

Menciptakan Joyful Learning Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Budaya dan Digital di SDN Dasok 3 Pamekasan

Ade Cyntia Pritasari^{1*}, Aditya Dyah Puspitasari², Ana Naimatul Jannah³,
Siti Maisaroh⁴, Vita Rahmawati⁵, Faris Fansuri Dwi Santoso⁶,
Addely Damayanti Noer⁷, Rizqiyatul Fajariyah Haris⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Universitas Trunojoyo

*Corresponding author, e-mail: ade.cyntiapritasari@trunojoyo.ac.id

Abstrak

Salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar adalah siswa memiliki pengalaman menyenangkan belajar di kelas. Namun, kondisi ini tidak terjadi di semua proses pembelajaran. Terkadang sering ditemukan siswa merasa tidak mendapatkan pengalaman apapun. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal dari diri siswa maupun faktor eksternal dari lingkungan belajar di kelas. Permasalahan ini dialami juga oleh siswa di sekolah mitra yaitu SDN Dasok 3 Pamekasan. Hasil identifikasi permasalahan menunjukkan bahwa pembelajaran cenderung monoton dan minim penggunaan media, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh siswa tidak variatif dan menyenangkan. Kondisi ini diatasi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang berfokus pada pelibatan aktif guru dan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran yang mengandung unsur budaya dan digital. Adapun media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran meliputi media TriMaDa (Tiga Macam Budaya), media Utapadu (Ular Tangga Pantai Madura), media Filosofi Pakaian Adat di Madura, media Benda-Benda Cagar Budaya, dan media digital berupa video pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Berdasarkan hasil angket respon, siswa dan guru sangat setuju bahwa pemanfaatan media budaya dan digital memberikan pengalaman menyenangkan selama pembelajaran.

Kata Kunci: Budaya; Digital; Joyful learning; Media.

Abstract

One of the keys to successful learning in elementary schools is for students to have a joyful experience of learning in the classroom. However, this condition does not occur in all learning processes. Sometimes it is often found that students feel that they do not get any experience. This is caused by various factors, both internal factors from students and external factors from the learning environment in the classroom. This problem is also experienced by students at the partner school, namely SDN Dasok 3 Pamekasan. The results of problem identification show that learning tends to be monotonous and minimal use of media, so that the learning experience gained by students is not varied and enjoyable. This condition was addressed through a community service program employing the *Participatory Action Research* (PAR) approach, which focuses on the active involvement of teachers and students in utilizing learning media that incorporate cultural and digital elements. The learning media applied in this program included TriMaDa (Three Types of Culture), Utapadu (Snakes and Ladders of Madura Beach), Madurese Traditional Clothing Philosophy, Cultural Heritage Objects, and a digital science learning video. Based on the results of the response questionnaire, students and teachers strongly agree that the utilization of cultural and digital media provides a joyful experience during learning.

Keywords: Culture; Digital; Joyful learning; Media.

How to Cite: Pritasari, A. C. et al. (2025). Menciptakan Joyful Learning Melalui Pemanfaatan Media Berbasis Budaya dan Digital di SDN Dasok 3 Pamekasan. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 795-803.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menyediakan lingkungan positif di mana para siswa merasa semangat dan kegembiraan tentang apa yang dipelajari (Waterworth, 2020). Pembelajaran yang baik bukan hanya sekadar membuat suasana kelas menjadi ceria, tetapi memiliki dampak yang jauh lebih luas terhadap proses belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan atau “*joyful learning*” adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan bermakna. Dengan menerapkan *joyful learning*, siswa dapat mencapai prestasi belajar (Mujiono, 2020), hasil belajar yang tinggi (Istiqomah & Prihatnani, 2019) (Rohani et al., 2021) dan meningkatkan minat belajar (Hurriyati et al., 2022) (Praharsini & Ahsani, 2023).

Joyful learning merupakan pendekatan belajar mengajar yang menyenangkan, di mana siswa dan guru bekerja sama secara harmonis. Pembelajaran ini merupakan sinergi dari pembelajaran bermakna, pembelajaran kontekstual, teori konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan psikologi perkembangan siswa. Penerapan *joyful learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa di sekolah dasar (Sufiani & Marzuki, 2021). Hal ini karena penerapan *joyful learning* mengintegrasikan bermain dengan belajar, sesuai dengan perkembangan psikologis anak dan tahap operasional konkret (Widyawulandari, R., . & Indriayu, 2019).

Ciri penerapan *joyful learning* adalah pengaturan kondisi kelas untuk mempersiapkan siswa belajar. Lingkungan yang sesuai dengan urutan pembelajaran yang tepat sangat penting untuk belajar, terutama bagi anak-anak yang masih dalam masa perkembangan awal seperti di jenjang sekolah dasar (Singh, 2014). Ruang belajar di kelas perlu dipersiapkan agar dapat menggunakan berbagai pendekatan dan berbagai jenis media pembelajaran. Hal ini karena penggunaan media menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar merujuk pada berbagai alat, teknologi, dan metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan secara efektif (Astuti et al., 2024). Media mendukung proses transfer pengetahuan antara guru dengan siswa (Teapon & Sulasmono, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran memberikan banyak dampak positif bagi siswa diantaranya meningkatkan minat (Firmansah, 2023) (Restu & Sunaryati, 2023) (Andriani et al., 2024) dan hasil belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) (Pamungkas & Koeswanti, 2021) (Agustira & Rahmi, 2022).

Di ruang kelas saat ini, terkadang masih dominan instruksi yang diarahkan oleh guru yang berorientasi akademis daripada pembelajaran aktif yang didasarkan pada sosialisasi, imajinasi, dan kreativitas. Selain itu, guru-guru sekolah dasar lebih memilih media pembelajaran tradisional daripada media pembelajaran digital karena aksesibilitas dan portabilitas yang lebih baik (Nursidiq & Batubara, 2022). Jenjang pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, sehingga mutu pengalaman belajar pada jenjang ini sangat menentukan motivasi dan hasil belajar siswa ke depan. Namun, proses pembelajaran di banyak kelas SD masih sering didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks tradisional yang cenderung bersifat abstrak dan satu arah. Kondisi ini menimbulkan risiko rendahnya minat belajar, ketidakaktifan siswa, serta kurangnya pengalaman belajar bermakna, terutama bagi siswa kelas rendah yang belum sepenuhnya mampu berpikir secara abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menjadi sebuah kebutuhan untuk memvisualisasikan materi pembelajaran ke dalam bentuk yang lebih kongkret dan mudah dipahami, serta untuk menghidupkan suasana belajar agar lebih menarik dan menyenangkan (Supriyono, 2022 ; Rohim & Wardani, 2024).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi di SDN Dasok 3. Selama proses pembelajaran, penggunaan media masih sangat minim. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa terbatas pada membaca buku, tanya jawab, dan diskusi. Belum nampak adanya aktivitas dan partisipasi aktif siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas mengakibatkan capaian yang kurang maksimal, baik secara akademis maupun minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hasil wawancara kepada guru diketahui bahwa ada keterbatasan waktu dan tenaga dalam menyiapkan media pembelajaran untuk siswa sesuai dengan kebutuhan dan topik materi yang dipelajari.

Kondisi yang dijumpai di lapangan memerlukan perhatian khusus untuk diatasi. Oleh karena itu perlu adanya pendampingan khusus untuk pemanfaatan media pembelajaran di kelas sehingga tercipta *joyful learning* yang memberikan pengalaman baru bagi siswa, yaitu dengan media berbasis budaya dan digital. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dengan mengintegrasikan unsur budaya dan digital diharapkan memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa di mitra kegiatan pengabdian.

Berbagai penelitian dan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, terutama yang dikembangkan secara partisipatif atau digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, dan pemahaman konsep. Sebagai contoh, strategi pendampingan dan pelatihan

pembuatan media pembelajaran oleh mahasiswa PGSD di kelas Bahasa Indonesia SD berhasil meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkaya strategi pengajaran guru. Program ini dirancang menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, sehingga guru dan siswa terlibat langsung dalam proses identifikasi kebutuhan, desain media, pelaksanaan, dan refleksi bersama (Asia et al., 2024).

Meskipun berbagai program pengabdian masyarakat di bidang pendidikan telah dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan konvensional yang menekankan pada transfer pengetahuan, tanpa adanya pendampingan langsung dalam implementasi media pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada kurangnya transformasi nyata dalam praktik pembelajaran sehari-hari di sekolah dasar. Di sisi lain, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran di SD masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks yang bersifat abstrak dan kurang menarik bagi siswa (Supriyono, 2022). Kondisi ini menyebabkan suasana belajar cenderung monoton sehingga menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, meskipun sudah ada upaya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital maupun konvensional (Rohim & Wardani, 2024), sebagian besar kegiatan berhenti pada tahap workshop. Masih jarang ditemui model pengabdian yang mengintegrasikan pelatihan, pendampingan implementasi, serta refleksi bersama guru melalui pendekatan kolaboratif. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru dan siswa sekolah dasar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis budaya dan digital untuk menciptakan kelas yang menyenangkan. Media berbasis budaya membantu siswa memahami materi sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal, sedangkan media digital mendorong keterlibatan aktif melalui pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang kolaboratif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat “Pemanfaatan Media Berbasis Budaya dan Digital” ini dilaksanakan di SDN Dasok 3 yang berlokasi di Desa Dasok, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian yang terdiri dari 3 dosen dan 5 mahasiswa yang memprogram MBKM KKNT Membangun Desa serta warga sekolah yang terdiri dari 11 guru dan 38 siswa kelas 3 sampai 6. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dari bulan Agustus hingga Oktober 2024.

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, di mana komunitas dilibatkan secara aktif mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena memiliki keunggulan mendasar, yakni tidak hanya menekankan pada aspek tindakan, tetapi juga mengedepankan proses pembelajaran yang berlangsung secara kolaboratif dan partisipatif antara pihak pelaksana, guru, maupun siswa (Efendi et al., 2024). Selain itu, Wiranata & Citraningsih, (2024) juga menyatakan bahwa PAR dipahami sebagai pendekatan yang menempatkan masyarakat bukan sekadar objek, melainkan sebagai subjek utama dalam proses penelitian maupun pengabdian. Tujuan utama dari penggunaan metode ini adalah mendorong terciptanya perubahan positif serta peningkatan yang signifikan melalui proses yang inklusif, kolaboratif, dan berorientasi pada kemajuan bersama. Metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi beberapa tahapan seperti disajikan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Perencanaan Kegiatan

Tahapan pertama yang dilakukan tim adalah merencanakan program kegiatan dengan menentukan jenis media yang didiseminasikan ke lokasi kegiatan pengabdian serta berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk merencanakan rangkaian kegiatan dan waktu pelaksanaan.

Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran

Tahapan kedua adalah sosialisasi penggunaan media-media pembelajaran berbasis budaya dan digital kepada seluruh guru di lokasi pengabdian.

Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Tahapan ketiga adalah pendampingan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di jenjang kelas yang sesuai dengan topik di media. Tahapan pendampingan dilaksanakan selama satu bulan.

Evaluasi Program

Tahap terakhir dalam pengabdian ini adalah evaluasi keberhasilan program. Tahap ini dilaksanakan melalui proses pengisian angket kepada guru dan siswa. Angket diberikan kepada guru untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman terkait pemanfaatan media berbasis budaya dan digital. Angket kepada siswa diberikan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media. Tahapan evaluasi dilaksanakan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi dilaksanakan dengan menyebarkan angket respon kepada guru dan siswa dengan aspek penilaian seperti tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aspek-Aspek Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Aspek Penyajian/ tampilan	a. Penyajian bagus b. Penyajian menarik c. Penyajian membuat ingin belajar d. Penyajian membuat antusias
2	Aspek Materi	a. Materi mudah dipahami b. Materi jelas c. Materi tidak membingungkan d. Materi tidak memberikan informasi salah
3	Aspek Kemenarikan	a. Media menarik b. Komponen media bagus c. Warna cerah d. Gambar bagus
4	Aspek Kemudahan Penggunaan	a. Media Praktis digunakan b. Media ringkas c. Media mudah dipakai d. Media mudah dibawa
5	Aspek Manfaat	a. Media memberi dampak b. Media berkelanjutan c. Media meningkatkan kinerja/ produktifitas belajar d. Efisiensi

Angket respon diberikan dengan skala likert 1-5, kemudian dilakukan perhitungan rata-rata pada setiap aspeknya, dan diinterpretasikan skor menjadi nilai kualitatif berdasarkan kategori presentasi yang telah ditentukan sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Respon

No	Persentase Perolehan	Interpretasi
1	$84\% \leq R \leq 100\%$	Sangat setuju
2	$68\% \leq R < 84\%$	Setuju
3	$52\% \leq R < 68\%$	Cukup setuju
4	$36\% \leq R < 52\%$	Tidak setuju
5	$20\% \leq R < 36\%$	Sangat tidak setuju

Evaluasi diharapkan dapat memberikan informasi yang komprehensif mengenai dampak positif yang telah dicapai, serta area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Hasil dari evaluasi menjadi dasar untuk

menyusun rekomendasi dan perbaikan program serta memberikan manfaat yang optimal bagi guru dan siswa di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Perencanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan tahapan perencanaan yang meliputi penentuan media pembelajaran untuk diseminasi serta pengurusan izin pada sekolah mitra, yaitu SDN Dasok 3 Pamekasan. Kegiatan yang berlangsung sejak Agustus 2024 ini mendiseminasikan media 3D berbasis budaya dan media digital berupa video pembelajaran IPA. Pemilihan kedua jenis media ini sejalan dengan pandangan [Arsyad, \(2019\)](#) yang menekankan peran media dalam memperjelas pesan dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan media berbasis budaya mendukung terciptanya pembelajaran bermakna ([Ausubel, 2000](#)), karena siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sosial-budaya. [Marhadi et al., \(2022\)](#) juga menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal meningkatkan antusiasme siswa, sedangkan penelitian [Sae & Radia, \(2023\)](#) mengonfirmasi bahwa video pembelajaran animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA di sekolah dasar khususnya dalam kemampuan berpikir kritis.

Adapun media yang didiseminasikan meliputi media-media 3D berbasis budaya serta media digital berupa video pembelajaran materi IPA. Berikut adalah rincian media pembelajaran yang didiseminasikan.

1. Media TriMaDa (Tiga Macam Budaya): berisikan ragam budaya berupa makanan khas, tarian, dan tradisi Jawa Timur.
2. Media Utapadu (Ular Tangga Pantai Madura): berisikan pengetahuan geografis mengenai pantai-pantai di Madura.
3. Media Filosofi Pakaian Adat di Madura: berisikan detil pakaian adat Madura meliputi motif dan warna serta cara melestarikan pakaian adat Madura.
4. Media Benda-Benda Cagar Budaya: berisikan informasi benda-benda sejarah seperti prasasti dan artefak kuno yang digunakan sebagai sumber historis penting bagi generasi muda.
5. Media digital berupa video pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).



Gambar 2. Media Pembelajaran Budaya

Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna, sekaligus meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat harus memperhatikan kebutuhan siswa. Selain itu, pemilihan jenis media pembelajaran harus memperhatikan karaktersitik materi dalam mata pelajaran di sekolah dasar. Seperti halnya pada pembelajaran IPAS, dalam konten IPS, media pembelajaran yang digunakan harus dapat menghubungkannya dengan budaya lokal yang akrab dengan kehidupan siswa. Begitu juga pada konten IPA, media pembelajaran harus dapat menunjukkan fenomena-fenomena sains yang dipelajari siswa.

Kegiatan Sosialisasi

Sebelum pemanfaatan media, dilakukan terlebih dahulu kegiatan sosialisasi media oleh tim kepada seluruh guru di SDN Dasok 3. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 9 September 2024. Dalam kegiatan tersebut, dipaparkan spesifikasi media-media yang didiseminasikan serta cara penggunaan media. Selama kegiatan sosialisasi berlangsung, terdapat sesi diskusi antara tim dengan pihak guru untuk berbagi pengalaman baik terkait pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Sosialisasi Media Pembelajaran

Kegiatan sosialisasi media pembelajaran yang dilakukan sebelum pemanfaatan di kelas merupakan tahapan penting untuk memastikan guru memiliki pemahaman yang memadai terkait spesifikasi serta cara penggunaan media. Melalui sosialisasi, guru tidak hanya mendapatkan informasi teknis, tetapi juga dorongan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan [Khasanah et al., \(2024\)](#) yang menyatakan bahwa sosialisasi penggunaan media efektif dalam meningkatkan kesiapan guru dalam implementasi di kelas. Selain itu, [Wali et al., \(2024\)](#) menegaskan bahwa kegiatan sosialisasi media pembelajaran di sekolah dasar mampu membuka wawasan guru terhadap potensi penggunaan media dan mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan alat bantu ajar. Dengan demikian, sosialisasi tidak hanya berfungsi sebagai transfer informasi, tetapi juga menjadi ruang kolaborasi untuk memperkuat inovasi pembelajaran berbasis budaya dan digital di sekolah dasar.

Kegiatan Pendampingan

Kegiatan ketiga dalam pengabdian ini adalah pendampingan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Pendampingan dianggap esensial karena guru memerlukan tidak hanya sosialisasi awal, tetapi juga bimbingan berkesinambungan ketika menerapkan media agar mampu menghadapi tantangan teknis maupun pedagogis. Hasil penelitian [Aini et al., \(2022\)](#) menunjukkan bahwa pendampingan yang dilakukan secara sistematis dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun serta mengaplikasikan media pembelajaran digital secara mandiri. Sejalan dengan itu, [Arifin et al., \(2022\)](#) menekankan bahwa pendampingan guru pada penggunaan media berbasis teknologi berperan signifikan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendampingan tidak hanya dimaknai sebagai pelatihan teknis, tetapi juga sebagai sarana transformasi praktik pembelajaran agar media berbasis budaya dan digital benar-benar terintegrasi secara efektif dan berkesinambungan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, mulai tanggal 10 September sampai 10 Oktober 2024. Pemanfaatan media dilaksanakan selama proses pembelajaran mata pelajaran IPAS, menyesuaikan materi yang termuat dalam media budaya dan digital. Adapun rincian kegiatan pendampingan pemanfaatan media yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rincian Kegiatan Pendampingan

No	Tanggal	Kegiatan
1	10 September 2024	Pemanfaatan media TriMaDa di kelas 6
2	18 September 2024	Pemanfaatan media Utapadu di kelas 4
3	23 September 2024	Pemanfaatan media filosofi pakaian adat di kelas 3
4	30 September 2024	Pemanfaatan media benda cagar budaya di kelas 5
5	1 – 10 Oktober 2024	Pemanfaatan video pembelajaran IPA di kelas 3-6

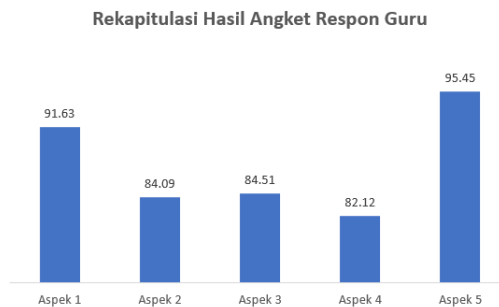
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media budaya dan digital menyesuaikan jadwal pembelajaran di sekolah untuk mata pelajaran IPAS di kelas 3 sampai 6. Selama proses pembelajaran dengan media, mahasiswa MBKM KKNT memberikan pendampingan agar proses pembelajaran tidak mengalami kendala.

Kegiatan Evaluasi

Tahapan kegiatan pengabdian di SDN Dasok 3 diakhiri dengan evaluasi. Evaluasi dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Selain itu, adanya evaluasi pelatihan ini digunakan untuk memastikan dalam tercapainya tujuan yang telah ditetapkan ([Yulistina et al., 2024](#)). Evaluasi dilaksanakan melalui penyebaran angket respon kepada guru dan siswa. Evaluasi ini dirancang untuk menilai sejauh mana media berbasis budaya dan digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Pendekatan evaluasi berbasis respon menunjukkan bahwa penggunaan angket sebagai alat evaluasi memberikan alternatif hasil yang lebih efektif. Evaluasi melalui angket respon tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur teknis, tetapi juga sebagai refleksi

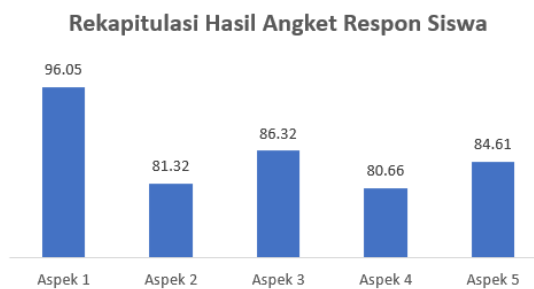
untuk menilai keberterimaan media pembelajaran sekaligus memberikan umpan balik strategis bagi keberlanjutan inovasi pengajaran di sekolah dasar.

Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon kepada guru pada tanggal 12 Oktober 2024. Hasil angket respon guru disajikan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Bagan Hasil Angket Respon Guru

Selain penyebaran angket kepada guru, diberikan juga angket respon kepada siswa pada tanggal 14 Oktober 2024. Adapun hasil angket respon 38 siswa disajikan dalam Gambar 7.



Gambar 7. Bagan Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil respon yang diperoleh rata-rata persentase respon guru adalah 87,56% dan respon siswa adalah 85,79%. Baik guru-guru maupun siswa sangat setuju bahwa pemanfaatan media pembelajaran menciptakan kelas yang menyenangkan dan menarik, serta membawa banyak manfaat. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif terhadap pengetahuan dan pengalaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Guru-guru memberikan respon positif terhadap media budaya dan digital yang digunakan. Dampak positif juga ditunjukkan oleh siswa. Setelah mengikuti program, siswa tidak hanya menjadi lebih antusias dalam belajar namun juga lebih memahami materi pelajaran. Mayoritas siswa bahkan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pelajaran IPAS.

Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran memberikan banyak manfaat termasuk diantaranya peningkatan keterlibatan siswa, aksesibilitas, dan pengalaman belajar pada setiap individu (Kanthed et al., 2024). Penggunaan media berbasis budaya terbukti meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Fitriyyah et al., 2024) yang menyatakan bahwa melalui penggunaan media, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk berpartisipasi, yang sebelumnya cenderung pasif.

Pemanfaatan media digital juga mendapatkan respon sangat antusias. Siswa cenderung lebih bersemangat ketika media tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran IPA. Media digital untuk pembelajaran IPA sangat dibutuhkan oleh guru sekolah dasar (Maisarah, Ayudia et al., 2023). Selama proses pembelajaran siswa lebih aktif dan tidak ragu untuk melakukan tanya jawab. Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan, dan menciptakan suasana belajar positif (Novela, Suriani & Nisa, 2024). Pemanfaatan media berbasis budaya dan digital memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian pemanfaatan media pembelajaran berbasis budaya dan digital untuk menciptakan *joyful learning* di SDN Dasok 3 Pamekasan dapat disimpulkan

beberapa hal sebagai berikut. Pertama, kegiatan pengabdian telah menambah pengetahuan dan pengalaman guru SDN Dasok 3 dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS SD. Kedua, kegiatan pengabdian membawa perubahan lingkungan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa merasakan dampak positif dari implementasi pembelajaran yang memanfaatkan media. Ketiga, penyebaran angket respon guru dan siswa diperoleh hasil persentase skor rata-rata 87,56% dan 85,79% yang berarti sangat setuju pemanfaatan media budaya dan digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil yang telah dirasakan oleh guru dan siswa di SDN Dasok 3 dapat dijadikan rekomendasi bagi sekolah-sekolah lain di sekitar lokasi pengabdian untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis budaya dan digital. Kegiatan pengabdian yang berfokus pada pemanfaatan media berbasis budaya dan digital di SDN Dasok 3 berhasil menunjukkan bahwa integrasi kedua jenis media dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa keterbatasan, salah satunya karena pelaksanaannya hanya difokuskan pada satu sekolah dengan cakupan media yang terbatas. Selain itu, media yang digunakan juga terbatas pada mata pelajaran IPAS saja. Kondisi ini membuat temuan pengabdian belum mampu merepresentasikan secara menyeluruh variasi konteks pembelajaran di sekolah dasar lainnya. Selain itu, evaluasi yang dilakukan masih berpusat pada respon guru dan siswa melalui angket, sehingga belum dapat sepenuhnya menggambarkan pengaruh jangka panjang terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Sebagai saran terhadap kegiatan selanjutnya, program pengabdian ini sebaiknya diperluas ke lebih banyak sekolah dengan memanfaatkan ragam media berbasis budaya dan digital yang lebih bervariasi, serta pada banyak mata pelajaran. Evaluasi juga perlu dilakukan secara lebih mendalam, misalnya dengan menilai pengaruhnya terhadap capaian belajar serta keterampilan abad ke-21 siswa. Selain itu, kolaborasi lintas sekolah diharapkan mampu memperkuat penerapan media berbasis budaya dan digital sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih signifikan bagi peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar secara luas.

Daftar Pustaka

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Aini, S. d, Subaidi, A., Tafrilyanto, C. F., Surahmi, E., Nisa, K., & Saleh, B. (2022). Pendampingan Pembuatan Modul Pembelajaran Digital Bagi Guru SD Negeri Bugih 1 Pamekasan. *D'edukasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2).
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215-222.
- Arifin, Z., Surindra, B., Irmayanti, Afandi, T. Y., Lukiani, E. R. M., & Prastyaningtyas, E. W. (2022). Pendampingan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Optimalisasi Pembelajaran. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 486–496.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N. ., Fitri, A. ., Fajar, M. ., & Astuti, P. . (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Ausubel. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer Science+Business.
- Efendi, M. Y., Fathoni, M. I. A., & Yulia, N. M. (2024). Pembedayaan KKG SD dalam Meningkatkan Mutu Proses Pembelajaran melalui Pelatihan Pendidikan Metaverse. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(4), 852–860.
- Firmansah, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2).
- Fitriyyah, N. F., Huda, C., Solikhin, R., & Sulianto, J. (2024). Penerapan Media Nusacard Berbasis Keberagaman untuk Meningkatkan Literasi Budaya Kelas IV. *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(3).
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. ., & Ramdhani, M. . (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1).
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa terhadap Matematika melalui Joyful Learning. *Istiqomah, U., & Prihatnani, E*, 8(3), 471–482.
- Kanthed, D. B., Soni, D. A., Dive, D. K., & Sharma, P. A. (2024). The Role Of Media In Education: A Comprehensive Review. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(3), 2533–2536.

-
- Khasanah, L. A. I. U., Kharisma, A. I., Hidayah, R., & Fitria, N. A. (2024). Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(2), 707–711.
- Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59.
- Marhadi, H., Fernandes, F. R., Huwaida, S. S., Wanda, Rahmi, A., Elvagen, M. A., & Simanjuntak, D. A. (2022). Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Budaya Lokal Kuantan Singingi Bagi Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Benai. *KALNDRA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 142–147.
- Mujiono. (2020). Joyful Learning untuk Peningkatan Prestasi Belajar Aljabar Kelas SMP Negeri 1 Wonomerto. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(1).
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2).
- Nursidiq, A. P., & Batubara, H. H. (2022). Pengalaman Guru Sekolah Dasar dalam Menggunakan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5).
- Pamungkas, W. ., & Koeswanti, H. . (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*.
- Praharsini, A., & Ahsani, E. (2023). Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Puzzle Game Berbasis Eksperimen: Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA. *FASHLUNA*, 4(1), 25–39.
- Restu, I., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. ., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215.
- Rohim, A., & Wardani, I. S. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humoniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101.
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Science*, 2(2), 65–73.
- Singh, S. (2014). Creating a Joyful Learning Environment at Primary Level. *SPIJE*, 4(1), 10–14.
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1), 121–141.
- Supriyono, S. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Teapon, N., & Sulasmono, B. . (2023). Development of Smartphone-Based Mathematics Learning Media: Systematic Literature Review (SLR). *Proceedings of the 2023 7th International Conference on Education and E-Learning*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. . (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar.
- Wali, M., Lina, V. B., Rando, A. R., & Pali, A. (2024). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar Inpres Ende 7 Kabupaten Ende. *Community Development Jurnal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 954–960.
- Waterworth, P. . (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 3(2), 109–116.
- Widyawulandari, R., ., S., & Indriayu, M. (2019). Implementation of Joyful Learning Approach in Providing Learning Motivation for Elementary School Student. *Proceedings of the International Conference on Science, Technology, Education, Arts, Culture and Humanity - "Interdisciplinary Challenges for Humanity Education in Digital Era" (STEACH 2018)*.
- Wiranata, R. R. S., & Citraningsih, D. (2024). Pendampingan Penggunaan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Skill Guru dalam Mengembangkan Media Ajar Di MTS Negeri 4 Oku Timur Sumatera Selatan. *Community Development Jurnal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 998–1006.
- Yulistina, N., Rahmi, U., Eldarni, & Yusri, M. A. K. (2024). Evaluasi Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Powtoon Bagi Guru SD Muhammadiyah Berok Menggunakan Model CIPP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4786–4793.
-