



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kearifan Lokal Grobogan Bagi Guru SD

Lintang Kironoratri¹, Much. Arsyad Fardani², Ika Ari Pratiwi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus
e-mail: lintang.kironoratri@umk.ac.id

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media dan mengintegrasikan budaya lokal. Pengabdian ini bertujuan menguatkan kompetensi 12 guru SD 1 Penganten, Kecamatan Klambu, Kabupaten Grobogan, dalam membuat media digital berbasis kearifan lokal untuk pengayaan literasi. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif melalui lima tahapan: persiapan dan identifikasi kebutuhan, pelatihan tahap pertama, pelatihan tahap kedua dan produksi media, implementasi dan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan observasi, dokumentasi, catatan pendampingan, produk media, dan umpan balik. Hasil menunjukkan terlaksananya seluruh tahapan dengan keterlibatan guru dalam praktik. Produk yang dihasilkan berupa e-book interaktif cerita rakyat, video naratif tokoh lokal, poster digital makanan tradisional, dan kuis interaktif permainan tradisional. Produk dimanfaatkan dalam pembelajaran dan dihimpun sebagai sumber belajar digital sekolah. Kegiatan menghasilkan pengalaman praktis guru dan sumber belajar kontekstual untuk pengayaan literasi.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Kearifan Lokal, Grobogan, Literasi, Pelatihan Guru*

Abstract

The use of digital learning media based on local wisdom in elementary schools remains constrained by teachers' limited competence in developing digital media and integrating local culture into learning. This community service program aimed to strengthen the competence of 12 teachers at SD 1 Penganten, Klambu, Grobogan, in developing digital media based on local wisdom for literacy enrichment. The program employed a participatory approach through five stages: preparation and needs identification, first-stage training, second-stage training and media production, implementation and mentoring, and evaluation and reflection. Data were analyzed descriptively and qualitatively using observations, documentation, mentoring notes, media products, and feedback. The results showed that all program stages were implemented with active teacher involvement. The products included interactive folklore e-books, narrative videos of local figures, digital posters of traditional foods, and interactive quizzes based on traditional games. The products were used in learning and compiled as school digital learning resources, providing practical experience and contextual resources for literacy enrichment.

Kata Kunci: *Digital Learning Media, Grobogan Local Wisdom, Literacy Learning, Teacher Competence, Community Service.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam penyediaan sumber belajar yang mendukung penguatan literasi murid. Namun, kemampuan literasi murid Indonesia masih menjadi perhatian. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan membaca murid Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD (OECD, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan pembelajaran literasi melalui sumber belajar yang kontekstual, menarik, dan dekat dengan keseharian murid. Dalam hal ini, pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan pembelajaran secara visual, interaktif, dan variatif (Ulum et al., 2025; Yuliantoro et al., 2025).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran perlu didukung oleh kompetensi guru dalam memilih, merancang, dan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna sumber belajar, tetapi juga perlu menyesuaikan dan mengembangkan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk digital. Kemampuan tersebut menjadi semakin penting ketika media pembelajaran dimanfaatkan untuk mengangkat konteks materi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media digital yang dipadukan dengan kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan murid (Fajrie et al., 2024; Kironoratri, Fardani, Ma'rifatus, et al., 2026).

Kearifan lokal memiliki potensi sebagai sumber belajar karena mengandung pengetahuan, nilai, cerita, kebiasaan, serta identitas budaya lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari murid. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya dapat memperkenalkan budaya daerah, tetapi juga memberikan konteks bagi murid dalam memahami informasi dan mengembangkan kemampuan literasi (Ardianti et al., 2025; Firdausiyah et al., 2024). Pemanfaatan pengetahuan dan budaya lokal dalam pembelajaran tersebut sejalan dengan konsep *ethnopedagogi* dan *ethnoliterasi*, yang menempatkan pengetahuan dan budaya lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran dan pengembangan literasi.

Kabupaten Grobogan memiliki beragam potensi kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, di antaranya Bledug Kuwu, kisah Kyai Ageng Selo, sego megono, dan permainan tradisional (seperti dakon dan engklek). Berbagai potensi tersebut dapat dikemas dalam bentuk media digital berupa *e-book*, video naratif, poster atau infografis, maupun kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan budaya lokal tidak hanya digunakan untuk mengenalkan budaya kepada murid, tetapi juga dapat digunakan sebagai kegiatan membaca, menyimak, memahami informasi, menceritakan kembali, berdiskusi, dan aktivitas literasi lainnya. Dengan demikian, budaya lokal dapat menjadi bagian dari pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi murid.

Pemanfaatan potensi kearifan lokal tersebut masih menghadapi sejumlah kendala pada mitra, yaitu SD 1 Penganten, Kecamatan Klambu, Kabupaten Grobogan. Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi yang dilakukan, sebagian besar guru masih menggunakan media ajar generik seperti buku teks, LKS, dan materi daring umum, sementara kompetensi teknis dalam menggunakan aplikasi desain grafis, penyuntingan video, dan platform pembelajaran interaktif masih terbatas. Guru juga belum terbiasa menggunakan media digital dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan budaya lokal sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum banyak mengangkat konteks budaya lokal. Di sisi lain, kekayaan budaya Grobogan, seperti Bledug Kuwu, Kyai Ageng Selo, sego megono, dan permainan tradisional, belum banyak diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Bahan bacaan dan media pembelajar di sekolah masih didominasi bahan bacaan umum. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kearifan lokal yang dimiliki lingkungan sekolah dengan pemanfaatannya sebagai sumber belajar digital. Meskipun demikian, kesiapan guru untuk mengikuti kegiatan, dukungan kepala sekolah, serta lingkungan sekolah yang kaya akan kearifan lokal menjadi potensi yang dapat dikembangkan melalui pelatihan, pendampingan, dan pembuatan media pembelajaran digital berbasis budaya Grobogan.

Kegiatan pengabdian ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal. Fajrie et al. (2024) mengidentifikasi kebutuhan media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak di Grobogan, sedangkan Firdausiyah et al. (2024) mengkaji pembelajaran multiliterasi melalui materi cerita rakyat. Penelitian yang dilakukan Kironoratri et al. (2025) yaitu, mengembangkan dan menguji modul sastra anak berbasis kearifan lokal Grobogan pada murid. Hasil kajian tersebut menjadi landasan untuk menghadirkan kegiatan yang lebih berorientasi pada pemberdayaan guru dalam mengolah dan memanfaatkan kearifan budaya lokal menjadi berbagai bentuk media pembelajaran digital.

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal Grobogan menjadi jembatan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media digital yang mengintegrasikan kearifan lokal dapat menghadirkan sumber belajar yang lebih kontekstual dan sesuai dengan lingkungan budaya peserta didik (Ulum et al., 2025; Yuliantoro et al., 2025).. Kegiatan dilakukan melalui tahapan pengenalan potensi budaya lokal, pemilihan materi yang relevan dengan pembelajaran literasi, pengenalan aplikasi digital, praktik pembuatan media, serta pendampingan dalam penyempurnaan dan pemanfaatannya. Aplikasi *Canva*, *PowerPoint*, *Kinemaster*, dan *Wordwall* digunakan sebagai sarana untuk membantu guru mengembangkan media dalam bentuk *e-book*, video naratif, poster atau infografis, dan kuis interaktif. Melalui proses tersebut, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengolah potensi budaya Grobogan menjadi konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.

Pendekatan kegiatan tersebut menghubungkan kompetensi digital guru dengan pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar literasi murid. Guru diarahkan tidak hanya menggunakan media yang telah tersedia, tetapi juga mengidentifikasi potensi budaya di lingkungan sekitar, mengolahnya menjadi konten pembelajaran, dan mengemasnya dalam bentuk digital. Pendekatan ini sejalan dengan Suri & Chandra (2021) yang menunjukkan bahwa media belajar digital berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan sebagai sumber bacaan yang mengangkat konteks budaya lokal dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi digital, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menghubungkan teknologi, literasi, dan potensi budaya lokal menjadi media pembelajaran yang relevan dengan lingkungan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menguatkan kompetensi guru SD 1 Penganten dalam membuat media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal Grobogan dan mengintegrasikan budaya Grobogan ke dalam pembelajaran literasi. Melalui pelatihan dan pendampingan, kearifan lokal Grobogan dimanfaatkan secara lebih terarah sebagai sumber belajar literasi, sementara produk media yang dihasilkan agar dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD 1 Penganten, Kecamatan Klambu, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah, dengan sasaran utama 12 guru sebagai peserta pelatihan dan pendampingan. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis kebutuhan mitra, dengan melibatkan guru secara aktif sejak tahap identifikasi kebutuhan, pemilihan potensi kearifan lokal, pelatihan penggunaan media digital, produksi media, hingga implementasi dan refleksi. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan konteks budaya lokal. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan, pendampingan, dan kerja sama antara tim PkM dengan guru SD 1 Penganten. Pendekatan partisipatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan, monitoring, evaluasi, dan tindak lanjut juga digunakan dalam program pemberdayaan guru sekolah dasar berbasis kearifan lokal (Sugiyono, 2022).

Data kegiatan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, catatan pendampingan, produk media yang dihasilkan, serta umpan balik guru dan murid. Data dianalisis dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tahapan kegiatan, yaitu persiapan, pelatihan, produksi media, implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Ketercapaian program dideskripsikan berdasarkan keterlaksanaan setiap tahapan kegiatan, keterlibatan guru dalam proses pelatihan dan pendampingan, jenis dan jumlah media yang dihasilkan, kesesuaian media dengan kearifan budaya lokal

Grobogan, serta pemanfaatan produk dalam pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan program dicapai.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) persiapan dan identifikasi kebutuhan, (2) pelatihan tahap pertama, (3) pelatihan tahap kedua dan produksi media, (4) implementasi dan pendampingan di sekolah, serta (5) evaluasi dan refleksi. Tahapan tersebut disusun berdasarkan kondisi dan kebutuhan mitra.

1. Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap persiapan dan identifikasi kebutuhan dilakukan melalui observasi kondisi sekolah dan koordinasi dengan pihak mitra. Kegiatan diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi fasilitas, kemampuan guru dalam menggunakan media digital, kebutuhan pembelajaran literasi, serta potensi kearifan lokal yang dapat dikembangkan sebagai konten pembelajaran. Guru dilibatkan dalam mengidentifikasi berbagai potensi budaya Grobogan yang dikenal dan relevan dengan kehidupan murid. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi pelatihan, bentuk media yang akan dikembangkan, dan kebutuhan pendampingan.

2. Pelatihan Tahap Pertama

Pelatihan tahap pertama difokuskan pada penguatan kemampuan dasar guru dalam menggunakan media digital dan memahami kearifan lokal sebagai sumber konten pembelajaran. Guru diperkenalkan pada *Canva*, *PowerPoint*, dan *Kinemaster* melalui penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung. *Canva* digunakan untuk pembuatan poster dan *e-book*, *PowerPoint* untuk penyusunan bahan presentasi interaktif, sedangkan *Kinemaster* untuk pembuatan video sederhana. Guru juga diarahkan untuk menggali ide konten dari lingkungan budaya lokal sekitar untuk dikembangkan menjadi bahan pembelajaran digital.

3. Pelatihan Tahap Kedua dan Produksi Media

Tahap kedua difokuskan pada praktik dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal Grobogan. Guru bekerja sama secara kelompok menghasilkan media berupa *e-book* cerita rakyat, video naratif atau animasi, poster/infografis budaya, dan kuis interaktif. Konten media dikembangkan dengan memanfaatkan potensi lokal seperti Bledug Kuwu, kisah Kyai Ageng Selo, sego megono, dan permainan tradisional.

Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan pendamping teknis selama proses produksi. Pendampingan mencakup pemilihan konten, penyusunan informasi atau cerita, pengolahan unsur visual dan audio, serta penyempurnaan produk. *Wordwall* digunakan untuk membantu guru mengembangkan kuis dan aktivitas interaktif berbasis kearifan budaya lokal. Produk yang dihasilkan diarahkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi murid.

4. Implementasi dan Pendampingan

Media yang telah dihasilkan kemudian diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menggunakan media digital berbasis kearifan lokal sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan pengayaan literasi murid. Tim pengabdian memberikan pendampingan selama proses penerapan. Tahap ini digunakan untuk melihat keterlaksanaan pemanfaatan media dalam pembelajaran dan keterlibatan guru serta murid selama kegiatan berlangsung. Media yang telah digunakan selanjutnya dapat digunakan sekolah sebagai media digital untuk mendukung pemanfaatan secara berkelanjutan.

5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan dan ketercapaian program berdasarkan proses pelatihan, hasil produk, implementasi media, serta respons. Evaluasi dilakukan melalui observasi, dokumentasi, catatan pendampingan, dan umpan balik dari guru dan murid. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan guru selama pelatihan, kemampuan guru mengikuti praktik pembuatan media, kesesuaian produk dengan konten kearifan budaya lokal serta pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran. Refleksi dilakukan bersama guru untuk mengidentifikasi pengalaman, kendala, dan kebutuhan perbaikan setelah media diterapkan. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk dan pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Mitra



Gambar 1. Kegiatan observasi dan wawancara

Hasil observasi di SD 1 Penganten menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru masih terbatas. Sebagian besar guru masih menggunakan media ajar seperti buku teks, LKS, dan materi daring umum, sementara kompetensi teknis dalam menggunakan aplikasi desain grafis, penyuntingan video, dan platform pembelajaran interaktif masih terbatas. Guru juga belum terbiasa memanfaatkan teknologi digital untuk mempersiapkan pembelajaran yang berkaitan dengan budaya lokal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan mitra tidak hanya berkaitan dengan penguasaan aplikasi, tetapi juga dengan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Temuan ini sejalan dengan Nurlina et al. (2024) yang menunjukkan

perlunya pengembangan media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar, serta Kironoratri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat dikembangkan menjadi bahan pembelajaran yang kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa potensi kearifan budaya lokal Grobogan belum banyak diintegrasikan ke dalam media pembelajaran digital. Lingkungan sekitar memiliki beragam potensi budaya, seperti Bledug Kuwu, Kyai Ageng Selo, sego megono, serta permainan tradisional (seperti dakon dan engklek), tetapi potensi tersebut belum banyak diolah oleh guru menjadi konten pembelajaran. Dengan demikian, terdapat kesenjangan antara kekayaan kearifan lokal yang tersedia di lingkungan sekolah dengan pemanfaatannya sebagai sumber belajar digital. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pendampingan yang mengarahkan guru untuk mengidentifikasi potensi budaya, memilih konten yang relevan dengan pembelajaran, kemudian mengemasnya dalam bentuk media digital. Kondisi tersebut menyebabkan potensi budaya lokal belum terdokumentasi secara sistematis sebagai sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan kembali oleh guru dan peserta didik. Meskipun demikian, kesiapan guru untuk mengikuti kegiatan, dukungan kepala sekolah, serta lingkungan sekolah yang kaya akan kearifan lokal menjadi potensi pendukung pelaksanaan program. Pengembangan media digital berbasis kearifan lokal juga dapat menjadi sarana untuk menghadirkan sumber belajar yang lebih kontekstual dan dekat dengan lingkungan murid (Ulum et al., 2025; Yuliantoro et al., 2025).

Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan program diawali dengan pelatihan tahap pertama yang diarahkan pada pengenalan teknologi digital sederhana untuk menjawab keterbatasan pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, diskusi, dan praktik terbimbing. Aplikasi yang diperkenalkan meliputi *Canva*, *PowerPoint*, *Kinemaster*, dan *Wordwall*. Pemilihan aplikasi tersebut disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan mitra, yaitu menyediakan alternatif yang dapat digunakan guru untuk membuat bahan visual dan presentasi, video sederhana, serta aktivitas pembelajaran interaktif. Pola pelatihan yang memadukan pengenalan teknologi dengan praktik langsung sejalan dengan kegiatan Hardhienata et al. (2021) yang menerapkan observasi kebutuhan, pelatihan, pengembangan produk, dan pendampingan untuk membantu guru mengembangkan bahan ajar kontekstual berbasis kearifan lokal.

Pada tahap pengenalan aplikasi, guru tidak hanya diberikan penjelasan mengenai fungsi aplikasi, tetapi juga diarahkan untuk mencoba fitur yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan media. *Canva* digunakan untuk merancang bahan visual seperti poster atau infografis, *PowerPoint* untuk menyusun materi dan presentasi, *Kinemaster* untuk mengolah video sederhana, sedangkan *Wordwall* digunakan untuk membuat aktivitas atau kuis interaktif. Kegiatan praktik tersebut diarahkan untuk mengubah kebiasaan penggunaan media yang sebelumnya lebih

banyak bertumpu pada buku teks, LKS, dan materi umum menjadi pengalaman membuat media secara mandiri. Pendekatan praktik secara langsung juga relevan dengan temuan Wiranti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa kesiapan praktis guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal masih menjadi tantangan, sehingga diperlukan penguatan yang berorientasi pada praktik.

Pelatihan selanjutnya menghubungkan keterampilan penggunaan aplikasi dengan potensi kearifan lokal Grobogan yang telah diidentifikasi pada tahap kondisi awal. Guru diajak memilih dan mengembangkan potensi budaya seperti Bledug Kuwu, Kyai Ageng Selo, sego megono, serta permainan tradisional sebagai bahan yang dapat dikemas menjadi konten pembelajaran dan pengayaan literasi. Guru kemudian menyusun rancangan media dan mulai mengembangkan produk dengan pendampingan tim. Pendekatan tersebut menempatkan guru tidak hanya sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai pengembang konten yang menghubungkan teknologi dengan lingkungan budaya peserta didik. Kegiatan ini sejalan dengan Kironoratri et al. (2026) yang menerapkan pelatihan dan pendampingan untuk memperkuat kemampuan guru dalam merancang pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal.

Pelatihan tahap kedua difokuskan pada praktik pembuatan dan penyempurnaan media secara lebih intensif. Guru mengembangkan media sesuai dengan bentuk yang dipilih, sedangkan tim memberikan pendampingan ketika guru mengalami kesulitan dalam menentukan struktur isi, memilih unsur visual, mengatur tampilan, mengolah video, maupun menyusun aktivitas interaktif. Keterlibatan guru terlihat melalui keikutsertaan dalam praktik, pemilihan konten kearifan lokal, penyusunan rancangan, pembuatan, dan perbaikan media selama pendampingan. Dengan demikian, ketercapaian tahap pelatihan tidak diletakkan pada perubahan skor kemampuan guru, tetapi pada keterlaksanaan rangkaian pelatihan, keterlibatan guru dalam praktik, serta terselenggaranya pendampingan sampai guru menghasilkan rancangan dan produk media digital. Pola pelatihan dan pendampingan semacam ini juga ditemukan dalam program Wiranti et al. (2024), yang menempatkan workshop pengembangan produk dan mentoring sebagai bagian dari proses pemberdayaan guru dalam menghasilkan bahan ajar kontekstual.

Produk Media Pembelajaran Digital

Kegiatan pengabdian ini menghasilkan media pembelajaran digital yang dikembangkan guru dengan memanfaatkan potensi kearifan budaya lokal Grobogan. Produk tersebut dikembangkan sebagai media pembelajaran literasi untuk menjawab kondisi awal mitra yang menunjukkan bahwa media yang digunakan masih didominasi bahan umum dan belum banyak mengangkat kearifan budaya lokal. Produk yang dihasilkan meliputi *e-book* interaktif cerita rakyat, video naratif tokoh lokal, poster digital makanan tradisional, dan kuis interaktif berbasis permainan tradisional. Produk-produk tersebut kemudian menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan kembali dalam kegiatan

pembelajaran di kelas. Pengembangan media digital yang mengintegrasikan kearifan lokal juga sejalan dengan Setiawaty et al. (2025) yang mengembangkan media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan, serta Fakhriyah & Masfuah (2024) yang menunjukkan pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil produk media pembelajaran guru

Produk Media	Konten Kearifan Lokal	Bentuk Media	Keterangan
E-book cerita rakyat	Cerita rakyat Grobogan	E-book interaktif	Tercapai
Video tokoh lokal	Kyai Ageng Selo	Video naratif	Tercapai
Poster makanan tradisional	Makanan tradisional	Poster infografis	Tercapai
Kuis permainan tradisional	Permainan tradisional	Kuis interaktif	Tercapai

Proses produksi media dilakukan setelah guru memperoleh pengenalan aplikasi dan pendampingan pada tahap pelatihan. Guru memilih konten yang sesuai, menyusun materi, kemudian mengemasnya menggunakan aplikasi digital yang telah diperkenalkan. *E-book* digunakan untuk mengemas cerita rakyat dalam bentuk bacaan digital, video digunakan untuk menyajikan informasi mengenai tokoh lokal, poster digunakan untuk menyajikan informasi budaya secara visual, sedangkan kuis interaktif digunakan untuk mengemas materi permainan dalam bentuk aktivitas digital. Dengan demikian, proses produksi menunjukkan bahwa guru mulai menerapkan keterampilan teknologi yang dilatihkan untuk mengolah potensi budaya lokal menjadi media pembelajaran. Pengembangan bahan digital berbasis kearifan lokal tersebut sejalan dengan Gheme et al. (2022) yang menempatkan *e-book* berbasis kearifan lokal sebagai salah satu bentuk bahan ajar dalam pembelajaran digital.

Keberadaan produk tersebut menunjukkan keterkaitan antara permasalahan awal, pelaksanaan pelatihan, dan luaran program. Jika pada kondisi awal media pembelajaran masih didominasi bahan umum dan potensi kearifan lokal belum banyak dimanfaatkan, maka melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan guru menghasilkan beberapa bentuk media yang mengangkat konteks kearifan budaya Grobogan. Produk yang telah dihasilkan disimpan dan dimanfaatkan kembali. Dengan demikian, ketercapaian tahap produksi ditunjukkan melalui tersusunnya media digital, keterlibatan guru dalam proses pembuatannya, adanya muatan kearifan budaya lokal, serta tersedianya produk pemanfaatan yang berkelanjutan.

Implementasi Media dalam Pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan implementasi media pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal

Media pembelajaran digital yang telah dihasilkan selanjutnya dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media disesuaikan dengan karakteristik produk dan kebutuhan pembelajaran, seperti penggunaan *e-book* cerita rakyat sebagai bahan bacaan, video tokoh lokal sebagai sumber informasi dan pengenalan budaya lokal, poster digital sebagai bahan informasi, serta kuis interaktif sebagai aktivitas penguatan materi setelah implementasi. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak berhenti pada tahap pembuatan, tetapi dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas belajar yang memanfaatkan konten kearifan lokal. Pemanfaatan media digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan juga sejalan dengan Setiawaty et al. (2025) yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media digital berbasis kearifan lokal untuk mendukung sumber bacaan sastra anak.

Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pengguna sekaligus pengelola media yang telah dibuat. Guru menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menyampaikan materi melalui media digital, serta mengarahkan murid untuk melakukan aktivitas literasi yang berkaitan dengan isi media pada setiap pembelajaran. Aktivitas pembelajarannya meliputi membaca dan memahami cerita, menyimak informasi dari video, mengidentifikasi informasi pada poster, serta menjawab pertanyaan atau kuis interaktif. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran yang variatif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan Yuliantoro et al. (2025) yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran digital sekaligus menghadirkan konten yang responsif terhadap konteks budaya.

Pelaksanaan kegiatan juga didukung dengan penggunaan media oleh guru dan murid. Hal tersebut menjadi bukti keterlaksanaan pemanfaatan produk dalam aktivitas pembelajaran maupun. Selain digunakan dalam kegiatan pembelajaran, produk media yang telah dihasilkan disimpan sebagai media digital sekolah. Penyimpanan tersebut memungkinkan media yang telah dibuat untuk digunakan kembali oleh guru sebagai sumber pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, produk tidak hanya menjadi luaran kegiatan

pelatihan, tetapi juga mulai ditempatkan sebagai sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan.

Berdasarkan implementasi tersebut, ketercapaian tahap ini terlihat dari adanya pemanfaatan produk digital oleh guru dan keterlibatan murid dalam aktivitas literasi menggunakan media. Dengan demikian, implementasi media menunjukkan keberlanjutan dari tahapan pelatihan dan produksi pada bagian sebelumnya. Guru tidak hanya memperoleh pengalaman membuat media, tetapi juga implementasi media digital dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi dan Ketercapaian Program

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk melihat keterlaksanaan tahapan program dan ketercapaian target berdasarkan bukti yang diperoleh selama pelatihan, pendampingan, produksi media, dan implementasi. Pelaksanaan kegiatan pelatihan media digital melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pelaksanaan, praktik, dan evaluasi (Sugiyono, 2022). Dari aspek keterlaksanaan, seluruh tahapan utama program dapat dilaksanakan mulai dari pengenalan teknologi, demonstrasi aplikasi, praktik pembuatan media, pendampingan, hingga implementasi produk. Guru terlibat langsung dalam praktik dengan membuat media sesuai kebutuhan pembelajaran. Ketercapaian tahap ini ditunjukkan oleh tersusunnya berbagai produk media digital, meliputi *e-book* interaktif cerita rakyat, video animasi tokoh lokal, poster digital makanan tradisional, dan kuis interaktif berbasis permainan tradisional. Produk tersebut kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari aspek ketercapaian substansi program, guru mulai mengintegrasikan kearifan lokal Grobogan ke dalam media dan aktivitas pembelajaran. Integrasi tersebut terlihat melalui pemanfaatan cerita rakyat, tokoh lokal, makanan tradisional, serta permainan tradisional sebagai konten media pembelajaran. Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya menjadi informasi tambahan, tetapi digunakan sebagai konteks dalam penyusunan bahan ajar dan aktivitas literasi. Capaian ini sesuai dengan tujuan program untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang kontekstual dan berbasis kearifan budaya lokal. Dokumentasi program juga menunjukkan bahwa karya digital yang dihasilkan telah dihimpun dalam repositori digital sekolah.

Secara keseluruhan, ketercapaian program ditunjukkan melalui terlaksananya pelatihan dan pendampingan, keterlibatan guru dalam praktik, tersusunnya media digital berbasis kearifan lokal dan pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Capaian tersebut menunjukkan kesinambungan antara kondisi awal mitra, pelatihan, produksi media, dan implementasi yang telah dibahas pada bagian sebelumnya. Dengan demikian, hasil utama kegiatan PkM berupa tersedianya pengalaman praktis bagi guru dalam membuat dan memanfaatkan media digital serta tersedianya produk pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan dan dikembangkan kembali oleh sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan berhasil memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk mengolah potensi kearifan budaya lokal Grobogan menjadi media pembelajaran yang kontekstual sesuai kebutuhan sekolah. Ketercapaian program ditunjukkan melalui keterlibatan guru dalam praktik dan pendampingan serta dihasilkannya *e-book* interaktif cerita rakyat, video tokoh lokal, poster digital makanan tradisional, dan kuis interaktif berbasis permainan tradisional. Produk yang dihasilkan telah dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran, seperti membaca, menyimak, mengidentifikasi informasi, dan menjawab kuis, sekaligus mulai menempatkan kearifan lokal Grobogan sebagai konteks dalam bahan dan aktivitas pembelajaran. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa pemberdayaan guru melalui praktik langsung dan pendampingan dapat mendukung pemanfaatan teknologi digital untuk menghasilkan sumber belajar berbasis budaya lokal yang dapat didokumentasikan, digunakan, dan dikembangkan kembali oleh sekolah. Dengan demikian, program menghasilkan keterlaksanaan pemberdayaan guru dan tersedianya produk media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal Grobogan sebagai sumber belajar kontekstual bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Rondli, W. S., & Wanabuliandari, S. (2025). Analysis of the Cultural Relevance of a Gusjigang-Based Augmented Reality Science Learning Application Through Teacher and Student Evaluations. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 8(2), 126–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.21043/thabiea.v8i2.34441>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2024). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru di SD 1 Kandangmas melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurmas Azam Insan Cendikia*, 4(2), 304–312. <https://embistek.org/jurnal/index.php/aic/>
- Firdausiyah, M., Kironoratri, L., & Ermawati, D. (2024). Efektivitas Model Multiliterasi Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Cerita Rakyat. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 7(1), 270–280. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/alfabeta>
- Gheme, S., Uge Lawe, Y., Desidaria Noge, M., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multilingual Berbasis Konten Dan Konteks Budaya Lokal Etnis Ngada Untuk Siswa Kelas II SD. *JIKA PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(2), 295.
- Hardhienata, S., Suchyadi, Y., & Wulandari, D. (2021). Strengthening Technological Literacy in Junior High School Teachers in the Industrial Revolution Era 4.0. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 5(3), 330–335. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jhss.v5i3.4220>

- Kironoratri, L., Fardani, M. A., & Budiarti, E. (2026). Pengembangan Media Komik Pantun-GO! untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Perspektif : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 4(2), 137–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/perspektif.v4i2.3364>
- Kironoratri, L., Fardani, M. A., Ma'rifatus, N. F., & Sa'adah. (2026). Pengembangan Media TOPATI untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Mendongeng Cerita Rakyat Siswa SD. *Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge*, 3(3), 2367–2389.
- Kironoratri, L., Fardani, M. A., Setiawaty, R., & Purbasari, I. (2025). The Effectiveness of a Local Wisdom- Based Children ' s Literature Module to Enhance Short Story Writing Skills in Grade IV Elementary Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(4), 6327–6336. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.8204>
- Nurlina, N., Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1353–1363. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.761>
- OECD. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education: Vol. I. <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Rohmah, T. I., Sholihah, A., Wahyuni, R., & Aryanti, R. D. (2025). Pengembangan Media E-Taler Berbasis Flipbook Heyzine untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(2), 234–249.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suri, D., & Chandra, D. (2021). Teacher's strategy for implementing multiculturalism education based on local cultural values and character building for early childhood education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 8(4), 271–285. <https://doi.org/10.29333/ejecs/937>
- Ulum, U. A., Muhyidin, A., & Jamaludin, U. (2025). Teaching Materials of Local Wisdom-Based E-Book in Digital Learning : A Systematic Literature Review. 17(1), 623–640. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v17i1.7110>
- Wiranti, D. A., Sutriyani, W., Maziyah, H. N., Aprilia, D. A. S., Mahdum, E. A. F., & Muhaimin, M. (2024). Pengembangan Media Langgar Berbasis Etnomatematika Bersumber Kebudayaan Lokal Jepara Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SDN 4 Krapyak. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 10(2), 221–225. <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.6137>
- Yuliantoro, Setyowati, D. L., Aarsal, T., & Santoso, A. B. (2025). Developing Digital Media Based on Local Wisdom to Increase Student Engagement in Social Studies Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 4742–4753. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3>