

## PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU BAHASA INDONESIA SMP KOTA LUBUKLINGGAU

*Ernalida<sup>1\*</sup>, Santi Oktarina<sup>1</sup>, Akhmad Rizqi Turama<sup>1</sup>, Novritika<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Universitas Sriwijaya

Jl. Raya rabumulih KM 32, Indralaya Ogan Ilir. Telp. 0711-58069

\*e-mail: ernalida.fkip@unsri.ac.id

### **Abstrak**

*Tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih guru-guru SMP bidang studi bahasa Indonesia di Kota Lubuk untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Kegiatan dilakukan dengan menggunakan model pelatihan, ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan, dan tugas. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dari 2 hingga 30 September 2023 melalui pertemuan langsung dan zoom meeting. Khalayak sasaran adalah guru-guru bidang Bahasa Indonesia SMP sekolah mitra yang berjumlah 15 orang. Para guru diberikan tes awal dan tes akhir. Hasil tes awal menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal masih belum memadai. Setelah proses pelatihan, pendampingan, dan workshop pemahaman tersebut jadi meningkat secara signifikan. Hal ini dibuktikan dari hasil postes para guru.*

**Kata Kunci:** pelatihan, tes, media pembelajaran, kearifan lokal

### **Abstract**

*The aim of this service is to train junior high school teachers in the field of Indonesian language studies in Lubuk City to develop digital learning media based on local wisdom. Activities are carried out using training models, lectures, questions and answers, discussions, exercises and assignments. This service activity will be carried out from 2 to 30 September 2023 through direct meetings and zoom meetings. The target audience is 15 middle school Indonesian language teachers at partner schools. The teachers were given a pre-test and a post-test. Initial test results show that teachers' understanding of digital learning media based on local wisdom is still inadequate. After the training, mentoring and workshop process, understanding increased significantly. This is proven by the posttest results of the teachers.*

**Keywords:** training, tests, learning media, local wisdom

**Cara Menulis Sitasi:** Ernalida, Santi Oktarina, Akhmad Rizqi Turama, Novritika. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Animasi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru Bahasa Indonesia Smp Kota Lubuklinggau. JSCSE, 2(2), Halaman 81-88

## **1. PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005, pasal 8 menyatakan kompetensi yang harus dimiliki guru adalah: a. Kompetensi pedagogis, b. Kompetensi kepribadian, c. Kompetensi sosial, dan d. Kompetensi profesional. Berdasarkan empat kompetensi tersebut, maka kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah: (1) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu, (2) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, dan (4)

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri. Terlihat bahwa pemanfaatan teknologi menjadi salah satu hal penting yang perlu dimiliki oleh guru. Hal ini selaras dengan pendidikan abad 21 yang diarahkan untuk mampu membekali peserta didik dengan keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi, serta kecakapan hidup untuk berkontribusi pada Masyarakat

Salah satu prasyarat yang harus dipenuhi untuk mewujudkan konsep tersebut adalah dengan meningkatkan kemampuan literasi. Apalagi, melihat pesatnya perkembangan teknologi di abad 21 ini mengharuskan guru mampu dalam menguasai keterampilan literasi (Alvarez-Cedillo, 2019). Ditambah lagi, kondisi literasi siswa di Indonesia sangat memprihatinkan. Hasil The Programme for International Student Assessment (PISA) dari tahun 2000 hingga 2018 menunjukkan posisi Indonesia berada pada 5 terbawah dari 79 negara dengan skor 371 dari rata-rata skor tertinggi 500 untuk literasi membaca (OECD, 2018). Hal ini menjadi tantangan bagi guru, tidak terkecuali guru di tingkat SMP agar mengupayakan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Sebagaimana jamak diketahui bahwa literasi tidak lagi diartikan hanya sebagai kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Lebih dari itu, literasi dimaknai sebagai kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup (Kemendikbud, 2023). Untuk mengolah informasi tersebut dibutuhkan kecakapan dan ketepatan penggunaan media. Penggunaan media yang tepat, yang sesuai dan dekat dengan sasaran pendidikan, akan membuat informasi lebih cepat diserap. Dengan demikian, peningkatan literasi pun akan lebih mudah untuk diraih.

Tidak hanya itu, penggunaan media juga sebaiknya memperhatikan hal-hal yang ada di sekitar sehingga peserta didik tidak tercerabut dari akar budayanya. Setiap masyarakat memiliki keunikan tersendiri dalam kearifan lokalnya. Tentunya Kota Lubuklinggau juga memiliki keunikan tersebut yang tecermin dalam kehidupan masyarakatnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pembelajaran menjadi lebih efektif perlu ditindaklanjuti dengan mengadakan pelatihan terhadap guru-guru, termasuk guru bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kaitan dengan kearifan lokal. Hal ini penting karena kearifan lokal, adat istiadat, dan tata nilai yang ada dalam suatu masyarakat merupakan basis dalam mengatur tata perilaku warga masyarakat. Hal ini harus tetap dijaga dan dipertahankan, sehingga kekayaan adat istiadat dan budaya yang ada di kawasan nusantara tetap eksis sampai kapan pun. Dengan demikian, perlu upaya penggalian terhadap apa yang disebut dengan istilah nilai-nilai kearifan lokal khususnya di Kota Lubuklinggau.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari para guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (MGMP) di Kota Lubuklinggau, guru masih belum memberikan perhatian lebih terhadap media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman dalam mengembangkan media ajar digital sehingga menyulitkan guru dan media yang digunakan umumnya masih menggunakan media nondigital.

Pelatihan ini dilaksanakan kepada guru-guru SMP bidang studi Bahasa Indonesia di Kota Lubuklinggau. Kegiatan ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang Pengabdian Kepada Masyarakat. Kegiatan pelatihan ini secara khusus ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru membuat media ajar digital berbasis kearifan lokal. Kegiatan pengabdian ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 49 Tahun 2014, Pasal 1, Ayat 12, yaitu Standar Nasional Pendidikan Tinggi tentang pengabdian masyarakat (PPM), yaitu kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Melalui kegiatan ini, tim pengabdian FKIP Universitas Sriwijaya bersama guru-guru akan bekerja sama untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran di abad 21 agar tujuan pendidikan yang berkualitas dapat dicapai. Dengan adanya kegiatan pelatihan pengabdian ini, guru-guru diharapkan mampu meningkatkan kualitas penggunaan media ajar menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa pada abad ini. Pelaksanaan kegiatan ini akan didampingi oleh tim pengabdian secara maksimal.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Model kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini adalah model pelatihan pembuatan media digital berbasis kearifan lokal yang diberikan kepada para guru SMP yang mengajar bidang studi Bahasa Indonesia di Kota Lubuklinggau. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, tugas, kerja kelompok. Pelatihan dilakukan dengan diawali dengan memberikan penjelasan tentang media digital, kearifan lokal, lalu membuat media digital berbasis kearifan lokal. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan tanya jawab, diskusi, kerja kelompok pembuatan media digital berbasis kearifan lokal dan diakhiri kegiatan pembuatan media digital berbasis kearifan lokal secara individu.

Instruktur pengabdian ini terdiri dari empat orang dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Ketika kegiatan pengabdian berlangsung, seluruh instruktur terlibat dalam kegiatan pelatihan. Ada yang menerangkan konsep dan langkah-langkah pembuatan media digital, ada pula yang membimbing para guru membuat media digital animasi ketika workshop. Selain itu, ada delapan orang mahasiswa yang diikutsertakan dalam kegiatan pelatihan ini. Mahasiswa bertugas membantu administrasi dalam pelaksanaan kegiatan serta ikut terlibat dalam pelatihan selama 40 jam.

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat adalah guru-guru pengajar Bahasa Indonesia SMP Kota Lubuklinggau yang tergabung dalam MGMP. Tim pengabdian akan mengkhususkan pelatihan pada lima belas (15) orang guru dari beberapa SMP Swasta dan Negeri yang ada di Kota Lubuklinggau. Peserta pengabdian ini diharapkan menjadi agen yang mampu meneruskan informasi dan pengetahuan yang telah didapat sehingga bisa bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini, digunakan tes dan lembar pengamatan.

- 1) Tes diberikan sebelum pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan (tes awal). Tes juga diberikan setelah kegiatan penyuluhan dan pelatihan (tes akhir). Tes awal bertujuan untuk menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal peserta mengenai pengetahuan dan kemampuan menjawab soal tes yang berkaitan dengan media pembelajaran digital.
- 2) Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui kekreatifan, keaktifan, dan keantusiasan para peserta selama mengikuti pelatihan. Kegiatan penyuluhan dan pelatihan ini tidak berakhir sampai di tes akhir saja, melainkan terus berlanjut. Para guru dapat berkonsultasi dengan tim di FKIP Unsri kapan saja mereka perlu melalui surat elektronik atau WhatsApp.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **3.1 Hasil Kegiatan Pelatihan**

Pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal ini dilaksanakan mulai tanggal 2 September hingga 30 September 2023. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring dan luring. Pada hari pertama, 2 September 2023, kegiatan dilaksanakan secara luring di Hotel Grand Zuri Lubuklinggau. Kegiatan ini dimulai dengan melaksanakan tes awal selama 30 menit menggunakan lembaran tes yang dibagikan kepada guru-guru guna mengukur kedalaman pemahaman guru-guru terkait media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi yang berfokus pada media pembelajaran mengenai konsep, karakteristik, jenis-jenis, serta tahapan pemakaian media pembelajaran. Hari kedua, 4 September 2023, pelatihan dilanjutkan dengan materi konsep kearifan lokal.

Guru-guru diarahkan untuk mencari tahu informasi terkait kisah-kisah legenda yang terdapat di daerah Lubuklinggau dan mulai membentuk judul serta kerangka tulisan. Hari ketiga, 15 September 2023, kegiatan yang dilaksanakan adalah workshop yang dilanjutkan dengan menampilkan media pembelajaran yang dibuat guru. Hari keempat, 20 September 2023, melanjutkan kegiatan workshop yang diikuti dengan menampilkan media pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru peserta pelatihan. Hari kelima, 30 September 2023, pelaksanaan kegiatan pelatihan diisi dengan pemaparan seluruh karya guru-guru yang telah diperbaiki dan diakhiri dengan tes akhir. Berikut tabel kegiatan pelatihan yang telah dilakukan selama lima hari.

No.	Hari dan Tanggal	Materi	Jumlah Jam
1	2 September 2023	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	2
2	4 September 2023	Media Digital Animasi Berbasis Kearifan Lokal	6
3	15 September 2023	Langkah-Langkah Pembuatan Animasi Berbasis Kearifan Lokal	8
4	20 September 2023	Workshop Pembuatan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal	12
5	30 September 2023	Pendampingan Pembuatan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal	12

Tabel di atas menunjukkan waktu pelaksanaan, materi, serta jumlah jam pertemuan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk guru-guru SMP di Lubuklinggau. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan tes awal yang bertujuan mengukur kedalaman pemahaman guru-guru terkait media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi yang berfokus pada media pembelajaran mengenai konsep, karakteristik, jenis-jenis, serta tahapan pengembangan media pembelajaran.

Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan, terlihat antusiasme peserta pelatihan yang menghadiri kegiatan ini di aula Hotel Grand Zuri Lubuklinggau. Para peserta mengikuti berbagai kegiatan secara aktif dan serius. Antusiasme peserta terlihat dari berbagai pertanyaan yang diberikan kepada para pelatih seputar pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Diskusi yang dilakukan antara pelatih dan peserta, serta peserta dan peserta semakin menunjang keragaman informasi yang menambah wawasan semua pihak yang mengikuti pelatihan. Berikut foto-foto kegiatan di hari pertama.



Gambar 1



Gambar 2

Gambar 1 dan 2 memperlihatkan kegiatan presentasi secara langsung di Hotel Grand Zuri Lubuklinggau.

Pada hari kedua, pelatihan diisi dengan kegiatan presentasi materi terkait konsep kearifan lokal dan pengembangan media pembelajaran. Pemahaman terkait konsep kearifan lokal dan pengembangan media pembelajarannya ini diperlukan untuk penyusunan kegiatan pembelajaran yang memperhatikan latar belakang budaya, norma, dan lingkungan siswa sehingga guru-guru perlu memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Kegiatan pada hari kedua ini

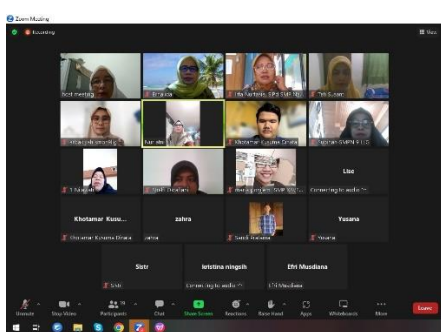
dilaksanakan secara daring dan dilanjutkan dengan praktik mandiri. Kegiatan ini dilaksanakan selama 8 jam. Para peserta diminta untuk mencari cerita rakyat yang diketahui lalu dilanjutkan dengan menyusun judul serta kerangka karangan untuk media pembelajaran. Adapun rincian materi kegiatan tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rincian Materi Konsep Kearifan Lokal dan Pengembangan Media Pembelajarannya

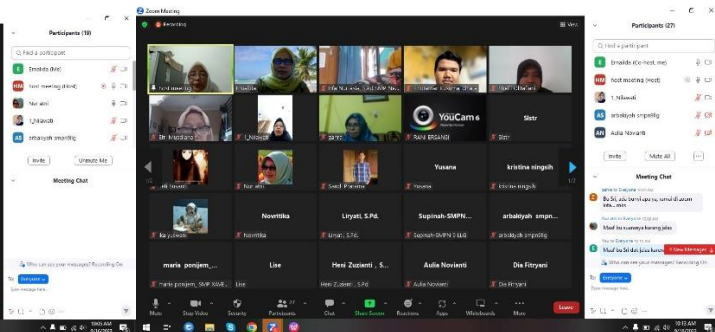
No. Materi

- Konsep Kearifan Lokal
- Jenis-Jenis Kearifan Lokal Daerah
- Pemilihan Kearifan Lokal
- Pembuatan Narasi untuk Media Digital
- Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal

Tabel 4.2 di atas memperlihatkan ragam materi konsep kearifan lokal dan penulisan cerita rakyat. Dalam kegiatan tersebut, narasumber memberikan materi lanjutan mengenai konsep kearifan lokal dan penulisan cerita rakyat dan para peserta diminta untuk menentukan kearifan lokal yang berasal dari masing-masing daerah dan mendiskusikannya. Selama kegiatan tersebut, para peserta bekerja sama dan berdiskusi dengan teman dan mendapat pendampingan dari para dosen yang terlibat dalam pengabdian. Berikut beberapa dokumen kegiatan di hari kedua.



Gambar 3



Gambar 4

Pada gambar 3 dan 4 para peserta melaksanakan diskusi cerita daerah bersama para dosen secara daring. Masing-masing draf tersebut dibaca secara langsung dan dikomentari mulai dari penggunaan bahasa, konten cerita, serta kesesuaian tema yang disampaikan.

Pada hari ketiga dan keempat, kegiatan dilanjutkan dengan workshop dan evaluasi dari dosen-dosen. Seluruh peserta menampilkan karyanya melalui zoom meeting. Pada kegiatan ini, media pembelajaran berbasis kearifan lokal telah diselesaikan oleh para peserta sekaligus dosen memantau perkembangan media seluruh peserta. Media yang memiliki bahasa yang terlalu berat untuk siswa perlu direvisi agar sesuai dengan perkembangan peserta didik.



Gambar 5



Gambar 6

Pada gambar 5 dan 6 terlihat peserta menampilkan hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari hasil analisis terhadap media pembelajaran peserta, masih terdapat beberapa permasalahan yang umum dijumpai. Permasalahan yang paling umum adalah sulitnya mengembangkan cerita sesuai dengan sasaran pembaca secara spesifik, tantangan yang muncul adalah pemilihan kata, penyusunan kalimat, serta penyajian adegan yang ditampilkan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, penggunaan tools yang ada di platform canva juga menjadi permasalahan sendiri. Beberapa guru masih bingung cara menggunakan tools tertentu. Akan tetapi permasalahan tersebut dapat diatasi dengan diskusi dan arahan dari tim pengabdian. Pada akhir kegiatan pelatihan, dilaksanakan postes untuk mengetahui tingkat pemahaman para peserta dalam mengikuti pendalaman materi dan *workshop*. Pertanyaan yang diajukan sama dengan soal tes awal. Pertanyaan meliputi mengenai konsep, karakteristik, jenis-jenis, serta tahapan pengembangan media pembelajaran. Hasil tes awal dan akhir dari pelatihan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Tes Awal dan Tes Akhir

No.	Nama Peserta	Nilai Tes Awal	Nilai Tes Akhir
1	Dra Hesti Rosita, M.Pd.	50	80
2	Erniwati, S.Pd.	60	80
3	Heni Suziyanti, S.Pd.	50	100
4	Yusana, S.Pd.	40	90
5	Nuratni, S.Pd.	60	90
6	Yussilawati, S.Pd.	50	100
7	Endang Suryati, S.Pd.	40	70
8	Dia Fitriani, S.Pd.	50	90
9	Ika Yuswani, S.Pd.	40	80
10	Lise Aryanti, S.Pd.	80	100
11	Diana Putri Balingga, S.Pd.	50	90
12	Siti Hasanah, S.Pd.	40	90
13	Ice Rahmadiyah, S.Pd.	50	70
14	Kristina Ningsih, S.Pd.	40	80
15	Herneli, S.Pd.	70	100
<b>Rata-rata</b>		44	87,5
<b>Selisih</b>		43,5	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat peningkatan yang cukup signifikan dari tes awal dan tes akhir setelah melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan.

### 3.2 Pembahasan

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta pendampingan yang diberikan kepada guru-guru SMP di Lubuklinggau memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengembangan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Kemampuan guru dalam memanfaatkan pengetahuan akan budaya dan kearifan lokal daerah Lubuklinggau diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa terhadap kearifan lokal, adat istiadat, dan tata nilai Kota Lubuklinggau melalui media pembelajaran yang disajikan.

Pelatihan yang dilaksanakan selama lima hari mulai dari pendalaman materi sampai dengan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal memberikan khasanah wawasan bagi para guru. Selama ini, media pembelajaran yang digunakan sebagian besar belum menanamkan nilai-nilai luhur yang telah disampaikan secara turun temurun. Sehingga perlu upaya penggalan terhadap apa yang disebut dengan istilah nilai-nilai kearifan lokal khususnya di Kota

Lubuklinggau. Hal ini membantu siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia yang hampir seluruhnya menggunakan teks. Teks yang dekat dengan siswa akan cenderung mudah diterima dan dipahami.

Pendalaman materi mengenai konsep, karakteristik, jenis-jenis, tahapan pengembangan media pembelajaran, serta kearifan lokal, adat istiadat, dan tata nilai cerita rakyat Kota Lubuklinggau dikuatkan kepada guru-guru. Sebelum adanya pelatihan ini, guru-guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran yang apa adanya dan belum mengembangkan media digital sendiri disebabkan kurangnya pengetahuan terkait media pembelajaran digital. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya skor tes awal terkait pengetahuan awal mengenai media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. Setelah dilaksanakan pelatihan dan pendampingan secara berkala, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil tes akhir. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman peserta pelatihan mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal telah meningkat.

Pelatihan berjenis workshop memberikan dampak pengiring dalam meningkatkan pemahaman dan kinerja. Dari hasil workshop terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal, terbukti bahwa guru-guru lebih memahami materi dan mampu mengembangkan media pembelajaran digital dengan baik. Para guru bekerja, berdiskusi, dan berpraktik membuat media pembelajaran secara berkala di bawah bimbingan dosen-dosen. Melalui kegiatan ini, guru-guru mampu menghasilkan karya-karya yang dapat bermanfaat dalam pembelajaran, serta melestarikan kearifan lokal daerah Lubuklinggau.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal bagi guru-guru di SMP Kota Lubuklinggau ini merupakan kegiatan yang sangat diperlukan guna meningkatkan pemahaman dan kreativitas guru-guru terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal daerah. Hal ini disebabkan pengembangan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik siswa akan sangat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dianggap mampu untuk mewadahi kebutuhan tersebut sehingga pendalaman materi terkait media pembelajaran digital ajar berbasis kearifan lokal ini perlu dilaksanakan secara berkala.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal ini dilaksanakan di Hotel Grand Zuri Lubuklinggau dan sasaran kegiatannya adalah guru-guru bahasa Indonesia se-Lubuklinggau. Penggunaan berbagai metode penyampaian, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan workshop membuat para guru selalu antusias, aktif, dan kreatif mengikuti pelatihan. Melalui pelatihan yang dilakukan selama 40 jam pelajaran, para guru termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal.

Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal sudah meningkat secara signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil workshop dan skor akhir. Selain itu, guru-guru sudah dapat memproduksi media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dengan menggunakan platform canva.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alvarez-Cedillo J. Actions to be taken in Mexico towards education 4.0. *Int J Eval Res Educ.* 2019;1(1):693–5. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/341989529\\_Actions\\_to\\_be\\_taken\\_in\\_Mexico\\_towards\\_education\\_40\\_and\\_society\\_50](https://www.researchgate.net/publication/341989529_Actions_to_be_taken_in_Mexico_towards_education_40_and_society_50)
- Asriati, Nuraini. (2012). Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora* 3(2): 1—14.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Njatrijani, Rinitami. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Semarang. *Jurnal Gema Keadilan*. Vol.5. Ed.1

- OECD. PISA 2018 Science Framework Draft. 2018. Available from: <https://www.oecd.org/education/pisa-2018-assessment-and-analytical-framework-b25efab8-en.htm>.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, dkk. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instruction Technology & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sultan. (2018). *Membaca Kritis: Mengungkap Ideologi Teks dengan Pendekatan Literasi Kritis*. Baskara Media: Yogyakarta.
- Suyitno, Imam. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter* 3(1): 1—13.
- Tolani-Brown N, McCormac M & Zimmermann R. 2009. An Analysis Of The Research And Impact Of ICT In Education In Developing Country Contexts. *Journal of Education for International Development*4(2):1-12.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Retnawati, H., dkk. (2018). Teacher's knowledge about higher order thinking skill and its learning strategy. *Problems of Education in the 21<sup>st</sup> Century*, 76(2), 215—230. Online. Diakses 12 Mei 2020 dari <http://oaji.net/articles/2>.
- Retnawati, H. & Hidayati, A.U. (2018). Keefektifan pendekatan PBL dan pendekatan saintifik ditinjau dari HOTS dan karakter. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, VI (1), 2018, 70-82.
- Rurisfiany, A., Ramly, & Sultan. (2019). Level berpikir pertanyaan guru pada pembelajaran bahasa. *Jurnal Bahasa*, 1(2), 111—119.
- Sada, C. (2019). Exploring teaching learning process in developing *Higher Order Thinking Skill (HOTS) to Higher Secondary School (SMA) students in Pontianak*. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 4(1), 228—232.
- Suryana, S. (2017). Permasalahan mutu pendidikan dalam perspektif pembangunan pendidikan. *Edukasi*, 2(1), 1—12.
- Undang-Undang Republik Indonesia Pasal 1, ayat 12 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- Wahana, R. (2019). Penerapan model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan kemampuan HOTS dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kompetensi teks deksripsi kelas VII. *Prosiding Seminar Bulan Bahasa*, 298—305. Diakses 10 Mei 2020 dari <https://e-journal.unib.ac.id/index.php/semiba>.
- Widodo, H. (2015). Potret pendidikan di Indonesia dan kesiapannya menghadapi masyarakat ekonomi Asia. *Cendekia*, 13(2), 293—307.
- Wilson, L.O. (2016). *Anderson and Krathwohl Blooms Taxonomy revised*. Online. Diakses 12 Mei 2020 dari <https://thesecondprinciple.com>.
- Yen Shin, Tan & Halili, S.H. (2015). Effective teaching. Of *Higher Order Thinking (HOT) in education*. *The Online Journal of Distance and e-learning*, 3(2), 41-47. Diakses 10 Mei 2020 dari [www.tojde.net](http://www.tojde.net).
- Yuliati, S.R. & Lestari, I. (2018). Higher Order Thinking Skills (HOTS) analysis students in solving HOTS question in Higher education. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 22(2), 181—189.
- Zohar. (2013). Challenges in wide scale implementation efforts to foster Higher Order Thinking (HOT) in science education across a whole wide system. *Thinking Skills and Creativity*, 10, 233-249. Diakses 18 September 2020 dari <http://ac.elscdn.com/>