

Pembelajaran Etnopedagogi Berbasis Digital di Sekolah Dasar di Desa Terunyan

I Wayan Meter¹, I Gede Suwardika², I Kadek Masakazu³, I Ketut Suar Adnyana⁴, Putu Ronny Angga Mahendra⁵

¹ Universitas Terbuka, Indonesia; wayan@ecampus.ut.ac.id

² Universitas Terbuka, Indonesia; isuwardika@ecampus.ut.ac.id

³ Universitas Terbuka, Indonesia; kadek.masakazu@ecampus.ut.ac.id

⁴ Universitas Dwijendra, Indonesia; suara6382@gmail.com

⁵ Universitas Dwijendra, Indonesia; puturonny87@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Ethnopedagogical Learning;
Digital Learning;
Terunyan Village

Article history:

Received 2021-08-14

Revised 2021-11-12

Accepted 2022-01-17

ABSTRACT

Terunyan Village by integrating local culture with digital technology. This service activity answers the challenge of limited access to interesting learning resources by developing a digital ethnopedagogy model for elementary schools. The main activities include training in digital content creation for teachers and students, the development of interactive digital learning materials based on local cultural values, and the facilitation of the use of these materials in the classroom. The project also focuses on strengthening technology infrastructure in schools and empowering community participation. The results include increased student involvement, increased digital literacy, and the creation of innovative digital resources for cultural preservation. This community service activity shows the potential of digital ethnopedagogy to improve education while preserving local culture in the community in Terunyan Village.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

I Wayan Meter

Universitas Terbuka, Indonesia; wayan@ecampus.ut.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh pentingnya perpaduan antara pelestarian budaya lokal dan pemanfaatan teknologi modern dalam pengembangan pendidikan saat ini. Desa Terunyan, sebagai salah satu desa adat di Bali yang kaya akan nilai budaya dan tradisi, menyimpan kekayaan warisan budaya yang perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi muda sejak dini.

Etnopedagogi, sebagai pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran, merupakan salah satu upaya yang efektif dalam menjaga kelestarian budaya sambil meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Namun, implementasi etnopedagogi saat ini masih terbatas karena kurangnya media dan sumber belajar yang menarik serta akses terhadap teknologi yang memadai di daerah tersebut. Di sinilah peran teknologi digital sebagai media inovatif dan interaktif menjadi solusi yang tepat.

Ketersediaan teknologi saat ini membuka peluang besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis budaya lokal yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Penggunaan media digital dalam pembelajaran etnopedagogi dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap budaya lokal, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang relevan dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam penerapan pembelajaran yang menggabungkan nilai budaya lokal dengan teknologi digital, khususnya di tingkat Sekolah Dasar di Desa Terunyan. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran berbasis etnopedagogi digital yang mampu mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di desa tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan dan mengembangkan pembelajaran Etnopedagogi berbasis digital di sekolah dasar di Desa Terunyan. Tujuan utamanya adalah untuk melestarikan budaya lokal sekaligus meningkatkan kompetensi belajar siswa melalui pendekatan inovatif yang memanfaatkan teknologi digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif, melibatkan tim dosen, mahasiswa, guru-guru, siswa, dan masyarakat Desa Terunyan. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan:

Metode Pelaksanaan:

Tahap Persiapan

1. Studi Tinjauan Lapangan: Melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi di SDN 1 dan SDN 2 Terunyan. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Februari hingga Maret 2025.
2. Analisis Hasil Studi Lapangan: Menganalisis data yang diperoleh dari studi lapangan untuk merumuskan program kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi sekolah. Analisis dilakukan pada bulan April 2025.
3. Penyusunan Kurikulum Pembelajaran Etnopedagogi Berbasis Digital: Merancang kurikulum yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam pembelajaran digital. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Mei hingga Juli 2025.

Tahap Pelaksanaan

1. Pelatihan Teknologi Digital bagi Guru: Memberikan pelatihan intensif kepada guru-guru tentang penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk pembuatan konten digital (video, animasi, infografis, dll.). Pelatihan dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2025.
2. Pengembangan Materi Digital: Tim pengabdian bersama guru-guru mengembangkan materi pembelajaran digital berbasis budaya lokal, seperti video dokumenter tentang tradisi, animasi cerita rakyat, dan aplikasi permainan edukatif.
3. Pendampingan Implementasi Pembelajaran Etnopedagogi Berbasis Digital: Tim pengabdian mendampingi guru-guru dalam mengimplementasikan materi digital di kelas. Pendampingan dilakukan secara berkala untuk memastikan materi digunakan secara efektif dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2025.
4. Sosialisasi dan Pendampingan Siswa: Tim pengabdian memberikan sosialisasi kepada siswa tentang penggunaan media digital yang aman dan bertanggung jawab. Pendampingan diberikan kepada siswa dalam mengakses dan menggunakan materi pembelajaran digital.

Tahap Monitoring dan Evaluasi

1. Monitoring: Melakukan pemantauan secara berkala terhadap pelaksanaan kegiatan, mengumpulkan data tentang partisipasi siswa, efektivitas materi pembelajaran, dan dampak kegiatan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan, mengidentifikasi keberhasilan dan tantangan, serta merumuskan rekomendasi untuk perbaikan program selanjutnya.

Tahap Pelaporan

1. Penyusunan Laporan Akhir: Menyusun laporan akhir yang mendokumentasikan seluruh kegiatan, hasil, dan evaluasi program. Laporan akhir disusun pada bulan Agustus 2025.
2. Pengajuan HKI dan Artikel Ilmiah: Mengajukan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas materi pembelajaran digital yang dihasilkan dan menyusun artikel ilmiah untuk dipublikasikan dalam jurnal pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah menghasilkan beberapa capaian signifikan dalam penerapan pembelajaran etnopedagogi berbasis digital di Sekolah Dasar di Desa Terunyan.

1. Pelatihan Teknologi dan Budaya:

Telah terlaksana pelatihan teknologi dan budaya bagi guru-guru di SDN 1 dan SDN 2 Terunyan. Pelatihan ini mencakup pengenalan dan pemanfaatan berbagai aplikasi dan platform digital untuk membuat materi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan budaya lokal. Melalui pelatihan ini, guru-guru memperoleh keterampilan dalam membuat video pembelajaran, animasi, infografis, dan materi presentasi yang menarik.

2. Pengembangan Materi Digital:

Tim pengabdian, bersama dengan guru-guru, telah menghasilkan sejumlah materi digital yang berbasis budaya Desa Terunyan. Materi-materi ini mencakup video dokumenter tentang tradisi dan upacara adat, animasi cerita rakyat, serta aplikasi permainan edukatif yang memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada siswa. Materi-materi ini telah diunggah ke platform digital yang mudah diakses oleh siswa dan guru.

3. Penerapan Pembelajaran Digital di Kelas:

Materi digital yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Guru-guru menggunakan materi ini sebagai pelengkap materi ajar konvensional. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi dalam belajar ketika materi pembelajaran disajikan dalam format digital yang menarik. Diskusi kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

4. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar:

Penggunaan media digital yang inovatif telah terbukti meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengerjakan tugas. Mereka juga lebih tertarik untuk mempelajari budaya lokal mereka sendiri. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan budaya.

5. Peningkatan Pemahaman Budaya Lokal:

Melalui materi digital yang berbasis budaya lokal, siswa menjadi lebih memahami dan menghargai nilai-nilai budaya mereka sendiri. Mereka menjadi lebih mengenal tradisi, upacara adat, dan cerita rakyat yang ada di Desa Terunyan. Hal ini membantu menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya sendiri.

Pembahasan

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pembelajaran etnopedagogi berbasis digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan melestarikan budaya lokal di Desa Terunyan. Pelatihan teknologi dan budaya telah membekali guru-guru dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan materi pembelajaran digital yang inovatif. Materi digital yang telah dikembangkan telah berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan pembelajaran digital di kelas telah menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan pengabdian ini juga memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Terunyan. Masyarakat menjadi lebih sadar akan pentingnya melestarikan budaya lokal. Mereka juga menjadi lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan. Keterlibatan masyarakat dalam kegiatan ini membantu menumbuhkan rasa memiliki terhadap program ini.

Meskipun kegiatan ini telah berjalan dengan sukses, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet di beberapa wilayah Desa Terunyan. Untuk mengatasi tantangan ini, tim pengabdian berencana untuk mengembangkan materi pembelajaran yang dapat diakses secara offline. Selain itu, tim pengabdian juga berencana untuk memperluas cakupan kegiatan ini ke desa-desa lain di Kabupaten Bangli.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan melestarikan budaya lokal di Desa Terunyan melalui penerapan pembelajaran etnopedagogi berbasis digital. Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru telah meningkatkan kompetensi mereka dalam membuat dan menggunakan materi pembelajaran digital yang inovatif. Pengembangan materi digital berbasis budaya lokal telah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memperdalam pemahaman mereka tentang budaya sendiri. Penerapan pembelajaran digital di kelas telah menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kegiatan ini juga telah memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Terunyan, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal dan membuka wawasan tentang pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran etnopedagogi berbasis digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan melestarikan budaya lokal di komunitas pedesaan seperti Desa Terunyan. Program ini dapat menjadi model bagi desa-desa lain yang memiliki kekayaan budaya serupa. Untuk keberlanjutan program, diperlukan upaya lanjutan seperti perbaikan infrastruktur teknologi, pelatihan berkelanjutan bagi guru-guru, dan perluasan cakupan program ke desa-desa lain. Semoga hasil dan pengalaman dari kegiatan ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis budaya di berbagai daerah lain.

REFERENSI

- Adnyana, IKS. (2018). Sikap Bahasa Guyub Tutar Bahasa Bali Dialek Trunyan. *Jurnal Tutar* 4(1), 9-19.
- Aridiantari, Putu, dkk. (2020) Eksistensi Tradisi dan Budaya Masyarakat Bali Aga pada Era Globalisasi di Desa Trunyan. *Ganesha Civic Education Journal*. (2) 2.
- Cheung, R. H. P. (2016). The challenge of developing creativity in a Chinese context: the effectiveness of adapting Western creative pedagogy to inform creative practice. *Pedagogy, Culture & Society*, 24(1), 141–160.
- Craft, A. (2014). Wise Humanising Creativity: a goal for inclusive education. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1), 3–15.
- Craft, A., Cremin, T., Hay, P., & Clack, J. (2014). Creative primary schools: developing and maintaining pedagogy for creativity. *Ethnography and Education*, 9(1), 16– 34.

- Craft, A., Hall, E., & Costello, R. (2014). Passion: Engine of creative teaching in an English university? *Thinking Skills and Creativity*, 13, 91–105.
- Craft, A., McConnon, L., & Matthews, A. (2012). Child-initiated play and professional creativity: Enabling four-year-olds' possibility thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 7(1), 48–61
- Cremin, T. (2016). *Introduction--Creativity and creative pedagogies: Exploring challenges, possibilities and potential*. Routledge.
- Cremin, T., & Chappell, K. (2021). Creative pedagogies: A systematic review. *Research Papers in Education*, 36(3), 299–331.
- Cremin, T., Glauert, E., Craft, A., Compton, A., & Stylianidou, F. (2018). Creative little scientists: Exploring pedagogical synergies between inquiry based and creative approaches in early years science. In *Creativity and Creative Pedagogies in the Early and Primary Years* (pp. 45–60). Routledge
- Dezuanni, M., & Jetnikoff, A. (2011). Creative pedagogies and the contemporary school classroom. *The Routledge International Handbook of Creative Learning*, 264–271.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fairclough, N. 1989. *Language and Power*. London and New York: Longman.
- Fairclough, N. 1992. *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polite Press.
- Gl\uaveanu, V. P., Sierra, Z., & Tanggaard, L. (2015). Widening our understanding of creative pedagogy: A North--South dialogue. *Education 3-13*, 43(4), 360–370.
- Harris, A., & De Bruin, L. (2018). An international study of creative pedagogies in practice in secondary schools: Toward a creative ecology. *Journal of Curriculum and Pedagogy*, 15(2), 215–235.
- Harris, A., & Lemon, A. (2012). Bodies that shatter: Creativity, culture and the new pedagogical imaginary. *Pedagogy, Culture & Society*, 20(3), 413–433.
- Lin, Y. (2010). Drama and possibility thinking--Taiwanese pupils' perspectives regarding creative pedagogy in drama. *Thinking Skills and Creativity*, 5(3), 108– 119.
- Lin, Y. S. (2011). Fostering creativity through education--a conceptual framework of creative pedagogy. *Creative Education*, 2(03), 149.
- Lin, Y. (2014). A third space for dialogues on creative pedagogy: Where hybridity becomes possible. *Thinking Skills and Creativity*, 13, 43–56.
- Purfitasaria, Septi,dkk. 2019. *Digital Pedagogy sebagai Pendekatan Pembelajaran di Era Industri 4.0*. Seminar Nasional Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang.
- Selkrig, M., & Keamy, K. (2017). Creative pedagogy: a case for teachers' creative learning being at the centre. *Teaching Education*, 28(3), 317–332.
- Thompson, J. B.1984. *Analisis Ideologi: Kritik Wacana Ideologi-Ideologi Dunia*.(Haqqul Yaqin dkk.,Pentj).Yogyakarta:IRCiSoD.
- William, R, 1986. *Ideology and Communicatin Theory*. Dalam Brenda Dervins et al.editor. *Rethinking Communication: Paradigm Issues*. Newbury Park: Sage Publication.

