

# Pengembangan Model Cerdas Cermat Inovatif LangkanaE Champion untuk Penguatan Literasi Budaya, Komunikasi, dan Kepemimpinan Pelajar di Kota Palopo

Suaedi

Universitas Cokroaminoto Palopo

[suaedi@uncp.ac.id](mailto:suaedi@uncp.ac.id)

## Abstrak

Pelaksanaan lomba cerdas cermat di sekolah umumnya masih berorientasi pada kemampuan mengingat materi dan kecepatan menjawab sehingga belum sepenuhnya memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, serta pemahaman terhadap budaya lokal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan Model Cerdas Cermat Inovatif LangkanaE Champion sebagai alternatif pembinaan pelajar berbasis budaya Luwu yang mengintegrasikan literasi budaya dengan penguatan kompetensi abad ke-21. Kegiatan dilaksanakan di Kota Palopo dengan melibatkan pelajar SMA, SMK, dan MA se-Tana Luwu melalui tahapan koordinasi dengan mitra, penyusunan materi dan mekanisme kompetisi, pelaksanaan *prebriefing*, pelaksanaan kompetisi dalam tiga ronde, serta observasi dan evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan serta memperoleh partisipasi aktif dari peserta dan mitra. Model LangkanaE Champion memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui pengintegrasian literasi budaya, komunikasi, kerja sama, berpikir strategis, dan kepemimpinan ke dalam mekanisme kompetisi. Ronde penawaran tertinggi menjadi ciri khas kegiatan karena mendorong peserta berdiskusi, menyusun strategi, mempertimbangkan risiko, dan mengambil keputusan secara kolaboratif. Kegiatan ini juga memperkuat peran perguruan tinggi dalam menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis budaya yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan pemerintah daerah sebagai alternatif pembinaan pelajar. LangkanaE Champion menjadi model kompetisi edukatif yang menawarkan pendekatan baru dalam penguatan literasi budaya melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Model ini berpotensi direplikasi pada berbagai daerah dengan mengadaptasi karakteristik budaya lokal sehingga dapat memperluas keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya melalui kegiatan pendidikan.

**Kata Kunci:** *Cerdas Cermat Inovatif; Kepemimpinan Pelajar; Kota Palopo; Literasi Budaya; Langkanae Champion*

## Pendahuluan

Penguatan literasi budaya dan kepemimpinan pelajar menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk generasi yang memiliki identitas, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan bekerja sama (Sari & Supriyadi, 2021). Nilai-nilai budaya lokal tidak hanya berfungsi sebagai warisan yang perlu dilestarikan, tetapi juga menjadi landasan dalam membangun karakter, sikap tanggung jawab, dan

kemampuan sosial peserta didik (Imtiyas et al., 2024). Proses penguatan tersebut memerlukan kegiatan yang mampu melibatkan pelajar secara aktif sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang mendorong kemampuan berpikir, berdiskusi, mengambil keputusan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Firdaus et al., 2021).

Penguatan literasi budaya sejak usia sekolah juga berperan dalam menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah serta membentuk kesadaran untuk menjaga dan melestarikan nilai-nilai budaya sebagai bagian dari kehidupan bermasyarakat (Sari et al., 2021). Pembelajaran yang mengaitkan budaya lokal dengan aktivitas yang interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena materi yang dipelajari lebih dekat dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari. Pengintegrasian budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran sekaligus menjadi salah satu strategi untuk memperkuat pendidikan karakter yang selaras dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan pendidikan nasional (UNESCO, 2024; Zulkarnaen, 2022).

Pengembangan kompetensi pelajar pada abad ke-21 tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan kepemimpinan sebagai bekal menghadapi perubahan sosial serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahayu et al., 2022; Hartono et al., 2022). Pendidikan budaya memiliki peran penting dalam membentuk identitas, meningkatkan partisipasi sosial, serta memperkuat kemampuan hidup berdampingan dalam masyarakat yang beragam (UNESCO, 2024). Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal dengan aktivitas yang partisipatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya daerah dan memperkuat karakter peserta didik (Sumarni et al., 2024).

Aktivitas pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, menyampaikan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok secara lebih efektif. Integrasi potensi dan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran terbukti mampu mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan pemecahan masalah yang menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 (Dini & Rini, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguatan kompetensi abad ke-21 tidak hanya dapat dilakukan melalui pembelajaran di kelas, tetapi juga melalui berbagai kegiatan pengembangan diri yang dirancang secara inovatif dan kontekstual (Sholikhah, 2022). Kompetensi tersebut menjadi bekal penting bagi pelajar dalam menghadapi perubahan sosial, perkembangan teknologi, serta tantangan kehidupan yang semakin kompleks (Sulkipani et al., 2022).

Kegiatan pembinaan pelajar yang dilaksanakan di sekolah selama ini telah memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan akademik melalui berbagai kompetisi. Cerdas cermat menjadi salah satu bentuk kegiatan yang banyak diselenggarakan karena mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengukur penguasaan materi peserta didik (Setyawati et al., 2025). Pelaksanaan cerdas cermat pada umumnya masih berorientasi pada kecepatan menjawab dan kemampuan mengingat informasi sehingga kesempatan peserta untuk melatih komunikasi, menyusun strategi, bekerja sama, dan mengambil keputusan secara bersama masih relatif terbatas (Akbar te al., 2023).

Kondisi tersebut menyebabkan potensi cerdas cermat sebagai media pembentukan karakter dan kepemimpinan belum dimanfaatkan secara optimal. Model kompetisi yang lebih menekankan pada aspek kognitif menyebabkan proses pembelajaran kolaboratif belum berkembang secara maksimal, padahal kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi merupakan bagian penting dari kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. Pengembangan model kompetisi yang lebih inovatif diperlukan agar kegiatan cerdas cermat tidak hanya menjadi sarana evaluasi pengetahuan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan literasi budaya, karakter, dan keterampilan sosial dalam satu rangkaian kegiatan yang utuh (Fitriyah et al., 2022; Nurasih et al., 2022).

Kondisi tersebut juga menjadi perhatian panitia penyelenggara Hari Jadi Luwu (HJL) dan Hari Perlawanan Rakyat Luwu (HPRL) bersama Politeknik Dewantara sebagai mitra pelaksana kegiatan. Pelaksanaan lomba yang selama ini berlangsung masih memerlukan inovasi agar tidak hanya menjadi ajang kompetisi akademik, tetapi juga mampu memperkenalkan budaya Luwu melalui aktivitas yang lebih interaktif, edukatif, dan kontekstual. Pelajar memerlukan ruang belajar yang memberi kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, menentukan strategi, serta memahami nilai-nilai budaya daerah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Nurfauziah et al., 2025). Kebutuhan tersebut mendorong pengembangan LangkanaE Champion sebagai model cerdas cermat inovatif berbasis budaya Luwu. Model ini dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan literasi budaya, logika terapan, komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan ke dalam satu rangkaian kompetisi edukatif. Pelaksanaan kegiatan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa perolehan skor, tetapi juga pada proses belajar yang dialami peserta selama mengikuti setiap tahapan kompetisi.

Pelaksanaan LangkanaE Champion diawali sebagai kegiatan rintisan di Kota Palopo dengan melibatkan pelajar SMA, SMK, dan MA dari wilayah Tana Luwu. Rangkaian kegiatan diawali dengan koordinasi bersama mitra, penyusunan materi dan mekanisme lomba, pelaksanaan *prebriefing*, kompetisi dalam tiga ronde, observasi selama kegiatan berlangsung, serta refleksi bersama panitia setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Setiap tahapan disusun secara sistematis agar pelaksanaan kegiatan berlangsung terarah, efektif, dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama mitra. Pendekatan tersebut juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami seluruh proses kompetisi secara bertahap sehingga mereka dapat berpartisipasi secara optimal pada setiap ronde yang dilaksanakan. Tahapan tersebut dirancang untuk memastikan peserta memahami mekanisme kompetisi sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan karakter.

Keunggulan LangkanaE Champion terletak pada penggabungan empat dimensi utama, yaitu literasi budaya, logika terapan, komunikasi, dan kepemimpinan dalam satu model kompetisi. Kompetisi dilaksanakan melalui tiga ronde, yaitu pertanyaan wajib, pertanyaan pilihan, dan penawaran tertinggi. Ronde penawaran tertinggi menjadi pembeda utama dibandingkan cerdas cermat konvensional karena peserta tidak hanya dituntut memberikan jawaban yang benar, tetapi juga berdiskusi, mempertimbangkan peluang dan risiko, serta menentukan strategi terbaik berdasarkan kemampuan tim. Karakteristik tersebut menjadikan kegiatan ini tidak sekadar mengukur kemampuan akademik, tetapi juga membangun kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan peserta (OECD, 2024).

Pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan peran perguruan tinggi dalam mendukung penguatan literasi budaya melalui pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Politeknik Dewantara tidak hanya berperan sebagai penyelenggara kegiatan, tetapi juga sebagai pengembang model, penyusun perangkat kompetisi, fasilitator pelaksanaan, serta pendamping dalam proses evaluasi kegiatan. LangkanaE Champion juga telah memperoleh pencatatan hak cipta sehingga memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai model pembinaan pelajar berbasis budaya yang dapat diterapkan secara berkelanjutan pada berbagai daerah.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan melaksanakan model cerdas cermat inovatif LangkanaE Champion untuk memperkuat literasi budaya, komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan pelajar di Kota Palopo. Kehadiran model ini diharapkan menjadi alternatif kegiatan pembinaan pelajar yang lebih partisipatif, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan saat ini. Model yang dikembangkan juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh sekolah, perguruan tinggi, pemerintah daerah, maupun berbagai mitra pendidikan sebagai salah satu bentuk penguatan budaya lokal yang terintegrasi dengan pengembangan kompetensi abad ke-21 secara berkelanjutan.

## **Metode Pelaksanaan**

### ***Tempat dan Waktu***

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Kota Palopo, Sulawesi Selatan, sebagai bagian dari rangkaian kegiatan Lomba Cerdas Cermat Budaya Luwu LangkanaE Champion. Sasaran kegiatan adalah pelajar SMA, SMK, dan MA dari wilayah Tana Luwu yang mengikuti tahapan penyisihan hingga babak final. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, koordinasi dengan mitra, penyusunan perangkat kompetisi, pelaksanaan *prebriefing*, kompetisi, observasi, dan evaluasi kegiatan.

### ***Mitra Kegiatan***

Mitra kegiatan terdiri atas panitia Hari Jadi Luwu (HJL) dan Hari Perlawanan Rakyat Luwu (HPRL), sekolah peserta, serta Politeknik Dewantara sebagai institusi yang berperan dalam pengembangan model kompetisi, penyusunan perangkat kegiatan, pendampingan pelaksanaan, dan evaluasi program. Kolaborasi tersebut bertujuan menghasilkan kegiatan pembinaan pelajar yang mampu mengintegrasikan literasi budaya dengan pengembangan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan.

### ***Metode Pelaksanaan***

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang melibatkan seluruh mitra dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih agar sekolah, panitia, dan peserta tidak hanya mengikuti kompetisi, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama kegiatan. Tahapan pelaksanaan terdiri atas lima kegiatan utama sebagai berikut.

### ***Koordinasi dengan Mitra***

Tahap awal dilakukan melalui koordinasi bersama panitia HJL dan HPRL, pihak sekolah, serta tim pelaksana untuk menyusun jadwal kegiatan, menentukan mekanisme kompetisi, menetapkan peserta, serta menyepakati pembagian tugas

selama pelaksanaan kegiatan. Koordinasi juga dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis dan administratif dapat dipenuhi sebelum kegiatan dimulai.

### **Penyusunan Materi dan Mekanisme Kompetisi**

Tahap berikutnya berupa penyusunan bank soal, mekanisme kompetisi, sistem penilaian, serta rubrik penilaian yang mengintegrasikan budaya Luwu, logika terapan, komunikasi, dan kepemimpinan. Seluruh perangkat kompetisi disusun agar mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif sekaligus mendorong peserta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan mengambil keputusan.

### **Pelaksanaan Prebriefing**

Kegiatan *prebriefing* dilaksanakan sebelum kompetisi dimulai untuk memberikan penjelasan mengenai tata tertib, mekanisme tiga ronde, sistem penilaian, serta etika selama kompetisi berlangsung. Tahap ini bertujuan menyamakan pemahaman seluruh peserta sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan tertib dan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

### **Pelaksanaan Kompetisi**

Kompetisi dilaksanakan melalui tiga ronde, yaitu pertanyaan wajib, pertanyaan pilihan, dan penawaran tertinggi. Setiap ronde dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga peserta tidak hanya dituntut menjawab pertanyaan secara tepat, tetapi juga berdiskusi, menentukan strategi, berkomunikasi secara efektif, serta mengambil keputusan berdasarkan kesepakatan tim.

### **Observasi dan Evaluasi Kegiatan**

Observasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung untuk melihat keterlibatan peserta, kerja sama tim, kemampuan komunikasi, serta pelaksanaan setiap tahapan kompetisi. Hasil observasi digunakan sebagai bahan evaluasi bersama panitia untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, dan peluang penyempurnaan model LangkanaE Champion pada pelaksanaan berikutnya.

### **Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan ketercapaian tujuan pada setiap tahapan pelaksanaan. Indikator yang digunakan meliputi tingkat partisipasi peserta, pemahaman terhadap mekanisme kompetisi, kemampuan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan budaya Luwu, kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim, serta keterlaksanaan seluruh rangkaian kegiatan sesuai dengan perencanaan. Ringkasan indikator keberhasilan dan metode evaluasi disajikan pada tabel 1.

*Tabel 1. Indikator Keberhasilan dan Metode Evaluasi Kegiatan*

| <b>Aspek yang dinilai</b> | <b>Indikator keberhasilan</b>                                                                     | <b>Cara evaluasi</b>                                           |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| Partisipasi peserta       | Peserta hadir, mengikuti prebriefing, dan mematuhi tata tertib kegiatan                           | Observasi kehadiran, dokumentasi kegiatan, dan catatan panitia |
| Pemahaman mekanisme lomba | Peserta memahami alur tiga ronde, aturan menjawab, dan sistem skor                                | Tanya jawab pada sesi prebriefing dan pengamatan selama lomba  |
| Literasi budaya           | Peserta mampu menjawab atau menanggapi soal yang berkaitan dengan budaya, sejarah, dan nilai Luwu | Skor lomba, catatan jawaban, dan respons peserta               |

| Aspek yang dinilai          | Indikator keberhasilan                                                                                      | Cara evaluasi                                               |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Komunikasi dan argumentasi  | Peserta berani menyampaikan jawaban, menyusun alasan, dan merespons tekanan waktu                           | Observasi performa peserta dan penilaian panitia            |
| Kepemimpinan dan kerja sama | Tim menunjukkan pembagian peran, diskusi singkat, dan keputusan bersama                                     | Observasi perilaku tim selama lomba dan refleksi panitia    |
| Keterlaksanaan model        | Rangkaian koordinasi, desain soal, prebriefing, kompetisi, evaluasi, dan tindak lanjut berjalan sesuai alur | Dokumentasi, berita kegiatan, dan evaluasi internal panitia |

### **Metode Evaluasi**

Evaluasi kegiatan dilakukan secara berkelanjutan melalui observasi, dokumentasi, penilaian kompetisi, dan refleksi bersama panitia. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai bukti pelaksanaan setiap tahapan kegiatan. Penilaian kompetisi digunakan untuk menggambarkan capaian peserta pada setiap ronde, sementara refleksi bersama panitia dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap pelaksanaan kegiatan sebagai dasar penyempurnaan model *LangkanaE Champion* pada kegiatan berikutnya.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Koordinasi dengan Mitra**

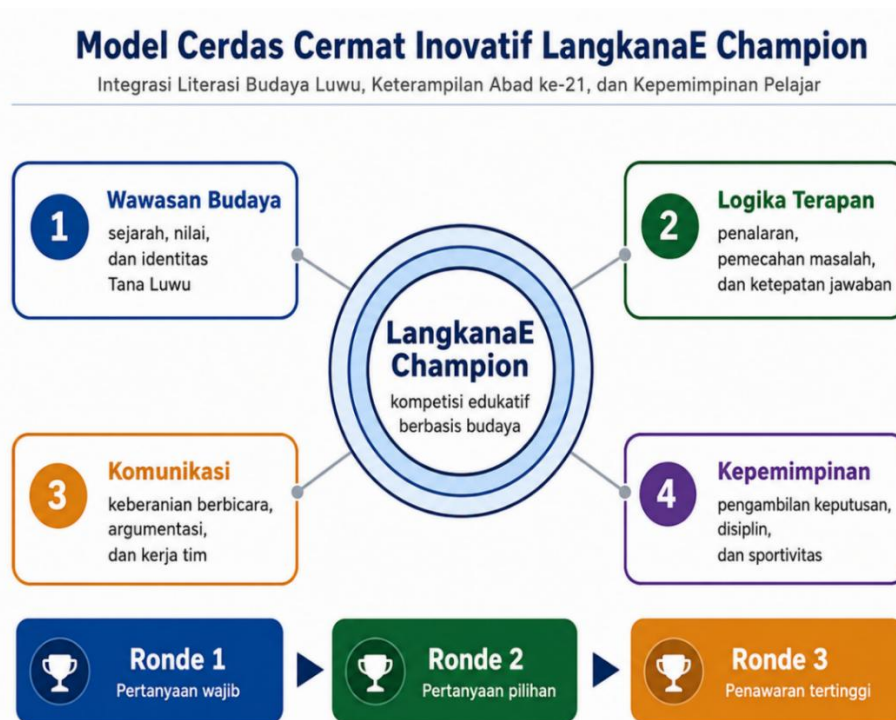
Tahap awal kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian Politeknik Dewantara bersama panitia Hari Jadi Luwu (HJL) dan Hari Perlawanan Rakyat Luwu (HPRL) sebagai mitra pelaksana kegiatan. Koordinasi dilakukan untuk menyusun jadwal pelaksanaan, menentukan lokasi kegiatan, menetapkan peserta yang berasal dari SMA, SMK, dan MA se-Tana Luwu, serta membahas pembagian tugas selama penyelenggaraan kompetisi. Komunikasi yang baik antara seluruh pihak menjadi faktor penting dalam memastikan setiap tahapan kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Proses koordinasi juga dimanfaatkan sebagai forum diskusi untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan kegiatan, konsep *LangkanaE Champion*, serta bentuk dukungan yang diperlukan dari masing-masing pihak selama pelaksanaan program. Penyamaan persepsi tersebut menjadi langkah awal dalam membangun komitmen bersama agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berlangsung secara terarah, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil koordinasi menghasilkan kesepakatan mengenai mekanisme pelaksanaan kompetisi, sistem penilaian, kebutuhan sarana dan prasarana, serta jadwal kegiatan mulai dari *prebriefing* hingga babak final. Kesepakatan tersebut menjadi pedoman bersama selama kegiatan berlangsung sehingga setiap pihak memahami peran dan tanggung jawabnya. Pembagian tugas yang jelas juga memudahkan proses pelaksanaan, mulai dari persiapan administrasi, pengelolaan peserta, penyediaan perangkat pendukung, hingga pelaksanaan setiap ronde kompetisi. Kolaborasi antara perguruan tinggi dan mitra menunjukkan pentingnya sinergi dalam menghadirkan kegiatan pembinaan pelajar yang tidak hanya berorientasi pada kompetisi, tetapi juga pada penguatan literasi budaya dan karakter peserta. Sinergi tersebut menjadi fondasi utama dalam mendukung keberhasilan implementasi *LangkanaE Champion* sebagai model cerdas cermat inovatif berbasis budaya Luwu yang dikembangkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## Penyusunan Materi dan Mekanisme Kompetisi

Tahap berikutnya berupa penyusunan perangkat kompetisi yang meliputi bank soal, mekanisme perlombaan, sistem penilaian, serta rubrik penilaian. Materi yang disusun mengangkat berbagai aspek budaya Luwu, seperti sejarah, tokoh, adat istiadat, bahasa, serta nilai-nilai lokal yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Penyusunan materi dilakukan secara sistematis agar setiap pertanyaan tidak hanya mengukur kemampuan mengingat informasi, tetapi juga mendorong peserta memahami makna budaya yang terkandung di dalamnya.

Mekanisme kompetisi dirancang melalui tiga ronde, yaitu pertanyaan wajib, pertanyaan pilihan, dan penawaran tertinggi. Setiap ronde memiliki karakteristik yang berbeda sehingga mampu mengembangkan kemampuan akademik sekaligus komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan peserta. Ronde penawaran tertinggi menjadi pembeda utama dibandingkan model cerdas cermat konvensional karena peserta harus berdiskusi, mempertimbangkan tingkat kesulitan soal, serta menentukan strategi terbaik sebelum mengambil keputusan. Model kompetisi LangkanaE Champion disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Cerdas Cermat Inovatif LangkanaE Champion

Model tersebut menunjukkan bahwa kompetisi tidak hanya berorientasi pada perolehan skor, tetapi juga dirancang sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan literasi budaya, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kepemimpinan. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta memperoleh kesempatan untuk memahami budaya daerah melalui aktivitas yang interaktif dan kompetitif.

## Pelaksanaan Prebriefing

Kegiatan *prebriefing* dilaksanakan sebelum kompetisi dimulai dengan tujuan menyamakan pemahaman seluruh peserta terhadap mekanisme perlombaan. Materi yang disampaikan meliputi tata tertib, sistem penilaian, mekanisme tiga ronde,



pembagian waktu menjawab, serta penjelasan mengenai nilai sportivitas yang harus dijunjung selama kompetisi berlangsung. Peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan sehingga seluruh tim memiliki pemahaman yang sama terhadap aturan yang telah ditetapkan. Tahap *prebriefing* menjadi bagian penting dalam membangun kesiapan peserta karena seluruh informasi mengenai alur kegiatan, hak dan kewajiban peserta, serta mekanisme penilaian dijelaskan secara terbuka sebelum kompetisi dimulai. Penyampaian informasi yang jelas mampu mengurangi potensi kesalahpahaman selama pelaksanaan kegiatan sekaligus meningkatkan rasa percaya diri peserta dalam mengikuti setiap tahapan kompetisi (Rahayu et al., 2022; Nurasiah et al., 2022).

Suasana *prebriefing* berlangsung interaktif karena peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pengarahan dan aktif berdiskusi mengenai mekanisme perlombaan. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan mengenai sistem penilaian, mekanisme penawaran pada ronde ketiga, serta prosedur yang diterapkan apabila terjadi kesamaan skor. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa peserta memiliki ketertarikan terhadap model kompetisi yang diterapkan sekaligus berupaya memahami seluruh aturan sebelum kegiatan dimulai. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap kesiapan peserta sehingga pelaksanaan kompetisi dapat berlangsung lebih tertib, kondusif, dan minim kendala teknis. Kegiatan yang memberikan ruang diskusi dan komunikasi dua arah juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan partisipatif (Nurfauziah et al., 2025).



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan *prebriefing* menjadi salah satu tahapan penting karena membangun kesamaan persepsi antara panitia dan peserta. Pemahaman terhadap mekanisme kegiatan mampu meningkatkan kesiapan peserta dalam mengikuti setiap ronde sehingga proses kompetisi berlangsung lebih efektif, tertib, dan kondusif (Supena et al., 2021). Tahapan ini juga memperkuat koordinasi antara penyelenggara dan peserta sehingga pelaksanaan LangkanaE Champion dapat berjalan sesuai dengan mekanisme yang telah dirancang sejak awal kegiatan.

### ***Pelaksanaan Kompetisi***

Kompetisi LangkanaE Champion dilaksanakan melalui tiga ronde yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan akademik sekaligus keterampilan abad ke-21. Ronde pertama berupa pertanyaan wajib yang bertujuan mengukur penguasaan dasar peserta terhadap materi budaya Luwu. Ronde kedua menggunakan sistem pertanyaan pilihan yang memberikan kesempatan kepada tim untuk menentukan



tingkat kesulitan soal sesuai strategi yang disusun bersama. Ronde ketiga merupakan penawaran tertinggi yang menjadi ciri khas LangkanaE Champion karena peserta harus mempertimbangkan peluang, risiko, dan kemampuan tim sebelum memutuskan untuk mengambil soal dengan nilai tertentu. Mekanisme tiga ronde tersebut dirancang secara bertahap sehingga peserta tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga mampu menyusun strategi, mengelola waktu, serta mengambil keputusan secara kolaboratif sesuai dengan kondisi yang dihadapi selama kompetisi. Karakteristik tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan model cerdas cermat konvensional karena setiap ronde menghadirkan tantangan yang berbeda dan memerlukan kemampuan berpikir yang lebih komprehensif (Rahayu et al., 2022).

Pelaksanaan setiap ronde menunjukkan keterlibatan aktif seluruh peserta dalam berdiskusi dan mengambil keputusan secara bersama. Setiap anggota tim memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapat sehingga komunikasi dan kerja sama berkembang secara alami selama kompetisi berlangsung. Diskusi yang terjadi pada setiap ronde memperlihatkan bahwa peserta tidak hanya berfokus pada pencarian jawaban yang benar, tetapi juga mempertimbangkan strategi terbaik berdasarkan kemampuan masing-masing anggota tim. Kondisi tersebut menciptakan proses belajar yang lebih partisipatif karena setiap peserta berkontribusi dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian permasalahan secara bersama. Situasi tersebut menunjukkan bahwa kompetisi dapat menjadi media pembelajaran yang mendorong peserta tidak hanya menguasai materi budaya, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kepemimpinan (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024; Thornhill-Miller et al., 2023). Temuan tersebut sejalan dengan implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang bermakna.

Integrasi budaya Luwu ke dalam setiap materi perlombaan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi peserta. Pembelajaran berbasis budaya melalui aktivitas kompetitif mampu meningkatkan ketertarikan peserta terhadap budaya daerah karena materi tidak hanya disampaikan dalam bentuk teori, tetapi juga diterapkan melalui tantangan yang harus diselesaikan secara bersama. Pendekatan tersebut menjadikan LangkanaE Champion tidak sekadar sebagai ajang perlombaan, tetapi juga sebagai media edukasi yang memperkuat identitas budaya pelajar. Keterpaduan antara materi budaya, mekanisme kompetisi, dan aktivitas kolaboratif memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta untuk mengenali, memahami, sekaligus mengapresiasi nilai-nilai budaya Luwu dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran seperti ini menunjukkan bahwa budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembinaan pelajar secara inovatif tanpa mengurangi esensi kompetisi sebagai sarana pengembangan kemampuan akademik maupun karakter peserta (Nurasiah et al., 2022; Sumarni et al., 2024).

### ***Observasi dan Evaluasi Kegiatan***

Observasi dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung untuk melihat keterlibatan peserta, kelancaran pelaksanaan kompetisi, efektivitas mekanisme perlombaan, serta kerja sama antaranggota tim. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti setiap tahapan kegiatan sesuai mekanisme yang telah ditetapkan. Interaksi antarpeserta selama diskusi dan

pengambilan keputusan menunjukkan bahwa model LangkanaE Champion mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Evaluasi kegiatan dilaksanakan melalui refleksi bersama antara tim pelaksana dan mitra setelah seluruh rangkaian kompetisi selesai. Evaluasi difokuskan pada ketercapaian tujuan kegiatan, efektivitas pelaksanaan setiap tahapan, serta peluang penyempurnaan model pada pelaksanaan berikutnya. Ringkasan hasil evaluasi berdasarkan kondisi awal, bentuk intervensi, dan capaian kegiatan disajikan pada tabel 2.

*Tabel 2. Ringkasan Kondisi Awal, Bentuk Intervensi, dan Hasil Kegiatan*

| <b>Aspek</b>     | <b>Kondisi awal</b>                                                                       | <b>Intervensi kegiatan</b>                                                     | <b>Hasil yang terlihat</b>                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Kesiapan peserta | Peserta dari sekolah berbeda membutuhkan penyamaan pemahaman aturan                       | Prebriefing, arahan tata tertib, dan simulasi teknis singkat                   | Peserta lebih siap mengikuti lomba dan memahami alur kegiatan                          |
| Literasi budaya  | Budaya Luwu dikenal secara umum, tetapi belum selalu dipelajari melalui cara yang menarik | Soal dan tantangan dikaitkan dengan sejarah, nilai, dan identitas Luwu         | Budaya lokal hadir sebagai pengalaman belajar yang kompetitif dan menyenangkan         |
| Berpikir kritis  | Peserta cenderung menunggu jawaban pasti dari anggota yang dianggap paling tahu           | Ronde pilihan dan penawaran tertinggi mendorong diskusi cepat dan strategi tim | Peserta belajar menimbang peluang, risiko, dan kekuatan tim sebelum menjawab           |
| Komunikasi       | Sebagian peserta belum terbiasa menjawab di depan banyak orang                            | Aturan menjawab, waktu terbatas, dan arahan etika komunikasi                   | Peserta berlatih menyampaikan jawaban secara ringkas, jelas, dan percaya diri          |
| Kepemimpinan     | Peran pengambil keputusan dalam tim belum selalu terlihat                                 | Pembagian peran, keputusan bersama, dan refleksi sportivitas                   | Tim belajar mengambil keputusan bersama dan menerima hasilnya secara bertanggung jawab |

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa LangkanaE Champion mampu menjadi alternatif model cerdas cermat yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan peserta, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, dan literasi budaya. Keberhasilan tersebut memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam kegiatan kompetisi dapat menjadi salah satu strategi pembinaan pelajar yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Model yang telah memperoleh pencatatan hak cipta ini juga memiliki peluang untuk direplikasi pada berbagai daerah dengan menyesuaikan karakteristik budaya lokal masing-masing sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

## **Kesimpulan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi Model Cerdas Cermat Inovatif LangkanaE Champion berhasil menghadirkan alternatif pembinaan pelajar yang mengintegrasikan literasi budaya Luwu dengan pengembangan kemampuan komunikasi, kerja sama, berpikir strategis, dan kepemimpinan dalam satu model kompetisi edukatif. Keunggulan kegiatan ini terletak pada penerapan mekanisme kompetisi tiga ronde, khususnya ronde penawaran tertinggi, yang mendorong peserta untuk berdiskusi, menyusun strategi, mempertimbangkan risiko, serta mengambil keputusan secara kolaboratif. Pendekatan tersebut menjadikan kompetisi tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi pengetahuan, tetapi juga

sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar aktif dan kontekstual berbasis budaya lokal.

Pelaksanaan kegiatan memberikan manfaat bagi sekolah, peserta, dan mitra melalui tersedianya model pembinaan pelajar yang lebih inovatif dibandingkan cerdas cermat konvensional. Kehadiran LangkanaE Champion juga memperkuat peran perguruan tinggi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis budaya yang dapat mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus penguatan kompetensi abad ke-21. Model yang telah memperoleh pencatatan hak cipta memiliki potensi untuk direplikasi pada berbagai daerah dengan mengadaptasi karakteristik budaya setempat. Kegiatan selanjutnya disarankan untuk melaksanakan evaluasi kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan, memperkaya bank soal berbasis budaya lokal, serta menyiapkan replikasi model pada berbagai daerah di wilayah Luwu Raya. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memperluas pemanfaatan LangkanaE Champion sebagai model pembinaan pelajar berbasis budaya yang berkelanjutan dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan di berbagai daerah.

## Ucapan Terimakasih

-

## Referensi

- Akbar, E. A., Balqis, & Nurhayati, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi melalui Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Biologi. *Khazanah Pendidikan*, 17(2). <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18326>
- Dini, N. A. I., & Rini, E. F. S. (2024). Integration of Local Potential in Science Learning to Improve 21st-Century Skills. *IJCER (International Journal of Chemistry Education Research)*, 8(2), 156–165. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol8.iss2.art9>
- Firdaus, J., Asmuni, A., & Kurniawan, A. (2021). Peran budaya literasi dalam pembentukan karakter dan meningkatkan prestasi belajar siswa di Indramayu. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), 1298–1304. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1344>
- Fitriyah, L., Suryani, S., & Febriyanto, D. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 10(2), 23–31. <https://doi.org/10.25299/geram.2022.10582>
- Hartono, R., Hartoyo, A., & Hairida, H. (2022). Pemanfaatan Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Global Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7573–7585. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3602>
- Imtiyas, J. H., Suyoto, S., Sutarman, & Huda, C. (2024). Membangun karakter melalui literasi budaya dan kebangsaan pada peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17779>
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai kearifan lokal: Projek paradigma baru Program Sekolah Penggerak untuk mewujudkan

- Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Nurfauziah, A., Yunus, D., & Iskandar, S. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Komunikasi Abad 21 melalui Strategi CAPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22166>
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2024). *Social and emotional skills for better lives: Findings from the OECD Survey on Social and Emotional Skills*. OECD Publishing.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sari, D. A., & Supriyadi. (2021). Penguatan literasi budaya dan kewargaan berbasis sekolah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i1.19409>
- Sari, M. K., Rulviana, V., Suyanti, S., Budiartati, S., & Rodiyatun. (2021). Budaya literasi sebagai upaya pengembangan karakter pada siswa di sekolah dasar Muhammadiyah Bantul Kota. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.6382>
- Setyawati, V., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flipcard di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11580>
- Sholikhah, N. . (2022). LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PADA PEMBELAJARAN ABAD 21. *KOLONI*, 1(4), 721–727. <https://doi.org/10.31004/koloni.v1i4.415>
- Sulkipani, S., Edwin Nurdiansyah, Waluyati, S. A., Saputra, M. A., & Dita, V. (2022). Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Civic-Culture : Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 6(1), 574–581. <https://doi.org/10.31597/ccj.v6i1.686>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar . *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The influence of 4C (constructive, critical, creativity, collaborative) learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., Hayek, S. E., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: Assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Zulkarnaen, M. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Era Milenial. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2518>