

LOKAKARYA PENYUSUNAN BAHAN AJAR *GAMIFICATION* DAN KEARIFAN LOKAL BAGI GURU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI NUMERASI SISWA

F Feriyanto^{1*}, Soffa Zahara², Taswirul Afkar³, Oktavia Istiqomah⁴, Miftakhus Sholikhah⁵, Agil Aryanusa⁶

^{1,4,5}Pendidikan Matematika, Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Islam Majapahit

^{2,6} Informatika, Teknik, Universitas Islam Majapahit

³Pendidikan Bahasa Indonesia, keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Islam Majapahit

muhammad.feriyanto@unim.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan laporan Rapor Pendidikan, kemampuan literasi dan numerasi siswa di SMPN 1 Gedeg tergolong baik, dengan sebagian besar siswa telah mencapai kompetensi minimum, namun beberapa akar masalah yang perlu ditangani, yaitu metode pembelajaran dan penerapan praktik inovatif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan di SMPN 1 Gedeg, Mojokerto, untuk mengatasi tantangan dalam pengembangan bahan ajar inovatif berbasis gamifikasi dan kearifan lokal. Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu guru dalam menyusun bahan ajar digital yang dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa, sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan kegiatan terbagi menjadi tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup sosialisasi, analisis kebutuhan, dan penyusunan modul pelatihan. Pelatihan melibatkan 52 guru dari sekolah mitra dan imbas, yang dilaksanakan melalui lokakarya dan praktik langsung. Evaluasi dilakukan melalui *pretest*, *posttest*, dan angket respon. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta, dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 74,42% berdasarkan post-test. Sebanyak 32 bahan ajar berbasis gamifikasi berhasil dikembangkan dengan tingkat produktivitas 71,11%. Respon peserta terhadap kegiatan sangat positif, dengan rata-rata penilaian 4,74 dari skala 5.

Kata Kunci: literasi, numerasi, *gamification*, kearifan lokal, pengabdian masyarakat

1. PENDAHULUAN

SMPN 1 Gedeg yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta Jl. Raya Mulyosari No.134, Mulyosari, Desa Gembongan, Kec. Gedeg, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61351. Sekolah mitra ini terletak di daerah dekat Pabrik Gula (PG) Gempolkrep dengan jarak 14,5 kilometer dari Universitas Islam Majapahit (UNIM). Kepala SMPN 1 Gedeg saat ini adalah Bapak Sumardi, M.MPd. SMPN 1 Gedeg merupakan sekolah penggerak yakni sekolah yang berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistic dengan mewujudkan profil pelajar pancasila yang mencakup kompetensi dan karakter yang diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Selain itu SMPN 1 Gedeg ini memiliki sekolah imbas atau sekolah yang merupakan binaan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Sekolah-sekolah tersebut adalah SMPN 2 Gedeg, SMP Karya Gedeg, SMP Islam Rodlotun Nasyiin, dan SMP Swasta Gedeg.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala SMPN 1 Gedeg dan didampingi oleh Ibu Virza Syafitri, S.Pd. Dalam kegiatan pembelajaran, Bapak Ibu guru menggunakan modul buku paket, dan buku pendamping (LKS).



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh tim pengusul terkait bahan ajar berbasis gamifikasi dan kearifan local menunjukkan bahwa bahan ajar bilingual berbasis gamification dan kearifan local untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa di Mojokerto memenuhi kriteria keefektifan.

KONSEP BUKU AJAR
BUKU AJAR BILINGUAL BERBASIS GAMIFICATION DAN KEARIFAN LOKAL MAJAPAHIT

Kode Kelas	<input type="text"/>	PAKET 1	
Nama	<input type="text"/>	PAKET 2	
Nama Panggilan	<input type="text"/>	PAKET 3	
LeaderBoard untuk Pencapaian 1 Capaian Pembelajaran	<input type="text"/>		
Papan Skor	<input type="text"/>		
Level	<input type="text"/>		
Badges	<input type="text"/>		
AKTIVITAS BELAJAR			
Baca Materi	Baca Informasi Tambahan	Latihan Soal	POST TEST
0	0	0	
Quiz	Forum Diskusi	Video Pembelajaran	REMEDIAL
0	0	0	

Gambar 2. Buku Ajar Berbasis Gamifikasi dan Kearifan Lokal

Namun, buku ajar yang dikembangkan di atas masih dalam bentuk paper dan belum memanfaatkan teknologi dan inovasi pembelajaran. Tidak hanya itu, Dikutip dari pusatinformasi.raporpendidikan, rapor pendidikan adalah indikator terpilih dari profil pendidikan yang merefleksikan prioritas Kemendikbudristek yang digunakan untuk menilai kinerja daerah dan satuan pendidikan. Pada rapor pendidikan tersebut kemampuan literasi dan numerasi dalam kategori baik yang berarti sebagian besar peserta didik telah mencapai kompetensi minimum literasi dan numerasi. Sedangkan peringkat secara nasional termasuk peringkat atas baik kemampuan literasi, maupun numerasi. Pada bagian rekomendasi keseluruhan dapat ditunjukkan pada cuplikan gambar di bawah ini.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
33	D.1 Kualitas pembelajaran	Baik	70	D.1 Kualitas pembelajaran	D.1.3 Metode pembelajaran	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang aktivasi kognitif	1. Kepala satuan pendidikan dan pendidik mempelajari metode pembelajaran interaktif sebagai bagian dari kualitas pembelajaran 2. Pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang metode pembelajaran interaktif untuk memperbaiki proses pembelajaran 3. Kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan metode pembelajaran melalui program, kebijakan dan penganggaran	https://guru.kemdikbud.go.id/artikel/927ulm_source=rapo&pendidikan	Kegiatan BOS Reguler - Penyusunan silabus / tujuan pembelajaran - Peningkatan kompetensi guru untuk keterlibatan orang tua/wali dan masyarakat dalam pembelajaran - Peningkatan kompetensi guru untuk memahami karakteristik dan cara belajar peserta didik

Gambar 3. Cuplikan Data Remondasi Keseluruhan PDB SMPN 1 Gedeg Berdasarkan Rapor Pendidikan tentang Kualitas Pembelajaran dengan Akar Masalah Metode Pembelajaran

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
57	D.1 Kualitas pembelajaran	Baik	70	D.2 Refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru	D.2.3 Penerapan praktik inovatif	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang penerapan praktik inovatif	1. Kepala satuan pendidikan dan pendidik mempelajari tentang penerapan praktik inovatif sebagai bagian dari kualitas pembelajaran 2. Pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang penerapan praktik inovatif untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik 3. Kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan penerapan praktik inovatif melalui program, kebijakan dan penganggaran	https://guru.kemdikbud.go.id/artikel/977ulm_source=rapo&pendidikan	Kegiatan BOS Reguler - Kegiatan komunitas belajar antar sekolah (termasuk MKG, MKMP, MGMP, MGMPK, MKKS, atau MKKS) - Peningkatan kompetensi guru untuk memahami karakteristik dan cara belajar peserta didik - Peningkatan kompetensi guru untuk memahami konten pembelajaran dan cara mengajarkannya
58	D.1 Kualitas pembelajaran	Baik	70	D.2 Refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru	D.2.1 Belajar tentang pembelajaran	Peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang belajar tentang pembelajaran	1. Kepala satuan pendidikan dan pendidik mempelajari tentang pengetahuan dan keterampilan mengajar sebagai bagian dari kualitas pembelajaran 2. Pendidik mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan mengajar untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik 3. Kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan proses pembelajaran pendidik terkait pengetahuan dan keterampilan mengajar di satuan pendidikan melalui program, kebijakan, dan penganggaran	https://guru.kemdikbud.go.id/artikel/957ulm_source=rapo&pendidikan	Kegiatan BOS Reguler - Pelaksanaan kegiatan komunitas belajar di satuan pendidikan - Peningkatan kompetensi guru untuk memahami karakteristik dan cara belajar peserta didik - Peningkatan kompetensi guru untuk memahami konten pembelajaran dan cara mengajarkannya

Gambar 4. Cuplikan Data Remondasi Keseluruhan PDB SMPN 1 Gedeg Berdasarkan Rapor Pendidikan tentang Kualitas Pembelajaran Akar Masalah Penerapan Praktik Inovatif

Dikutip dari pusat informasi.raporpendidikan bahwa PDB disesuaikan dengan kebutuhan satuan pendidikan dengan mengidentifikasi masalah yang muncul dari data pada platform Rapor Pendidikan. Selanjutnya, PDB mendorong satuan pendidikan untuk melakukan pembenahan melalui pembuatan kegiatan peningkatan capaian yang menganalisis capaian di Rapor Pendidikan dan kondisi lapangan (4). Dari data rekomendasi keseluruhan PDB SMPN 1 Gedeg yang perlu ditindaklanjuti untuk peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang penerapan praktik inovatif dan peningkatan kompetensi GTK dan kebijakan yang menunjang belajar tentang pembelajaran. Adapun contoh inspirasi kegiatan benahi antara lain: (a) pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang penerapan praktik inovatif untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik, (b) kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan penerapan praktik inovatif melalui program, kebijakan dan penganggaran, (c) pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang pengetahuan dan ketrampilan mengajar untuk memperbaiki proses pembelajaran peserta didik, (d) kepala satuan pendidikan mendorong perbaikan perbaikan proses pembelajaran terkait pengetahuan dan ketrampilan mengajar melalui program, kebijakan dan penganggaran, (e) pendidik mengimplementasikan pengetahuan tentang penerapan praktik inovatif untuk mendukung karakter peserta didik.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan serta potensi yang dimiliki oleh mitra, maka tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengembangkan media/bahan ajar berbasis gamifikasi yang mendukung kemampuan literasi numerasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis kearifan local dan karakter dalam kurikulum merdeka dengan memperhatikan kemampuan literasi numerasi siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah tahap persiapan, takap pelaksanaan, dan tahap evaluasi

2.1. Waktu dan Tempat Pengabdian

a. Waktu

Adapun waktu pengabdian dilaksanakan pada Bulan Juli s/d Desember 2024.

b. Tempat pengabdian

Tempat pengabdian kepada masyarakat adalah SMPN 1 Gedeg yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta Jl. Raya Mulyosari No.134, Mulyosari, Desa Gembongan, Kec. Gedeg, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur 61351.

2.2. Metode dan Rancangan Pengabdian

Pertama, tahap persiapan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan meliputi; sosialisasi dan koordinasi dengan mitra, analisis kebutuhan mitra, administrasi, persiapan ATK dan bahan, mencetak modul pelatihan, lokakarya dan pendampingan, menyiapkan perlengkapan implementasi. Kedua, tahap pelaksanaan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan sesuai dengan solusi yang ditawarkan yaitu Lokakarya dan pendampingan penyusunan bahan ajar digital berbasis gamification dan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam pelatihan, lokakarya dan pendampingan. Dipilih pelatihan karena untuk mentransfer pengetahuan dan/atau keterampilan serta pelatih memastikan pengetahuan dan/atau keterampilan yang disampaikan dapat dipahami/dikuasai oleh peserta. Kegiatan ini dapat dilakukan untuk grup kecil atau besar serta dilakukan dalam waktu jangka pendek, sesuai dengan Sulistiyani menjelaskan Pelatihan adalah proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur sistematis perubahan perilaku para pegawai dalam satu arah guna meningkatkan tujuan- tujuan organisasional (5). Sehingga harapannya di akhir pelatihan, guru dan kepala sekolah mitra memiliki pengetahuan tentang penyusunan bahan ajar digital berbasis gamification dan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Sedangkan lokakarya dipilih karena model lokakarya adalah wahana atau forum sekumpulan orang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu karya.

Hasil dalam suatu lokakarya adalah sesuatu yang nyata (kongkret), dapat diamati, real. Oleh karena itu, orientasi lokakarya adalah pada praktek dan bukan pembahasan teori (6). Pada lokakarya ini juga mengundang dan melibatkan sekolah imbas sebagai bentuk SMPN 1 Gedeg yang merupakan sekolah penggerak. Sekolah imbas yang dimaksud ini antara lain: SMPN 2 Gedeg, SMP Karya Gedeg, SMP Islam Rodlotun Nasyiin, dan SMP Swasta Gedeg. Ketiga, tahap evaluasi dan keberlanjutan program. Pemasalahan yang menjadi prioritas mitra, dapat teratasi sesuai dengan solusi yang telah ditawarkan jika telah memenuhi indikator keberhasilan. Oleh karena itu keaktifan kedua belah pihak, baik tim pengusul PKM, dan mitra dapat bekerja sama dengan baik untuk bersama-sama melaksanakan program yang telah disepakati bersama. Tahap ketiga adalah evaluasi. Perlu dibuat instrumen evaluasi untuk setiap tahapan program yang telah dilaksanakan, maka berdasarkan hasil evaluasi program dapat diketahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan PKM di SMPN 1 Gedeg beserta keberlanjutan programnya. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah Adanya peningkatan pengetahuan mitra terkait penyusunan bahan ajar digital berbasis gamification dan kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sebesar $\geq 70\%$, dan peningkatan ketrampilan mitra dalam penyusunan bahan ajar dengan menggunakan skala likert 1-4 yang dilakukan dalam lokakarya serta setiap kelompok guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sekolah (MGMPs) berhasil mengembangkan 1 bahan ajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama sesuai dengan metode yang telah direncanakan. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari setiap tahapan:

a. Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan melakukan sosialisasi dan koordinasi dengan SMPN 1 Gedeg sebagai mitra utama pada tanggal 3 Agustus 2024. Dalam tahap ini, tim pengabdian bertemu dengan Kepala Sekolah SMPN 1 Gedeg, Bapak Sumardi, M.MPd., untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan dan mengidentifikasi kebutuhan spesifik sekolah terkait pengembangan bahan ajar. Hasil analisis kebutuhan sekolah antara lain: belum tersedia e-learning; Platform pembelajaran yang sering digunakan oleh Bapak/Ibu guru adalah quizzizz, kahoot, ppt, video pembelajaran, wordwall; pelatihan terkait literasi numerasi dan inovasi pembelajaran yang pernah diperoleh sekolah adalah pelatihan Inovasi Pembelajaran. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sekolah membutuhkan peningkatan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar gamifikasi yang mengintegrasikan kearifan local dan literasi numerasi.



Gambar 5. Koordinasi antara Tim Pengabdian dengan Mitra

Pada tahap ini, tim pengabdian juga koordinasi menyiapkan berbagai keperluan seperti: buku panduan pelatihan, materi pendampingan, perangkat evaluasi, dan sarana prasarana.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan beberapa tahap, antara lain: pelatihan pengembangan bahan ajar gamifikasi, lokakarya dan pendampingan penyusunan bahan ajar gamifikasi, pendampingan implementas sekaligus diseminasi.

Pelatihan pengembangan bahan ajar gamifikasi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 24 Agustus 2024. Kegiatan dihadiri oleh 52 peserta yang berasal dari sekolah mitra dan sekolah binaan sekolah penggerak yaitu SMPN 2 Gedeg, SMP Karya Gedeg, SMP Islam Rodlotun Nasyiin, dan SMP Swasta Gedeg. Kegiatan dibuka oleh sambutan pengawas SMPN 1 Gedeg Bapak Ruslan Efendi, M.Pd. dan sambutan kepala sekolah Bapak Sumardi, M.MPd. dan sambutan kepala sekolah Bapak Sumardi, M.MPd. Sebelum dimulai materi, peserta diberikan pretest yang berkaitan tentang literasi numerasi, gamifikasi, dan kearifan local.



Gambar 6. Sambutan Pengawas Sekolah dalam Pelatihan

Dilanjutkan sesi materi literasi numerasi, teknis penyusunan soal berbasis literasi numerasi oleh Feriyanto, M.Pd. dan gamifikasi dalam bahan ajar. Kemudian materi mengintegrasikan kearifan local dalam pembelajaran oleh Taswirul Afkar, S.S., M.Pd. Pada sesi terakhir, Bapak Ibu peserta diminta membuat draft materi dan soal literasi numerasi sesuai template yang diberikan oleh tim pengabdian. Diakhir sesi, peserta diberikan *post test* dengan materi yang sama dengan *pretest*. Hasil dari kegiatan *pre-test* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai (Interval 0-100)	Nama Kegiatan	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	20	30
Jangkauan	60	70
Rata-rata	43	75



Gambar 7. Sesi Materi Literasi Numerasi dan Gamifikasi

Pada pelaksanaan berikutnya adalah Lokakarya dan pendampingan praktik penyusunan bahan ajar berbasis gamifikasi dan kearifan local untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 26 September 2024. Kegiatan ini juga dihadiri oleh pengawas sekolah yang memberikan sambutan dan diikuti sambutan oleh kepala sekolah. Selain itu, kegiatan ini juga dihadiri oleh Bapak Ibu guru sekolah binaan.



Gambar 8. Kegiatan Praktik Penyusunan dan Implementasi

Materi 1 terkait pengantar penyusunan bahan ajar disampaikan oleh Ibu Soffa Zahara, S.T., M.T. Kemudian materi 2 terkait praktik penyusunan bahan ajar berbasis gamifkation dan kearifan local dengan pembicara Agil Aryanusa.

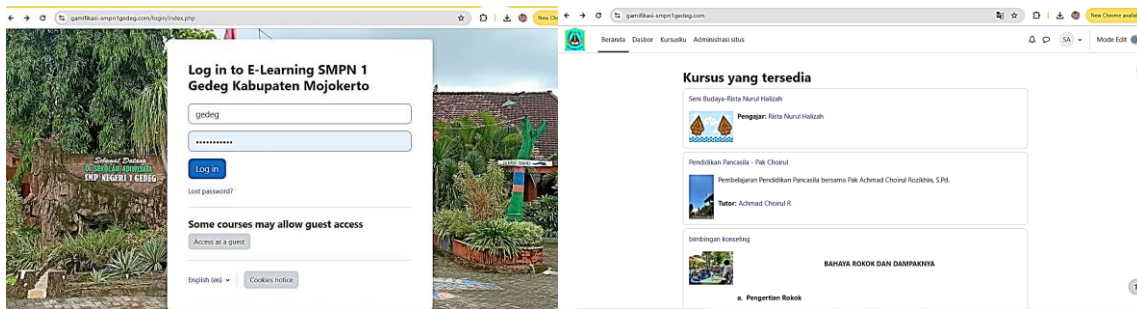


Gambar 9. Antusiasme Peserta dalam Praktik Penyusunan Bahan Ajar

Pada kegiatan tersebut, narasumber menyampaikan bagaimana menyusun bahan ajar gamifikasi dengan menggunakan e-learning atau moodle melalui laman <https://gamifikasi-smpn1gedeg.com/course/index.php?categoryid=1&browse=courses&perpage=20&page=1>.

Narasumber menyampaikan materi terkait mengelola mata pelajaran baik itu cara membuat forum diskusi, menautkan berkas file materi, menautkan video pembelajaran, membuat kuis gamifikasi, dan membuat penugasan. Disaat narasumber memberikan materi praktik, semua peserta juga

langsung praktik bagaimana menyusun bahan ajar gamifikasi dengan dipandu fasilitator dari tim Pengabdian.



Gambar 10. Tampilan e-learning sebagai Media Gamifikasi

Terdapat 32 *course* yang dibuat oleh 32 peserta dari berbagai mata pelajaran. Selain itu, berdasarkan paparan di atas, juga terdapat 32 *course* yang dibuat oleh 32 guru dari 45 guru yang mengikuti kegiatan lokakarya dan pendampingan, sehingga tingkat produktivitas peserta dalam kegiatan ini adalah $\frac{32}{45} \times 100\% = 71,11\%$. Terdapat beberapa peserta pelatihan yang kesulitan dalam mengoperasikan computer dalam menyusun bahan ajar gamifikasi dikarenakan factor usia. Hal ini sesuai dengan (Ashidiq et al., 2023) salah satu hambatan dalam implementasi e-learning adalah factor lanjut usia. Guru yang sudah lanjut usia seringkali mengalami kesulitan dalam mengoperasikan computer/laptop.

Bapak/Ibu guru sangat antusias dalam praktik menyusun bahan ajar ini, bahkan dari Bapak/Ibu guru dari sekolah binaan meminta dilakukan kegiatan lokakarya dan pendampingan serupa di sekolahnya masing-masing. Diakhir kegiatan ini peserta diberikan angket respon terkait kegiatan praktik penyusunan bahan ajar. Angket respon ini berkaitan dengan aspek materi, metode, dan narasumber dalam kegiatan lokakarya dan pendampingan dengan skala 1 s/d 5 dengan ketentuan sebagai berikut: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Berikut adalah hasil angket respon yang ditampilkan dalam bentuk diagram.



Gambar 11. Hasil Angket Respon Peserta Lokakarya dan Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar berbasis *Gamification*

Berdasarkan Gambar 11, angket respon peserta terhadap kegiatan praktik penyusunan bahan ajar berbasis *gamification* dan kearifan local memperoleh rata-rata sebesar 4,74 dari skala 1 s/d 5

dengan kategori sangat baik (Widoyoko, 2017). Berdasarkan angket respon tersebut juga diperoleh beberapa kritik terkait pelaksanaan kegiatan, di antaranya adalah durasi waktu praktik pembuatan *game* yang kurang, penjelasan sedikit terlalu cepat, seharusnya akun untuk masuk aplikasi sudah dikirim sebelum pelaksanaan, dan beberapa masukan lainnya. Selain itu diperoleh saran diperlukan tindak lanjut untuk workshop berikutnya, perlu penambahan waktu lagi untuk praktik baiknya, untuk kegiatan diseminasi tidak perlu diacak, supaya dapat persiapan, dan beberapa saran yang baik lainnya.

Mempertimbangkan masukan di atas, maka dilakukan kegiatan pelatihan selanjutnya yaitu, tanggal 10 Oktober 2024 dilakukan pendampingan penyusunan scenario pembelajaran. Kegiatan ini juga dihadiri oleh pengawas, guru SMPN 1 Gedeg dan guru sekolah binaan sekolah penggerak. Pada kegiatan ini peserta sangat antusias, karena peserta juga belajar menggunakan canva dalam menyusun scenario pembelajaran ini. Banyak guru yang memiliki akun belajar dari Kemendikbudristek, sehingga dapat menggunakan akun premium canva yang membantu kegiatan ini. Namun juga terdapat beberapa guru yang belum punya akun belajar, sehingga tim panitia membantu menyiapkan akun premium yang dibutuhkan sesuai ketentuan.

Kemudian kegiatan ini dilanjutkan pada lanjutan kegiatan praktik penyusunan bahan ajar berbasis gamification dan kearifan local serta diseminasi yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Oktober 2024. Kegiatan ini dibuka oleh kepala SMPN 1 Gedeg dan pengawas. Kemudian dilanjutkan praktik penyusunan bahan ajar lanjutan dengan dipandu oleh Soffa Zahara, S.T., M.T. Sedangkan tim panitia yang lain membantu sebagai fasilitator dengan mendampingi Bapak/Ibu guru dalam penyusunan bahan ajar dan gamification. Kegiatan ini ditutup dengan pemberian angket evaluasi peningkatan ketrampilan.



Gambar 12. Foto Bersama Menutup Praktik Penyusunan Bahan Ajar

Dikarenakan antusias Bapak/Ibu yang luar biasa, maka diadakan zoom meeting untuk sharing best practice Bapak/Ibu guru yang telah berhasil menerapkan bahan ajar berbasis *gamification* dan kearifan local di SMPN 1 Gedeg. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024.



Gambar 13. Sharing Best Practice Guru dalam Penerapan Bahan Ajar

c. Tahap Evaluasi

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan peningkatan yang signifikan untuk rata-rata nilai pengetahuan tentang literasi numerasi, gamifikasi, dan kearifan local antara hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun besar peningkatan adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai Peningkatan} = \frac{75-43}{43} \times 100\% = 74,42\%$$

Sehingga besar peningkatan pengetahuan peserta adalah 74,42%. Sedangkan berdasarkan Gambar 11, angket respon peserta terhadap kegiatan praktik penyusunan bahan ajar berbasis *gamification* dan kearifan local memperoleh rata-rata sebesar 4,74 dari skala 1 s/d 5 dengan kategori sangat baik (Widoyoko, 2017).

Selain itu, berdasarkan paparan di atas, juga terdapat 32 *course* yang dibuat oleh 32 guru dari 45 guru yang mengikuti kegiatan lokakarya dan pendampingan, sehingga tingkat produktivitas peserta dalam kegiatan ini adalah $\frac{32}{45} \times 100\% = 71,11\%$. Terdapat beberapa peserta pelatihan yang kesulitan dalam mengoperasikan computer dalam menyusun bahan ajar gamifikasi dikarenakan factor usia. Hal ini sesuai dengan (Ashidiq et al., 2023) salah satu hambatan dalam implementasi e-learning adalah factor lanjut usia. Guru yang sudah lanjut usia seringkali mengalami kesulitan dalam mengoperasikan computer/laptop..

4. SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

Capaian dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan di SMPN 1 Gedeg berhasil mencapai tujuan utama yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan kearifan lokal yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Peningkatan pengetahuan peserta tentang literasi numerasi dan gamifikasi, yang dibuktikan dengan hasil post-test yang meningkat hingga 74,42%, mencerminkan keberhasilan pelatihan. Selain itu, antusiasme peserta, termasuk sekolah binaan, dalam menyusun bahan ajar digital menunjukkan hasil yang sangat positif dengan produktivitas sebesar 71,11%. Kegiatan ini tidak hanya memenuhi target kuantitatif, namun juga menghasilkan dampak nyata dalam hal peningkatan keterampilan pengajar. Dengan dukungan platform digital dan e-learning yang disediakan, guru-guru dapat langsung mempraktikkan apa yang dipelajari. Adapun saran untuk keberlanjutan program seperti penambahan durasi dan perbaikan teknis menunjukkan ruang untuk pengembangan lebih lanjut dalam implementasi kegiatan ini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas dukungan dan pendanaan yang diberikan melalui Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, Ruang Lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat pada tahun anggaran 2024. Hibah ini sangat berarti dalam mewujudkan kegiatan pengabdian masyarakat yang kami laksanakan di SMPN 1 Gedeg, dan memungkinkan kami untuk memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan literasi dan numerasi siswa melalui bahan ajar berbasis gamifikasi dan kearifan lokal. Dukungan ini juga menjadi pendorong dalam mengembangkan inovasi pendidikan yang bermanfaat bagi masyarakat. Terima kasih atas kepercayaan dan kesempatan yang diberikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ashidiq, W., Santosa, B., & Kuart, T. (2023). Implementasi E-Learning Pada Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5002–5010.
- Sulistiyani, & Teguh, A. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Konsep Teori Dan Pengembangan Dalam Konteks Organisasi Publik*. Graha Ilmu.
- Syarifuddin. (2021). Model Lokakarya (Workshop) Dalam Pendidikan Profesi Guru. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 92. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5109>
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

