

# PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL MENGGUNAKAN *ISPRING SUIT 10* UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR DI SDN 1 KUTA LOMBOK TENGAH

Muhammad Tahir\*<sup>1</sup>, Muhammad Sobri<sup>2</sup>, Setiani Novitasari<sup>3</sup>, Lalu Wira Zain Amrullah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PGSD, FKIP, Universitas Mataram

\*e-mail: [mtahir\\_fkipp@unram.ac.id](mailto:mtahir_fkipp@unram.ac.id)<sup>1</sup>, [muhammadsobri@unram.ac.id](mailto:muhammadsobri@unram.ac.id)<sup>2</sup>, [setianinovitasari@unram.ac.id](mailto:setianinovitasari@unram.ac.id)<sup>3</sup>,  
[l.wirazainamrullah@unram.ac.id](mailto:l.wirazainamrullah@unram.ac.id)<sup>4</sup>

## **Abstract**

*Digital transformation in education is rapidly evolving, as evidenced by the wide variety of digital learning media available. Digital skills can foster numerous new innovations, leading to the creation of various engaging types of educational media. Learning media serve as tools to facilitate the delivery of educational content. The development of educational media should not be separated from the contribution of local wisdom in a given area. Therefore, there is a need for awareness to reintroduce local wisdom as a digital-themed educational medium by enhancing digital skills to achieve this goal. Teachers at SD Negeri 1 Kuta are facing difficulties in developing digital skills, particularly in creating learning media based on local wisdom. These challenges are due to the limited dissemination and training related to the creation of local wisdom-based learning media and the development of digital skills. Therefore, training in the creation of local wisdom-based learning media using iSpring Suite 10 is necessary to develop the digital skills of elementary school teachers at SDN 1 Kuta, Central Lombok.*

**Keywords:** *learning media, local wisdom, digital skills*

## **Abstrak**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan berkembang pesat, hal ini terlihat dari begitu bervariasinya media pembelajaran dalam bentuk digital. Keterampilan digital dapat menciptakan banyak inovasi baru yang memunculkan berbagai jenis media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sarana dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran seharusnya tidak terlepas dari kontribusi kearifan lokal suatu daerah. Oleh karenanya, diperlukan sebuah kesadaran untuk kembali mengangkat kearifan lokal menjadi sebuah media pembelajaran bernuansa digital dengan mengembangkan keterampilan digital untuk memenuhi hal tersebut. Guru-guru di SD Negeri 1 Kuta mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan digital terutama dalam membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kesulitan ini dikarenakan masih terbatasnya sosialisasi serta pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dan pengembangan keterampilan digital. Sehingga diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan iSpring Suite 10 untuk mengembangkan keterampilan *digital* guru sekolah dasar di SDN 1 Kuta Lombok Tengah.

**Kata kunci:** *media pembelajaran, kearifan lokal, ketrampilan digital*

## **1. PENDAHULUAN**

Penggunaan teknologi bukan lagi sesuatu yang asing di era globalisasi, terutama di dunia pendidikan, teknologi dalam dunia pendidikan sudah sewajarnya untuk lebih utamakan penerapannya dalam pembelajaran (Lestari, 2018). Penguasaan teknologi bagi seorang guru menjadi hal yang tak dapat dihindari di masa digitalisasi. Pembelajaran berbasis digital telah menjadi tren yang begitu diminati oleh peserta didik bahkan menjadi sesuatu yang harus dihadirkan pada proses pembelajaran. Digitalisasi menuntut sebuah keterampilan tambahan yang harus dimiliki seorang guru dalam menyediakan pembelajaran bernuansa digital (Ratnaningsih, dkk, 2021). Keterampilan digital merupakan kemampuan untuk menerapkan, mengevaluasi, memanfaatkan, berbagi, dan membuat konten menggunakan perangkat digital. Pemanfaatan teknologi terutama untuk pembelajaran harus di ikuti dengan transformasi pola

pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Sehingga metode pengajaran digital menciptakan kebiasaan baru yaitu belajar kapan saja dan dimana saja (Siswanto, 2022).

Dunia pendidikan berkembang pesat karena kemajuan transformasi digital. Terlebih didukung dengan adanya revolusi industri 4.0. dan society 5.0. Revolusi industri 4.0 adalah fenomena mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatis, sehingga keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya berkurang (Rizkinaswara, 2020; Irmaningrum & Ati, 2022). Sedangkan Istilah *Society 5.0* mengacu pada gagasan masyarakat yang maju secara teknologi dan berpusat pada manusia (Ridho et al., 2022). Kemudahan teknologi yang pesat memfasilitasi pembelajaran dan membantu menciptakan inovasi baru tanpa menghilangkan kearifan lokal Masyarakat yang dapat disajikan dalam bentuk media pembelajaran (Makki et al., 2021; Rizkiawan et al., 2022). Media pembelajaran yang kreatif dan menarik merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai pengajar dapat dengan mudah membuat proses pembelajaran efisien yang kreatif dan menarik (Pijar, 2022; Handayani, 2020; Indraswati et al., 2023).

Guru sekolah dasar di SD Negeri 1 Kuta Lombok Tengah memiliki sumber daya pengajar yang sangat baik namun mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan digital terutama keterampilan untuk membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kesulitan ini dikarenakan masih terbatasnya sosialisasi serta pelatihan terkait pengembangan keterampilan digital dalam membuat sebuah media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Oleh sebab itu diperlukan pembelajaran yang mendalam berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan Ispring Suite 10 untuk mengembangkan keterampilan digital guru sekolah dasar di SDN 1 Kuta Lombok Tengah.

## 2. METODE

Keterampilan penggunaan media digital sebagai media pembelajaran perlu ditanamkan kepada guru dengan tujuan mengembangkan kemampuan pembelajaran inovatif terutama dalam hal cakap digital. Solusi yang ditawarkan dalam rangka meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar di SD Negeri 1 Kuta Lombok Tengah dengan mengembangkan strategi, metode dan teknik mengajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital melalui kegiatan pelatihan.

Kegiatan pelatihan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dengan sasaran guru-guru di SD Negeri 1 Kuta Lombok Tengah yang masuk dalam Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Mandalika sebagai upaya konkrit dalam meningkatkan soft skill membuat media pembelajaran berbasis digital melalui tiga tahapan yaitu; tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap evaluasi. Rincian kegiatan pada tiap tahapan sebagai berikut. Pertama, tahap Persiapan. Tim pengabdian melakukan survey dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait kemampuan dasar mahasiswa membuat media pembelajaran berbasis digital dan kendala yang dihadapi guru-guru dalam menyajikan media pembelajaran digital. Setelah informasi diperoleh, tim pengabdian melakukan koordinasi dan menentukan strategi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang dialami mahasiswa.

Kedua, tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, tim pengabdian membagi dua kegiatan yaitu kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pada kegiatan pelatihan, tim pengabdian melibatkan seluruh guru yang terlibat untuk mengikuti serangkaian penyampaian materi, yaitu pengenalan berbagai bentuk media pembelajaran, pengenalan media pembelajaran digital, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran digital, pembuatan media pembelajaran digital.

Ketiga, tahap evaluasi. Tahap evaluasi, tim pengabdian mengadakan Focus Group Discussion (FGD) membahas ketercapaian dari kegiatan yang telah dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi seperti kendala, solusi dan tingkat keberhasilan dari seluruh tahap yang telah dilalui sebagai upaya tim dalam menghasilkan kegiatan pengabdian yang lebih baik selanjutnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertema pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan ispring suite 10 untuk mengembangkan keterampilan digital guru sekolah dasar di SDN 1 Kuta Lombok Tengah pada Rabu, 24 Juli 2024 pukul 08.00 – 12.00 WITA di SDN 1 Kuta Lombok Tengah. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru SDN 1 Kuta Lombok Tengah. Kegiatan ini diawali dengan pembukaan kemudian sambutan ketua pengabdian yaitu Bapak Muhammad Tahir, S.Pd., M.Sn. kemudian dilanjutkan sambutan dari kepala sekolah SDN 1 Kuta, Bapak Budiawan, S.Pd. Penyampaian materi dilakukan oleh seluruh anggota tim pengabdian Materi yang disampaikan oleh tim pengabdian meliputi: 1) Pengenalan materi kearifan lokal, materi ini disampaikan oleh Muhammad Tahir, S.Pd.,M.Sn. 2. Pentingnya penyajian materi terkait kearifan lokal, materi ini disampaikan oleh Muhammad Sobri, M.Pd. 3) Alur pembuatan media pembelajaran dengan powerpoint, materi ini disampaikan oleh Setiani Novitasari, M. Pd. 4) Mengintegrasikan powerpoint dengan Ispring Suite 10 materi ini disampaikan oleh Lalu Wira Zain Amrullah, M. Pd.



Gambar 1. Sesi pembukaan materi pengabdian

Setelah penyajian materi selesai, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pada sesi ini peserta cukup aktif bertanya karena pembuatan media pembelajaran PPT yang terintegrasi dengan Ispring Suite 10 merupakan hal yang baru bagi guru SDN 1 Kuta. Setelah sesi tanya jawab, dilanjutkan praktik mempergunakan Ispring suite 10. Praktik pelatihan berjalan dengan lancar karena selain guru sudah mempersiapkan dengan baik segala perangkat baik laptop maupun internet, guru juga sangat antusias menyimak penjelasan dari narasumber. Anggota tim pengabdian yang lain juga sangat sigap mengakomodir peserta yang mengalami kendala atau tertinggal.



Gambar 2. Kegiatan Pendampingan dan Praktik pembuatan media pembelajaran

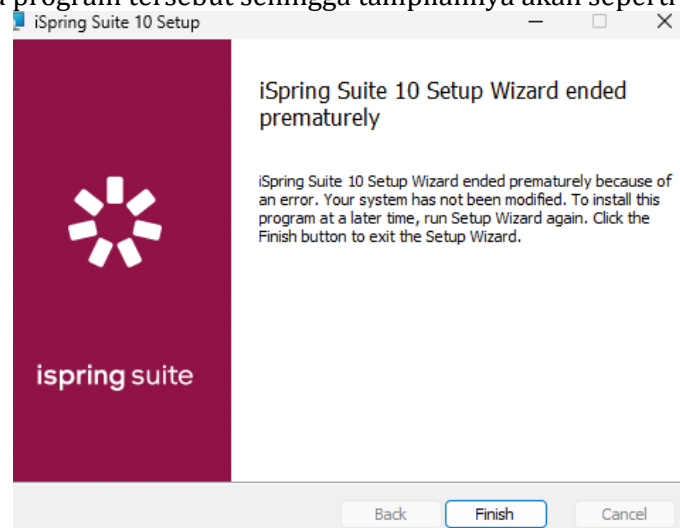
Tahapan-tahapan dalam praktik pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan Ispring Suite 10 antara lain: Pertama, download aplikasi. Aplikasi Ispring suite 10 dapat di download secara gratis pada link berikut

<https://sites.google.com/view/baiqshafura/-/e-kajian>



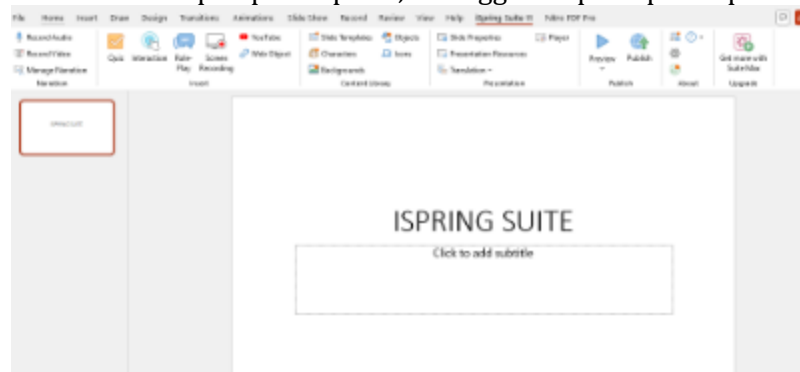
Gambar 3. Tampilan website unduh Ispring dan Bahan Materi

Kedua, Instalasi Aplikasi. Setelah berhasil mendownload software. Buka hasil download lalu *double* klik pada program tersebut sehingga tampilannya akan seperti ini.



Gambar 4. Tampilan halaman instalasi Program


Klik pada kotak kecil yang ditunjukkan pada panah merah kemudian klik instal (panah biru). Setelah itu, akan diarahkan menuju halaman instalasi program Ispring suite 10 yang bisa diklik next sampai akhirnya finish yang menunjukkan proses instalasi sudah berhasil. Setelah proses instalasi selesai click open powerpoint, sehingga tampilan powerpoint akan seperti ini .



Gambar 5. Tampilan fitur Ispring Suite Terintegrasi powerpoint









Ketiga, mengenal fitur-fitur dalam ispring suite 10.

Tabel 1. Fitur yang digunakan dalam pelatihan menggunakan Ispring suite

Tombol	Fungsi
	<p>Untuk mengatur desain slide, icon, dan objek yang akan ditampilkan.</p>
	<p>Fitur memasukkan suara, video dan membuat narasi serta menampilkan desain dalam bentuk kuis interaktif.</p>
	<p>Fitur desain tampilan pratinjau sebelum melakukan publikasi media.</p>
	<p>Fitur melakukan publikasi media ppt dalam bentuk HTML yang dapat diakses secara online local host.</p>

Keempat, membuat media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sebelum mengubah media pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi format HTML maka perlu dibuat terlebih dahulu media pembelajarannya. Adapun langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengunduh file bahan materi pada link <https://drive.google.com/drive/folders/1i80McIzUyV1YxrAhr3KnQ3pMuOjFiM1J>

Name ↑	Owner	Last modified ▼	File size
 Gambar asli	 Owner hidden	Jul 23, 2024	—
 Gambar Slide	 Owner hidden	Jul 23, 2024	—
 Gambar Vektor	 Owner hidden	Jul 23, 2024	—
 Musik	 Owner hidden	Jul 23, 2024	—

Gambar 6. Bahan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal

b. Mengakses tiap file dan menyusun seperti tampilan **Gambar 7**



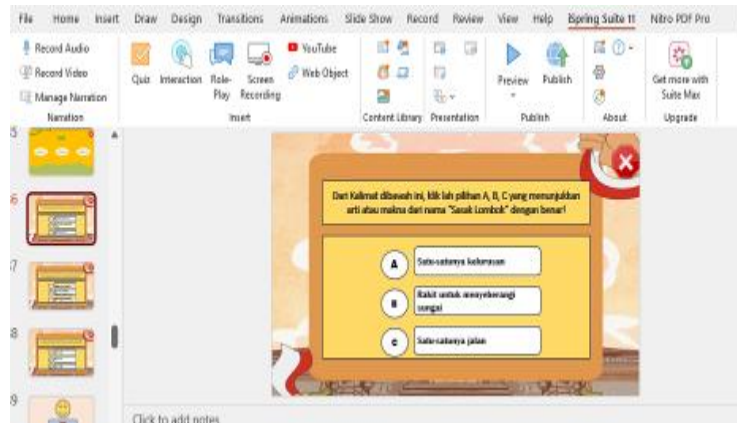
Gambar 7. Desain awal media pembelajaran berbasis kearifan lokal



Gambar 8. Desain materi media pembelajaran berbasis kearifan lokal

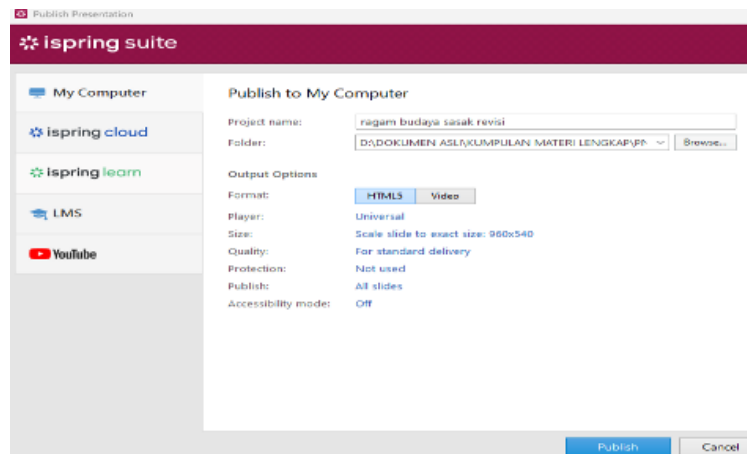


Gambar 9. Desain game media pembelajaran berbasis kearifan lokal

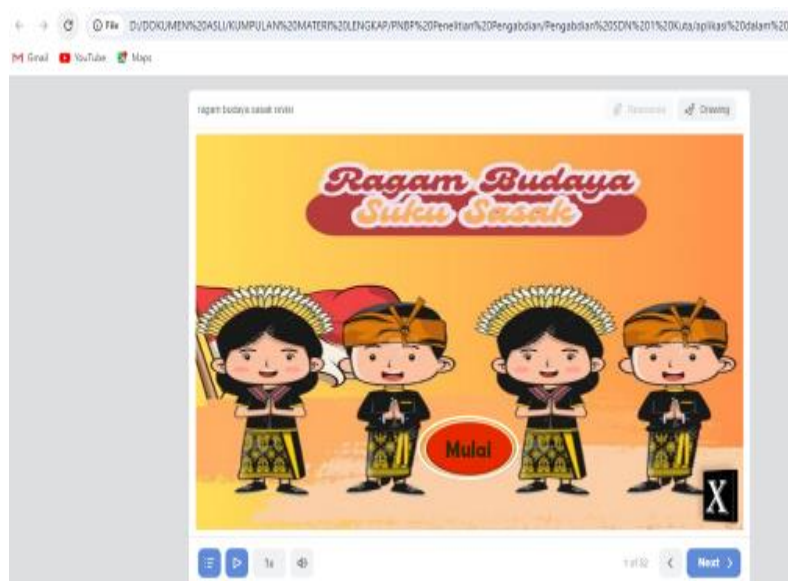


Gambar 10. Desain kuis media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Kelima, melakukan publikasi atau pengubahan dari ppt ke HTML local host. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dilaksanakan oleh peserta pengabdian berjalan lancar, selanjut media yang telah dibuat diubah dalam bentuk HTML menggunakan Ispring suite 10 untuk dapat diakses melalui local host ataupun media website lainnya.



Gambar 11. Pengubahan ppt menjadi HTML menggunakan Ispring suite 10



Gambar 12. Tampilan HTML media pembelajaran berbasis kearifan lokal

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil dilaksanakan, semua peserta sudah memiliki aplikasi dan bahan materi. Keberhasilan kegiatan pengabdian ini juga dikarenakan peserta dipandu oleh 4 orang anggota pengabdian dan 2 orang mahasiswa, sehingga apabila ada kendala segera dapat diatasi. Pemateri sangat komunikatif dan memandu tiap langkah serta memastikan setiap peserta dapat melaluinya. Tim pengabdian juga sudah menyiapkan buku panduan yang bisa dipergunakan apabila peserta mengalami kendala. Peserta juga aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti.

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengukur respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Peserta mengisi angket yang memuat pertanyaan terkait tanggapan, saran, dan simpulan terhadap kegiatan pengabdian. Hasil respon jawaban yang diterima rata-rata memberi tanggapan bahwa kegiatan pengabdian sangat membantu sekali dan mendapat apresiasi serta harapan agar kegiatan serupa terus berlanjut.

#### 4. KESIMPULAN

Aplikasi Ispring Sute 10 adalah software pembuatan media pembelajaran yang dapat memuat beberapa aspek seperti audio, visual dan audio visual. I Spring suite 10 telah terintegrasi dengan powerpoint sehingga membuat software ini mudah untuk diaplikasikan dalam membuat desain media terutama media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Aplikasi ini menghadirkan beberapa fitur yang menarik untuk digunakan salah satunya mengubah file PPT menjadi bentuk HTML. Hal ini berguna untuk mempublikasikan PPT dalam bentuk script yang dapat diakses secara daring tanpa batasan. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat disajikan lebih interaktif menggunakan aplikasi ini dengan tujuan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan partisipasi peserta didik untuk membangun pengetahuannya terhadap kearifan lokal daerahnya. Pelatihan di SDN 1 kuta lombok tengah berjalan kondusif karena peserta dipandu oleh 4 orang anggota tim pengabdian dan 2 mahasiswa, sehingga apabila terjadi kendala bisa segera teratasi. Pemateri sangat komunikatif dan memandu tiap langkah serta memastikan setiap peserta sudah dapat melalui dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan ispring dan apk builder untuk pembelajaran matematika kelas x materi proyeksi vektor. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12-25.
- Irmaningrum, R. N., & Ati MZ, A. S. (2022). PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA SEDERHANA KELAS AWAL. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 47 - 52. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v2i1.37>.
- Indraswati, D., Sobri, M., Rahmatih, A. N., Fauzi, A., & Amrullah, L. W. Z. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CLASSPOINT UNTUK MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(2), 74 - 81. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v3i2.96>.
- Lestari, S. 2018. Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>.
- Makki, M., Indraswati, D., Erfan, M., Rahmatih, A. N., & Hidayati, V. R. (2021). WORKSHOP DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID BAGI GURU SDN 2 CAKRANEGARA. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2), 23 - 29. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v1i2.10>
- Pijar. (2022). *Media Pembelajaran -Dasar dan jenisnya untuk Proses Belajar*. Diambil kembali dari Pijar Sekolah: <https://pijarsekolah.id/media-pembelajaran-dasar-dan-jenisnya-untuk-proses-belajar>



- Ratnaningsih, N., Nuradriani, M., & Nurazizah, I. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran pada materi transformasi dengan berbantuan i-spring dengan pendekatan etnomatematika berbasis android. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(02), 32-42.
- Ridho, A., Wardhana, K.E.W., Yuliana, A.S., Qolby, I.N., Zalwana. (2022) Implementasi Pendidikan Multikultural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran. EDUCASIA*. 7(3). 195-213. <https://www.educasia.or.id/index.php/educasia/article/download/131/85/>
- Rizkinaswara, L. (2020). *Revolusi Industri 4.0. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*: <https://aprika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>.
- Rizkiawan, H., Khair, B. N., & Dewi, N. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BUKBAR (BUKU BERGAMBAR) BERBASIS KEARIFAN LOKAL LOMBOK UNTUK SISWA KELAS IV SDN GERUNUNG TAHUN AJARAN 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan*, 10(2), 85-94. Retrieved from <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/article/view/67>
- Siswanto, R. (2022). *Transformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi*. Diambil kembali dari Direktorat Guru Pendidikan Dasar: <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/transformasi-digital-dalam-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi>.