



## GURU DIGITAL: KONSERVASI SOCIOCULTURAL MELALUI PENGEMBANGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI LINGKUNGAN SEKOLAH YAYASAN MA'ARIF NU MANGKANG KOTA SEMARANG

Aisyah Nur Sayidatun Nisa<sup>1✉</sup>, Noviani Achmad Putri<sup>2</sup>, Asep Ginanjar<sup>3</sup>, Galih Mahardika Christian Putra<sup>4</sup>, Aan Probo Wiranto<sup>5</sup>, Nabilatul 'Aula<sup>6</sup>, Divangga Ailul Firdaus<sup>7</sup>, Rizal<sup>8</sup>, Siti Miftakhul Maulidiyyah<sup>9</sup>

Social Science Education Department, Faculty of Social Science, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Disubmit: September 2024

Direvisi: Oktober 2024

Diterima: Oktober 2024

#### Keywords:

Sociocultural; Media Pembelajaran; digital

### Abstrak

Peran guru sangat krusial pada era digital sekarang ini. Segala informasi akan dengan mudah masuk dan diakses oleh peserta didik, baik itu informasi yang positif maupun yang negatif. Hal ini menuntut guru untuk mempunyai keterampilan mendesain pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan kearifan lokal sehingga proses pembelajaran dapat memberikan bekal kepada peserta didik bagaimana hidup di era digital dengan tidak tertinggal dari kemajuan IPTEK sekaligus tidak meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal. Maka perlu adanya upaya dari pihak sekolah dan tim pengabdian untuk mendesain proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik sebagai *digital native generations* yang kehidupannya sangat erat dengan dunia digital dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal sebagai bekal filter mandiri peserta didik dari terpaan kebudayaan luar yang masuk melalui internet. Metode yang digunakan pada ini adalah *Community Development Practice* dengan prosedur terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan *follow-up*. Kegiatan terlaksana dengan baik, peserta berkolaborasi dengan tim mampu membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dan *sociocultural* kedalam materi dan media pembelajaran berbasis digital.

### Abstract

*The role of teachers is very crucial in the digital era today. All information will be easily entered and accessed by students, both positive and negative information. This requires teachers to have the skills to design learning that combines digital technology with local wisdom so that the learning process can provide students with provisions on how to live in the digital era without being left behind by the progress of science and technology while not leaving behind the values of local wisdom. There needs to be an effort from the school and the service team to design a learning process that can facilitate students as digital native generations whose lives are very close to the digital world and the instillation of local wisdom values as provisions for independent filters for students from exposure to external culture that enters through the internet. The method used in this service is Community Development Practice with procedures consisting of planning, implementation, evaluation and follow-up. The activity was carried out well, participants collaborated with the team to be able to create and develop digital-based learning media and integrate local wisdom and sociocultural values into digital-based learning materials and media.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat cepat dan massif serta membawa dampak yang signifikan di berbagai sektor kehidupan termasuk sektor pendidikan. Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang relevan dengan kemajuan IPTEK, sehingga bangsa Indonesia tidak gagap dalam dunia yang serba digital. Internet merupakan salah satu kemajuan IPTEK yang dampaknya paling besar di dunia pendidikan. Kemunculan internet sebagai pembuka jalan di tengah masyarakat, yang dapat memberikan layanan kemudahan dalam berkomunikasi serta berinteraksi sesama pengguna (Anonim, 2021). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022 pengguna internet pada rentang usia anak sekolah SD, SMP, SMA sebesar 26,67% dari jumlah seluruh pengguna internet di Indonesia. Jumlah ini memperlihatkan bahwa teknologi berbasis internet tentunya sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai bagian dari proses pembelajaran di sekolah.

Usia anak Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2022 sudah mengakses internet sebesar 12,43% dari jumlah keseluruhan pengguna internet di Indonesia. Peserta didik tingkat SD belum mempunyai tingkat kematangan berfikir yang baik, hal ini menyebabkan paparan berbagai informasi yang masuk melalui internet akan berdampak negatif jika peserta didik tidak diarahkan dan dibimbing dalam akses internet. Berdasarkan data dari ICT Watch terdapat klasifikasi resiko negatif internet bagi anak-anak diantaranya yaitu (a) dapat mengalami gangguan mental; (b) menjadi pelaku atau korban bullying; (c) terbiasa dengan ujaran kebencian maupun kekerasan; (d) terbiasa dengan konten pornografi; (e) menjadi pribadi yang individualis; (f) kurang peka dengan keadaan sekitar; (g) kehilangan minat bersosialisasi dengan orang lain (V.Scuotto, 2016). Hal ini tentunya menuntut guru SD untuk lebih melek terhadap teknologi internet dan dunia digital.

Peran guru sangat krusial pada era digital dan era keterbukaan informasi seperti sekarang ini. Seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai konten pembelajaran, tetapi seorang guru juga harus menguasai teknologi mutakhir dan mengimbangi penguasaan teknologi dari anak didiknya. Pada era keterbukaan informasi, segala macam informasi akan dengan mudah masuk dan diakses oleh peserta didik, baik itu informasi yang positif maupun yang negatif. Mesin pencari seperti *Google* merupakan situs yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia, selain *Google* situs berbagi video seperti *Youtube* merupakan situs yang paling banyak diakses, diluar itu situs-situs penyedia Anime atau Manga menjadi situs yang paling banyak diakses.

Informasi yang mudah diakses melalui internet membuat pola pendidikan di sekolah harus berubah. Kompetensi guru sebagai ujung tombak dunia pendidikan juga perlu ditambah dan ditingkatkan, terutama dalam aspek penguasaan teknologi. Informasi dari luar yang masuk tentunya tidak hanya membawa informasi yang bebas nilai. Semua informasi dari luar otomatis akan membawa budaya luar masuk ke masyarakat Indonesia termasuk anak-anak.

Sebagai contoh komik atau manga yang menjadi salah satu informasi yang banyak diakses oleh masyarakat Indonesia, selain menyuguhkan gambar dan cerita yang menarik, tidak jarang di dalamnya juga mengandung konten pornografi dan kebudayaan luar yang tidak sesuai dengan kebudayaan Indonesia. Tentunya hal ini menuntut seorang guru untuk mempunyai keterampilan mendesain pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan kearifan lokal sehingga proses pembelajaran dapat memberikan bekal kepada peserta didik untuk bagaimana hidup di era digital dengan tidak tertinggal dari kemajuan IPTEK sekaligus tidak meninggalkan nilai-nilai kearifan lokal. Pastinya juga disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan saat ini. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang diterapkan saat ini, dimana harapannya dengan penerapan kurikulum merdeka berdampak positif untuk

peserta didik dan juga guru (Sanan, 2023) dampak positif yang muncul pada peserta didik dalam pembentukan kompetensi dan karakter, sedangkan dampak positif yang muncul pada guru lebih aktif, kreatif inovatif dan terampil dalam mengelola sebuah pembelajaran (Arviansyah, 2022)

Berdasarkan hasil observasi pada Sekolah Dasar di Kota Semarang, diketahui bahwa banyak peserta didik saat ini sudah meninggalkan nilai-nilai sopan santun dan kurang menghormati orang yang lebih tua. Hal ini dapat terlihat ketika peserta didik berada di lingkungan sekolah baik pada saat proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas, banyak peserta didik yang mengucapkan kalimat yang kasar serta tidak sopan terhadap guru. Selain itu ada beberapa peserta didik meniru gaya rambut dan gaya berbusana dari bangsa luar, seperti memakai celana yang robek serta mewarnai rambut.

Hasil observasi awal tersebut, maka perlu adanya upaya dari pihak sekolah untuk mendesain proses pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik sebagai *digital native generations* yang kehidupannya sangat erat dengan dunia digital dan penanaman nilai-nilai kearifan lokal sebagai bekal filter mandiri peserta didik dari terpaan kebudayaan luar yang masuk melalui internet. Harapannya ketika peserta didik paham dan mampu memaknai kearifan lokal yang ada, maka karakter peserta didik akan semakin kuat lagi. Untuk memperkuat karakter inilah bisa dilakukan melalui pembelajaran yang dikemas dengan baik. Karena kearifan lokal sebenarnya bisa menjadi barometer sebuah pengembangan suatu daerah, salah satunya adalah dari kualitas manusianya (Electiana, 2016).

Masalah terjadi jika ada ketidakseimbangan antara keinginan dengan kenyataan. Maka masalah tidak boleh didiamkan begitu saja (Widjajanti, 2009). Harus ada solusi dari permasalahan tersebut supaya ketidakseimbangan yang muncul minimal berkurang atau bahkan bisa hilang sama sekali. Seperti yang disampaikan oleh Krulik dan Rudnik bahwasannya pemecahan masalah

dilakukan dengan mengkolaborasikan baik pengetahuan, pemahaman maupun keterampilan supaya bisa mendapatkan solusi yang terbaik (Krulik, 1998).

Berdasarkan latar belakang dan analisis situasi yang telah dijabarkan, maka tim melakukan kegiatan dengan judul Guru Digital: Konservasi *Sociocultural* melalui Pengembangan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital. Adapun peserta dalam kegiatan ini yaitu Guru di lingkungan sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang. Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan guru dapat melaksanakan konservasi sosial budaya dengan mengangkat dan menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran, serta guru juga diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam bentuk media pembelajaran digital sehingga dapat membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal.

## METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu Praktek Pengembangan Masyarakat atau *Community Development Practice* yang meliputi beberapa langkah, yaitu mulai dari pembentukan tim, perumusan tujuan, identifikasi masyarakat sasaran, pengumpulan dan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi, pendampingan, reviu dan evaluasi, serta diakhiri dengan langkah kegiatan penentuan kebutuhan dan sasaran baru (Sukmanasa, 2020).

Pengembangan masyarakat dalam konteks kegiatan ini yaitu mengembangkan kemampuan guru dalam mengidentifikasi kebutuhan, mendapatkan sumber daya dalam memenuhi kebutuhan proses pembelajaran yaitu terkait dengan media pembelajaran berbasis digital dengan tetap mengintegrasikan konservasi *sociocultural* di dalamnya. Alur metode Praktek Pengembangan Masyarakat atau *Community Development Practice*.

Pelaksanaan Metode Praktek Pengembangan Masyarakat dilakukan melalui program yang terdiri dari tujuh langkah perencanaan. Langkah tersebut yaitu diawali dengan perumusan masalah, penetapan program, perumusan tujuan, penentuan kelompok sasaran (sasaran/ mitra dalam ini yaitu Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang), identifikasi sumber daya, penentuan strategi dan jadwal kegiatan ( pada masyarakat ini dilakukan dalam kurun waktu delapan bulan), serta yang terakhir yaitu monitoring dan evaluasi.

Metode Praktek Pengembangan Masyarakat berfokus pada upaya menolong anggota masyarakat yang memiliki kesamaan minat untuk bekerja sama, mengidentifikasi kebutuhan dan melakukan kegiatan secara Bersama-sama untuk memenuhi kebutuhan. Penggunaan metode ini sesuai dengan tujuan dari kegiatan yang berfokus pada Pengembangan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang (dengan mengintegrasikan *sociocultural* didalamnya) secara mandiri. Kegiatan ini terbagi kedalam empat tahapan metode pemecahan masalah yang meliputi Perencanaan (Planning), Pengorganisasian (Organizing), Pelaksanaan (Actualing), Monitoring dan Evaluasi (Monitoring & Evaluation). Lebih jelasnya lagi, seperti yang terlihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan kegiatan.  
(Sumber: data kegiatan 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan yang telah dilakukanyaitu terdiri dari empat tahapan, yaitu.

### Perencanaan

Kegiatan perencanaan dalam kegiatan ini, terdiri dari beberapa hal yang dilakukan. Antara lain: 1) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di daerah mitra yaitu Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang. 2) Menawarkan program kepada Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang. 3) Menjalin Kerjasama dengan Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang untuk mengadakan Pengembangan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang. 4) Melakukan observasi mengenai kondisi mitra serta mempersiapkan tempat kegiatan . 5) Menyusun indikator penilaian tingkat keberhasilan kegiatan.

Kegiatan identifikasi permasalahan yang muncul di mitra, dilakukan dengan cara observasi dan wawancara ke pihak sekolah. Dari kegiatan tersebut didapatkan data mengenai permasalahan yang muncul, antara lain 1) Rendahnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital; 2) Kurangnya integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran di kelas; 3) Belum adanya sarana penunjang untuk pembuatan media pembelajaran berbasis digital; 4) Belum adanya optimalisasi media pembelajaran berbasis digital untuk pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran; 5) Belum terjalannya kerjasama dengan beberapa stakeholder pendidikan pembelajaran terkait dengan konservasi *sociocultural* melalui pembelajaran berbasis digital.

Permasalahan yang muncul di mitra, selanjutnya ditindaklanjuti oleh tim dengan menawarkan program dengan mitra. Penawaran program tersebut disambut hangat dan antusias oleh mitra. Sehingga tim pengabdian melakukan tahapan berikutnya, yaitu menjalin

Kerjasama dengan mitra untuk mengadakan Pengembangan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang Kota Semarang dengan diawali observasi lanjutan supaya program tepat sasaran dan tepat dalam mengatasi masalah yang ada di mitra. Salah satunya adalah dengan mengobservasi kondisi mitra serta mempersiapkan tempat kegiatan . Setelah itu tim melanjutkan menentukan indikator ketercapaian dari kegiatan yang dilakukan. Yaitu.

1. Aspek keterampilan guru, harapannya 80% guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.
2. Aspek Nilai-nilai kearifan lokal dan konservasi sociocultural 80% guru mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dan sociocultural kedalam materi dan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku.
3. Aspek Sarana penunjang, 80% guru mempunyai 6 akun berlangganan office 365 dan beberapa akun aplikasi lain meliputi Microsoft *Sway* atau *Google Site*, *Gather Town*, *Flipbook*, *VR*, *Quizzis* dan *Canva*.
4. Aspek Media pembelajaran berbasis digital 80% guru mendapatkan pendampingan optimalisasi media pembelajaran berbasis digital dan nilai budaya lokal baik secara luring maupun daring.

### Pengorganisasian

Alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan , terlebih dahulu dipersiapkan oleh tim pengabd. Antara lain layar proyektor dan LCD, laptop, kamera, alat pengambil data . Kemudian bahan dalam kegiatan juga dipersiapkan dan disusun, antara lain adalah materi-materi, yaitu materi mengenai peran dan kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital, media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal *sociocultural* Kota Semarang, serta evaluasi media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal *sociocultural* Kota Semarang.



Gambar 2. Pengorganisasian materi media dan nilai-nilai kearifan lokal  
(Sumber: data kegiatan 2024)

Setelah alat dan bahan pembuatan media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal *sociocultural* Kota Semarang selesai dipersiapkan, Langkah selanjutnya adalah koordinasi dengan pihak mitra untuk pelaksanaan kegiatan pada masyarakat.

### Pelaksanaan

Kegiatan berjalan lancar, antusias yang luarbiasa terlihat dari peserta yang mengikuti. Semangat dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal *sociocultural* Kota Semarang.

*Tahap pertama dimulai dengan sharing session mengenai peran dan kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital.*

Sharing Session dilakukan antara peserta dengan tim pengabd dari Prodi Pendidikan IPS FISIP UNNES. Dalam sharing session ini diawali dengan penyampaian dan penguatan dari tim pengabd mengenai peran dan kompetensi guru dalam pembelajaran era digital, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Karena pada dasarnya peserta pasti sudah paham mengenai peran dan kompetensi guru. Dimana peran dan kompetensi guru yang dimaksud yaitu terkait dengan kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi profesional (Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005). Sehingga guru disini tidak hanya dituntut untuk memiliki

pengetahuan dan pengalaman saja, tetapi juga harus memiliki keterampilan dan perilaku yang baik dengan menunjukkan karakter yang baik pula. Cuma masih minim dalam mengintegrasikannya di pembelajaran era digital ini. Sehingga tim pengabdian memotivasi dan memberikan trik bagaimana mengintegrasikan dan membiasakan untuk menjadi guru digital, yaitu guru yang mampu untuk menggunakan teknologi dan mengembangkannya dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan sharing session berjalan dengan lancar dan antusias yang luarbiasa dari peserta, pada salah satu kegiatan yang terekam dalam sharing session mengenai peran dan kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital.

#### ***Tahap Kedua Pemaparan tentang media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang***

Kegiatan tahap pertama berupa sharing session mengenai peran dan kompetensi guru dalam pembelajaran di era digital dirasa cukup. Kemudian tim pengabdian melanjutkan dengan kegiatan tahap kedua, yaitu pemaparan materi mengenai media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang. Media merupakan perantara atau medium sebagai sarana dalam menyampaikan proses pembelajaran, baik itu secara digital maupun secara non digital (Hendra, 2023). Dan yang disampaikan pada kegiatan kali ini adalah konsentrasi pada pembelajaran menggunakan media digital. Kegiatan ini dimulai dari memaparkan jenis dan kegunaan media pembelajaran digital, seperti *Microsoft Sway* atau *Google Site*, *Gather Town*, *Flipbook*, *VR*, *Quizzis* dan *Canva*. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang dan pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang ke dalam media pembelajaran digital tersebut. Kota Semarang memiliki banyak tradisi budaya yang sangat menarik untuk dikunjungi, salah satunya adalah Dugderan dan Sesaji Rewanda. Dugderan adalah tradisi yang berasal dari akulturasi tiga etnis yaitu Arab, Tionghoa, dan tentu saja Jawa.

Dan tentunya selain kearifan lokal tersebut, masih banyak kearifan lokal lain yang bisa diintegrasikan dalam media digital untuk membantu pembelajaran di kelas, misalnya makanan khas Semarang seperti lumpia, wingko, bandeng dan lain sebagainya.

#### ***Tahap Ketiga Pemaparan mengenai evaluasi media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang.***

Kegiatan pada tahap evaluasi media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang. Dimana disajikan terlebih dahulu bagaimana kelemahan dan kelebihan media digital yang akan dipakai dalam proses pembelajaran, sehingga peserta mampu untuk mengevaluasi media digitalnya apakah layak sesuai atau tidak dalam proses pembelajarannya.

Perkembangan pembelajaran saat ini menuntut adanya perubahan pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Situasi saat ini diperkuat dengan tantangan dalam menghadapi era revolusi industri 5.0 menuntut guru dan peserta didik menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring dan pembelajaran di era digital. Peran teknologi dan informasi bagi kegiatan pembelajaran saat ini tentu sangat penting. Guru masih memegang peran penting yang sangat diperlukan dalam membekali dan membentuk kepribadian peserta didik di era digital dan menjadikan tantangan yang semakin berat. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan Masyarakat oleh Kirana Prama Dewi pada tahun 2021 tentang urgensi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital bagi guru dengan berbantuan *software Adobe Premiere* (Krulik, 1995).

Tantangan lain dalam penanaman nilai-nilai karakter di era sekarang juga banyak dijumpai dan menurut Komang Diah Purnami pada tahun 2021 melalui risetnya bahwasannya penanaman nilai karakter kepada peserta didik dapat dilakukan melalui Media pembelajaran audio visual berbasis konservasi lingkungan (Dewi, 2021). Selain itu berdasarkan hasil riset Rafika Larasati pada tahun 2021 menunjukkan bahwa kesadaran lingkungan dikalangan peserta

didik juga dapat ditumbuhkan melalui pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar (Purnami, 2021). Pada aspek lain berdasarkan riset Rusman Tedi pada tahun 2023 menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya bermanfaat sebagai penanaman karakter saja melainkan untuk penguatan kompetensi numerasi pada peserta didik (Larasati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media digital tidak hanya untuk penguatan karakter namun juga aspek pengetahuan peserta didik.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan oleh guru saat ini apapun jenjang pendidikannya. Bahkan sekalipun guru tersebut berlatar belakang TIK ternyata masih juga perlu mendapatkan pelatihan peningkatan kompetensi pembuatan media. Hal ini dibuktikan dari hasil kegiatan Andri Firmansyah pada tahun 2022 yang menyatakan bahwa urgensi Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru TIK SMK Al-Islah Cikarang (Rusman, 2023). Selanjutnya juga tidak kalah pentingnya berdasarkan hasil riset Elly Sukmanasa pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor juga dianggap sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dan hasil belajar peserta didik (Firmansyah, 2022). Berdasarkan hasil kajian literatur diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya melalui kegiatan pelatihan pembuatan media berbasis digital mampu meningkatkan keterampilan guru dalam penguasaan teknologi serta dapat menanamkan karakter bagi peserta didik. Pelatihan pembuatan media ini lebih lanjut juga dapat melahirkan guru digital di era Merdeka Belajar.

#### ***Tahap Keempat Mendampingi guru dalam penyusunan media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang.***

Kegiatan terakhir atau keempat dalam pelaksanaan yaitu tim melakukan pendampingan pada peserta guru dalam penyusunan media pembelajaran berbasis digital nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang. Tim pengabdian mencontohkan terlebih dahulu dalam pemilihan media digital yang sesuai yang bisa diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal sociocultural Kota Semarang serta dilanjutkan dengan praktik oleh peserta didampingi tim pengabdian. Walaupun ada beberapa yang tidak membawa laptop, tetapi antusias dari peserta tidak surut. Karena aplikasi media digital yang digunakan bisa diakses dari handphone juga. Jadi tim pengabdian juga melakukan pendampingan pada peserta yang menggunakan *handphone*. Bahkan peserta meminta kepada tim pengabdian untuk mengagendakan secara rutin kegiatan pendampingan. Hal ini menjadi perhatian sendiri dari tim pengabdian untuk lebih mengembangkan lagi dan memperluas jaringan dan nya untuk negeri ini, khususnya pendampingan ke guru supaya proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

#### **Monitoring dan Evaluasi**

Tahapan Monitoring dan Evaluasi menjadi tahapan yang tak kalah penting dalam kegiatan. Dalam kegiatan evaluasi ini, tim pengabdian melakukan ceking refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Beberapa hal yang menjadi bahan refleksi adalah hal-hal yang sudah tercapai dalam kegiatan, kendala yang muncul saat kegiatan dan proses tindak lanjut dari hal-hal yang sudah tercapai dan kendala yang muncul serta keberlangsungan kerjasama dengan mitra. Salah satu hal yang menjadi kendala saat kegiatan adalah terkait dengan kendala teknis, dimana tidak semua peserta membawa dan menggunakan laptop. Dengan kendala ini, maka tim pengabdian melakukan refleksi sehingga bisa menjadi bahan untuk tindak lanjut kegiatan pada masyarakat berikutnya dan



berkembangnya kompetensi guru mitra supaya menjadi guru digital dalam melakukan Pengembangan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Digital di Lingkungan Sekolah Yayasan Ma'arif NU Mangkang khususnya di Kota Semarang.

## SIMPULAN

Simpulan dalam kegiatan ini yaitu keterampilan guru bertambah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Guru mampu mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dan sociocultural kedalam materi dan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku karena guru mendapatkan pendampingan optimalisasi media pembelajaran berbasis digital dan nilai budaya lokal baik secara luring maupun daring. Untuk kedepannya lebih memperluas jaringan Kerjasama dengan mitra supaya bisa memberikan pengetahuan keterampilan yang mendukung dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2021. *Tantangan Internet Bagi Orang Tua dan Anak-Anak di Era Digital*. Dapat diakses pada <https://dip.fisip.unair.ac.id/tantangan-internet-bagi-orang-tua-dan-anak-di-era-digital/> (31 Desember 2023)
- Arviansyah, M. Reza dkk. 2022. Efektivitas dan Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 17 No. 1 tahun 2022.
- Dewi, Kirana Prama, dkk. 2021. 'Digitalisasi guru & konservasi sociocultural: Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *Indigenous knowledge*'. *Prosiding Seminar Nasional*: Universitas Ahmad Dahlan. Hal. 178-186.
- Electiana, Fenti R, dkk. 2016. Analisis Efektivitas Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal (Studi pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Pujon Kabupaten Malang). *Wacana*– Vol. 19, No. 4 (2016).
- Firmansyah, Andri. 2022. 'Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk guru TIK SMK Al-Islah Cikarang'. *Jurnal: Pelita Bangsa*. Volume 3 Nomor 2.
- Hendra, dkk. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Krulik, Stephen & Rudnick, Jesse A. (1988). *Problem Solving*. Boston: Temple University.
- Krulik, Stephen dan Rudnick, Jesse A. 1995. *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*. Boston: Temple University.
- Larasati, Rafika. 2021. 'Pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa sekolah dasar kelas IV'. *Tesis: Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Purnami, Komang Diah dan Suarni dan Suarni, Ni Ketut. 2021. 'Media pembelajaran Audio Visual berbasis konservasi Lingkungan pada topik siklus air kelas V SD'. *Jurnal: Mimbar Ilmu*. Vol. 26 No.3.
- Rusman, Tedi, dkk. 2023. 'Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis numerasi bagi guru sekolah dasar'. *Jurnal: sosial Indonesia*. Vol. 3 No.2. Hal. 109-114.
- Sanan, Paskalis. 2023. *Kurikulum Merdeka bagi Pendidikan Indonesia*. Tersedia di <https://smanoeколо.sch.id/opini-guru/kurikulum-merdeka-bagi-pendidikan-indonesia>. Diakses pada Jum'at 21 April 2023.
- Sukmanasa, Elly, dkk. 2020. 'Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon pada Guru-Guru di Lingkungan Gugus I Bogor Tengah Kota Bogor'. *Jurnal: PkM pada Masyarakat*.
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 *tentang Guru Dan Dosen* pasal 10 ayat (1)
- V. Scuotto, A. Ferraris, and S. Bresciani, "Internet of Things: Applications and challenges in smart cities: a case study of IBM smart city projects," *Bus. Process Manag. J.*, vol. 22, no. 2, pp. 357–367, 2016, doi: 10.1108/BPMJ-05-2015-0074.
- Vincent II, J. W. 2009. *Community development practice. in Rhonda, P. dan Pittman, R. H.* (ed.) *An Introduction to Community Development*. New York: Routledge, hal. 58– 74.



- Widjajanti, D. M. (2009). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Calon Guru Matematika: Apa dan Bagaimana Mengembangkannya. *Makalah* disajikan dalam *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, Yogyakarta, Desember 2009.