

Original Research Paper

Penguatan Media Digital dan Pengembangan Strategi Intelektual Melalui Kegiatan Interaktif Bernuansa Budaya Lokal Di Yayasan Amara Bhawana Sastra

I Nyoman Bagus Pramatha¹, Komang Hari Santhi Dewi², Wayan Andrika Putra³, I Kadek Sandy Dwiarta Putra⁴, Mario Antonius Seda Mbei⁵, I Gede Angga Bagus Aditya⁶, Ni Made Tara Dwitya Putri⁷, Ni Putu Anggi Amelia Ardan⁸

¹Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

²Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

³Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁴Program Studi Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁵Program Studi Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁶Program Studi Sistem Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁷Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

⁸Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v9i2.14456>

Citation: Pamartha, I. N. B., Dewi, K. H. S., Putra, W. A., Putra, I. K. S. D., Mbei, M. A. S., Aditya, I. G. A. B., Putri, N. M. T., & Ardan, N. P. A. A. (2026). Penguatan Media Digital dan Pengembangan Strategi Intelektual Melalui Kegiatan Interaktif Bernuansa Budaya Lokal Di Yayasan Amara Bhawana Sastra. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 9(2)

Article history

Received: 24 Maret 2026

Revised: 20 Juni 2026

Accepted: 26 Juni 2026

*Corresponding Author: I Nyoman Bagus Pramatha, Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Indonesia;
Email: pramatha.bagus@gmail.com

Abstract: This community service program aims to strengthen digital media integration and enhance pedagogical competencies among teachers at the Amara Bhawana Sastra Foundation in Bangli, Bali. The program was initiated to address two critical gaps identified through preliminary observations: the absence of a professional institutional website for donor outreach and limited teacher proficiency in utilizing culture-based instructional media. The intervention involved a dual-faceted approach: the development of an official website and intensive training on the "DAKOGI" (**Dakon Geometri**)—an instructional tool based on traditional games. The training was conducted as an intensive eight-hour workshop with a 100% participation rate from the foundation's teaching staff. Data were collected using pre-test and post-test instruments to measure competency shifts. Results indicated a significant improvement in teacher proficiency, with the average score rising from **43.3 (Poor Category)** to **95.6 (Excellent Category)**. This improvement is further validated by a normalized gain score of **0.93**, signifying high effectiveness. Post-training evaluations showed that 100% of participants mastered the integration of DAKOGI into lesson plans and active learning facilitation, while 95% successfully mastered game-based assessment techniques. This program demonstrates that integrating local cultural wisdom into modern pedagogical tools effectively revitalizes teacher capacity and broadens the institutional reach of social-educational foundations.

Keywords: Teacher Competency; DAKOGI; Local Culture; Instructional Media; Digital Presence; Community Service

Pendahuluan

Melihat kondisi di tengah masyarakat di mana banyak permasalahan ketidaksetaraan sosial telah muncul, termasuk di bidang pendidikan. Penyelenggaraan lembaga

pendidikan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan generasi masa depan yang cerdas. Negara sangat membutuhkan kader generasi yang berkualitas [1]. Banyak bimbingan belajar berbayar yang tidak dapat dijangkau oleh

sebagian masyarakat, terutama komunitas ekonomi menengah ke bawah.

Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam tingkat kemampuan untuk mendapatkan pendidikan yang layak antara anak-anak dari kalangan ekonomi menengah ke atas dengan anak-anak yang kurang beruntung secara ekonomi. Selain itu, terjadi penurunan sikap yang baik, kejujuran, dan karakter yang berbudi luhur pada anak-anak saat ini, di mana mereka sering kali tidak menghormati orang tua di rumah atau guru di sekolah. Dari fenomena ini, muncul inisiatif dari Yayasan Amara Bhawana Sastra (ABSA) untuk memfasilitasi siswa yang kurang beruntung secara ekonomi agar dapat memperoleh pelajaran tambahan dan mampu membentuk karakter anak yang lebih baik, seperti kejujuran, tanggung jawab, nasionalisme, kemandirian, spiritual, kemanusiaan, demokrasi, toleran, percaya diri, bermoral baik, berbudaya baik, terutama budaya luhur masyarakat Bali.

Hal ini sesuai dengan pendapat Zubairi [2] pendidikan juga dapat diartikan sebagai salah satu usaha untuk membina dan mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia jasmani dan rohani agar menjadi manusia yang berkepribadian, harus berlangsung secara bertahap. Dengan kata lain, terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individu, sosial dan sebagai manusia bertuhan hanya dapat tercapai apabila berlangsung proses menuju ke arah akhir pertumbuhan dan perkembangannya sampai kepada titik optimal kemampuannya.

Yayasan yang berlokasi di Banjar Susut Kaja, Desa Susut, Kabupaten Bangli ini adalah mitra pengabdian yang memiliki fokus utama pada bidang pendidikan, sosial, adat, dan budaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan

pendiri yayasan diperoleh informasi bahwa target bantuan edukasi dan sosial selama ini hanya menysasar anak yatim piatu, pelajar/siswa dari kalangan masyarakat ekonomi menengah ke bawah, siswa dengan keterlambatan belajar, lansia, penyandang disabilitas, dan korban bencana alam.

Adapun dana hasil sumbangan dari masyarakat (donatur) selama ini langsung diberikan kepada penerima dan tidak melalui keuangan yayasan. Yayasan ABSA selama ini menunjukkan komitmen yang kuat dalam melestarikan kearifan lokal, terutama melalui pengajaran dan memberikan literasi dasar. Saat ini, kegiatan yayasan masih berjalan secara mandiri dan sebagian besar berpusat di fasilitas sementara (rumah pendiri/relawan). Kekuatan utama yayasan terletak pada dedikasi tim relawan pengajar, termasuk para pensiunan guru. Namun, kondisi ini membawa tantangan berupa keterbatasan fasilitas fisik dan kebutuhan mendesak akan efisiensi operasional dalam menghadapi keterbatasan anggaran.

Yayasan ABSA memiliki potensi yang besar dalam konten (budaya lokal), tetapi lemah dalam pemanfaatan media untuk proses belajar mengajar dan promosi. Metode pembelajaran masih dominan konvensional, dan dokumentasi/ arsip materi kurang terstruktur secara digital. Meskipun Yayasan ABSA memiliki asset berharga berupa komitmen relawan, yayasan menghadapi tantangan serius dalam hal visibilitas dan akuntabilitas digital. Kegiatan edukasi dan sosial yang inspiratif hanya terekam secara lokal. Kesenjangan ini membatasi jangkauan yayasan untuk menarik dukungan donator, relawan, dan peserta didik baru, serta mempersulit diseminasi materi budaya lokal kepada generasi muda yang sudah akrab dengan teknologi.

Profil dari sebuah lembaga merupakan gambaran mengenai sejarah, status saat ini, dan tujuan masa depan dari sebuah lembaga masyarakat, yang mana jika diterapkan pada organisasi atau yayasan akan membuat para donatur lebih yakin mengenai keberadaan yayasan[3]. Menurut [4] dengan adanya teknologi, maka kebutuhan akan informasi menjadi kebutuhan yang sangat diperlukan dan sangat kompleks. Untuk memberikan informasi yang baik dan kompleks terkait bagaimana kondisi atau situasi yang berlangsung di suatu organisasi atau perusahaan dalam mendukung mengolah data yang sesuai dengan kebutuhan organisasi atau perusahaan diperlukan penerapan sistem informasi. Sistem informasi yang dapat didefinisikan secara teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi [5].

Fokus Yayasan ABSA pada budi pekerti dan budaya lokal memerlukan metode pengajaran yang inovatif agar tetap relevan bagi generasi muda. Metode konvensional lebih beresiko membuat materi terasa kaku dan membosankan daripada berbantuan alat peraga/media pembelajaran[6]. Dengan demikian, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar siswa pun dibutuhkan bahan ajar dengan prinsip pembelajaran harus memanfaatkan dunia disekitarnya[7]. Implikasinya, guru juga harus mampu mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa[8]. Berdasarkan analisis situasi menunjukkan bahwa Yayasan ABSA juga perlu meningkatkan strategi intelektual siswa, yaitu

kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, dan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan fasilitas yang belum mendukung kegiatan belajar yang interaktif dan belum sesuai dengan lingkungan sekitar siswa.

Sebagai yayasan yang juga bergerak di bidang sosial, Yayasan ABSA juga perlu mengintegrasikan isu-isu budaya lingkungan praktis ke dalam kegiatan edukasinya. Isu budaya khususnya adalah masalah nyata di Bali yang dapat dijadikan sarana pendidikan karakter dan potensi ekonomi pendukung. Permasalahan terlupakannya budaya permainan tradisional telah menjadi isu lokal yang mendesak ditengah meningkatnya gempuran teknologi dan aktivitas manusia [9].

Fenomena ini tidak hanya sekadar hilangnya kegiatan fisik, melainkan sebuah ancaman serius terhadap warisan pengetahuan dan kearifan lokal bangsa. Bagi Yayasan ABSA, tantangan ini sangat relevan karena permainan tradisional merupakan medium otentik yang menyimpan kekayaan naratif, filosofi, dan nilai-nilai luhur yang diturunkan secara turun-temurun. Ketika permainan ini terlupakan, yang ikut menghilang adalah jejak-jejak sastra lisan, lagu-lagu rakyat, dan etika sosial yang terkandung di dalamnya, sehingga berpotensi memutus mata rantai transmisi budaya kepada generasi muda.

Upaya ini harus difokuskan pada penggalian kembali cerita (narasi) dan nilai (filosofi) dari setiap permainan, kemudian mengemasnya kembali melalui pendekatan yang lebih kontemporer, seperti melalui literasi, publikasi sastra anak, dan program edukasi berbasis permainan tradisional. Dengan cara ini, permainan tradisional tidak hanya sekadar diingat sebagai aktivitas masa lalu, tetapi dihidupkan kembali sebagai sumber inspirasi dan materi pendidikan

karakter yang kuat, demi menjaga keberlanjutan identitas budaya lokal.

Berdasarkan pemaparan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa kedepan program pengabdian ini merupakan paket intervensi teknologi inovatif yang bersifat holistik. Program pengabdian masyarakat ini akan berkontribusi untuk mengatasi kelemahan yayasan di bidang digitalisasi dan promosi sekaligus memberikan solusi inovatif dalam metodologi pengajaran berbasis budaya lokal. Disamping itu, juga memberdayakan Yayasan ABSA agar dapat menjalankan misi edukasi dan pelestarian budaya secara lebih efektif, berkelanjutan, dan berjangkauan luas.

Metode



Gambar 3 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis melalui serangkaian tahapan yang terintegrasi. Tujuannya adalah untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan mitra dengan mengedepankan pendekatan partisipatif, edukatif, dan aplikatif. Dari tahapan di atas dapat dideskripsikan tujuh tahapan metode pelaksanaan sebagai berikut:

1. Tahap Penyuluhan

Kegiatan dimulai dengan penyuluhan yang berfungsi memberikan pemahaman awal tentang pentingnya inovasi, pemanfaatan teknologi digital, serta pelestarian budaya lokal dalam menyelesaikan persoalan mitra. Dalam tahap ini, mitra diperkenalkan dengan konsep program secara menyeluruh, mulai dari jadwal kegiatan, manfaat pelatihan, dan urgensi profil digital yayasan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak bersifat satu arah, melainkan dialogis dan interaktif.

2. Tahap Pendidikan

Setelah memperoleh gambaran umum, kegiatan dilanjutkan dengan pendidikan yang lebih terstruktur. Tujuan dari tahap ini adalah memberikan dasar pengetahuan teoritis yang kuat sebelum memasuki praktik. Dalam sesi ini, Bapak I Nyoman Bagus Pramatha menjelaskan filosofi dan prinsip penggunaan “DAKOGI”, termasuk bagaimana media tersebut dapat mendukung pembelajaran yang kontekstual. Bapak Wayan Andrika Putera memberikan materi tentang desain dan struktur dasar *website*, pengelolaan domain, serta pentingnya konten yang relevan. Ibu Komang Hari Santhi Dewi mendidik mitra tentang strategi pembuatan RPP dan silabus bernuansa budaya lokal, serta cara membuat skenario pembelajarannya agar lebih menarik. Tahap pendidikan ini dilaksanakan dalam bentuk kelas intensif, di mana mitra tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga didorong untuk mencatat, bertanya, dan mendiskusikan gagasan yang muncul. Dengan cara ini, mitra dipersiapkan untuk

mampu memahami landasan sebelum beranjak ke tahapan praktik.

3. Tahap Pelatihan

Setelah pengetahuan diperoleh, tahap berikutnya adalah pelatihan yang lebih menekankan pada keterampilan praktis. Pada tahap ini, mitra diajak untuk mempraktikkan secara langsung apa yang telah mereka pelajari. Bapak I Nyoman Bagus Pramatha memberikan pelatihan pembuatan media “DAKOI” mulai dari persiapan bahan, proses pembuatan, hingga simulasi penggunaannya dalam pembelajaran. Pelatihan ini menekankan pada kreativitas dan kemampuan mengadaptasi media sesuai kebutuhan. Bapak Wayan Andrika Putera mendampingi mitra membuat *website* profil yayasan. Mitra dilatih menyusun struktur halaman, mengunggah konten, menambahkan foto, serta mempublikasikan *website* hingga dapat diakses secara umum. Ibu Komang Hari Santhi Dewi mengajarkan cara menyusun indikator, KD, tujuan pembelajaran, pengembangan materi hingga rubrik penilaian, mulai dari pembuatan RPP dan Silabus, desain soal dengan acuan taksonomi Bloom. Pelatihan ini bersifat aplikatif dan partisipatif, sehingga mitra memiliki kesempatan besar untuk berlatih sambil didampingi oleh tim pengusul.

4. Tahap Percontohan

Setelah pelatihan, dilakukan percontohan untuk melihat sejauh mana mitra mampu melaksanakan secara mandiri. Media “DAKOI” dicoba dalam simulasi pembelajaran bersama anak-anak, sedangkan *website* yayasan diuji coba dengan menampilkan profil organisasi

secara daring. Dalam percontohan ini, para pengusul berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan dan masukan. Mitra berperan aktif sebagai pelaksana utama, sementara pengusul hanya membantu mengoreksi atau memberikan solusi terhadap kendala yang muncul. Dengan cara ini, mitra mendapatkan pengalaman langsung sekaligus umpan balik untuk perbaikan.

5. Tahap Rancang Bangun

Hasil percontohan kemudian disempurnakan dalam tahap rancang bangun. Media “DAKOI” diperbaiki berdasarkan pengalaman percontohan, sehingga lebih mudah digunakan. *Website* yayasan difinalisasi dengan tampilan yang lebih profesional dan responsif. Tahap ini bertujuan memastikan bahwa hasil akhir benar-benar siap digunakan dan sesuai dengan kebutuhan mitra, serta dapat dijalankan melalui evaluasi terukur.

6. Tahap Serah Terima

Tahap serah terima dilakukan setelah rancang bangun selesai. Media “DAKOI” hasil pengembangan diserahkan kepada mitra untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Website* Yayasan ABSA yang telah selesai dibangun diserahkan bersama akun aksesnya. Serah terima ini tidak hanya bersifat simbolis, melainkan juga memastikan bahwa mitra memahami cara menggunakan, memelihara, dan mengembangkan hasil-hasil program.

7. Tahap Pendampingan

Pendampingan menjadi tahap akhir sekaligus kunci keberlanjutan program. Para pengusul tetap memberikan

bimbingan, meskipun dalam porsi yang lebih terbatas. Bapak I Nyoman Bagus Pramatha mendampingi penggunaan “DAKOI” dalam kegiatan belajar agar benar-benar dimanfaatkan secara optimal. Bapak Wayan Andrika Putera membantu pemeliharaan teknis *website* apabila terjadi kendala. Ibu Komang hari Santhi Dewi memberikan arahan mengenai strategi pembuatan RPP dan Silabus dan memantau konsistensi dalam penerapannya. Pendampingan ini memastikan mitra memiliki rasa percaya diri, keterampilan, dan kebiasaan baru dalam mengelola hasil program sehingga dapat berjalan mandiri secara berkelanjutan.

Hasil dan Pembahasan

Peran kepakaran dosen dan bidang ilmu mahasiswa sangat berperan penting dalam kegiatan pengabdian ini. Pada laporan kemajuan ini hanya akan dibahas mengenai kegiatan strategi intelektual bernuansa budaya lokal dari sisi penguatan media digital dan juga strategi pengembangan media pembelajarannya. Berikut merupakan tabel realisasi kegiatan sampai dengan tahap evaluasi yang dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2026.

1. Tahap Penyuluhan

Kegiatan dimulai dengan penyuluhan yang berfungsi memberikan pemahaman awal tentang pentingnya inovasi, pemanfaatan teknologi digital, serta pelestarian budaya lokal dalam menyelesaikan persoalan mitra. Dalam tahap ini, mitra diperkenalkan dengan konsep program secara menyeluruh, mulai dari jadwal kegiatan, manfaat pelatihan, dan urgensi profil digital yayasan. Dengan demikian, kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini tidak bersifat satu arah, melainkan dialogis dan interaktif.

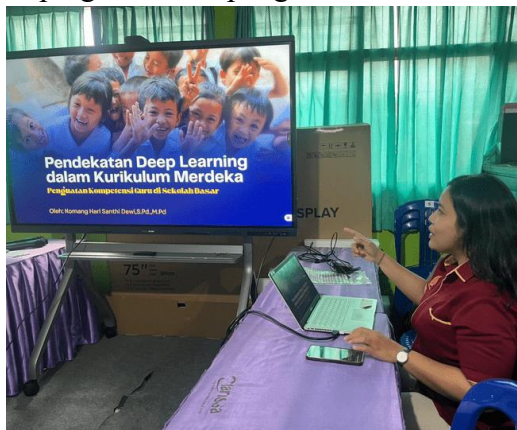


Gambar 4 Sambutan Ketua Yayasan ABSA

2. Tahap Pendidikan dan Pelatihan

Tahap pendidikan dilaksanakan dalam bentuk kelas intensif, di mana mitra tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga didorong untuk mencatat, bertanya, dan mendiskusikan gagasan yang muncul. Dengan cara ini, mitra dipersiapkan untuk mampu memahami landasan sebelum beranjak ke tahapan praktik. Sedangkan tahap pelatihan ini bersifat aplikatif dan partisipatif, sehingga mitra memiliki

kesempatan besar untuk berlatih sambil didampingi oleh tim pengusul.



Gambar 5 Penyajian Narasumber 1

Ibu Komang Hari Santhi Dewi mendidik mitra tentang strategi pembuatan RPP dan silabus bernuansa budaya lokal, serta cara membuat skenario pembelajarannya agar lebih menarik. Saat pelatihan narasumber 1 mengajarkan cara menyusun indikator, KD, tujuan pembelajaran, pengembangan materi hingga rubrik penilaian, mulai dari pembuatan RPP dan Silabus, desain soal dengan acuan taksonomi Bloom.



Gambar 6 Penyajian Narasumber 2

Dalam sesi ini, Bapak I Nyoman Bagus Pramatha menjelaskan filosofi dan prinsip penggunaan “DAKOGI”, termasuk

bagaimana media tersebut dapat mendukung pembelajaran yang kontekstual. Kemudian memberikan pelatihan pembuatan media “DAKOGI” mulai dari persiapan bahan, proses pembuatan, hingga simulasi penggunaannya dalam pembelajaran. Pelatihan ini menekankan pada kreativitas dan kemampuan mengadaptasi media sesuai kebutuhan. Pada gambar 6 terlihat peserta begitu antusias dalam sesi diskusi. Peserta menceritakan pengalamannya selama mengajar di kelas yang selama ini sangat sulit membuat agar peserta didik bersemangat dan termotivasi untuk memecahkan suatu masalah dengan akalanya sendiri.



Gambar 7 Penyajian Narasumber 3

Bapak Wayan Andrika Putera memberikan materi tentang desain dan struktur dasar *website*, pengelolaan domain, serta pentingnya konten yang relevan. mendampingi mitra membuat *website* profil yayasan. Mitra dilatih menyusun struktur halaman, mengunggah konten, menambahkan foto, serta mempublikasikan *website* hingga dapat diakses secara umum.

3. Tahap Percontohan

Dalam percontohan ini, para pengusul berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan dan masukan. Mitra berperan aktif sebagai pelaksana utama, sementara pengusul hanya membantu mengoreksi atau memberikan solusi terhadap kendala yang muncul. Dengan cara ini, mitra mendapatkan pengalaman langsung sekaligus umpan balik untuk perbaikan.



Gambar 8 Percontohan Narasumber 1

Setelah mengajak peserta berdiskusi atau sharing terkait teori, maka selanjutnya diberikan penerapan contoh RPP dan LKS pembelajaran yang menerapkan strategi pembelajaran interaktif bernuansa budaya lokal. RPP: <https://url-shortener.me/9A0Q>
LKS: <https://url-shortener.me/9A16>



Gambar 9 Percontohan Narasumber 2

Dalam percontohan ini, dilakukan simulasi pembelajaran micro-teaching oleh tenaga pendidik. Hal ini penting sebelum tenaga pengajar memperaktekkan dalam situasi real. Adapun rangkuman petunjuk pedoman yang digunakan sebagai berikut: <https://url-shortener.me/9A39>



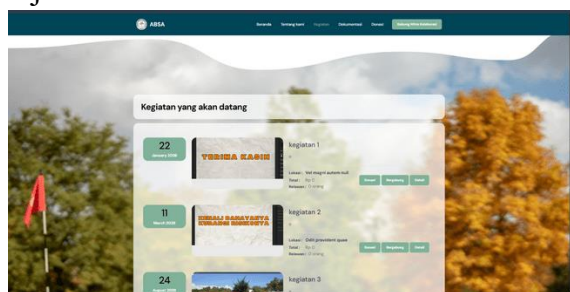
Gambar 10 Percontohan Narasumber 3

Pada tahap ini pemateri memberikan contoh website profil Yayasan yang sudah berhasil dirancang dan dibangun sesuai hasil diskusi dengan ketua Yayasan ABSA sebelum pelatihan dimulai.

<https://www.yayasanabsa.com/>

4. Tahap Evaluasi Rancang Bangun

Tahap ini bertujuan memastikan bahwa hasil akhir benar-benar siap digunakan dan sesuai dengan kebutuhan mitra, serta dapat dijalankan melalui evaluasi terukur.



Gambar 11 Tampilan Website Profil Yayasan



Gambar 12 Tampilan Media Pembelajaran

Data observasi pembelajaran menunjukkan bahwa: 100% peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan, 100% peserta aktif bertanya dan berdiskusi, 100% peserta dapat menggunakan media, dan rata-rata waktu fokus guru meningkat dari 25 menit menjadi 50 menit.

5. Serah Terima

Pada tahap ini ketua tim pengabdian Masyarakat sebelumnya sudah melakukan finalisasi luaran produk yang akan diberikan kepada Yayasan, di mana diantaranya:

- a. Media Digital berupa website yang sudah memiliki domain dan terhosting. Serta pedoman penggunaan website

sehingga dapat digunakan oleh staff yayasan kedepannya apabila ingin melakukan pengembangan website.

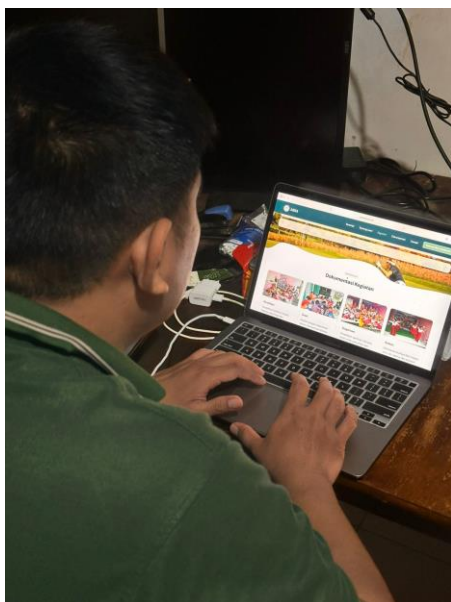
- b. Media Pembelajaran Interaktif Bernuansa Budaya Lokal yaitu "DAKOGI" yang dapat membantu pengajar diyayasan untuk membelajarkan KPK dan FPB. Tidak hanya itu, juga diberikan pedoman penggunaan media pembelajaran sebagai panduan bagi pengajar maupun peserta didik.



Gambar 13 Serah Terima Produk Pengabdian

6. Pendampingan

Proses pendampingan berjalan selama 2 minggu pasca pelatihan dan serah terima. Selama pendampingan media digital proses berjalan dengan baik. Website sudah dipublikasikan ke beberapa sosial media milik yayasan seperti Facebook dan Instagram. Staff juga sudah mulai terbiasa melakukan editing pada laman website, seperti mengisi foto-foto kegiatan yang telah berlangsung.



Gambar 14 Pendampingan Website

Sedangkan untuk pendampingan media pembelajaran “DAKOI” terlihat staff pengajar sudah mampu mempraktekkan disituasi belajar kelas. Hal ini membuktikan bahwa media “DAKOI” efektif digunakan oleh berbagai kalangan atau generasi.



Gambar 15 Pendampingan Media

Pengembangan dan Implementasi Website Yayasan

Website Yayasan Amara Bhawana Sastra telah berhasil dikembangkan dan diluncurkan dengan domain www.yayasanabsa.com. Website dikembangkan menggunakan platform WordPress dengan tema Astra yang dioptimasi untuk kecepatan dan responsivitas.

Struktur website terdiri dari 8 halaman utama: (1) Beranda dengan slideshow kegiatan dan sambutan ketua yayasan; (2) Tentang Kami memuat visi, misi, sejarah, dan struktur organisasi; (3) Program Kami menjelaskan berbagai program pendampingan yang dijalankan; (4) Anak Binaan menampilkan profil dan prestasi anak-anak (dengan tetap menjaga privasi); (5) Berita & Kegiatan untuk update terkini; (6) Galeri Foto dan Video; (7) Donasi & Kontak.

Pengembangan Media Pembelajaran DAKOI

Media pembelajaran DAKOI sebelumnya telah berhasil dikembangkan melalui 3 tahap iterasi desain.

Spesifikasi final media DAKOI: Papan permainan kayu jati berukuran 50 cm x 30 cm x 3 cm dengan finishing natural coating, 16 lubang dengan diameter 5 cm, 32 biji dakon akrilik warna-warni, 30 kartu soal KPK dan FPB, 20 kartu reward, 1 buku panduan untuk guru (24 halaman), dan 1 poster aturan permainan.

Hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan skor 88,5% (kategori sangat layak) dengan rincian: aspek desain visual 90%, aspek materi pembelajaran 87%, aspek kebermanfaatan 89%.

Implementasi dan Evaluasi Pembelajaran

Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata pemahaman media pembelajaran guru sebesar 58,3 (kategori cukup). Setelah 6 sesi

pembelajaran menggunakan DAKOGI, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 78,7 (kategori sangat baik) dengan gain score 0,49 (kategori sedang). Peningkatan tertinggi terjadi pada materi KPK dengan gain score 0,62.

Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat ini telah berhasil mengatasi dua permasalahan utama yang dihadapi Yayasan Amara Bhawana Sastra dengan 100% terlaksana.

1. Penguatan Media Digital: Melalui pengembangan website dan pelatihan pengelolaan, pengurus yayasan kini mampu berkomunikasi lebih efektif dengan donatur dan masyarakat luas.
2. Peningkatan Kompetensi Pengajar: Melalui pengembangan media DAKOGI dan pelatihan intensif, guru-guru kini memiliki keterampilan menggunakan media pembelajaran inovatif berbasis budaya lokal.

Kedua solusi ini diimplementasikan melalui pelatihan intensif yang efektif dan efisien, dengan hasil yang melampaui target yang ditetapkan.

Daftar Pustaka

- [1] N. Ulfa Safitri, "Pengabdian kepada Masyarakat: Membangun Generasi Muda yang Cerdas Ekonomi dan Berakhlak Islami di Yayasan Pendidikan Islam An-Nuur, 7 Ulu Darat Palembang."
- [2] Zubairi, "Meningkatkan Kesadaran Orang Tua Akan Pentingnya Pendidikan Masa Depan Anak di Lingkungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Abdi Cendikia Kutabumi," *ABDIMASTA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Asy-Syukriyyah Tangerang*, Jun. 2025, doi: 10.36769/abdimasta.v1i1.1017.
- [3] Ahmad Martani, Saripuddin M, and Nurul Ikhsan, "Rancang Bangun Website Company Profile Berbasis Framework Bootstrap dan Framework Codeigniter Pada Yayasan Khalifah Cendekia Mandiri," *Jurnal Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 6, pp. 2895–2912, Jun. 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i6.510.
- [4] G. Henry *et al.*, "Pengembangan Sistem Informasi Yayasan Pendidikan Anak Rumah Damai Development of The Information System for Yayasan Pendidikan Anak Rumah Damai," *J-Dinamika (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, vol. 10, no. 2, Aug. 2025, doi: 10.25047/j-dinamika.v10i2.6053.
- [5] A. N. Putri, S. Raharso, and S. N. Fujiasti, "Pengembangan Sistem Digital Inspeksi Utilitas dan Iklan Berbasis AppSheet," *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Apr. 2025.
- [6] I. N. B. Pramatha, K. hari S. Dewi, and W. A. Putra, "Pelatihan Media dan Strategi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, Mar. 2025.
- [7] I. Muslim, K. Karo, Y. M. Rangkuti, K. M. Gea, A. Landong, and I. Komputer, "Tekmulogi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pelatihan dan Pembimbingan Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Yayasan Nurul Hasaniah," 2021, doi: 10.17509/tmg.v3i2.61260.
- [8] P. Yıldız, R. Gürel, E. Bozkurt, İ. Elif Yetkin Özdemir, and İ. Elif Yetkin Özdemir, "Self- Regulation Of Novice Middle School Mathematics Teachers In The Preparation Process For Teaching," 2014.
- [9] MR, M. Husein, "Luntarnya Permainan Tradisional", *Aceh Anthropological Journal*, Volume 5, 1-5, April 2021.
- [10] Ela Nurlailah and Kiki Rizky Nova

- Wardani “Perancangan Website Sebagai Media Informasi dan Promosi Oleh-Oleh Khas Kota Pagaralam,” *JIPI | VOLUME*, vol. 8, no. 4, 2023, doi: 10.54443/sibatik.v4i9.3444.
- [11] T. N. Inayah and F. Harianto, “Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Penyebaran Informasi Kegiatan Di Yayasan Jamrud Biru”.
- [12] M. M. Juniyanto, O. A. Permata, and F. Z. Rahmanti, “Pembuatan Company Profile Yayasan Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kunjungan Digital Calon Donatur,” *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, vol. 8, no. 1, p. 590, Feb. 2024, doi: 10.31764/jmm.v8i1.19408.
- [13] S. Aflahani, Z. Zulham, and B. S. Hasugian, “Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Yayasan Ibnu Halim Medan,” *DEVICE: Journal Of Information System, Computer Science And Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 7–21, Jun. 2023, doi: 10.46576/device.v4i1.3436.
- [14] I. Nyoman Bagus Pramarta, K. Hari Santhi Dewi, and I. STIKOM Bali, “Improving Elementary Students’ Understanding of LCM and GCF Through a Traditional Dakon Game.”