

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
BERBASIS BUDAYA LOKAL**

Andika Adinanda Siswoyo^{*}, Rifky Choirun Nizar, Meyrina Putri Patriana, Widya Prastica Dian Puspita, Abdulloh Fikri, Dicky Julian Pratama

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Trunojoyo Madura

*e-mail: andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi budaya siswa di UPT SDN Paterman 2 Modung, salah satunya dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran aktif yang terintegrasi budaya lokal setempat. Pelaksanaan Program Abdimas ini bertujuan untuk memberikan pelatihan terstruktur kepada guru melalui program pembelajaran *active learning* yang mengkolaborasikan budaya lokal *tanean lanjhang* dan *Rokat Tase'* kedalam media pembelajaran digital. Selain itu, pelatihan bagi siswa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, guna menumbuhkan kecakapan siswa akan liteasi budaya. Program abdimas ini dilaksanakan SDN Paterman 2 Modung. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, respon guru sangat baik dilihat dari efektivitas program, kemenarikan program maupun keberlanjutan program. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa mencapai 78% tuntas secara klasikal. Oleh karena itu dapat disimpulkan jika program abdimas yang dilakukan dengan subjek sasaran siswa dan guru di UPTD SDN Paterman 2 efektif diterapkan.

Kata kunci: *Active Learning*; Budaya Lokal; Media Pembelajaran Digital.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik disekolah dasar mengintegrasikan berbagai muatan ke dalam sebuah tema (Hariadi, 2020). Pelaksanaan pembelajaran tematik, membutuhkan strategi pembelajaran aktif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif membangun sendiri konsep dan makna melalui berbagai macam kegiatan. Hal ini dikarenakan pembelajaran aktif telah dirancang secara maksimal dengan memanfaatkan lingkungan dan sumber belajar yang memadai (Killen, 1998). Oleh karena itu, pembelajaran aktif sangat efektif bila diterapkan dalam pembelajaran melalui proses interaksi siswa dan guru.

Proses interaksi multiarah antara guru, siswa, media, dan bahan ajar memberikan kontribusi positif tercapainya efektivitas pembelajaran (Purwadi, 2019). Interaksi ini berjalan dengan baik, jika didukung oleh sumber belajar yang relevan. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran, menjembatani sumber belajar dan pembelajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Syaribuddin et al., 2016). Sejalan dengan hal itu, media pembelajaran perlu dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dengan

mempertimbangkan potensi lokal setempat dan karakteristik siswa. Menurut (Fatimah, 2018) pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dengan budaya lokal diyakini sebagai salah satu gerakan untuk melestarikan dan menghargai warisan budaya Indonesia.

Budaya lokal merupakan identitas atau kekhasan yang menjadi keunggulan bagi daerahnya, serta dapat dijadikan sebagai potensi lokal daerah setempat (Rusilowati, 2013). Cakupan budaya lokal terdiri dari cipta, rasa dan karya masyarakat yang menjadi kebiasaan bagi masyarakat setempat (Hake, 1998). Begitu halnya dengan kebudayaan Madura, nilai-nilai kearifan budaya lokal masyarakat Madura yang terletak di Kabupaten bangkalan, terlihat pada aktivitas Roka' Tase, karapan sapi dan *tanean lanjhang*. Dimana nilai kearifan lokal ini terwujud dalam aktivitas sehari-hari. Budaya lokal *tanean lanjhang* mencerminkan khas penghuninya yang religius, sakral dan "dijaga" oleh budaya dan alam sekitar. Ada relasi-reflektif antara rumah tongghu, kobhung/langgar, dapur, tanean, Sumber air Nyato, kerajinan tomang, makam keramat Bhujuk Konsep *tanean lanjhang* mengemuka dan diteliti banyak orang dari berbagai aspek karena masih lestari. Menurut (Kuntowijoyo. 2002) keturunan Madura mempertahankan konsep *tanean lanjhang* hingga dewasa ini bukan hanya kepentingan pribadi, namun untuk proses pelestarian budaya setempat. Pada tradisi *tanean lanjhang* posisi rumah *tonghuh* selalu dipakai orang yang paling tua dalam jabatan kekeluargaan. Namun jika saudara yang paling tua ini meninggal, nantinya akan terganti dengan keturunan yang paling tua, yaitu perempuan yang paling tua. Makna usia tua tidak hanya dilihat dari kelahirannya, tetapi juga waktu perkawinan. Tampak sekali bahwa susunan ruang mencerminkan *hierarki* status keluarga. Begitu juga dengan budaya lokal tradisi *Rokat tase'* bertujuan untuk wujud rasa syukur dari hasil tangkap ikan nelayan, kepercayaan akan terhindar dari musibah, dan diberikan kelancaran rejeki (Amin, 2016). Namun kenyataanya di Desa patereman Bangkalan, ritual *rokat tase'* dilakukan dengan menyajikan sesajen berisikan makanan dan buah dalam tampah, yang dilarungkan di laut, lalu direbutkan oleh warga. Merujuk pada fenomena budaya ini, sangat penting jika mengintegrasikan budaya lokal dalam sebuah media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tematik.

Berdasarkan hasil observasi di daerah kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan, pemahaman budaya lokal siswa masih rendah. Hal ini salah satunya, dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan literasi budaya siswa. Padahal, literasi budaya dan kewargaan merupakan hal penting yang perlu dikuasai di abad 21. Hal ini dikarenakan keragaman bangsa, bahasa, adat istiadat, dan adat istiadat mulai diganggu oleh orang-orang atau kelompok yang tidak menginginkan perbedaan dan ingin membuka kekayaan budaya bangsa ini (Nudiati, 2020; Ramdani et al., 2019; Yusuf et al., 2020). Literasi budaya dapat diajarkan melalui media pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital menarik dan menyenangkan (Miarso, 2019). Hal ini dikarenakan siswa terlibat secara aktif dalam memahami pesan pembelajaran yang disampaikan guru maupun sumber belajar melalui media pembelajaran berbasis digital.

Literasi digital dapat dimaknai sebagai kapabilitas seseorang dalam memaknai konten digital. Kemampuan literasi digital tidak hanya diukur dari kemahiran bermain *gadget* saja, namun mencakup kemampuan kognitif, sosiologis, serta emosional yang dimiliki seseorang agar mampu pada lingkungan digital (Safitri et al., 2020). Saat ini kapabilitas yang penting bagi siswa sekolah dasar ialah kemahiran melek digital (*digital literacy*). Kondisi perkembangan teknologi yang begitu pesat, menuntut perlunya

penerapan literasi digital disekolah. Kegiatan literasi digital dapat dilakukan siswa melalui pengawasan guru dengan cara memanfaatkan platform digital seperti *youtube* untuk menonton video pembelajaran, memecahkan masalah praktis melalui *e-learning*, maupun pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *android*. Pemanfaatan platform digital pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Benson, 2009) dalam mewujudkan *active learning* bagi siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk melek teknologi agar mampu mengajarkan literasi digital pada siswa. Dalam penerapannya, teknologi harus diselaraskan dengan pemahaman budaya lokal agar tidak menimbulkan dampak negatif..

Mengingat pentingnya pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar, maka pengabdian ini dilakukan dengan tujuan 1) untuk memberikan pelatihan pada guru sekolah dasar di UPTD Modung akan pentingnya pembelajaran aktif di sekolah dasar, media pembelajaran digital berbasis budaya lokal madura, 2) Melaksanakan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal. Program Pengabdian ini dilaksanakan, agar sekolah sebagai *agen of culture* mampu mengeksistensikan budaya lokal sebagai akar dari budaya nasional. Pemanfaatan budaya lokal, diorganisasikan melalui platform digital pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Kegiatan Abdimas ini penerapan pembelajaran *active learning* dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Lokal berlokasi di UPTD SDN di Kecamatan Modung Bangkalan. Subjek sasaran dalam pengabdian masyarakat ini yaitu guru dan siswa semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini melalui pelatihan dan pendampingan. Pelatihan pengabdian ini dilakukan secara terstruktur dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Pada tahap persiapan diawali dengan menentukan lokasi tempat pengabdian dan koordinasi dengan mitra yaitu UPTD SDN Patereman 2 Modung.
- b. Melakukan observasi ke sekolah, adapun yang akan diobservasi meliputi karakteristik dan kemampuan siswa di lapangan, analisis kebutuhan guru di sekolah setempat.
- c. Berdasarkan hasil observasi, dilanjutkan dengan menentukan topik pelatihan yaitu terbagi menjadi dua subjek sasaran yaitu guru dan siswa.
- d. Merancang program pelatihan meliputi 1) Penentuan fasilitator dalam program pelatihan, 2) Menentukan topik pelatihan bagi siswa yaitu penerapan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, sedangkan bagi guru meliputi Pelatihan penerapan pembelajaran *active learning* dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal.
- e. Menentukan jadwal pelaksanaan program pelatihan
- f. Mengembangkan instrumen program pelatihan yang dibutuhkan selama pengabdian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, Fasilitator memberikan pelatihan kepada guru dan siswa bagaimana penerapan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal. Tahapan pelatihan dengan guru diawali dengan penerapan *active learning* di sekolah dasar.

Mengkonstruksi pemahaman guru akan strategi mengajarkan pembelajaran aktif di sekolah dasar. Pelatihan akan dilanjutkan dengan FGD terkait strategi pembelajaran aktif yang dapat dilakukan. Setelah selesai, dilakukan pemahaman guru akan platform digital dalam pembelajaran yang bisa *open access* saat pembelajaran. Diakhir pelatihan, dilaksanakan sesi tanya jawab dan refleksi terkait model pembelajaran aktif. Pelatihan kepada siswa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran digital di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran mengikuti prosedur pembelajaran berbasis *active learning* yang sudah di rancang pada fase perencanaan.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan selama proses pengabdian, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif mengukur keberlangsungan kegiatan di tiap tahapan, dengan melakukan kajian refleksi proses. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan di akhir pelaksanaan program pengabdian. Pelaksanaan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur efektivitas ketercapaian program pengabdian secara menyeluruh. Keberhasilan program pelatihan kepada siswa, diukur melalui pemberian *asesment* diakhir pembelajaran. *Asessment* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan literasi budaya siswa, setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital.

Demikian juga keberhasilan pelatihan *active learning* dan penerapan media digital kepada guru, dilakukan dengan penyebaran angket diakhir sesi pelatihan. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dialami guru selama proses pelatihan, serta mengukur keberhasilan kompetensi guru akan pemahaman literasi digital bagi siswa sekolah dasar.

4. Tindak Lanjut

Tindak lanjut program Abdimas di UPTD SDN Patereman 2 dilakukan berdasarkan hasil evaluasi program. Kegiatan tindak lanjut dilakukan melalui program pendampingan terstruktur, dengan melibatkan fasilitator dan guru selama 4 bulan. Pelaksanaan program pendampingan membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam mengintegrasikan budaya lokal dalam media pembelajaran, memanfaatkan platform digital dalam pembelajaran, serta mendesain pembelajaran aktif di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelatihan Pembelajaran berbasis *Active Learning* dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis Budaya Lokal di sekolah dasar UPTD SDN Patereman 2

Pelaksanaan pengabdian masyarakat pada UPTD SDN Patereman diawali dengan berkordinasi dengan sekolah setempat untuk menentukan jadwal pelaksanaan program kegiatan. Program pelatihan pembelajaran berbasis *active learning* di sekolah dasar dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2022. Kegiatan diawali dengan pembukaan, sambutan kepala sekolah, ketua pelaksana dan dilanjutkan dengan pembacaan do'a. Antusiasme kedatangan peserta pelatihan secara disiplin, mengindikasikan bahwa ada ketertarikan peserta pada topik program pelatihan yang dilaksanakan. Hal ini sangat berkontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi dan kinerja guru. Setelah masa pandemi covid-19, kualitas kinerja guru jauh mengalami penurunan, akibat motivasi kerja yang menurun saat pembelajaran daring (Fitria et al.,

2019). Selain motivasi kerja, kinerja guru dipengaruhi oleh disiplin kerja (Siyiyami, 2013). Dari kesenjangan tersebut, seorang guru harus siap dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran, sistem pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif. Sebagai solusi dalam menghadapi perubahan paradigma sistem pembelajaran, maka guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis *active learning* di sekolah dasar. Pembelajaran berbasis *active learning* mampu memfasilitasi siswa mengembangkan keterampilan kritis dan reflektif (Wanner, 2015).

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan materi pembelajaran berbasis *active learning* oleh narasumber. Peserta pelatihan dibentuk menjadi beberapa kelompok sesuai dengan kompetensi rumpun keilmuan bidang ke SDan, meliputi PKn SD, Bahasa Indonesia SD, Matematika SD, IPA SD dan IPS SD. Masing-masing rumpun keilmuan mengembangkan strategi pembelajaran aktif yang relevan dengan materi yang diajarkan di sekolah Dasar. Kegiatan dilanjutkan dengan, meminta guru melakukan refleksi pembelajaran yang sudah dilaksanakan meliputi model pembelajaran inovatif, media pembelajaran interaktif yang pernah diterapkan guru dalam mengajar. Selanjutnya fasilitator meminta guru mengkonsepkan untuk menerapkan pembelajaran aktif pada pembelajaran berikutnya. Diberikan paparan materi model-model pembelajaran aktif di sekolah dasar.



Gambar 1. Pelatihan Active Learning Bagi Guru oleh Fasilitator

Kegiatan berikutnya, dilakukan dengan pemaparan budaya lokal madura oleh fasilitator dilakukan untuk merangsang konsepsi awal guru akan budaya lokal Madura disekitarnya, diantaranya *tanean lanjhang* dan *Rokat Tase'*. Guru diminta menggali potensi nilai kearifan lokal dalam budaya lokal tersebut. Selanjutnya, diminta mengintegrasikan budaya lokal tersebut ke dalam media pembelajaran interaktif. Masing-masing rumpun disiplin ilmu, mendesain konsep media pembelajaran yang nantinya bisa diintegrasikan dengan nilai budaya lokal tersebut. Diakhir sesi pelatihan, masing-masing bidang rumpun mempresentasikan desain pembelajaran aktif dengan mengkolaborasikan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal madura yang sudah dirancang bersama tim. Pengenalan nilai budaya lokal dan karakter disetiap jenjang pendidikan mampu meningkatkan ketercapaian tujuan pendidikan (Abdullah, 2019).

2. Penerapan Media Pembelajaran Digital pada Siswa Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa

Kegiatan dibuka dengan berdoa bersama, setelah kegiatan berdoa dilanjutkan apersepsi melalui menyanyikan lagu Garuda Pancasila sebagai bentuk nasionalisme.

Pada saat kegiatan pembelajaran, kami menanyakan kepada siswa apakah pernah belajar menggunakan media digital seperti *handpone*, komputer, dan juga media digital yang lainnya dan contoh budaya-budaya yang ada di sekitar mereka. Respon siswa ketika diberikan pertanyaan tersebut dalam hal pernah belajar menggunakan media digital berupa *handphone* pada saat pandemi *covid-19*. Pada penggunaan *handphone*, mereka hanya menggunakan untuk pemberian, penyampaian dan pengumpulan tugas dari guru. Pada aspek kebudayaan, siswa serentak menjawab bahwa kebudayaan yang masih kental dilaksanakan oleh masyarakat Patereman adalah *tanean lanjhang* dan *Rokat Tase*'. Hal ini menandakan bahwa pengetahuan siswa tentang media digital berbasis budaya sudah ada, tetapi masih belum sepenuhnya mereka memahami nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Pada kegiatan inti, pemateri menyampaikan tujuan pembelajaran, konsep materi yang nantinya dipelajari sebagai pengetahuan awal siswa.. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam 5 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 5 siswa dan 1 kelompok beranggotakan 6 siswa. Selanjutnya, pemateri menunjukkan media pembelajaran multimedia interaktif melalui *smartphone* dan memberikan tutor cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tersebut. Siswa tampak antusias dan bersemangat. Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi budaya lokal dengan unsur *tanean lanjhang* dan *Rokat Tase*'. Siswa kemudian diberikan sebuah topik permasalahan tentang kebiasaan siswa dalam menggunakan teknologi digital di rumah dan di sekolah untuk kemudian didiskusikan bersama teman kelompoknya.

Pada kegiatan presentasi atau penyampaian hasil dikusi, pemateri mengemasnya dalam sebuah permainan. Permainan tersebut bernama “Estafet Spidol Sambil Bernyanyi”. Cara mainnya adalah siswa diminta berdiri di bangku masing-masing kemudian diberikan 1 spidol. Siswa kemudian memilih salah satu lagu untuk dinyanyikan bersama-sama. Lagu yang dipilih adalah lagu nasional untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme. Spidol tersebut kemudian disalurkan dari siswa satu ke siswa selanjutnya. Ketika pemateri memberikan aba-aba *stop* maka dimana spidol tersebut berhenti, siswa tersebut harus maju bersama teman kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi. Setelah semua kelompok selesai melakukan kegiatan presentasi, pemateri mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab seputar materi pada kegiatan yang telah dilaksanakan.

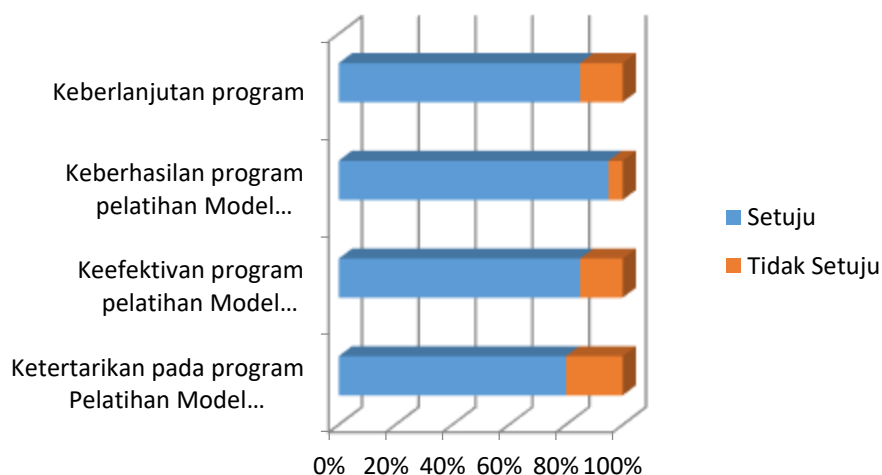


Gambar 2. Penerapan Media Digital Berbasis Budaya Lokal

Kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup. Kegiatan ini terdiri dari penguatan materi, penghargaan individu dan kelompok, mengerjakan soal evaluasi, menyimpulkan kegiatan pembelajaran dan berdo'a bersama. Pemateri melakukan penguatan materi kepada siswa. Selanjutnya, siswa diberi penghargaan berupa kelompok terbaik dan penghargaan bagi seluruh siswa atas partisipasi mereka.

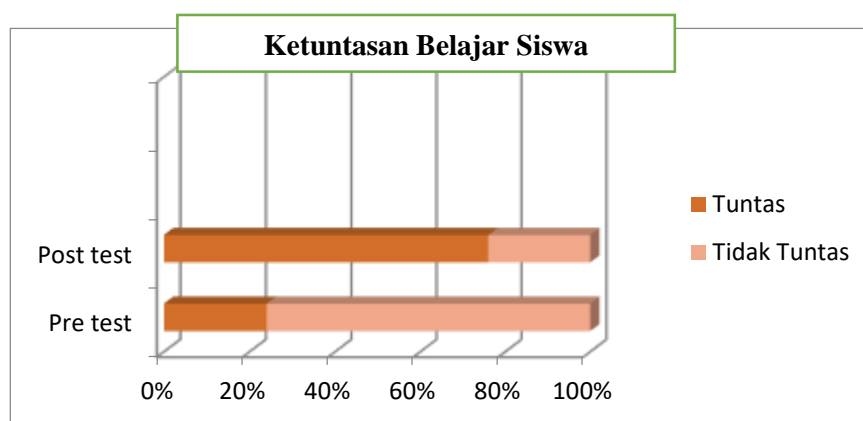
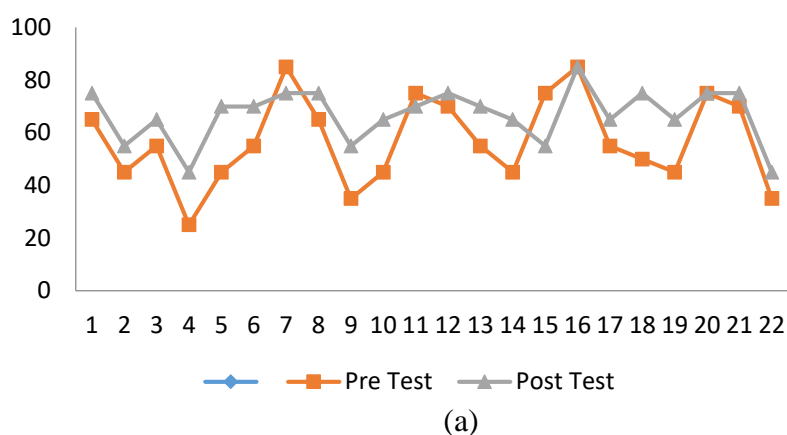
3. Tahap Evaluasi

Evaluasi formatif mengetahui kendala disetiap tahapan program kegiatan diantaranya 1) Fase pelaksanaan, karakteristik siswa yang multikultur, menyebabkan sedikit kesulitan dalam mengajarkan literasi budaya kepada siswa, 2) Konsepsi awal guru akan pembelajaran aktif, berdampak pada proses pencapaian tujuan program membutuhkan waktu pendampingan yang cukup, 3) Fasilitas sarana pembelajaran Multimedia pembelajaran interaktif, internet perlu ditingkatkan untuk menunjang pembelajaran digital di sekolah. Evaluasi sumatif diakhir program dilakukan setelah melakukan penyebaran angket respon kepada guru dan pemberian *post test* pada siswa. Hasil penyebaran angket respon guru disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rekapitulasi Angket Respon Guru Program Pelatihan Active Learning

Berdasarkan hasil penyebaran angket respon kepada guru, Ketertarikan guru pada program pexcelatihan mencapai 80%, keefektifan program pelatihan bagi guru mencapai 85%, keberhasilan program 95%, dan keberlanjutan program pelatihan mencapai 85%. Berdasarkan hasil tersebut, maka program pelatihan active learning bagi guru sekolah dasar efektif diterapkan, dan bermanfaat untuk keberlanjutan program. Sedangkan hasil *pre test* dan *post tes* literasi budaya siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran yang diberikan kepada 22 siswa menggunakan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. (a) Rekapitulasi Hasil *pre-test* dan *post-test* dan (b) Ketuntasan Belajar Siswa

Presentase ketuntasan belajar siswa pada *pre test* mencapai 20%, dan belum tuntas secara klasikal. Namun penggunaan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa akan literasi budaya. Terlihat pada hasil *post test* siswa, presentase ketuntasan mencapai 78% dan dapat dikatakan tuntas secara klasikal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Pratiwi, 2019) memaparkan bahwa pemahaman siswa akan budaya erat sekali dengan literasi budaya siswa. Literasi budaya merupakan kapabilitas seseorang baik kemampuan kognitif, maupun cara bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Pemahaman siswa akan budaya lokal berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi budaya yang dimiliki. Salah satu cara dalam menumbuhkan literasi budaya siswa melalui penerapan media pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis budaya lokal mampu mengembangkan karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, toleransi, semangat kebangsaan, tanggung jawab, dan disiplin (Maimun et al., 2020) sehingga mampu meningkatkan literasi budaya siswa.

KESIMPULAN

Program Abdimas yang telah dilakukan di UPTD SDN Patereman Modung bertujuan untuk memberikan pelatihan terstruktur kepada guru dan melaksanakan pembelajaran kepada siswa berdasarkan analisis kebutuhan. Program pelatihan kepada

guru dilakukan melalui program pembelajaran berbasis *active learning* yang mengkolaborasikan budaya lokal *tanean lanjhang* dan *Rokat Tase'* diintegrasikan dalam sebuah media pembelajaran digital. Sedangkan kepada siswa dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan respon guru sangat baik, dilihat dari efektivitas program, kemenarikan program maupun keberlanjutan program. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa mampu meningkatkan ketuntasan belajar aspek literasi budaya, mencapai 78% tuntas secara klasikal. Hal ini dapat disimpulkan jika pelatihan program abdimas yang dilakukan dengan subjek sasaran siswa dan guru di UPTD SDN Patereman efektif diterapkan dan berkontribusi positif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Senantiasa diucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Trunojoyo Madura yang telah memberikan kesempatan dan dukungan finansial pada program Hibah Abdimas UTM Tahun Anggaran 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, O. M. T., & Umawaitina, N. (2019). Upaya Guru PPKN dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Demokrasi Pancasila pada Peserta Didik kelas VII-11 di SMP Negeri 2 Kota Ternate. *Jurnal GeoCivic*, 2(1).
- Amin, F. (2016). Tradisi Roket Tase' Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Kasus Di Desa Branta Pesisir Kabupaten Pamekasan Madura)
- Effendi, M. (2016). Integrasi Pembelajaran Active Learning dan Internet-Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kreativitas Belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283 - 309.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>.
- Ghufroon, A. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya YOGYAKARTA di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 2(30). doi:10.21831/cp.v36i2.12449.
- Hake, R. R. (1998). Interactive–engagement vs traditional methods: A six-thousandstudent survey of mechanics test data for introductory physics courses [versi Elektronik]. *American journal of physics*, 66(1), 1-26
- Ismiyanti, Yulina., Muhamad Afandi. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal masyarakat mandiri*, 6(1). <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Killen, R. (1998). *Effective Teaching Strategies: Lesson from Research and Practice, second edition*. Australia: Social Science Press.
- Kuntowijoyo. (2002). Madura: Perubahan Sosial Masyarakat Agraris. Yogyakarta: Mata Bangsa.

- Maimun, M., Sanusi, S., Rusli, Y., & Muthia, H. (2020). Internalisasi Nilai-nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Banda Aceh. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1789>
- Miarso, dan A. Harris R. (2005). *Menilai Kreativitas Siswa dalam Matematika*. https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper05_nilaikreatif.pdf.
- Ngatman & Fatimah, S. (2018). The Legend of “Gunung Wurung” as Local Wisdom for Teaching Materials and Character Education in Elementary School. *SHEs: Conference Series* 1 (2): 298-307.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Solusi Disinformasi pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>.
- Rachmah, H. (2012). Strategi Pembelajaran Aktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Widya*, 218715.
- Rusilowati, A. (2013). Membudayakan Kearifan Lokal Melalui Penelitian Pendidikan. FMIPA Universitas Negeri Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Fisika IV*. Universitas Negeri Semarang.
- Safitri, I., Marsidin, S., Subandi, A. (2020). Analisis Kebijakan Terkait Kebijakan Literasi Digital Di Sekolah Dasar. *Core.Ac.Uk*, 2(2), 176–180. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i2.123>
- Sattar, A. (2017). TANIAN LANJANG Pola Tata Ruang Dan Kekerabatan Masyarakat Madura. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Syiyami. (2013). *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Lingkungan Kerja Dan Disiplin terhadap Kinerja Guru dengan Self Efficacy Sebagai Moderasi pada Guru SD di Kecamatan Miri Kabupaten Sragen* (Tesis). Program Pascasarjana STIE-AUB Surakarta
- Titu, M.A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional 9 Mei 2015*.
- Wanner, T. (2015). Enhancing Student Engagement and Active Learning through Justin-Time Teaching and the use of Power Point. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 27(1), 154-163.