Peningkatan Pemahaman Media Pembelajaran Guru Melalui Demonstrasi Desain *E-Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Dompu

Adiprasetio Prabowo[1)]*, Muh. Irfan[2)], Yully Muharyati[3)], Nur Islamiati[4)] , Swandi[5)]
[1,2,3,4]STKIP Al Amin Dompu, Dompu
Email coresponden author*: adiprasetio750@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMAN 1 Woja Kab. Dompu bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital (*e-booklet*) yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pemanfaatan kearifan lokal Dompu. Adapun peserta PkM sebanyak 20 orang guru sarjana pendidikan. PkM ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan pendekatan andragogi melalui lima tahapan diantaranya: persiapan, sosialisasi, demonstrasi dan praktik, pendampingan dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Rata-rata nilai pretest peserta meningkat dari 59,93 menjadi 85,53 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 25,60 poin. Selain meningkatnya pemahaman konseptual mengenai desain *e-booklet*, peserta juga mampu menghasilkan rancangan *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran secara lebih sistematis, menarik, dan kontekstual. Melalui kegiatan demonstrasi yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan, guru memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif. Dengan demikian, kegiatan PkM ini berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru sekaligus mendukung implementasi kurikulum merdeka melalui pemanfaatan kearifan lokal Dompu sebagai sumber belajar yang relevan dan bermakna bagi peserta didik.

Keywords: Peningkatan Pemahaman, Media Pembelajaran, *E-Booklet*, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk pada aspek pemanfaatan media pembelajaran. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kompetensi dalam memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman konsep, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas.

Pada sisi lainya, implementasi kurikulum merdeka memberikan ruang bagi satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, serta konteks sosial budaya setempat. Ketentuan tersebut ditegaskan dalam peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi nomor 13 tahun 2025 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang

pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Khususnya pada bagian prinsip kurikulum merdeka. Namun, pada praktiknya masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital maupun potensi budaya lokal sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang kontekstual sehingga peserta didik belum memperoleh pengalaman belajar yang dekat dengan lingkungan sosial dan budaya tempat mereka hidup.

Kabupaten Dompu memiliki kekayaan kearifan lokal yang mencerminkan nilai budaya, sejarah, tradisi, dan kehidupan masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Kearifan lokal merupakan pengetahuan, nilai, dan praktik yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu komunitas (Al-arzaq et al., 2024). Kearifan lokal ini tidak hanya menjadi profil budaya suatu kelompok masyarakat tetapi juga berperan sebagai kunci otomatis dalam menjaga keseimbangan budaya, sosial, lingkungan, pendidikan dan ekonomi. Berbagai potensi lokal tersebut dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Akan tetapi, pemanfaatan kearifan lokal Dompu dalam pengembangan media pembelajaran digital masih relatif terbatas. Sebagian guru belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan yang memadai untuk mendesain media digital yang memadukan materi pembelajaran dengan nilai-nilai budaya lokal.

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran kontekstual adalah *e-booklet*. *E-booklet* merupakan media pembelajaran digital berbentuk buku elektronik berukuran ringkas yang memuat pokok-pokok materi secara sistematis, dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi dari hasil dokumentasi maupun sumber yang relevan beserta keterangannya sehingga membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas, mendalam, dan bermakna (Fauzizah et al., 2023), (Hendrianti et al., 2021), (Silaban & Zulyusri, 2024), (Pangestu et al., 2023). *E-booklet* merupakan media pembelajaran digital yang menyajikan materi secara ringkas, sistematis, menarik, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik. Selain memuat teks, *e-booklet* dapat diperkaya dengan gambar, ilustrasi, tautan, kode QR, maupun unsur multimedia lainnya sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Apabila dikembangkan dengan mengangkat kearifan lokal Dompu, *e-booklet* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal peserta didik.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, masih ditemukan beberapa permasalahan, antara lain: (1) pemahaman guru mengenai desain media pembelajaran digital masih bervariasi; (2) kemampuan guru dalam menyusun *e-booklet* sebagai media pembelajaran belum optimal; (3) pemanfaatan kearifan lokal Dompu dalam media pembelajaran masih terbatas; serta (4) belum tersedianya kegiatan pelatihan yang memberikan pengalaman praktik secara langsung dalam mendesain *e-booklet* berbasis kearifan lokal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pengabdian yang tidak hanya memberikan materi secara teoritis, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan praktis melalui demonstrasi dan pendampingan.

Sebagai upaya memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada asyarakat dengan judul "Peningkatan Pemahaman Media Pembelajaran Guru Melalui Demonstrasi Desain *E-Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Dompu." Kegiatan ini dirancang melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan sehingga guru memperoleh pengalaman nyata dalam mendesain serta mengembangkan *e-booklet* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui kegiatan ini diharapkan terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan guru

dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pemanfaatan kearifan lokal Dompu, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat meningkat secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMAN 1 Woja Dompu dengan peserta guru-guru sarjana pendidikan berjumlah 20 orang. Lokasi kegiatan tepatnya di kelurahan Bali Bunga Kecamatan Woja Kabupaten Dompu. PkM ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan pendekatan andragogi. Pendekatan partisipatif diterapkan dengan melibatkan guru sebagai mitra secara aktif pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, praktik, hingga evaluasi. Sementara itu, pendekatan andragogi digunakan karena sasaran kegiatan adalah guru sebagai pembelajar dewasa, sehingga proses pelatihan menekankan pengalaman peserta, pemecahan masalah, praktik langsung, dan refleksi terhadap hasil kegiatan. Pendekatan angragogi menjadi relevan karena menekankan prinsip bahwa orang dewasa belajar secara efektif apabila dilibatkan secara aktif, dihargai pengalamanya, serta diberikan materi yang kontekstual dan sesuai kebutuhan hidupnya (Aziz et al., 2025).

Adapun metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menentukan jadwal, peserta, serta kebutuhan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan diskusi dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan materi pelatihan, desain media, instrumen evaluasi, dan perangkat pendukung kegiatan.

2. Tahap Sosialisasi

Pada tahap ini tim pengabdian menyampaikan tujuan, manfaat, dan alur pelaksanaan kegiatan kepada peserta. selain itu, diberikan penguatan materi mengenai pentingnya media pembelajaran digital dalam implementasi *kurikulum merdeka*, konsep dasar e-*booklet*, prinsip desain media pembelajaran yang efektif, serta strategi mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dompu ke dalam media pembelajaran.

3. Tahap Demonstrasi dan Praktik

Tahap inti kegiatan dilakukan melalui demonstrasi desain *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu. Tim pengabdian memperagakan secara bertahap proses perancangan *e-booklet*, mulai dari penyusunan struktur isi, pemilihan materi, pengintegrasian unsur kearifan lokal Dompu, penggunaan gambar dan ilustrasi, pengaturan tata letak *(layout)*, hingga proses publikasi media berbentuk web. Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik secara mandiri maupun berkelompok dengan bimbingan tim pengabdian untuk menghasilkan rancangan *e-booklet* yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

4. Tahap Pendampingan

Setelah praktik, peserta memperoleh pendampingan secara langsung untuk menyempurnakan desain *e-booklet* yang telah dibuat. Pendampingan difokuskan pada perbaikan isi materi, kesesuaian desain visual, keterpaduan unsur kearifan lokal Dompu, kemudahan penggunaan media, serta kesiapan *e-booklet* untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan diskusi dan pemberian umpan balik terhadap setiap produk yang dihasilkan peserta.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan dan peningkatan pemahaman peserta. Evaluasi meliputi pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran digital dan desain *e-booklet*, evaluasi keterampilan peserta selama praktik, penilaian terhadap produk *e-booklet* yang dihasilkan menggunakan rubrik penilaian, serta penyebaran angket kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan rekomendasi tindak lanjut agar guru dapat mengimplementasikan dan mengembangkan *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMAN 1 Woja Dompu dengan melibatkan 20 orang guru sebagai peserta. Pelaksanaan kegiatan berlangsung sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan, yaitu persiapan, sosialisasi, demonstrasi dan praktik, pendampingan, serta evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang untuk meningkatkan pemahaman guru dalam mendesain media pembelajaran berupa *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan waktu pelaksanaan, kebutuhan sarana pendukung, serta materi pelatihan. Selanjutnya dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan diskusi. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan media presentasi digital dalam pembelajaran, tetapi belum memiliki pengalaman dalam mendesain *e-booklet* yang mengintegrasikan kearifan lokal Dompu sebagai sumber belajar.



Gambar 1. Koordinasi dengan Penyelenggara Sekolah.

Tahap sosialisasi diawali dengan penyampaian tujuan, manfaat, dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Tim pengabdian memberikan materi mengenai urgensi media

pembelajaran digital pada implementasi *kurikulum merdeka*, konsep dasar *e-booklet*, karakteristik media pembelajaran yang efektif, serta pentingnya mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber belajar kontekstual. Pada sesi ini peserta aktif berdiskusi mengenai potensi budaya, tradisi, sejarah, kuliner, bahasa, dan lingkungan alam Dompu yang dapat dijadikan konten dalam media pembelajaran.

Tahap inti kegiatan berupa demonstrasi desain *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu. Tim pengabdian memperagakan proses penyusunan media mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan gambar yang relevan, pengaturan tata letak, pemilihan tipografi, penggunaan warna, hingga publikasi dalam bentuk media digital berbasis web. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga setiap peserta dapat mengikuti seluruh proses pembuatan media secara sistematis.



Gambar 2. Demonstrasi Desain *E-Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Dompu.

Setelah demonstrasi, peserta melaksanakan praktik secara mandiri dengan pendampingan dari tim pengabdian. Guru menyusun rancangan *e-booklet* sesuai mata pelajaran yang diampu dengan mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal Dompu. Selama proses praktik, peserta memperoleh bimbingan mengenai penyusunan isi, kualitas tampilan visual, keterbacaan materi, serta pemanfaatan fitur digital agar media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap pendampingan dilaksanakan melalui konsultasi langsung terhadap produk yang telah disusun peserta. Tim pengabdian memberikan masukan mengenai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan pemanfaatan kearifan lokal, kualitas desain visual, serta kemudahan penggunaan media oleh peserta didik. Perbaikan dilakukan secara bertahap hingga setiap peserta menghasilkan rancangan *e-booklet* yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta mengenai pengembangan media pembelajaran digital, observasi terhadap keterampilan selama praktik, penilaian produk menggunakan rubrik yang telah disusun, serta angket kepuasan peserta. Hasil evaluasi menjadi dasar penyusunan rekomendasi tindak lanjut berupa implementasi *e-booklet* dalam pembelajaran dan pengembangan media secara berkelanjutan.



Gambar 3. Kegiatan *Postest*.

Evaluasi peningkatan pemahaman guru dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum pelatihan dan *posttest* setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Instrumen yang digunakan berdasarkan indikator diantaranya konsep media pembelajaran digital, konsep *e-booklet*, prinsip desain media pembelajaran, integrasi kearifan lokal Dompu. Instrumen terdiri atas 20 butir soal dengan skor maksimum 100.

Tabel 1. Hasil Pretest dan *Posttest* Pemahaman Guru tentang Desain *E-Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Dompu.

No.	Inisial Peserta	*Pretest*	*Posttest*	Peningkatan
1	G-01	60	85	25
2	G-02	55	82	27
3	G-03	65	88	23
4	G-04	58	84	26
5	G-05	62	87	25
6	G-06	59	83	24
7	G-07	63	89	26
8	G-08	57	84	27
9	G-09	64	90	26
10	G-10	61	86	25
11	G-11	56	81	25
12	G-12	60	87	27
13	G-13	58	85	27
14	G-14	62	88	26
20	G-20	59	84	25
Rata-rata		**59,93**	**85,53**	**25,60**

Sumber: Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kegiatan PkM.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, rata-rata nilai peserta meningkat dari 59,93 menjadi 85,53, atau mengalami peningkatan sebesar 25,60 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan demonstrasi desain *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman guru mengenai pengembangan media pembelajaran digital. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa kombinasi kegiatan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan mampu membantu peserta memahami konsep, prinsip desain, serta langkah-langkah penyusunan *e-booklet* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan demonstrasi, praktik, dan pendampingan efektif

dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *e-booklet.*

B. Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa demonstrasi yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi guru. Melalui proses tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan andragogi efektif diterapkan dalam pelatihan guru karena menempatkan peserta sebagai pembelajar dewasa yang belajar melalui pengalaman, pemecahan masalah, dan refleksi terhadap hasil praktik.

Kegiatan demonstrasi juga meningkatkan pemahaman guru mengenai prinsip-prinsip desain media pembelajaran yang baik, meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan antara teks dan visual, konsistensi tata letak, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan media. Selama praktik berlangsung, guru mampu mengembangkan *e-booklet* secara lebih sistematis dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan karena memperoleh contoh nyata mengenai setiap tahapan penyusunannya.

Integrasi kearifan lokal Dompu menjadi salah satu keunggulan kegiatan ini. Guru berhasil mengidentifikasi berbagai potensi daerah, seperti sejarah lokal, tradisi masyarakat, budaya, kuliner, kerajinan, serta kondisi lingkungan sebagai sumber belajar yang relevan dengan materi pembelajaran. Pengintegrasian unsur-unsur tersebut menjadikan media pembelajaran lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini sejalan dengan implementasi kurikulum merdeka yang memberikan ruang kepada satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik daerah dan mengintegrasikan muatan lokal dalam pengalaman belajar.

Pendampingan yang dilakukan setelah demonstrasi memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas produk yang dihasilkan guru. Melalui umpan balik secara langsung, peserta dapat memperbaiki struktur materi, tampilan visual, pemilihan ilustrasi, dan aspek teknis lainnya sehingga *e-booklet* yang dihasilkan menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan siap digunakan dalam pembelajaran.

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 85,53. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 25,60 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami dan metode pelaksanaan yang digunakan mampu membantu peserta menguasai konsep serta keterampilan dasar dalam mendesain *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital. Selain menghasilkan produk *e-booklet* yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, demonstrasi desain *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu dapat menjadi salah satu strategi

pengembangan kompetensi guru dalam mendukung pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan implementasi kurikulum merdeka.

Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang memadukan demonstrasi, praktik, dan pendampingan merupakan model pengembangan kompetensi yang efektif bagi guru. Oleh karena itu, program serupa dapat dikembangkan secara berkelanjutan melalui komunitas belajar guru, pelatihan lanjutan, maupun kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah sehingga inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan mutu pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Media Pembelajaran Guru Melalui Demonstrasi Desain *E-Booklet* Berbasis Kearifan Lokal Dompu" telah terlaksana sesuai dengan tahapan yang direncanakan, yaitu persiapan, sosialisasi, demonstrasi dan praktik, pendampingan, serta evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dengan pendekatan partisipatif dan andragogi mendorong keterlibatan aktif guru dalam setiap proses pelatihan sehingga peserta memperoleh pengalaman belajar yang bersifat aplikatif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Rata-rata nilai *pretest* peserta meningkat dari 59,93 menjadi 85,53 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 25,60 poin. Selain meningkatnya pemahaman konseptual mengenai desain *e-booklet*, peserta juga mampu menghasilkan rancangan *e-booklet* berbasis kearifan lokal Dompu yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah mampu mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran secara lebih sistematis, menarik, dan kontekstual.

Melalui kegiatan demonstrasi yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan, guru memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif. Dengan demikian, kegiatan PkM ini berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru sekaligus mendukung implementasi kurikulum merdeka melalui pemanfaatan kearifan lokal Dompu sebagai sumber belajar yang relevan dan bermakna bagi peserta didik. Keberlanjutan program dapat diwujudkan melalui pendampingan lanjutan, pengembangan *e-booklet* pada materi pembelajaran lainnya, serta pembentukan komunitas belajar guru agar inovasi media pembelajaran berbasis kearifan lokal terus berkembang di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Al-arzaq, M. N., Farhan, A. A., & Widad, F. (2024). Konsep Kearifan Lokal Perspektif Al-Qur ’ an dan Teori Sosial. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)*, *2*(7), 472–476.

Aziz, S., Yunus, N. H., Ali, M., & Kahfi, A. (2025). Pendampingan PKBM Wahyuri Berbasis Andragogi Sebagai Upaya Peningkatan Partisipasi Sosial dan Perubahan Sikap Warga. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*, 1–5. https://doi.org/10.35329/jp.v5i3.6722

Fauzizah, L., Sriyono, S., & Kurniawan, E. S. (2023). Pengembangan E-Booklet Interaktif Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, *4*(2), 71–80. https://doi.org/10.37729/jips.v4i2.3568

Hendrianti, S. D., Hidayat, S., & Suherman. (2021). Pengembangan Media E-Booklet Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Materi Identifikasi Karir Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, *6*(2), 178–204. https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4089

Pangestu, A. M., Hidayat, N., & Musnandar, R. R. (2023). Pengembangan E-Booklet Sistem Hormon sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Al Kawnu : Science and Local Wisdom Journal*, *2*(2), 171–177. https://doi.org/10.20592/ak.v2i2.9274

Silaban, M. F., & Zulyusri. (2024). META-ANALISIS: VALIDITAS PENGGUNAAN E-BOOKLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, *4*(2), 635–642. https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1369