



REVITALISASI BAHASA DAERAH MELALUI DIGITAL STORYTELLING BAGI GENERASI ALPHA SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN KEPUNAHAN BAHASA DAERAH

Baiq Yuliatin Ihsani^{1*}, Linda Ayu Darmurtika², Baiq Desi Milandari³,
Inang Irma Rezkillah⁴

^{1,2}Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹baikyulia120789@gmail.com, ²lindagibran24@gmail.com

^{2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

³baiqdesimilandari65561@gmail.com, ⁴ineng496@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan teknologi digital dan dominasi konten global menyebabkan minat generasi muda terhadap bahasa dan budaya lokal semakin berkurang. Selain itu, guru masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan kontekstual, sementara sekolah belum memiliki repositori digital budaya lokal yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Sasak, memperkuat literasi budaya berbasis kearifan lokal, meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media digital, serta membangun repositori digital cerita rakyat Sasak sebagai sumber belajar berkelanjutan. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi program, pelatihan guru, workshop digital storytelling bagi siswa, penerapan teknologi melalui pemanfaatan Canva dan CapCut, pendampingan, evaluasi, dan penyusunan strategi keberlanjutan program. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh tahapan program terlaksana dengan baik. Sebanyak 5 guru berhasil dilatih dalam penyusunan storyboard dan produksi media digital, sedangkan 30 siswa terlibat aktif dalam pembuatan digital storytelling berbasis cerita rakyat Sasak. Program menghasilkan 15 video digital storytelling siswa, 5 video pembelajaran guru, digitalisasi 20 cerita rakyat Sasak, serta 1 repositori digital budaya sekolah. Evaluasi menunjukkan peningkatan minat siswa terhadap Bahasa Sasak sebesar 35,7% dan peningkatan kompetensi digital guru secara signifikan. Program ini memberikan dampak positif terhadap pelestarian Bahasa Sasak, peningkatan literasi budaya siswa, penguatan kompetensi digital guru, serta pengembangan sekolah sebagai pusat pelestarian budaya lokal berbasis teknologi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: revitalisasi; bahasa daerah; digital; storytelling; Generasi Alpha.

Abstract: The development of digital technology and the dominance of global content have led to a decline in the younger generation's interest in local languages and cultures. In addition, teachers still face limitations in developing engaging and contextually relevant technology-based learning materials, while schools do not yet have a digital repository of local culture that can be utilized sustainably. This program aims to increase students' interest in the Sasak language, strengthen cultural literacy based on local wisdom, enhance teachers' competencies in developing digital media, and build a digital repository of Sasak folktales as a sustainable learning resource. Implementation methods included needs analysis, program outreach, teacher training, digital storytelling workshops for students, technology implementation using Canva and CapCut, mentoring, evaluation, and the development of a program sustainability strategy. The results of the activities showed that all program phases were successfully implemented. A total of 5 teachers were trained in storyboard development and digital media production, while 30 students were actively involved in creating digital storytelling projects based on Sasak folklore. The program produced 15 student digital storytelling videos, 5 teacher instructional videos, the digitization of 20 Sasak folklore stories, and 1

digital repository of school culture. The evaluation showed a 35.7% increase in student interest in the Sasak language and a significant improvement in teachers' digital competencies. This program has a positive impact on the preservation of the Sasak language, the improvement of students' cultural literacy, the strengthening of teachers' digital competencies, and the development of schools as sustainable, technology-based centers for the preservation of local culture.

Keywords: *revitalization; storytelling; regional languages; digital; storytelling; Generation Alpha.*



Article History:

Received : 15-06-2026
Revised : 18-07-2026
Accepted : 20-07-2026
Online : 20-07-2026



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

SDN 15 Mataram merupakan lembaga pendidikan dasar strategis yang terletak di pusat denyut Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat, sebuah wilayah yang secara sosiokultural merupakan episentrum kebudayaan Sasak namun secara praktis mengalami tekanan urbanisasi yang masif. Sebagai sekolah dengan akreditasi yang baik, sekolah ini memiliki potensi infrastruktur berupa laboratorium komputer dan akses internet memadai serta sumber daya manusia sebanyak 13 guru (mitra sasaran) yang memiliki dedikasi tinggi namun terjebak dalam kurikulum bahasa daerah yang masih bersifat konvensional. Secara kewilayahan, Mataram berada dalam posisi paradoks; sebagai ibu kota provinsi, kota ini menjadi titik lebur berbagai etnis yang mengakibatkan bahasa Indonesia menjadi lingua franca dominan sehingga menggeser posisi bahasa Sasak ke ranah domestik yang semakin sempit. Data profil sekolah menunjukkan bahwa SDN 15 Mataram memiliki rasio ketersediaan perangkat digital 1:5 terhadap jumlah siswa, namun pemanfaatannya untuk konten lokal masih berada pada angka 0%. Kondisi hulu menunjukkan bahwa input siswa berasal dari keluarga urban yang 85% di antaranya tidak lagi menggunakan bahasa Sasak sebagai bahasa utama di rumah, sementara di hilir, lulusan sekolah ini berisiko kehilangan identitas kulturalnya akibat absennya internalisasi nilai-nilai lokal yang adaptif terhadap teknologi.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh 13 mitra di SDN 15 Mataram adalah terjadinya degradasi kompetensi sosiolinguistik pada Generasi Alpha yang mencapai titik kritis. Berdasarkan observasi awal, ditemukan data terkuantifikasi bahwa 90% siswa kelas IV-VI hanya mampu memahami kosakata dasar bahasa Sasak tanpa kemampuan menyusun sintaksis yang benar dan hanya 5% yang mampu melakukan percakapan santun (Alus) secara aktif. Di sisi guru (hulu), keterbatasan media ajar berbasis audio-visual menyebabkan retensi minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Daerah menurun hingga 40% dibandingkan mata pelajaran berbasis teknologi lainnya. Metode pengajaran yang masih bertumpu pada dikte dan ceramah mengakibatkan

"jurang digital" antara materi tradisional dengan gaya belajar anak zaman sekarang. Permasalahan di hilir adalah nihilnya produk literasi digital berbahasa daerah yang dihasilkan oleh sekolah; tidak ditemukan satu pun konten kreatif baik berupa video maupun cerita digital di platform media sosial sekolah yang mengangkat kearifan lokal (Hasan et al., 2024). Tanpa intervensi, diprediksi dalam satu dekade mendatang, bahasa Sasak di lingkungan pendidikan perkotaan Mataram akan menjadi "bahasa museum" yang hanya diketahui tanpa dipraktikkan.

Secara sosial ekonomi, mitra sasaran berada di lingkungan masyarakat heterogen yang memiliki ketergantungan tinggi pada gawai, namun minim dalam produksi konten edukatif (Rohmah, 2025). Guru-guru sebagai mitra non-produktif memiliki aksesibilitas perangkat keras yang tinggi, namun mengalami skill-gap pada literasi media kreatif (Didit Darmawan & Musonawawi, 2026). Kondisi ini menciptakan kerentanan di mana Generasi Alpha lebih mengenali narasi global daripada legenda lokal seperti Putri Mandalika (Syarif et al., 2024). Penelitian Munibi et al. mengenai revitalisasi bahasa di era digital menunjukkan bahwa kegagalan transmisi bahasa sering kali disebabkan oleh ketidakmampuan media lama dalam bersaing dengan konten digital yang lebih stimulatif (Munibi et al., 2026). Oleh karena itu, aksesibilitas digital di Mataram yang sudah mencapai 100% jaringan 4G/5G harus dioptimalkan untuk mengisi kekosongan konten bahasa Sasak. Hal ini penting untuk memastikan bahwa akses teknologi tidak justru menjadi bumerang yang mempercepat kepunahan bahasa ibu, melainkan menjadi jembatan pelestarian yang efektif bagi mitra.

Pelaksanaan program ini merupakan pengejawantahan nyata dari Asta Cita ke-4 yaitu memperkuat pembangunan manusia melalui penguatan kepribadian bangsa yang berlandaskan karakter dan kebudayaan. Fokus permasalahan yang diambil, yakni Literasi Digital berbasis Bahasa Daerah adalah kunci untuk menjawab tantangan identitas nasional di era global. Ketika siswa menciptakan cerita digital mereka sendiri, mereka tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga melakukan refleksi mendalam terhadap nilai-nilai yang mereka angkat. Dengan mengintegrasikan teknik Digital *Storytelling*, PkM ini tidak hanya mengajarkan bahasa, tetapi membangun kedaulatan budaya melalui produksi konten digital oleh anak bangsa sendiri. Sebagaimana ditekankan dalam studi tentang Multimodal Literacy, pembelajaran yang melibatkan teks, audio, dan visual terbukti meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pelestarian nilai. Melalui pendampingan 13 mitra ini diharapkan lahir ekosistem digital di SDN 15 Mataram yang mampu memproduksi narasi-narasi lokal Sasak secara berkelanjutan. Dengan demikian, PkM ini tidak hanya menjadi kegiatan seremonial, tetapi menjadi gerakan preventif "Mitigasi Kepunahan Bahasa" yang terukur,

ilmiah, dan berdampak luas bagi ketahanan budaya Indonesia. Adapun tujuan dilaksanakannya PKM ini adalah untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa SDN 15 Mataram dalam mengenal, menggunakan, dan melestarikan Bahasa Sasak sebagai bagian dari identitas budaya daerah. Program ini juga bertujuan untuk memperkuat literasi budaya siswa melalui pemanfaatan cerita rakyat Sasak yang dikemas secara kreatif dan menarik dalam bentuk digital storytelling sehingga lebih sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha yang dekat dengan teknologi digital. Selain itu, program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam menyusun *storyboard*, memproduksi video pembelajaran, serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, guru diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program ini menggunakan pendekatan partisipatif–kolaboratif berbasis etnopedagogi dan project-based learning dengan integrasi teknologi digital kreatif. Pelaksanaan difokuskan pada dua aspek utama, yaitu: (1) aspek pendidikan (revitalisasi literasi budaya siswa) dan (2) aspek penguatan kapasitas guru dalam produksi media digital berbasis kearifan lokal. Program dilaksanakan melalui lima tahapan utama: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program.

1) Tahap Sosialisasi

Tahap pertama adalah sosialisasi dan analisis kebutuhan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDN 15 Mataram untuk menyamakan persepsi terkait urgensi pelestarian Bahasa Sasak di tengah dominasi konten digital global. Kegiatan dilakukan melalui forum diskusi kelompok (FGD) yang membahas kondisi faktual minat siswa terhadap bahasa daerah, kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital, serta potensi sekolah dalam mengembangkan layanan informasi berbasis budaya lokal. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar dalam menetapkan skala prioritas program, yaitu peningkatan minat dan literasi budaya siswa melalui digital storytelling, penguatan kompetensi guru dalam produksi media kreatif, serta pengembangan repositori digital cerita rakyat Sasak sebagai layanan informasi edukatif sekolah.

2) Tahap Pelatihan

Tahap kedua adalah pelatihan dan penguatan kapasitas. Pelatihan dilaksanakan dalam dua sasaran utama. Pertama, pelatihan bagi guru yang difokuskan pada penguatan pemahaman konsep etnopedagogi,

teknik adaptasi cerita rakyat ke dalam naskah pembelajaran, penyusunan storyboard, serta praktik penggunaan aplikasi Canva dan CapCut untuk produksi video edukatif. Metode yang digunakan adalah workshop berbasis praktik langsung (*learning by doing*), simulasi, dan umpan balik sejawat. Kedua, workshop bagi siswa yang dilaksanakan dengan pendekatan *Project-Based Learning*. Siswa diajak mengeksplorasi cerita rakyat Sasak, menulis naskah sederhana, merekam narasi menggunakan Bahasa Sasak hingga mengedit video digital storytelling. Pada tahap ini, siswa tidak hanya belajar aspek kebahasaan, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai tata krama dan kearifan lokal yang terkandung dalam cerita.

3) Tahap Penerapan Teknologi dan Inovasi

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi dan produksi karya. Pada tahap ini, guru dan siswa mulai menerapkan keterampilan yang telah diperoleh dengan memproduksi video digital storytelling berdurasi 3–5 menit. Proses produksi meliputi penulisan naskah final, penyusunan storyboard, perekaman audio dan visual, proses editing, hingga publikasi karya pada media sosial dan kanal YouTube sekolah. Selain itu, dilakukan digitalisasi cerita rakyat dalam bentuk teks dan audio untuk membangun repositori digital sekolah berbasis Google Drive. Inovasi yang ditawarkan dalam tahap ini adalah transformasi tradisi lisan menjadi konten digital edukatif yang relevan dengan karakter Generasi Alpha.

4) Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Pendampingan dilakukan secara intensif melalui klinik produksi mingguan, konsultasi teknis, serta review kualitas bahasa dan konten budaya. Evaluasi program dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif mencakup pre-test dan post-test minat siswa terhadap Bahasa Sasak, penilaian kompetensi guru dalam produksi media, serta analisis peningkatan engagement media sosial sekolah. Evaluasi kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan survei kepuasan orang tua. Indikator keberhasilan program ditetapkan secara terukur, seperti peningkatan minat siswa minimal 30%, minimal 80% guru mencapai kategori kompeten dalam produksi media, serta terbentuknya minimal 20 arsip digital cerita rakyat.

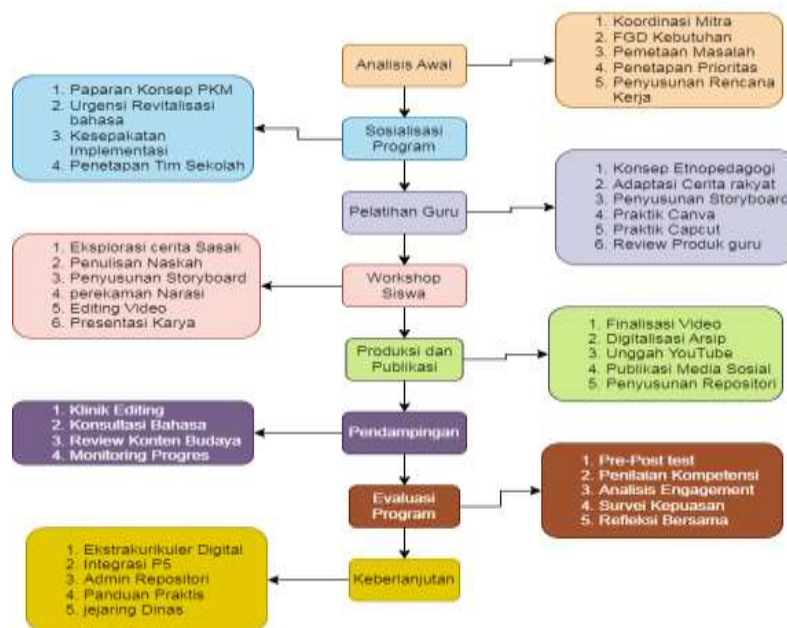
5) Tahap Keberlanjutan Program

Tahap kelima adalah keberlanjutan program. Agar program tidak berhenti setelah kegiatan selesai, tim bersama mitra menyusun strategi keberlanjutan berupa pembentukan ekstrakurikuler Digital Storytelling Bahasa Sasak, integrasi kegiatan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), penunjukan guru sebagai pengelola repositori digital, serta penyusunan panduan praktis penggunaan media digital

storytelling untuk pembelajaran berkelanjutan. Selain itu, sekolah didorong untuk menjalin kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kota Mataram guna memperluas dampak program.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program bersifat aktif dan kolaboratif. Sekolah menyediakan peserta, fasilitas, serta perangkat pendukung kegiatan. Guru berperan sebagai fasilitator internal dan pengelola repositori setelah program selesai. Mahasiswa dilibatkan sebagai asisten pelatihan, pendamping teknis siswa, serta tim dokumentasi dan publikasi. Dengan tahapan pelaksanaan yang sistematis, terukur, dan berorientasi keberlanjutan ini, program diharapkan mampu menjawab permasalahan degradasi literasi budaya dan stagnasi metodologi pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan inovatif berbasis digital yang kontekstual dengan kebutuhan Generasi Alpha.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Tahap Sosialisasi dan Analisis Kebutuhan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan melibatkan kepala sekolah, 5 orang guru, dan 30 siswa yang menjadi peserta program. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan diskusi kelompok terarah (FGD) dan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan Bahasa Sasak di lingkungan sekolah. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 73,3% siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dibandingkan Bahasa Sasak dalam komunikasi sehari-hari. Sebanyak 80% guru menyatakan bahwa pembelajaran bahasa daerah masih dilakukan

melalui metode konvensional dan belum didukung media digital yang menarik. Selain itu, sekolah belum memiliki arsip digital cerita rakyat Sasak yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Temuan tersebut memperkuat kebutuhan akan model revitalisasi bahasa daerah yang memadukan unsur budaya lokal dengan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan Generasi Alpha.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan.

Indikator	Hasil
Jumlah peserta FGD	35 orang
Guru yang mengikuti sosialisasi	5 orang
Siswa yang mengikuti sosialisasi	30 orang
Siswa yang jarang menggunakan bahasa Sasak	73,3%
Guru yang belum pernah membuat video pembelajaran budaya lokal	80%
Repositori digital budaya sekolah	Belum tersedia

2) Hasil Tahap Pelatihan Guru

Pelatihan guru difokuskan pada pengembangan kemampuan menyusun storyboard dan memproduksi digital storytelling menggunakan Canva dan CapCut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh guru mampu menyusun storyboard berbasis cerita rakyat Sasak. Sebelum pelatihan, hanya 20% guru yang memahami konsep digital storytelling. Setelah pelatihan, persentase tersebut meningkat menjadi 100%. Guru juga berhasil menghasilkan produk media pembelajaran digital yang memuat cerita rakyat dan nilai-nilai budaya Sasak.

Tabel 2. Hasil Pelatihan Guru

Indikator	Sebelum	Sesudah
Pemahaman digital storytelling	20%	100%
Kemampuan menyusun storyboard	20%	100%
Kemampuan menggunakan Canva	40%	100%
Kemampuan menggunakan CapCut	20%	80%
Video pembelajaran yang dihasilkan	0	5 video

3) Hasil Workshop Digital *Storytelling* Siswa

Workshop siswa dilaksanakan melalui pendekatan Project-Based Learning. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengembangkan cerita rakyat Sasak menjadi video digital. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan partisipasi yang tinggi. Mereka mampu menulis naskah sederhana, merekam narasi menggunakan Bahasa Sasak, dan melakukan proses editing video secara berkelompok.

Sebanyak 15 video digital storytelling berhasil diproduksi dan dipresentasikan pada akhir kegiatan.

Tabel 3. Hasil Workshop Siswa

Indikator	Hasil
Jumlah siswa peserta	30 orang
Jumlah kelompok	5 kelompok
Naskah cerita yang disusun	15 naskah
Video digital storytelling	15 video
Tingkat partisipasi siswa	93%
Kehadiran peserta	96%

4) Hasil Penerapan Teknologi dan Pengembangan Repositori Digital

Tahap penerapan teknologi menghasilkan repositori digital budaya sekolah yang berisi kumpulan cerita rakyat Sasak dalam bentuk teks, audio, dan video. Tim pengabdian bersama guru berhasil mengarsipkan 20 cerita rakyat Sasak yang kemudian disimpan dalam Google Drive sekolah dan diunggah pada media sosial sekolah sebagai media literasi budaya.

Tabel 4. Hasil Penerapan Teknologi

Produk Teknologi	Jumlah
Video siswa	15
Video guru	5
Cerita rakyat terdigitalisasi	20
Repositori digital sekolah	1
Kanal publikasi digital	2 (YouTube dan Instagram sekolah)

5) Hasil Pendampingan dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui angket minat siswa terhadap Bahasa Sasak sebelum dan sesudah program. Hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Skor rata-rata minat siswa meningkat dari 62,4 menjadi 84,7. Selain itu, guru menunjukkan peningkatan kompetensi dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran.

Peningkatan minat siswa mencapai 35,7% . Dengan demikian, target peningkatan minat minimal 30% berhasil tercapai.

Tabel 5. Ringkasan Capaian Program

Target Program	Capaian
Peningkatan minat siswa $\geq 30\%$	35,7%
Guru kompeten menggunakan media digital $\geq 80\%$	100%
Video digital storytelling siswa	15 video
Video pembelajaran guru	5 video
Cerita rakyat terdigitalisasi	20 cerita
Repositori digital budaya	1 repositori
Kepuasan peserta	92%

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul “Revitalisasi Bahasa Daerah melalui Digital Storytelling bagi Generasi Alpha sebagai Upaya Pencegahan Kepunahan Bahasa Daerah” telah dilaksanakan di SDN 15 Mataram melalui serangkaian kegiatan yang meliputi sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, evaluasi, dan penyusunan strategi keberlanjutan program. Pelaksanaan program ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Sasak, memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran berbasis budaya lokal, serta mengembangkan media layanan informasi pendidikan yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh sekolah.

Pada tahap awal, tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi dan analisis kebutuhan yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa penggunaan Bahasa Sasak di lingkungan sekolah mengalami penurunan karena siswa lebih sering menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa yang diperoleh dari berbagai platform digital. Selain itu, guru masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam merancang kegiatan yang berorientasi pada penguatan literasi budaya dan peningkatan kompetensi digital guru serta siswa.

Tahap berikutnya berupa pelatihan digital storytelling yang ditujukan kepada guru dan siswa. Pelatihan guru difokuskan pada pengembangan kemampuan mengadaptasi cerita rakyat Sasak menjadi naskah pembelajaran digital, menyusun storyboard, serta memanfaatkan aplikasi Canva dan CapCut dalam proses produksi media pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh guru peserta mampu menyusun *storyboard* secara mandiri dan menghasilkan video pembelajaran berbasis cerita rakyat lokal. Peningkatan kompetensi guru terlihat dari kemampuan mereka dalam mengintegrasikan unsur bahasa, budaya, dan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Guru yang sebelumnya belum pernah membuat media digital berbasis budaya lokal menunjukkan perubahan yang signifikan dalam keterampilan produksi konten pembelajaran.

Selain pelatihan guru, tim pengabdian juga melaksanakan workshop digital storytelling bagi siswa melalui pendekatan Project-Based Learning. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi cerita rakyat Sasak, penyusunan naskah, perekaman narasi, hingga penyuntingan video. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya digital yang memadukan unsur bahasa daerah, kreativitas, dan teknologi. Sebanyak lima belas video digital storytelling berhasil diproduksi oleh siswa secara berkelompok. Produk yang dihasilkan menampilkan berbagai cerita rakyat

Sasak yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha yang akrab dengan media digital. Partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi, yang terlihat dari antusiasme mereka dalam berdiskusi, berkolaborasi, dan menyelesaikan proyek yang diberikan.

Pada tahap penerapan teknologi, program ini berhasil menghasilkan berbagai produk yang menjadi luaran utama kegiatan. Guru dan siswa bersama-sama mengembangkan video digital storytelling serta mendigitalisasi cerita rakyat Sasak dalam bentuk teks, audio, dan video. Hasil digitalisasi tersebut kemudian dihimpun dalam sebuah repositori digital sekolah yang berfungsi sebagai pusat penyimpanan dan sumber belajar budaya lokal. Repositori ini memuat sedikitnya dua puluh cerita rakyat Sasak yang dapat diakses oleh guru, siswa, maupun masyarakat. Selain itu, beberapa karya siswa dipublikasikan melalui media sosial dan kanal digital sekolah sehingga informasi mengenai budaya lokal dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas.

Hasil evaluasi program menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek literasi budaya dan minat siswa terhadap Bahasa Sasak. Berdasarkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah program, minat siswa terhadap penggunaan Bahasa Sasak mengalami peningkatan sebesar 35,7%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa digital storytelling mampu menjadi media yang efektif untuk memperkenalkan kembali bahasa daerah kepada Generasi Alpha melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia mereka. Temuan tersebut sejalan dengan teori digital storytelling yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis cerita digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa melalui integrasi teks, gambar, suara, animasi, dan video. Digital storytelling mendorong siswa menjadi pembelajar aktif yang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui proses kreatif (Puspitasari et al., 2025).

Pada saat yang sama, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital secara mandiri. Tingkat kepuasan peserta terhadap program mencapai lebih dari 90%, yang menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan telah sesuai dengan kebutuhan sekolah dan memberikan manfaat nyata bagi peserta (Efendi et al., 2025). Hasil tersebut sesuai dengan konsep etnopedagogi, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Dalam perspektif etnopedagogi, budaya lokal merupakan modal sosial yang dapat digunakan untuk membentuk karakter, memperkuat identitas budaya, dan meningkatkan kebermaknaan pembelajaran.

Dari aspek sosial dan budaya, program ini berhasil membangun kembali kesadaran siswa terhadap pentingnya Bahasa Sasak sebagai identitas budaya daerah. Melalui kegiatan digital storytelling, siswa tidak hanya mempelajari bahasa daerah sebagai materi pembelajaran, tetapi juga menggunakan bahasa tersebut dalam aktivitas kreatif yang bermakna. Proses ini memungkinkan terjadinya internalisasi nilai-nilai budaya lokal, seperti sopan santun, penghormatan kepada orang tua, dan semangat kebersamaan yang terkandung dalam cerita rakyat Sasak. Dengan demikian, revitalisasi bahasa daerah tidak hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada pewarisan nilai-nilai budaya yang menyertainya. Program ini juga menghasilkan dampak kelembagaan yang positif bagi sekolah. SDN 15 Mataram kini memiliki repositori digital budaya lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar berkelanjutan. Sekolah juga menunjukkan komitmen untuk melanjutkan program melalui integrasi digital storytelling ke dalam kegiatan pembelajaran dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Guru yang telah mengikuti pelatihan ditetapkan sebagai pengelola awal repositori digital dan fasilitator bagi kegiatan serupa di masa mendatang. Keberadaan sistem ini menjadi langkah strategis dalam menjaga keberlanjutan program sekaligus memperkuat peran sekolah sebagai pusat pelestarian budaya lokal berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, pelaksanaan program menunjukkan bahwa pemanfaatan digital storytelling berbasis etnopedagogi mampu menjadi solusi inovatif dalam menghadapi permasalahan degradasi penggunaan bahasa daerah di kalangan Generasi Alpha. Program ini berhasil meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Sasak, memperkuat kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital, serta menghasilkan repositori budaya lokal yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal dan teknologi digital merupakan strategi yang efektif untuk mendukung upaya pelestarian bahasa daerah di era transformasi digital.



Gambar 2. Proses kegiatan.

Gambar 2. menunjukkan tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru SDN 15 Mataram untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta tahapan pelaksanaan kegiatan revitalisasi Bahasa

Sasak melalui digital storytelling. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman bersama mengenai pentingnya pelestarian bahasa daerah di era digital sekaligus memperoleh dukungan dari seluruh pemangku kepentingan sekolah. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap program yang ditawarkan dan menyatakan kesiapan untuk terlibat aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Setelah guru mengikuti pelatihan pengembangan digital storytelling, kegiatan dilanjutkan dengan tahap implementasi di kelas yang melibatkan siswa secara langsung. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengenal cerita rakyat Sasak, menyusun naskah sederhana, serta mengembangkan ide cerita yang akan dikemas dalam bentuk digital storytelling. Tim pengabdian dan guru melakukan pendampingan secara intensif untuk membantu siswa memahami alur cerita, penggunaan bahasa daerah, serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat yang dipelajari. Kegiatan pendampingan tersebut berlangsung secara aktif dan partisipatif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Proses implementasi dan pendampingan siswa dapat dilihat pada gambar 2.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul Revitalisasi Bahasa Daerah melalui Digital Storytelling bagi Generasi Alpha sebagai Upaya Pencegahan Kepunahan Bahasa Daerah telah dilaksanakan dengan baik di SDN 15 Mataram dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Program ini dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya minat siswa terhadap Bahasa Sasak, keterbatasan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital, serta belum tersedianya media layanan informasi budaya lokal yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan. Pelaksanaan program melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, workshop, penerapan teknologi, pendampingan, dan evaluasi menunjukkan hasil yang positif. Kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun storyboard dan memproduksi media pembelajaran berbasis digital storytelling menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Sebanyak lima guru peserta pelatihan mampu menghasilkan video pembelajaran berbasis cerita rakyat Sasak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Program ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelestarian bahasa daerah melalui kegiatan digital storytelling. Sebanyak tiga puluh siswa berpartisipasi aktif dalam proses penyusunan naskah, perekaman narasi, dan produksi video berbasis cerita rakyat Sasak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan lima belas video digital storytelling yang memuat unsur bahasa, budaya, dan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Sasak. Dari aspek luaran program, kegiatan ini

berhasil menghasilkan lima video pembelajaran guru, lima belas video digital storytelling siswa, digitalisasi dua puluh cerita rakyat Sasak, serta satu repositori digital budaya sekolah yang berfungsi sebagai sumber belajar dan arsip budaya lokal. Keberadaan repositori tersebut menjadi salah satu capaian strategis dalam mendukung upaya pelestarian bahasa daerah secara berkelanjutan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat siswa terhadap Bahasa Sasak. Skor minat siswa meningkat dari 62,4 menjadi 84,7 atau mengalami peningkatan sebesar 35,7%. Selain itu, kompetensi digital guru mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Program ini juga berhasil meningkatkan literasi budaya siswa melalui pemahaman yang lebih baik terhadap cerita rakyat dan nilai-nilai kearifan lokal Sasak. Secara keseluruhan, program ini membuktikan bahwa digital storytelling berbasis etnopedagogi merupakan pendekatan yang efektif dalam revitalisasi bahasa daerah di kalangan Generasi Alpha. Integrasi budaya lokal dengan teknologi digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat kompetensi guru, serta mendukung pelestarian Bahasa Sasak sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat Lombok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh warga SDN 15 Mataram yang telah berkenan menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini. Partisipasi aktif dan kerja sama yang baik dari seluruh pihak sekolah sangat berkontribusi terhadap kelancaran dan keberhasilan program pengabdian. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim pengabdian, khususnya mahasiswa yang telah berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi program.

DAFTAR RUJUKAN

- Didit Darmawan, & Musonawawi, M. (2026). Bimbingan Guru Kompeten dan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Era Digital. *Al Yasini: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 11(03). <https://doi.org/https://doi.org/10.55102/alyasini.v11i03.191>
- Efendi, Usra, M., Hartono, & Siahaan, S. M. (2025). Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran: Studi pemahaman Mahasiswa FIP Universitas Nurul Huda terhadap Etnopedagogi. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 17(2), 95–99.

- <https://doi.org/10.30599/0txgyj35>
- Hasan, N. F., Akbar, A., Mulyadi, S., & Oktavian, I. M. (2024). Digital Literacy Training Based on Local Wisdom through a Digital Dictionary of Papuan Regional Languages to Preserve Sentani Language in Waibu District , Papua Pelatihan Literasi Digital Berbasis Kearifan Lokal melalui Kamus Digital Bahasa Daerah Papua u. *Dinamisa*, 8(2), 410–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i2.17808>
- Munibi, A. Z., Amazeli, R. A., Iskandar, I., & Rafli, Z. (2026). Bahasa Minangkabau di Ambang Pergeseran : Kajian Sistematis Terhadap Ancaman Kepunahan dan Strategi Revitalisasi. *Jurnal Paris Langkis*, 7, 1–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/parislangkis.v7i1.24769>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Rohmah, T. A. (2025). Strategi Komunikasi Komunitas Kampung Lali Gadget Wonoayu dalam Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *At-Taklim : Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2, 438–454. <https://doi.org/https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i11.1210>
- Syarif, E., Evita, Putri, R. H., Tripaldi, A., Samsu, T. H., Ilham, M. D. M., & Hamrul, A. A. A. (2024). *Transformasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Karakter* (S. rahayu Utari (ed.); 1st ed., Vol. 2). Uureka Media Aksara.