konsep merdeka belajar dan kearifan lokal, peserta aktif berdiskusi mengenai konsep merdeka belajar, serta telah aktif memanfaatkan fitur-fitur pada *Platform Merdeka Belajar (PMM)*, juga kearifan lokal yang ada di Kabupaten Jeneponto mengenai permainan tradisional, kuliner dan budaya yang telah luntur, sehingga membuka ide para guru untuk mengintegrasikan kearifan lokal tersebut dalam pembelajaran. Selama diskusi peserta aktif mengemukakan pengalaman serta berbagi ide (Gambar 1).



Gambar 1. *Sharing Session* Konsep Merdeka Belajar dan Kearifan Lokal Kab. Jeneponto

Hasil analisis kuesioner untuk mengetahui pemahaman guru tentang konsep merdeka belajar, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* tentang pemahaman guru tentang konsep merdeka belajar serta pengenalan fitur yang terdapat dalam *platform* merdeka mengajar sebesar 24,80, sedangkan *posttest* 44,90. Dari hasil analisis terjadi peningkatan pemahaman guru sebesar 81,05%, sedangkan hasil analisis kuesioner mengenai pengetahuan guru mengintegrasikan materi pembelajaran dengan kearifan lokal, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 25,40, sedangkan *posttest* 44,20. Dari hasil analisis terjadi peningkatan pemahaman guru sebesar 74,02%. (Gambar 2)



Gambar 2. Grafik Hasil Analisis Kuesioner Pelatihan Sesi 1

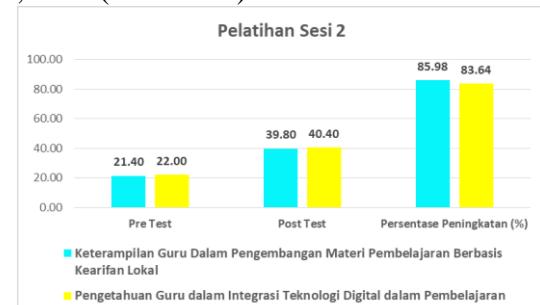
Peserta pelatihan juga mendapatkan materi mengenai pemanfaatan *canva* dalam pembuatan modul ajar berbasis kearifan lokal. Pada pelatihan ini, guru antusias mengikuti pelatihan, materi yang diberikan membuat modul ajar dengan memanfaatkan *canva* menggunakan menu *magic AI writer*, guru menghasilkan beberapa produk modul ajar berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Selama pelatihan peserta aktif mempraktikkan menggunakan *laptop* (Gambar 3).



Gambar 3. Praktik Memanfaatkan Canva *Magic AI Writer* dalam Pembuatan Modul Ajar

Hasil analisis kuesioner untuk mengetahui keterampilan guru dalam pengembangan materi pembelajaran berbasis

kearifan lokal, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest*, sebesar 21,40, sedangkan *posttest* 39,80. Dari hasil analisis terjadi peningkatan keterampilan guru sebesar 85,98%, sedangkan hasil analisis kuesioner mengenai pengetahuan guru dalam integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 22,00, sedangkan *posttest* 40,40. Dari hasil analisis kuesioner terjadi peningkatan pengetahuan guru sebesar 83,64%. (Gambar 4).



Gambar 4. Grafik Hasil Analisis Kuesioner Pelatihan Sesi 2

Terakhir, pelatihan teknologi digital tentang penggunaan *adobe animate* dalam pembelajaran serta penggunaan *website* dalam manajemen sekolah. Pada pelatihan ini peserta melakukan praktik secara intensif dengan membuat media pembelajaran sederhana menggunakan aplikasi *adobe animate* (Gambar 5). Kemudian keesokan harinya dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan *website* sekolah yang telah dibuatkan sebelumnya oleh tim PKM (Gambar 6 dan Gambar 7). Para peserta melakukan praktik dengan serius dan salah satu peserta berhasil membuat animasi bagian-bagian binatang Kuda. Selain itu, seluruh peserta telah mampu mengunggah dokumen pada *website* “Tala” yang merupakan *website* diperuntukkan untuk mitra. Adapun *link website* UPT SDN Binamu yang diberikan tim <https://talabungungbaddo.com/>.

Hasil analisis kuesioner untuk mengetahui keterampilan guru dalam penggunaan *canva* dan *adobe animate* untuk media pembelajaran digital, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 21,50, sedangkan *posttest* 37,83. Dari hasil analisis terjadi peningkatan keterampilan guru sebesar

75,97%, sedangkan hasil analisis kuesioner mengenai keterampilan dalam memanfaatkan *website* sekolah untuk manajemen sekolah dan pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* sebesar 20,57, sedangkan *posttest* 37,43. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa keterampilan guru yaitu 81,94% (Gambar 8).



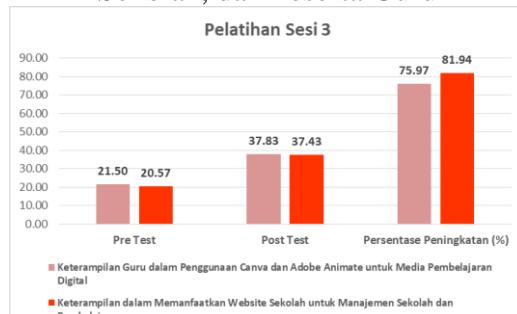
Gambar 5. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Animate



Gambar 6. Praktik Penggunaan Website



Gambar 7. Foto Bersama Pengawas, Kepala Sekolah, dan Peserta Guru



Gambar 8. Grafik Hasil Analisis Kuesioner Pelatihan Sesi 3

Secara keseluruhan pelatihan yang dilaksanakan melebihi dari indikator keberhasilan dan persentase $> 70\%$, sehingga pelatihan ini dapat dikatakan berhasil dan memberikan dampak positif bagi mitra. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang

menyatakan dengan merancang pembelajaran berdasarkan potensi lokal sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk modul merupakan salah satu upaya agar pembelajaran fisika dapat terserap dan dipahami dengan baik oleh siswa (Basri dan Akhmad 2022), juga pada pengabdian guru IPA SMP di Kabupaten Pangkajene dan kepulauan yang mengalami peningkatan signifikan dari aspek pengetahuan dan keterampilan guru dan antusias guru dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva (Basri et al. 2023). Selain itu, sejalan dengan hasil penelitian mengenai evaluasi dalam pemanfaatan teknologi digital dengan menggunakan laboratorium virtual yang menunjukkan telah berjalan dengan baik serta dapat memberikan pengalaman belajar yang memadai dan mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru (Basri, Syamsuddoha, dan Rasyid 2023), juga riset mengenai digitalisasi pembelajaran menunjukkan hasil bahwa digitalisasi pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran (Ernawati, Lestari, dan Nur 2022), serta riset yang mengenai toponim di Kabupaten Maros yang berfokus pada terapan dalam pendidikan kearifan lokal yang memberikan kontribusi terhadap penerapan pembelajaran melalui integrasi bahan ajar berbasis kearifan lokal bagi sekolah (Fitrawahyudi dan Fadli 2021).

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelatihan untuk pemberdayaan guru SD dalam implementasi pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dan teknologi digital untuk membangun semangat merdeka belajar berhasil mengatasi permasalahan mitra, di antaranya terdapat peningkatan pemahaman guru tentang konsep merdeka belajar serta pengenalan fitur yang terdapat dalam platform Merdeka Mengajar rata-rata 81,05%, kemudian peningkatan pengetahuan guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan

Pelatihan Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal dan Teknologi Digital dalam Membangun Semangat Merdeka Belajar

Syamsuriana Basri, Pertiwi Indah Lestari, Irwan Fadli

siswa rata-rata 74,02%, serta peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal rata-rata 85,98%. Selanjutnya peningkatan pengetahuan yang memadai tentang teknologi digital dan cara efektif mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran rata-rata 83,64%, peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan *canva* dan *adobe animate* dalam pembelajaran rata-rata 75,97%, dan peningkatan keterampilan memanfaatkan teknologi digital pada sistem manajemen sekolah digital sebesar 81,94%. Selain itu, sudah ada *website* UPT SDN 26 Binamu yaitu <https://talabungungbaddo.com/> yang telah dimanfaatkan mitra. Kurangnya keterampilan digital di kalangan guru menjadi salah satu hambatan utama dalam proses pelatihan ini. Namun, beberapa faktor pendukung kesuksesan kegiatan ini adalah antusiasme guru untuk mempelajari serta mengaplikasikan teknologi yang dilatihkan.

Saran

Pelatihan ini masih butuh keberlanjutan dengan melakukan pelatihan intensif yang berfokus pada keterampilan dasar dan lanjutannya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada penggunaan *aplikasi adobe animate* dan *website*. Selain itu, pemahaman mengenai integrasi kearifan lokal masih membutuhkan penyusunan bahan ajar yang relevan dengan kurikulum dan berdasarkan pada kebutuhan peserta didik, serta sebaiknya guru menyusun modul ajar berdiferensiasi yang sesuai karakteristik peserta didik dalam pemilihan metode pembelajaran, sehingga masih membutuhkan pemahaman lebih lanjut.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah memberikan program Hibah Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM), LPPM Universitas Muslim Maros, Pendidik dan Tenaga Kependidikan UPT SDN 26 Binamu di

Kabupaten Jeneponto sebagai mitra kegiatan PKM

E. DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Fathimah; dan Syamsuriana Basri. 2017. "No Title." *Jurnal Ilmiah Ecosystem* 17 (2): 661–69. <https://journal.unibos.ac.id/eco/article/view/847>.
- Basri, Syamsuriana, dan Nur Amalia Akhmad. 2022. "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Jendela Pendidikan* 02 (02): 164–71. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>.
- Basri, Syamsuriana, dan Nur Amaliah Akhmad. 2018. "Penggunaan Metode Bermain Snakes And Ladders pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6 (3): 309–23. <https://doi.org/10.26618/jpf.v6i3.1507>.
- Basri, Syamsuriana, Fitrawahyudi Fitrawahyudi, Khaerani Khaerani, Ince Nasrullah, Ernawati Ernawati, Aryanti Aryanti, Sri Maya, Sitti Aisyah, dan Irma Sakti. 2023. "Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva." *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul* 1 (2): 96–103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>.
- Basri, Syamsuriana, Sri Maya, dan Irsan. 2021. "The Use of Simulation and animation of Virtual Laboratory-Based Practical Learning for Science Teacher Groups." *JCES (Journal of Character Education Society* 4 (4): 950–65.
- Basri, Syamsuriana, Siti Syamsuddha, dan Muhammad Nur Akbar Rasyid. 2023. "Evaluasi Pemanfaatan Laboratorium Virtual pada Pembelajaran Fisika dengan Model CIPPO." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UMMetro* 11 (2): 230–44.
- Ernawati, E, P I Lestari, dan R A Nur. 2022. "Digitalisasi Pembelajaran Melalui Pendampingan Penggunaan Virtual

- Laboratory Berbasis Android Pada Guru SMA DDI Kabupaten Maros.” *Seminar Nasional Paedagoria* 2: 1–9. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9504%0A><https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9504/pdf>.
- Fitrawahyudi, Fitrawahyudi, dan Irwan Fadli. 2021. “Toponim di Kabupaten Maros (Fokus: Terapan dalam Pendidikan Kearifan Lokal).” *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran* 4 (3): 684–91. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1430>.
- Kompasiana. 2020. “Kue Tradisional Paling Indonesia.” Kompasiana.com. 2020. <https://www.kompasiana.com/primus74/5500c9efa333115373511e7e/kue-tradisional-paling-indonesia>.
- Maharani, Puspita Naurah, Iren Andina Rahmadani Tarigan, Nur Ain Nun, Sirrul Aulia, dan Ahmad Mukhlasin. 2024. “Peran Teknologi Informasi dalam Manajemen Organisasi Pendidikan Modern.” *Philosophiamundi* 2 (3): 93–105.
- Reffiane, Fine, Fillia Prima Arthurina, dan Tri Sugiyono. 2024. “Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar Se-Kecamatan Gayamsari Kota Semarang.” *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 15 (2): 423–27. <https://doi.org/10.26877/edimas.v15i2.19030>.
- Sakti, Abdul. 2023. “Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital.” *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)* 2 (2): 212–19. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.
- Suhartoyo, Eko, Sitti Ainun Wailissa, Saika Jalarwati, Samsia Samsia, Surya Wati, Nur Qomariah, Elly Dayanti, et al. 2020. “Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar.” *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)* 1 (3): 161. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>.