

Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan *Mobile Learning Apps* Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle

Rani Setiawaty^{1✉}, Denni Agung Santoso²

^{1,2}*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia*

[✉]Korespondensi Penulis

Rani Setiawaty

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia

rani.setiawaty@umk.ac.id

doi: 10.56972/jikm.v5i1.264

Submit: 9 September 2025 | Revisi: 12 Oktober 2025 | Diterima: 24 Oktober 2025

Dipublikasikan: 28 Oktober 2025 | Periode Terbit: Oktober 2025

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan guru SD 3 Bacin, Kudus, yang masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran digital dan integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar dan asesmen interaktif berbasis kearifan lokal melalui pembuatan *Mobile Learning Apps* yang terintegrasi dengan *Edugame* dan *Edpuzzle* guna mendukung *deep learning*. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, dan pendampingan berbasis *participant active learning*. Guru dilatih menggunakan beberapa platform digital, seperti *Educaplay*, *Edpuzzle*, *Heyzine*, dan *Appsgeyser*, untuk mendesain aplikasi pembelajaran interaktif pada materi bahasa Indonesia teks deskripsi yang mengangkat budaya lokal Kudus. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan guru, dengan rata-rata nilai pretest 51,8 dan posttest 85,3 (gain 33,3 kategori tinggi). Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android dengan konten lokal dan fitur interaktif. Dengan demikian, kegiatan PkM ini efektif dalam meningkatkan literasi digital guru serta mendorong implementasi pembelajaran berbasis budaya dan teknologi guna mendukung *deep learning* di sekolah dasar.

Kata Kunci: *edugame*, *edpuzzle*, media pembelajaran digital, *mobile learning app*, pembelajaran interaktif

1. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka hadir sebagai salah satu wujud transformasi pendidikan nasional yang menekankan pentingnya

pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan mendalam (*deep learning*). Kurikulum ini tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi

akademik, tetapi juga menekankan penguatan literasi, karakter, serta nilai-nilai budaya yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam implementasinya, guru dituntut untuk berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu mengelola dan mengembangkan bahan ajar, asesmen, serta pengalaman belajar yang interaktif dan dekat dengan lingkungan dan budaya siswa. Pada saat yang sama, peserta didik diarahkan untuk menjadi pembelajar aktif yang dapat membangun pengetahuan secara mandiri melalui kegiatan kolaboratif, eksplorasi, serta inkuiri yang bermakna (Lestari et al., 2023; Prasetyo & Patmisari, 2024; Rusnilawati et al., 2023).

Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang relevan dengan konteks budaya, salah satu strategi yang dinilai efektif adalah mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Integrasi ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, inklusivitas, dan kedekatan pembelajaran dengan realitas kehidupan siswa. Kearifan lokal *local genius* merefleksikan nilai, tradisi, serta filosofi hidup masyarakat yang tidak hanya berfungsi sebagai identitas budaya, tetapi juga sebagai sumber pendidikan karakter yang kaya dan kontekstual. Berbagai penelitian dan praktik lapangan menunjukkan bahwa pengintegrasian nilai budaya lokal mampu memperkuat pembentukan karakter positif siswa, meningkatkan rasa cinta terhadap budaya daerah, sekaligus memperdalam pemahaman konseptual dalam

pembelajaran (Nauri & Fatmawati, 2022; Setiyana et al., 2023; Umam & Husain, 2024; Wijiseno et al., 2024; Wulandari et al., 2024). Maharani et al. (2024) bahkan menegaskan pentingnya memasukkan kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran untuk membentuk karakter yang baik dan memperkuat identitas kepribadian peserta didik dalam kehidupan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan Era Society 5.0, tuntutan terhadap guru untuk menghadirkan pembelajaran adaptif dan inovatif semakin meningkat. Penggunaan teknologi digital bukan lagi sekadar pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu menjangkau gaya belajar siswa masa kini. Bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menjadi alternatif strategis karena tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang kaya, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep pembelajaran dengan realitas budaya mereka. Teknologi seperti *Mobile Learning Apps*, *Edugame*, dan *Edpuzzle* berpotensi mengubah pembelajaran menjadi lebih eksploratif dan mendalam, sekaligus memfasilitasi asesmen yang autentik dan bermakna (Anjani & Sumardi, 2022; Elisabeth Margareta et al., 2024; Pepadu et al., 2023; Safitri et al., 2024; Triatmaja et al., 2021). Namun demikian, kenyataannya masih banyak guru, khususnya di sekolah dasar, yang menghadapi hambatan dalam mengembangkan media digital pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan budaya lokal.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat di SDN 3 Bacin Kudus pada Agustus 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan konvensional, baik dari segi metode mengajar maupun media yang digunakan. Bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berfokus pada buku paket, tanpa disertai media digital interaktif yang dapat membangun minat dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa sebagian besar guru mengakui keterbatasan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam memanfaatkan nilai-nilai kearifan lokal sebagai konten pembelajaran digital. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, kurangnya motivasi belajar, serta belum optimalnya pencapaian literasi, khususnya dalam materi Bahasa Indonesia. Selain itu, pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menjadi salah satu target Kurikulum Merdeka juga belum tercapai secara optimal karena keterbatasan media dan metode yang digunakan.

Analisis situasi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman literasi siswa pada materi Bahasa Indonesia turut dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran kreatif dan kontekstual. Guru belum terbiasa menyusun bahan ajar digital yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, padahal konten tersebut

memiliki potensi besar untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa. Integrasi bahan ajar berbasis kearifan lokal ke dalam platform interaktif seperti *Edugame* dan *Edpuzzle* juga belum banyak dilakukan, sehingga asesmen pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan prinsip autentik dan kontekstual.

Berangkat dari permasalahan tersebut, tim melaksanakan kegiatan pendampingan melalui Program Kemitraan Masyarakat (PkM) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang *Mobile Learning Apps* yang mengangkat kearifan lokal serta terintegrasi dengan media digital interaktif. Fokus kegiatan ini tidak hanya pada peningkatan pengetahuan teknologi, tetapi juga pada bagaimana guru dapat mengemas nilai budaya lokal menjadi konten pembelajaran yang edukatif dan menarik. Program pendampingan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa e-modul dan asesmen interaktif berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan literasi dan karakter siswa SD (Setiawaty et al., 2025). Integrasi budaya lokal dalam media digital terbukti dapat meningkatkan motivasi, memperkaya pemahaman konsep, serta memperkuat kecintaan siswa terhadap budaya daerah.

Kearifan lokal yang diangkat dalam program pendampingan ini bersumber dari kekayaan budaya masyarakat Kudus. Kudus dikenal sebagai Kota Kretek, Kota Santri, sekaligus kota yang sarat dengan nilai budaya dan filosofi kehidupan yang

luhur. Nilai-nilai seperti *Gusjigang* (bagus, ngaji, dagang), budaya gotong royong, toleransi, dan semangat kewirausahaan merupakan karakter khas masyarakat Kudus. Selain itu, tradisi seperti *barikan*, *bulusan*, *kupatan*, *dadangan*, serta kesenian seperti tari kretek dan barongan merupakan bagian dari identitas budaya yang sarat nilai dan sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran, misalnya melalui materi teks deskripsi dalam Bahasa Indonesia. Penggunaan kekayaan budaya ini dalam *Mobile Learning Apps* tidak hanya memperkaya materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran mendalam.

Tujuan kegiatan PkM ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan guru dalam memanfaatkan kearifan lokal serta teknologi interaktif seperti *Edugame* dan *Edpuzzle* dalam pembelajaran; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam mendigitalisasi bahan ajar dan asesmen berbasis kearifan lokal melalui pengembangan *Mobile Learning Apps*; dan (3) menghasilkan produk *Mobile Learning Apps* interaktif yang terintegrasi dengan *Edugame* dan *Edpuzzle* untuk mendukung pembelajaran bermakna dan *deep learning*.

2. Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada tanggal 20-21 Oktober 2025 dengan peserta guru SD 3 Bacin sejumlah 10 orang. Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *participant active*

learning dengan menekankan semua peserta berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pengabdian. Adapun, bentuk kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan interaktif dan pendampingan sehingga terjadi interaksi dua arah antara tim pengabdian dan peserta kegiatan. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada kelompok guru SD 3 Bacin untuk menyumbangkan ide, gagasan, pendapat, pikiran, kreativitas, dan pengalamannya dalam kegiatan pembuatan *Mobile Learning Apps*. Adapun, teknik yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian sebagai berikut.

a. Sosialisasi

Metode sosialisasi dalam bentuk ceramah digunakan untuk menyampaikan materi pelatihan, antara lain *Mobile Learning Apps*, *Edugame (EduCapplay)*, dan *Edpuzzle*.

b. Pelatihan

Metode pelatihan dalam penyampaian materi dengan tanya jawab dilakukan dengan tujuan memberikan kejelasan suatu informasi/pengetahuan dan konsep. Peserta pendampingan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada tim pengabdian untuk memperoleh kejelasan atas suatu informasi yang belum diketahui, dan juga sebaliknya.

c. Penerapan teknologi

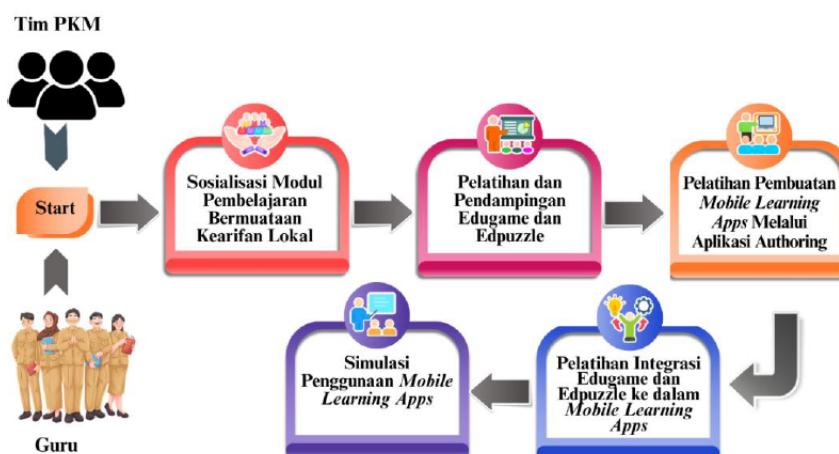
Kegiatan penerapan teknologi dilakukan dengan cara melibatkan peserta pendampingan untuk membahas dan me-

nyelesaikan tugas dalam kegiatan pendampingan. Teknologi yang diterapkan dalam kegiatan ini berupa *Edugame* yang meliputi *Educaplay*, teknologi *Edpuzzle*, dan teknologi untuk pembuatan *Mobile Learning Apps* yang meliputi Aplikasi *Authoring Heyzine* dan *Appsgeyser*. Selain penggunaan teknologi tersebut, kegiatan ini difokuskan pada materi bahasa Indonesia teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Kudus.

d. Pendampingan

Kegiatan pendampingan merupakan kegiatan yang dilakukan peserta pendampingan sesuai dengan arahan fasilitator. Peserta pendampingan (kelompok guru SD 3 Bacin) pada tahap ini praktik membuat *Mobile Learning Apps* dan mengintegrasikannya pada *Edugame* (*Educaplay*), dan *Edpuzzle*. Adapun, simulasi penggunaan *Mobile Learning Apps* oleh guru merupakan kegiatan yang dilakukan pada waktu dan tempat terbatas sebagai follow up dari teori yang telah dipaparkan.

Adapun, tahapan pelaksanaan ini tersaji pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Kegiatan PkM

Alur pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap sosialisasi. Pada tahap ini tim PKM memperkenalkan konsep modul pembelajaran bermuatan kearifan lokal serta pentingnya integrasi nilai budaya daerah ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai urgensi pembelajaran berbasis budaya

serta arah kegiatan yang akan dilaksanakan. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan pada tahap pelatihan dan pendampingan pembuatan *Edugame* dan *Edpuzzle*. Pada tahap ini, guru diberikan pembekalan serta bimbingan teknis dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital menggunakan *Educaplay* sebagai platform pembuatan *Edugame*, serta

Edpuzzle untuk pembuatan asesmen video interaktif.

Tahap berikutnya adalah pelatihan pembuatan *Mobile Learning Apps* melalui aplikasi *authoring*, seperti *Heyzine* dan *Appsgeyser*, yang berfungsi untuk menggabungkan berbagai komponen digital ke dalam satu aplikasi pembelajaran yang mudah diakses siswa. Guru berlatih mendesain aplikasi dengan tampilan menarik dan konten berbasis teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Kudus, seperti Jenang Kudus, Menara Kudus, dan Soto Kudus.

Setelah itu dilakukan pelatihan integrasi *Edugame* dan *Edpuzzle* ke dalam *Mobile Learning Apps*, di mana guru belajar menghubungkan hasil karya sebelumnya (*edugame* dan asesmen interaktif) agar menjadi satu kesatuan media pembelajaran digital yang utuh dan fungsional. Tahap terakhir adalah simulasi penggunaan *Mobile Learning Apps*. Tahap ini guru mempraktikkan cara menjalankan aplikasi yang telah dibuat serta mencoba penggunaannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) berjudul “*Peningkatan Literasi Guru SD Melalui Pembuatan Mobile Learning Apps Materi Bahasa Indonesia Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi Edugame dan Edpuzzle*” dilaksanakan di SD 3 Bacin, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Sekolah ini berjarak sekitar 2,1km dari Universitas Muria Kudus dengan waktu tempuh ±10 menit. Jumlah peserta kegiatan sebanyak 10 guru SD.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua hari, yaitu pada 20–21 Oktober 2025, dengan metode persipan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi produk. Secara umum kegiatan berjalan aktif, partisipatif, dan kolaboratif antara tim PkM dan para guru mitra. Kegiatan pengabdian ini terdiri atas beberapa tahap sebagai berikut.

a. Tahapan Observasi Awal

Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD 3 Bacin masih menerapkan pembelajaran konvensional. Bahan ajar yang digunakan sebagian besar berupa buku paket, LKS, dan minimnya media interaktif atau digital serta belum berbasis pada kearifan lokal yang dekat dengan siswa. Guru belum banyak memanfaatkan media digital interaktif seperti *Heyzine*, *Appsgeyser*, *Educaplay*, atau *Edpuzzle*. Sebagian besar guru juga belum mengenal konsep *Mobile Learning Apps* yang dapat digunakan untuk mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal, pengetahuan awal guru terhadap teknologi pembelajaran dan integrasi kearifan lokal tergolong rendah. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan pelatihan intensif untuk meningkatkan literasi digital guru sekaligus memperkuat nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal guru-guru SD, khususnya di SD 3 Bacin, terkait kemampuan mereka dalam menyusun bahan ajar digital dan asesmen interaktif yang bermuatan kearifan lokal. Pada tahap ini, tim PkM melakukan observasi lapangan, wawancara singkat, serta penyebaran angket untuk memetakan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan bahan ajar konvensional seperti buku paket dan lembar kerja siswa yang belum mengintegrasikan unsur digital maupun nilai-nilai budaya lokal. Selain itu, guru juga mengungkapkan kendala dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Di sisi lain, semangat guru untuk belajar dan berinovasi cukup tinggi, terlebih setelah adanya kebijakan *Merdeka Belajar* yang mendorong penggunaan media kreatif berbasis teknologi. Hasil analisis ini menjadi dasar bagi tim PkM untuk merancang program pendampingan berupa pelatihan pembuatan *Mobile Learning Apps* yang terintegrasi dengan edugame dan *Edpuzzle*. Pelatihan ini dirancang agar guru tidak hanya mampu membuat media pembelajaran berbasis

teknologi, tetapi juga dapat mengangkat nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Fokus kegiatan penerapan teknologi dalam pendampingan ini dilakukan dengan cara melibatkan peserta secara aktif untuk membahas dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan selama kegiatan berlangsung. Teknologi yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi penggunaan Edugame seperti *Educaplay* (Agdiyah et al., 2024; Atika et al., 2024) untuk menciptakan permainan edukatif berbasis kearifan lokal, serta *Edpuzzle* sebagai sarana asesmen interaktif berbasis video pembelajaran(Qadriani et al., 2021; Ramadani & Nurharini, 2024). Selain itu, peserta juga dilatih menggunakan teknologi untuk pembuatan *Mobile Learning Apps*, yaitu melalui aplikasi authoring *Heyzine* dan *Appseyser* yang memungkinkan guru mendesain aplikasi pembelajaran berbasis Android secara mandiri.

Selain berfokus pada aspek teknologinya, kegiatan ini juga menitikberatkan pada materi Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi yang bermuatan kearifan lokal Kudus. Pemilihan materi ini bertujuan agar guru dapat mengembangkan konten pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sosial budaya peserta didik sekaligus memperkuat literasi lokal di sekolah dasar. Dengan demikian, tahap analisis kebutuhan ini menghasilkan pemetaan yang komprehensif mengenai tingkat kesiapan guru, tantangan yang dihadapi, serta potensi inovasi yang dapat dikembangkan. Tahapan ini menjadi pijakan dalam menentukan fokus pelatihan,

materi, dan model pendampingan yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta.

c. Tahap Pelatihan dan Pedampingan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 20-21 Oktober 2025 bertempat di SD 3 Bacin, Kabupaten Kudus. Kegiatan ini diawali dengan sesi pembukaan dan orientasi program oleh tim PkM, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan berbagai platform digital pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh tim PkM



Gambar 3. Pelatihan dan Pedampingan oleh tim PkM



Gambar 4. Peserta Praktik Pembuatan *Mobile Learning Apps*

Berdasarkan beberapa gambar di atas, guru-guru diperkenalkan pada beberapa teknologi utama yang menjadi fokus kegiatan, yaitu: *Pertama, Educaplay*, untuk membuat *Edugame* berbentuk kuis, teka-teki, dan permainan interaktif. *Kedua, EdpuZZle*, untuk membuat video pembelajaran yang dilengkapi soal evaluasi sehingga dapat digunakan sebagai asesmen interaktif. *Ketiga, Heyzine*, untuk membuat *e-modul* interaktif berbasis multimedia yang dapat diakses secara daring dan menautkannya dengan *Edugame* dan *Educaplay*. *Keempat, Appsgeyser*, untuk merancang *Mobile Learning Apps* berbasis Android. Dalam hal ini hasil luaran *heyzine* dikonvert menjadi bentuk aplikasi android melalui *Appsgeyser* (Sumiati et al., 2024).

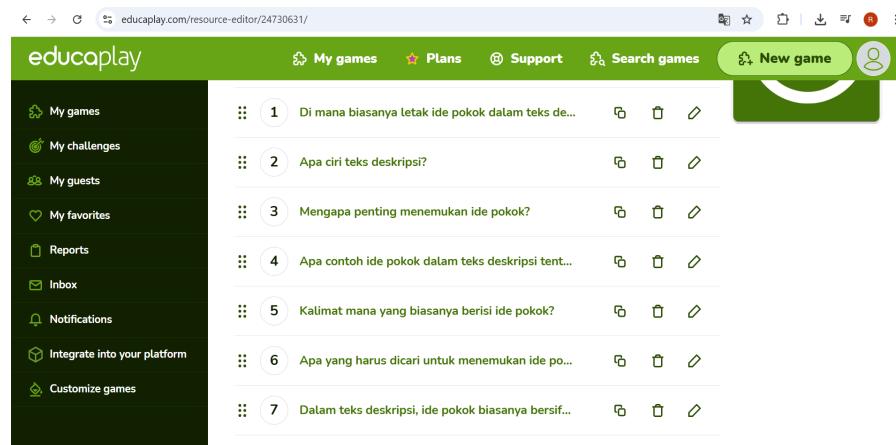
Pelatihan ini tidak hanya berupa penyampaian materi, tetapi juga disertai dengan demonstrasi langsung oleh tim PkM. Guru diberikan kesempatan untuk mencoba membuat *akun*, mengunggah materi ajar, serta memodifikasi tampilan media digital sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti langkah-langkah pelatihan dengan baik dan menunjukkan minat tinggi terhadap teknologi yang diperkenalkan.

Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan berlangsung guru telah berhasil membuat produk yang mencakup: (1) Halaman pembuka dengan ikon budaya lokal (jenang Kudus dan menara Kudus); (2) Menu utama berisi materi *teks*

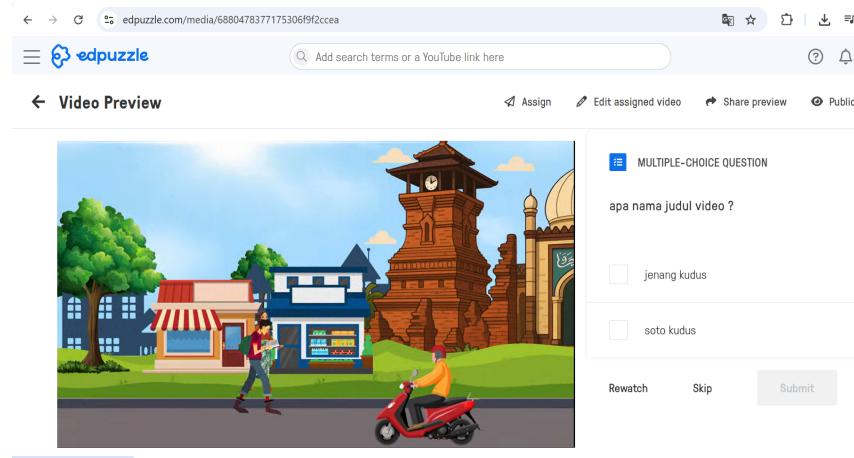
deskripsi berbasis kearifan lokal; (3) Tautan interaktif menuju *Edugame* hasil karya mereka pada platform *Educaplay*; (4) Video pembelajaran interaktif yang dibuat dengan *Edpuzzle* sebagai sarana asesmen.

Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyusun produk digital

tersebut. Hasil pendampingan memperlihatkan bahwa 85% peserta berhasil membuat aplikasi yang siap digunakan di kelas, sementara sisanya masih memerlukan penyempurnaan teknis minor.



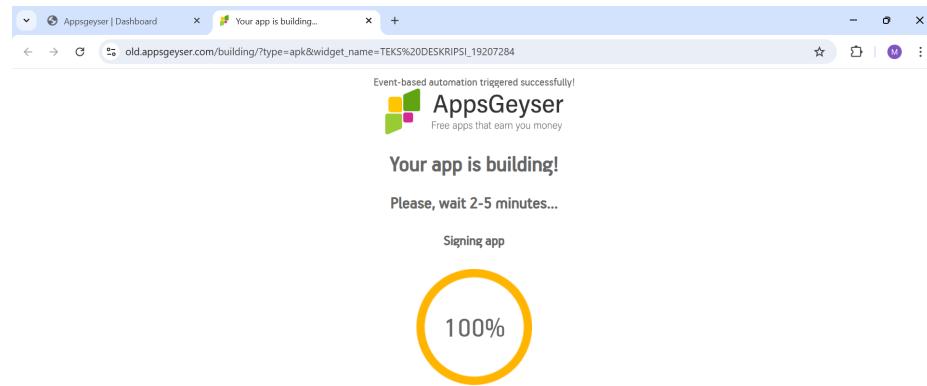
Gambar 5. Hasil Produk Pelatihan Platform Edugame (Educaplay)



Gambar 6. Hasil Produk Pelatihan Platform Edpuzzle



Gambar 7. Hasil Produk Pelatihan Platform Heyzine



Gambar 8. Hasil Produk Pelatihan Platform AppsGeyser

Gambar 9. Hasil Produk Pelatihan *Mobile Learning Apps*

d. Tahap Evaluasi Kegiatan

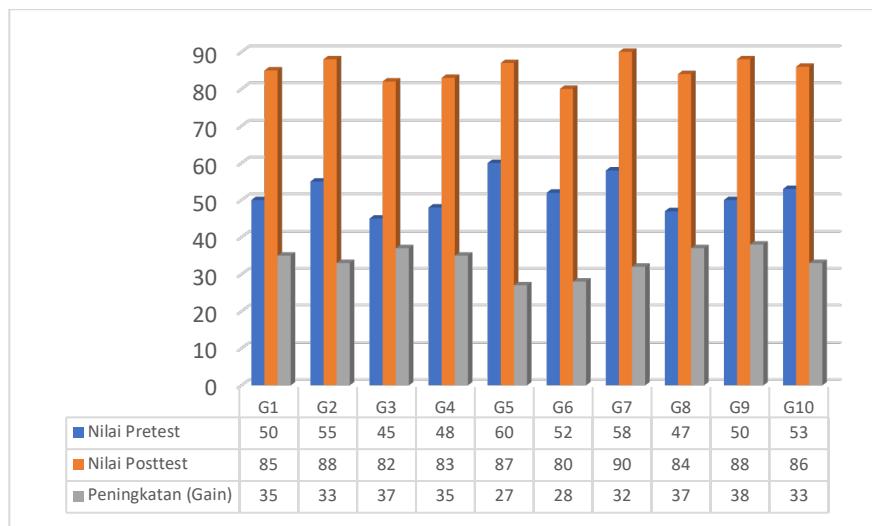
Untuk mengetahui efektivitas kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat *Mobile Learning Apps* bermuatan kearifan lokal, dilakukan evaluasi melalui angket *pretest* dan *posttest*. Angket *pretest* dilaksanakan sebelum pelatihan dimulai untuk mengukur pengetahuan awal guru terkait konsep teknologi pembelajaran digital, sedangkan angket *posttest* dilakukan setelah kegiatan selesai untuk melihat sejauh mana peningkatan kompetensi terjadi.

Evaluasi kegiatan PkM bertujuan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam tiga aspek utama, yaitu (1) pemahaman terhadap konsep e-modul dan asesmen digital berbasis teknologi, (2) kemampuan menggunakan platform seperti *Heyzine*, *Appseyser*, *Educaplay*, dan *Ed-puzzle*, serta (3) kreativitas dalam mengintegrasikan kearifan lokal Kudus ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks deskripsi.

Tabel 1. Hasil Analisis Pretest dan Posttest Guru SD 3 Bacin

Inisial Peserta	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan (Gain)	Kategori
G1	50	85	+35	Tinggi
G2	55	88	+33	Tinggi
G3	45	82	+37	Tinggi
G4	48	83	+35	Tinggi
G5	60	87	+27	Sedang
G6	52	80	+28	Sedang
G7	58	90	+32	Tinggi

Inisial Peserta	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Peningkatan (Gain)	Kategori
G8	47	84	+37	Tinggi
G9	50	88	+38	Tinggi
G10	53	86	+33	Tinggi
Rata-Rata	51,8	85,3	+33,3	Tinggi



Gambar 10. Hasil Evaluasi Kegiatan PkM

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan. Nilai rata-rata pretest sebesar 51,8 mengindikasikan bahwa sebagian besar guru masih memiliki pemahaman dasar tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari keterbatasan mereka dalam mendesain aplikasi atau asesmen interaktif sebelum pelatihan dimulai. Setelah mengikuti pelatihan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,3, dengan gain sebesar 33,3 poin yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru mampu memahami konsep serta mampu mempraktikkan pembuatan *Mobile Learning Apps* yang mengintegrasikan

E-Modul interaktif, Edugame, dan asesmen video interaktif.

Secara kualitatif, hasil ini juga diperkuat dengan kemampuan guru dalam menghasilkan produk pembelajaran digital yang kreatif. Guru mampu mendesain aplikasi pembelajaran dengan konten yang menonjolkan kearifan lokal Kudus seperti Jenang Kudus, Menara Kudus, dan Soto Kudus. Aplikasi tersebut tidak hanya menampilkan unsur budaya lokal dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga menyertakan fitur interaktif melalui *Edu-caplay* dan asesmen video melalui *Edpuzzle*.

4. Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SD 3 Bacin ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis digital yang bermuatan kearifan lokal. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi, guru mampu mengembangkan *Mobile Learning Apps* yang terintegrasi dengan *Edugame (Educaplay)* dan *Edpuzzle* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi berbasis budaya Kudus. Hasil analisis pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan dengan rata-rata gain sebesar 33,3 poin dalam kategori tinggi, yang menandakan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru. Produk akhir berupa aplikasi pembelajaran yang memadukan nilai-nilai lokal dan teknologi interaktif ini menjadi bukti nyata bahwa sinergi antara kearifan lokal dan inovasi digital dapat memperkuat implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) di sekolah dasar.

5. Daftar Pustaka

- Agdiyah, A. F., Mustopa, S., & Kowiyah Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 385–390. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Arjuna/article/view/1367>
- Anjani, R., & Sumardi, A. (2022). Pengembangan Modul Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Kelas VII Berbasis Nilai-nilai Akhlak dalam Islam. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 115–129. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.8510>
- Atika, P., Rodiyana, R., & Natalia, D. (2024). Penerapan metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN DUPAK 1 SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 09(04), 974–984.
- Elisabeth Margareta, Hutagaol, M., Lian Yesika Hutasoit, Cindi Sitinjak, & Betesda Lumban Gaol. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 137–144. <https://doi.org/10.61132/kegiatnpositif.v2i1.829>
- Lestari, M. W., Rahmadhani, I. N., Huda, M., Na'im, H., Kusuma, R. A., & Munahifi, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis Literasi dan Numerasi di SDN 3 Krakitan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1(3), 88–97. <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.88>
- Maharani, D., Mahardhani, A. J., Cahyono, H., & Shohenuddin, S. (2024). Penguatan Kearifan Lokal Nusantara melalui Media Pembelajaran Monopoli Kebhinnekaan bagi Siswa SB Sentul Kuala Lumpur. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4, 72–84. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i1.74>
- Nauri, K. A., & Fatmawati, N. (2022).

- Implementasi Kearifan Lokal Gusjigang dalam Perspektif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pondok Al Mawadah Kudus. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 3(2), 222–237. <https://doi.org/10.21154/asanka.v3i2.4671>
- Pepadu, J., Switrayni, N. W., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., Aini, Q., Salwa, S., Awanis, Z. Y., & Maulana, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Dengan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 116–132. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2244>
- Prasetyo, A. D., & Patmisari, P. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Media Teknologi untuk Meningkatkan Literasi Digital bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 4(2), 137–146. <https://doi.org/10.56972/jikm.v4i2.Submit>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Ramadani, D. H., & Nurharini, A. (2024). Edpuzzle-based Interactive Video Media on Basic Dance Movement Material to Improve Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 165–175. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67210>
- Rusnilawati, R., Hidayat, M. T., Hazima, A. A., Tadzkiroh, U., Kusuma, R. R., Putri, R. S., Nugroho, S., & Sujalwo, S. (2023). Pelatihan Flipped Learning dengan Pendekatan STEM di SD Muhammadiyah 22 Sruri Surakarta. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(2), 108–122. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i2.21107>
- Safitri, W., Khayroiyah, S., Dewi, I. S., & Harahap, Z. (2024). Penerapan Media Interaktif Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060925 Medan Ampelas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 35949–35954.
- Setiawaty, R., Najikhah, F., Wijayanto, W., & Kironoratri, L. (2025). Pengembangan Modusiku (E-Modul dan Asesmen Interaktif Berbasis Literasi Kearifan Lokal Kudus) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Karakter. *SEJ (School Education Journal)*, 15(2), 208–220. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v15i2.66282>
- Setiyania, T., Ismaya, E. A., & Ermawati, D. (2023). Media Kartu Dengan Kearifan Lokal Gusjigang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD. *Educatio*, 18(1), 118–128. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.9438>
- Sofiannida, L., Utaminingsih, S., & Su`ad, S. (2018). Pengaruh Model Inkuiiri Terbimbing Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.24176/jino.v1i2.2845>
- Sumiati, S., Al Hakim, Y., & Ashari, A. (2024). Pengembangan Appsgeyser sebagai Media Pembelajaran pada

- Materi Elastisitas dalam Peningkatan Psikomotorik Peserta Didik SMA N 3 Purworejo. *Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi*, 1(2), 352–357. <https://doi.org/10.57235/jahe.v1i2.3713>
- Triatmaja, A. K., Wahyuni, M. E., Setyanto, B. N., Sudarma, R. T., & Oktavian, W. F. (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45. <https://doi.org/10.26714/jsm.4.1.2021.45-51>
- Umam, R., & Husain, A. M. (2024). Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Kritikalitas dan Alternatif Solusi berdasarkan Literatur. *ABHATS: Jurnal Islam Ulil Albab*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.20885/abhats.v015.iss2.art1>
- Wijiseno, T., Waskitara, W., & Yulianingrum, A. V. (2024). Kearifan Lokal di Era Industrialisasi 4.0 dan Society 5.0 dalam Perspektif Hukum. *Andrew Law Journal*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.61876/alj.v3i1.29>
- Wulandari, I., Handoyo, E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S., & Fuchs, P. X. (2024). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter Siswa di Era Globalisasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(4), 370–376. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v7i4.27026>