

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Malaka untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

¹⁾Daud Dakabesi*, ¹⁾Eka Buang Sandy Kalla, ¹⁾Maria Panie, ¹⁾Klaudia Bambut, ¹⁾Maria Kutu Woa

¹⁾Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Nusa Cendana, Kupang, Indonesia
Email Corresponding: daud_dakabesi@staf.undana.ac.id*

Received: 27 Agustus 2025; Accepted: 20 September 2025; Published online: 29 September 2025

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kearifan Lokal Lumio by Smart Media Pembelajaran Interaktif Prestasi Belajar	Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena merupakan alat perantara yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran maupun evaluasi formatif dan sumatif kepada siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Kegiatan ini terlaksana di Kabupaten Malaka tepatnya di SMA Swasta Sinar Pancasila Betun pada tanggal 11 dan 12 Juni 2025 dengan melibatkan guru-guru di sekolah tersebut, guru SMP Swasta Sinar Pancasila Betun dan sebagian guru kimia yang berasal dari sekolah-sekolah di Kabupaten Malaka. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah <i>Participatory Action Research</i> (PAR) yang dalam prosesnya mencari masalah atau hambatan yang terjadi dilokasi mitra kemudian mencari kelebihan yang ada pada setiap guru untuk dilatih dan dikembangkan untuk memecahkan masalah yang dialami oleh guru. Hasil kegiatan ini terlihat bahwa guru dengan mandiri dapat mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif yaitu Lumio by Smart dengan mengintegrasikan budaya lokal Malaka pada materi yang diampuhunya. Selain itu, media yang dikembangkan juga mengatasi masalah guru berkaitan dengan ketidakterseidanya perangkat laptop karena media pembelajaran interaktif ini dapat dibuat menggunakan perangkat handphone yang dimiliki setiap guru. Semua guru yang mengikuti kegiatan pelatihan sangat antusias dalam membuat, menghasilkan media pembelajaran dan bersedia untuk menerapkan media yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran dan berharap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya akan berkorelasi positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
Keywords: Local Wisdom Lumio by Smart Interactive Learning Media Learning Achievement	ABSTRACT Learning media has a very important role in learning activities because it is an intermediary tool that can help teachers in delivering lesson materials as well as formative and summative evaluations to students. This community service activity aims to train teachers' skills in developing interactive learning media based on local wisdom in improving student learning achievement. This activity was carried out in Malaka Regency, precisely at Sinar Pancasila Betun Private High School on June 11 and 12, 2025, involving teachers at the school, Sinar Pancasila Betun Private Middle School teachers and some chemistry teachers from schools in Malaka Regency. The method used in this community service activity is <i>Participatory Action Research</i> (PAR), which in the process of finding problems or obstacles that occur at partner locations, then looking for the strengths of each teacher to be drilled and developed to solve problems experienced by teachers. The results of this activity show that teachers can independently develop and produce interactive learning media, namely Lumio by Smart, by integrating local Malaka culture into the material they teach. Furthermore, the developed media also

addresses teachers' concerns regarding the lack of laptops, as this interactive learning media can be created using the mobile phones each teacher owns. All teachers who participated in the training were enthusiastic about creating and producing learning media and were willing to implement the resulting media in their learning activities. They expressed their hope that it would increase student motivation, which would ultimately lead to positive improvements in student achievement.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam perkembangan zaman saat ini mewajibkan masyarakat untuk aktif dan belajar meningkatkan kemampuan diri untuk memahami, menggunakan, dan beradaptasi dengan teknologi. Teknologi saat ini sangat dibutuhkan manusia dalam menyelesaikan segala masalah dan tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, dunia pendidikan selaku tempat belajar harus berbenah dalam menghadapi perubahan dan perkembangan dinamis yang terjadi dengan mempersiapkan berbagai aktivitas belajar terkini untuk membekali setiap individu sehingga dapat memberikan tambahan kemampuan dan keterampilan dalam menjalani persaingan di dunia yang maju dan terus berubah. Upaya nyata yang dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan saat ini dengan menyiapkan kurikulum pendidikan yang dapat memberikan solusi atas setiap tantangan kehidupan di zaman modern. Kurikulum yang baik harus mampu memberikan ruang dan kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan kehidupan.

Kurikulum yang berlaku saat ini di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka yang esensinya memberi kebebasan pada siswa dalam aktivitas belajar dan berfokus pada materi dasar untuk mengembangkan kompetensi siswa sebagai pelajar sepanjang hayat yang menjunjung tinggi nilai karakter Pancasila. Kebebasan dalam pembelajaran menuntut guru secara leluasa dapat menggunakan teknologi terbaru yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kognitif dan psikomotorik belajar siswa. Berdasarkan survei awal yang dilakukan di beberapa sekolah di Kabupaten Malaka diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan guru belum secara maksimal memanfaatkan teknologi dalam mengajarkan materi sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar karena sifat materi yang abstrak, kompleks dan sulit dipahami jika tidak menggunakan bantuan media pembelajaran yang interaktif. Menurut Rifani et al., (2023) adanya pemanfaatan media pembelajaran yang baik selama kegiatan pembelajaran akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan dalam aktivitas belajar-mengajar, dan merupakan sebagian faktor penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Muhafid et al., 2023). Pemilihan dan pemanfaatan media yang tepat dalam pembelajaran akan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan, sehingga pada kondisi tersebut dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan. Implementasi media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang baik dalam pembelajaran karena memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajarnya. Hadirnya teknologi dalam pembelajaran mengubah cara belajar dan mengajar di kelas yakni guru bukan lagi menjadi pusat dari aktivitas belajar, karena sumber belajar bisa diakses secara bebas oleh siswa sehingga guru hanya bertugas sebagai fasilitator yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah diakses, terpercaya dan digunakan siswa dapat membantunya untuk memecahkan masalah belajarnya dan menjadi bagian bagi siswa berlatih untuk memecahkan masalah hidup di masa mendatang.

Era revolusi industri 4.0 saat ini dikendalikan oleh teknologi, hal ini berlaku juga dalam pendidikan. Akibat yang muncul dari adanya era ini dalam pendidikan adalah semakin banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang sebenarnya bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi bahkan tidak harus dengan tatap muka, hanya saja perlu dikontrol dan disesuaikan dengan tuntutan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi pada intinya memudahkan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran dilihat dari segi efektivitas dan efisiensi. Hasil penelitian Yudha et al., (2023) menunjukkan bahwa berkembangnya teknologi tidak membuat semua guru aktif dan berbenah menggunakan teknologi media dalam pembelajaran karena masih sebatas pada penggunaan media proyektor, PPT/LCD sebesar 80%, sedangkan media pembelajaran menggunakan gawai masih sangat jarang digunakan di kelas dikarenakan pembuatan, penggunaan dan pengembangan media yang tergolong sulit sehingga guru merasa kurang tertarik dan termotivasi untuk membuat media dan kurangnya pengetahuan tentang tipe media yang baik untuk pembelajaran. Sehingga kebanyakan guru menyarankan agar diberikan pelatihan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi akan berdampak pada penyampaian materi pelajaran yang monoton karena berlangsung satu

arah dan membosankan padahal menguasai materi membutuhkan penggabungan beberapa alat untuk memahami konsep dan meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Cai et al., 2014).

Terlepas dari penggunaan teknologi, guru juga masih minim memanfaatkan budaya atau kearifan lokal setempat untuk diintegrasikan dalam proses belajar mengajar padahal materi pembelajaran memiliki banyak kaitannya juga dengan keadaan alam yang bisa dijelaskan menggunakan ilmu. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka yang meminta siswa harus menginternalisasi nilai berkebudayaan global yakni mencintai dan memiliki nilai budaya luhur, kebiasaan dan asal usulnya, dan tetap berpikiran divergen dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tentunya tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen berkebinekaan global berhubungan dengan kebiasaan mengenal dan menghargai budaya sendiri maupun budaya lainnya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama yang berbeda, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinnekaan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka sangat diperlukan pelatihan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berdasarkan budaya lokal untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Program ini memiliki beberapa target luaran, antara lain adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam hal memahami dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi berbasis kearifan lokal, tersedianya panduan dan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan secara luas oleh guru di Kabupaten Malaka, serta meningkatkan prestasi belajar dan kecintaan siswa terhadap budaya lokal.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berfokus pada media pembelajaran interaktif Lumio by Smart. Lumio by Smart adalah platform pembelajaran digital inovatif dan kolaboratif yang dirancang untuk guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana kerjasama dalam aktivitas belajar-mengajar. Menurut Zulkhi et al., (2023), pembelajaran yang memanfaatkan media akan jauh lebih efektif dalam mendukung keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Sependapat dengan hal tersebut, Janah et al., (2023) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media Lumio by Smart dalam hal peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa yang memiliki hubungan positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, dalam pelatihan ini guru akan dibimbing secara intensif untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan media Lumio by Smart berbasis kearifan lokal setempat sehingga bisa digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Harapan dari adanya kegiatan ini yang mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal adalah guru terbiasa menggunakan media interaktif dalam pembelajaran dan siswa juga terbantu dalam memahami konsep materi yang diajarkan karena bantuan penerapan media pembelajaran yang interaktif secara lebih baik, sekaligus dalam pembelajaran yang dijalani juga akan mempelajari budaya lokal dan akan menumbuhkan rasa cintanya terhadap budaya dan menjadi sebuah kebanggaan bahwa budaya yang dimilikinya bisa dikolaborasikan dengan materi pelajaran yang sulit dipahami.

II. MASALAH

Masalah yang terdapat di sekolah mitra yakni SMA Swasta Sinar Pancasila Betun – Malaka setelah melakukan observasi, wawancara dan hasil penelusuran dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusa Cendana dengan Dinas Pendidikan Malaka adalah guru belum memiliki keterampilan yang memadai untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dan belum optimal dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran yang dijalankan sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang rendah.

III. METODE

Metode yang diaplikasikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Kabupaten Malaka khususnya di SMA Swasta Sinar Pancasila Betun tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yaitu metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR bertujuan untuk memberikan rasa sadar kepada masyarakat mengenai keunggulan dan kelemahan yang ada untuk dikendalikan serta meningkatkan partisipasi atau keterlibatan masyarakat dalam aksi reformasi yang akan dilaksanakan (Baum et al., 2006). Kegiatan pengabdian ini berlangsung di SMA Swasta Sinar Pancasila Betun, Kabupaten Malaka - Nusa Tenggara Timur dengan melibatkan guru-guru di sekolah tersebut. Jumlah guru yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian berjumlah 50 orang yang menguasai semua mata pelajaran wajib dan pilihan pada sekolah menengah atas dan pertama. Kegiatan pengabdian ini dilakukan kurang lebih enam bulan, di mulai dari bulan Februari hingga Juli 2025 dengan melakukan beberapa tahapan pengabdian yakni observasi, pengiriman surat izin, pengurusan administrasi, kegiatan pelatihan dan tahap refleksi.

Tahapan dalam metode PAR tergambar dalam rangkaian kegiatan yang diawali dengan tahapan observasi, dilanjutkan dengan rencana kegiatan dan tahapan pelaksanaan program pengabdian. Rincian tahapan yang ada dalam siklus kegiatan pengabdian dapat dideskripsikan sebagai berikut. (1) observasi dan wawancara dilakukan tim pengabdian dengan pihak dinas pendidikan di Kabupaten Malaka yang selanjutnya didisposisi ke sekolah tempat pengabdian yakni

SMA Swasta Sinar Pancasila Betun dan dilakukan wawancara mengenai kendala yang dialami mitra dalam menjalankan kegiatan pembelajaran; (2) dalam komunikasi dengan pihak sekolah kemudian dibuat surat perjanjian kerjasama antara tim pengabdian bersama pihak mitra dan terjalin kerjasama antara pihak Universitas Nusa Cendana dengan pemerintahan Malaka yang memberikan ijin kepada tim untuk melaksanakan kegiatan di sekolah mitra; (3) tim pengabdian kemudian membuat modul pelatihan yang bertujuan sebagai panduan yang bisa digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya media Lumio by Smart berbasis kearifan lokal Malaka dalam kegiatan pembelajaran; (4) sebagai respon atas kegiatan yang dilakukan, maka kegiatan diakhiri dengan melakukan evaluasi dan refleksi guna mendapat kesan, pesan, masukan dan kritikan positif dari mitra terhadap kegiatan pelatihan yang sudah dilakukan sehingga dapat dijadikan sebagai rujukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat khususnya kepada mitra SMA Swasta Sinar Pancasila berlangsung di Kabupaten Malaka yang bertujuan untuk memberikan solusi atas masalah pembelajaran di sekolah yang belum berjalan secara optimal dengan mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Malaka. Kegiatan pengabdian secara garis besar dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Perencanaan

Pada tahapan pertama kegiatan pengabdian, setelah tim PKM mendapatkan informasi dari pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nusa Cendana yang sebelumnya sudah membangun komunikasi dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Malaka mengenai kebutuhan guru di sekolah mitra mengenai kebutuhan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diaplikasikan guru dalam pembelajaran yang harapannya dapat meningkatkan motivasi belajar dan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Aktivitas pembelajaran dikatakan berhasil ketika tujuan pembelajaran yang diajarkan oleh guru dikelas dapat dicapai siswa sesuai dengan tuntutan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan guru saat merancang perangkat pembelajaran di awal semester (Khodijah et al., 2024). Mendukung akan tercapainya KKTP maka guru harus berinovasi saat merancang pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar yang dilakukan. Inovasi yang tepat guna dalam dunia pendidikan dapat memberikan kesempatan pada terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan *mindful* sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien karena siswa dilibatkan dalam pendekatan belajar yang mengintegrasikan kesadaran penuh untuk aktif berperan dalam aktivitas belajar. Salah satu kebaruan tepat guna yang bisa dilakukan guru adalah dengan mengaplikasikan teknologi pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif (Yudha et al., 2023 ; Wirda et al., 2023; Sukinarti et al., 2024) yang berbasis kearifan lokal (Yuwana et al., 2023). Penerapan media pembelajaran dapat menjadi jawaban atas peningkatan motivasi, kemandirian belajar (Khodijah et al., 2024), hasil belajar siswa (Wirda et al., 2023; Sukinarti et al., 2024) karena hakekatnya media bukan hanya dapat memvisualisasikan konsep abstrak tetapi sebagai perantara antara guru dan siswa.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Swasta Sinar Pancasila Betun Kabupaten Malaka yang menjadi fokus pelatihan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Malaka menggunakan media Lumio by Smart. Media pembelajaran interaktif berbasis Lumio by Smart merupakan platform pembelajaran digital yang inovatif dan bernilai guna karena fitur yang ada memungkinkan terjadinya interaksi dan kolaborasi intens antara guru dan siswa dalam pembelajaran tidak hanya dalam ruangan kelas tetapi dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun saat diakses (Wirda et al., 2023). Lumio by Smart dilengkapi dengan berbagai kelebihan seperti tersedianya aktivitas interaktif, penilaian formatif, integrasi materi dalam bentuk PDF atau PPT, video pembelajaran yang dikembangkan guru atau dari youtube serta kuis berbasis game yang tentunya dapat memotivasi keterlibatan aktif dan kolaborasi siswa (Hidayah & Maharani, 2025; Fahmi et al., 2025).

Tujuan dalam tahapan perencanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan Lumio by Smart kepada guru difokuskan pada penyelesaian permasalahan mitra tentang kurangnya kemampuan dan keterampilan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi keterbatasan guru dalam menyiapkan pembelajaran yang inovatif dan tepat guna sesuai perkembangan zaman. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan adalah sebagai berikut.

Aktivitas pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi media pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa beberapa guru dalam aktivitas belajar sudah menggunakan media pembelajaran, hanya saja medianya sebatas penilaian formatif tanpa penjelasan materi maupun refleksi, sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif karena terkendala tidak memiliki fasilitas berupa laptop atau PC dan sebagian kecil guru tidak menggunakan media pembelajaran karena kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan perangkat teknologi menjadi media belajar interaktif yang dapat digunakan saat kegiatan belajar. Salah satu faktor penyebab sebagian kecil guru tidak menggunakan media pembelajaran

karena sudah lanjut usia dan menyisahkan beberapa tahun untuk pensiun sehingga pihak sekolah juga tidak bisa menuntut kepada guru tersebut untuk berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas.

Kedua, tim PKM memantau lokasi tempat mitra memungkinkan atau tidak jaringan internetnya dapat diakses semua warga sekolah dalam membantunya melaksanakan kegiatan belajar dan literasi mengenai kearifan lokal setempat yang dapat dijadikan sebagai bahan bagi guru untuk mengintegrasikan kearifan lokal setempat ke dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa mempelajari materi. Berdasarkan hasil pemantauan di lokasi mitra, didapati bahwa jaringan yang ada sangat memadai untuk membantu warga sekolah mengoperasikan perangkat teknologi untuk mengakses materi, media dengan mudah di setiap titik lingkungan sekolah. Kondisi ini sangat membantu tim PKM untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada sekolah mitra tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Ketiga, tim PKM menganalisis kebutuhan guru di lokasi mitra dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal setempat. Dari hasil analisis, semua guru membutuhkan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang tidak hanya sebatas pada pengukuran penilaian formatif saja melainkan media tersebut juga bisa memberi ruang bagi guru untuk memberikan materi dan refleksi yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Berdasarkan hasil temuan tersebut, maka tim PKM memutuskan untuk membuat pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal Malaka.

Tahap Pelaksanaan

Setelah proses perencanaan selesai dilakukan, maka terbangun kesepakatan dengan pihak mitra untuk kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dilaksanakan pada tanggal 11 hingga 12 Juni 2025 di Aula SMA Swasta Sinar Pancasila Betun, Kelurahan Wehali, Kabupaten Malaka. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut, peserta yang hadir berjumlah 50 orang guru dari SMA Swasta Sinar Pancasila Betun, SMP Swasta Sinar Pancasila Betun dan beberapa guru kimia undangan dari sekolah lain di Kabupaten Malaka. Dalam tahapan pelaksanaan kegiatan, ada beberapa rangkaian kegiatan yang dilakukan sampai pada tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif diantaranya (1) kegiatan pembukaan; (2) pelaksanaan kegiatan pelatihan; (3) aktivitas pengembangan media pembelajaran; dan (4) kegiatan penutup dan refleksi.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah kegiatan pembukaan. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan anggota tim PKM dan penerimaan dari pihak sekolah mitra yang disampaikan secara langsung oleh Ibu Debora Bulu, SP selaku Kepala SMA Swasta Sinar Pancasila Betun didampingi oleh Bapak Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum serta penyampaian kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif Lumio by Smart berbasis kearifan lokal Malaka (Gambar 1). Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian dari ketua tim pengabdian Bapak Daud Dakabesi, M.Pd tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat diintegrasikan dengan kearifan lokal sehingga melalui aktivitas pembelajaran tersebut mampu memberikan edukasi positif kepada siswa untuk selalu dekat dan menghidupi budaya lokal dalam hidupnya. Kebiasaan seperti ini sangat diperlukan dan harus ditanamkan dalam proses pembelajaran di abad 21 menuju dunia digitalisasi 5.0 serta implementasi elemen berkebhinekaan global dalam dunia pendidikan sehingga setiap anak tidak kehilangan jati diri dan identitasnya.



Gambar 1. Tahapan Pembukaan Kegiatan PKM

Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan. Pada tahapan ini, narasumber memaparkan presentasi tentang media pembelajaran interaktif secara umum dan hubungannya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan penelitian terdahulu yang berhasil mengimplementasikan media dalam aktivitas belajar siswa, serta teknik pengembangan dan merancang media belajar yang interaktif berdasarkan kearifan lokal yang disesuaikan dengan tuntutan tujuan pembelajaran di setiap mata pelajaran. Dalam tahapan ini, tim PKM juga memberikan panduan (Gambar 2) tentang bagaimana cara mengakses, membuat dan menghasilkan media pembelajaran interaktif Lumio by Smart yang disesuaikan dengan budaya lokal setempat. Tentunya pemilihan budaya lokal dalam media pembelajaran yang akan dibuat guru harus disesuaikan dengan tuntutan dari tujuan pembelajaran mata pelajaran dan mempunyai korelasi untuk menjelaskan materi yang dipelajari siswa.



Gambar 2. Panduan Pembuatan Media Pembelajaran

Selanjutnya, setelah selesai pemaparan guru dibagikan panduan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan diberikan tugas untuk menentukan materi yang akan digunakan saat mengembangkan materi tersebut menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan Lumio by Smart. Materi yang dipilih oleh guru dapat diinput dalam media pembelajaran Lumio by Smart berupa file PDF, PPT, video pembelajaran dari Youtube maupun audio berupa penjelasan atau petunjuk dalam mempelajari materi, latihan atau evaluasi yang sudah disiapkan guru sebelumnya. Guru juga diberikan petunjuk untuk mengaitkan materi pilihannya dengan budaya lokal setempat yang sifatnya membantu memperjelas penyampaian materi kepada siswa.

Tahapan ketiga, pembuatan media pembelajaran interaktif Lumio by Smart berbasis budaya lokal Malaka. Guru yang sudah memilih materi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran diberikan waktu kurang lebih 40-60 menit untuk mencari materi, soal untuk penilaian formatif dan sumatif berdasarkan kearifan lokal Malaka untuk diinput dalam media Lumio by Smart. Setelah semua tahapan dilakukan guru, selanjutnya tim PKM mengarahkan guru untuk membuat materi berupa file PDF, Video dan merekam suara menggunakan fitur audio untuk memberikan petunjuk mempelajari materi dan evaluasi yang sudah disiapkan (Gambar 3). Dalam tahapan ini, tim PKM mendampingi guru yang sebelumnya sudah terbagi dalam rumpun mata pelajaran untuk mengakses dan membuat media dengan menginput materi yang sudah disiapkan yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, memilih dan membuat game berdasarkan materi dan melibatkan siswa untuk dalam menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.



Gambar 3. Pembuatan Media Pembelajaran

Tahapan keempat, penutupan dan tanya jawab. Narasumber dan tim PKM mengakhiri kegiatan pelatihan dengan memberikan sesi tanya jawab kepada setiap guru tentang cara membuat dan menghasilkan media pembelajaran interaktif Lumio by Smart berbasis budaya lokal Malaka. Fokus dalam tahapan ini adalah mengukur sejauhmana pemahaman dan kemandirian guru dalam merancang dan menghasilkan media interaktif untuk mata pelajaran yang diampuh. Pada tahapan ini juga, tim PKM menjelaskan alur guru memulai menyusun materi dari melihat fase, pemilihan capaian pembelajaran sesuai mata pelajaran, menjabarkan capaian menjadi tujuan pembelajaran kemudian membuat gambaran besar materi berdasarkan tuntutan tujuan pembelajaran, membuat soal evaluasi dan bagaimana guru menginput semua hasil kerjanya ke dalam media pembelajaran interaktif Lumio by Smart. Dari hasil pantauan terlihat bahwa semua guru memahami cara mengakses dan membuat media pembelajaran interaktif yang dipraktekkan tim PKM, hal ini dibuktikan dengan hasil karya yang dibuat guru berupa media pembelajaran interaktif Lumio by Smart yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampuh guru tersebut (Gambar 4).



Gambar 4. Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi berupa tanya jawab dan refleksi dapat dilakukan setelah kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal Malaka menggunakan media Lumio by Smart selesai dilaksanakan kepada semua guru yang mengikuti kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil refleksi disimpulkan bahwa setiap guru sangat antusias dan termotivasi untuk berusaha mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif untuk diterapkan saat pembelajaran. Para guru selaku peserta kegiatan merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan dan pembimbingan pengembangan media yang dilakukan oleh tim PKM karena selama ini belum maksimal menggunakan media pembelajaran interaktif untuk kegiatan pembelajaran. Diakhir dari kegiatan pelatihan ini setelah dilihat respon dan partisipasi guru diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan Lumio by Smart berbasis budaya lokal Malaka.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif ini juga disertakan dengan pembagian buku panduan pembuatan media sehingga guru masih bisa berlatih secara mandiri untuk mengembangkan keterampilannya dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran. Selain itu, tim PKM dan guru bersepakat untuk membuat Whatsapp grup untuk saling berkoordinasi mengenai perkembangan media pembelajaran yang dapat dibagikan tim PKM kepada guru di sekolah mitra.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Lokal Malaka menggunakan media Lumio by Smart telah berhasil dilaksanakan di SMA Swasta Sinar Pancasila Betun - Malaka. Kegiatan pelatihan ini berhasil membantu guru dalam meningkatkan keeterampilannya dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Semua guru bersepakat akan pentingnya media pembelajaran sebagai media perantara dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan akan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang ditambahkan dengan budaya lokal untuk memberikan pengetahuan berdasarkan pengalaman dan kebiasaan hidup dari siswa sehingga motivasinya menjadi bertambah dan dapat berdampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 60(10), 854–857. <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Cai, S., Wang, X., & Chiang, F. K. (2014). A case study of Augmented Reality simulation system application in a chemistry course. *Computers in Human Behavior*, 37, 31–40. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.018>
- Fahmi, M. A. N., Susanto, S., Yudianto, E., & Suwito, A. (2025). Development of Learning Tools Assisted by Lumio By Smart to Improve Mathematical Problem Solving Ability. *International Journal of Current Science Research and Review*, 08(07), 3389–3398. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v8-i7-28>
- Hidayah, I. L. N., & Maharani, H. R. (2025). Pengaruh Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Lumio terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 1545–1549.
- Khodijah, S., Wahdah, N., & Anshari, M. R. (2024). Application of Lumio By Smart Media in Increasing Student Learning Independence in Islamic Religious Education Subjects. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 43–56. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1350>
- Muhafid, E. A., Hidayat, W. F., Rahayu, B., Cahyani, A. D., & Nugroho, T. P. (2023). Penggunaan Media Digital Quizizz berbasis Integrated Joyful Learning dalam Memberdayakan Kreativitas Guru di SD Negeri 1 Sarwogadung sebagai

- Bentuk Adaptasi Paradigma Merdeka Belajar. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 194–200. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3080>
- Rifani, Y. D., Damanhuri, & Raharja, R. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Tic-Tac-Toe Untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan : Volume 13 , Nomor 01 , Mei 2023. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(01).
- Sukinarti, D. Y., Mardiyah, A. A., & Afkar, T. (2024). *Kesiapan guru dalam menggunakan media lumio*. 4, 16076–16083.
- Wardatul Janah, S., Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Lumio By Smart Pada Mata Pelajaran Aplikasi Pengolah Angka Dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di Kelas VII MTs Al-Khairiyah Pipitan. *Journal on Education*, 6(1), 8041–8047. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4217>
- Wirda, A., Rhoma Dhoni, A., & Rahayu Setianingsih, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart. *Journal on Teacher Education*, 5, 380–386.
- Yudha, S., Nurfajriani, N., & Silaban, R. (2023). Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.29303/jwd.v5i1.219>
- Yuwana, C. A. R., Rahmawati, N. D., & Harun, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp. *JIPMat*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i1.14442>
- Zulkhi, M. D., Tiwandani, N. A., & Siregar, I. H. Z. (2023). Perwujudan Entitas dan Identitas Bangsa Indonesia dalam Pembelajaran Abad 21 melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Muhammad. *Journal on Teacher Education*, 4, 161–171. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/11768/9276>