

## PELATIHAN DIGITAL STORYTELLING BERBASIS CERITA RAKYAT UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI GURU

Yuswin Harputra<sup>1\*</sup>, Elissa Evawani Tambunan<sup>2</sup>, Yusra Fadillah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Graha Nusantara, Indonesia

[yuswinharputra63@gmail.com](mailto:yuswinharputra63@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan guru di MTs YPKS Padangsidempuan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran berbasis budaya lokal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan belum mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya daerah ke dalam media ajar digital. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan *Digital Storytelling* berbasis cerita rakyat. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, workshop, dan pendampingan produksi video yang diikuti oleh 52 guru dan tenaga kependidikan. Evaluasi dilakukan melalui pre-post test, observasi aktivitas, dan refleksi peserta. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi digital guru sebesar 43,3%, partisipasi aktif mencapai 80%, dan tingkat kepuasan 88,5% (kategori sangat baik). Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu produk video pembelajaran berbasis cerita rakyat yang layak digunakan. Program ini tidak hanya meningkatkan *hard skills* guru dalam penggunaan aplikasi digital, tetapi juga memperkuat *soft skills* berupa kreativitas, kolaborasi, dan literasi budaya.

**Kata Kunci:** Digital Storytelling; Budaya Lokal; Kompetensi Digital; Pelatihan Guru; Video Pembelajaran.

**Abstract:** *This community service program was motivated by the limited digital competence of teachers at MTsS YPKS Padangsidempuan, where classroom instruction is still dominated by conventional methods and teachers have not yet integrated local cultural values into digital learning media. The program aimed to enhance teachers' digital skills through Digital Storytelling training using local folk tales. The implementation consisted of socialization, workshops, and guided video production involving 52 teachers and education staff. Evaluation was conducted through prepost tests, activity observations, and participant reflections. The results showed a 43.3% improvement in teachers' digital competence, 80% active participation, and 88.5% satisfaction rate (very good category). All participants successfully produced at least one feasible digital storytelling video based on local folklore. This program not only strengthened teachers' hard skills in using digital applications but also improved soft skills such as creativity, collaboration, and cultural literacy.*

**Keywords:** *Digital Storytelling; Local Culture; Digital Competence; Teacher Training; Learning Video.*



#### Article History:

Received: 16-10-2025

Revised : 21-11-2025

Accepted: 24-11-2025

Online : 01-12-2025



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

## A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran di abad ke-21. Guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Hadisi & Muna, 2015). Di Indonesia, salah satu tantangan besar pendidikan ialah rendahnya minat baca dan kemampuan literasi siswa sebagaimana ditunjukkan dalam hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang masih berada di bawah rata-rata OECD (PISA, 2023). Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berbasis kearifan lokal.

Cerita rakyat merupakan bagian penting dari warisan budaya Indonesia yang mengandung nilai moral, sosial, dan kearifan lokal (Harputra et al., 2022). Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer nilai-nilai luhur, tetapi juga sebagai strategi untuk menumbuhkan karakter dan memperkuat identitas budaya peserta didik (Hatima, 2025; Havita & Sa'diyah, 2024). Cerita rakyat memiliki potensi besar dalam mengembangkan literasi kritis dan apresiasi budaya karena melibatkan konteks sosial, nilai-nilai kemanusiaan, serta struktur naratif yang dekat dengan pengalaman keseharian siswa (Ferando et al., 2025; Muttaqin et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan cerita rakyat di sekolah masih terbatas pada bahan bacaan teks yang bersifat konvensional, belum dikembangkan menjadi media ajar yang interaktif dan menarik (Fajrie et al., 2024; Priantara et al., 2025; Rahmasari, 2024). Padahal, dengan dukungan teknologi digital, cerita rakyat dapat diubah menjadi bentuk visual-animatif seperti *digital storytelling* yang lebih komunikatif dan mampu menjembatani kesenjangan antara budaya lokal dan ekosistem pembelajaran digital masa kini (Anggara et al., 2025; Eka, 2021). *Digital storytelling* berperan penting dalam membangun keterlibatan emosional peserta didik karena memadukan unsur naratif, visual, audio, dan refleksi pribadi (Arifah et al., 2025; Lestari et al., 2025).

Salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah *digital storytelling*. Pendekatan ini menggabungkan elemen naratif, visual, animasi, dan audio untuk menghasilkan pengalaman belajar yang imersif dan multimodal, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mendalam melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan gerak yang tersusun secara terintegrasi (Riyanto, 2025). Melalui kombinasi tersebut, peserta didik tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran (Azizah et al., 2025; Hayati & Aidin, 2025). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* dan media digital kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar, literasi digital, serta keterampilan berpikir kreatif siswa karena melibatkan proses konstruktif yang berorientasi pada pemecahan masalah dan refleksi diri. Hasil

penelitian Adillah et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan *contextual-based digital book* melalui model *Project-Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek siswa sekolah dasar secara signifikan, terutama pada aspek pengembangan ide, struktur logis cerita, dan penggunaan bahasa yang tepat. Demikian pula, penelitian Listiyanto & Maureen (2025) membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *digital storytelling* secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa pada materi teks naratif. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan eksplorasi informasi, penyusunan naskah, produksi video, hingga publikasi digital berhasil mengembangkan kemampuan siswa dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi konten digital secara kolaboratif.

Bagi guru, kegiatan *digital storytelling* memiliki manfaat ganda. Pertama, membantu meningkatkan kemampuan desain instruksional melalui pengembangan media ajar yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Puspitasari et al., 2025). Kedua, memperkuat kompetensi teknologi dan pedagogi guru sebagaimana ditekankan dalam kerangka Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) (Najah, 2024; Syatroh et al., 2025). Dengan demikian, penerapan *digital storytelling* tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran di kelas, tetapi juga menjadi sarana pengembangan profesional guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut integrasi teknologi, kreativitas, dan literasi budaya dalam proses belajar mengajar.

Kondisi mitra menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran digital karena keterbatasan pengalaman, rendahnya literasi teknologi, serta minimnya pelatihan yang pernah mereka ikuti terkait produksi media berbasis digital. Berdasarkan hasil observasi awal, fasilitas teknologi di sekolah sebenarnya sudah memadai, dengan tersedianya laboratorium komputer yang lengkap dan akses internet yang stabil melalui WiFi sekolah. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal karena guru jarang menggunakan laboratorium komputer untuk kegiatan desain media ataupun produksi video. Akibatnya, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh materi konvensional seperti teks dan gambar statis, yang belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi atau naratif yang lebih hidup. Guru juga belum terbiasa mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran sehingga potensi cerita rakyat sebagai sumber belajar kontekstual belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan pelatihan yang aplikatif untuk membekali guru dengan keterampilan mengadaptasi cerita rakyat lokal ke dalam bentuk video digital yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam memproduksi media

ajar berbasis *digital storytelling*. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu: (1) memahami konsep dan teknik pembuatan *digital storytelling*, (2) memproduksi media ajar berbasis cerita rakyat dengan memanfaatkan platform seperti Canva, serta (3) mengimplementasikan hasilnya dalam pembelajaran agar lebih menarik, bermakna, dan berakar pada budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan ini sejalan dengan agenda *Sustainable Development Goals* (SDG 4) tentang pendidikan berkualitas dan penguatan kompetensi pendidik di era digital.

## B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini menggunakan pendekatan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif guru sebagai peserta dan mitra dalam pengembangan media pembelajaran. Pelatihan dirancang berbasis *Project-Based Learning (PjBL)*, di mana peserta belajar melalui pembuatan produk nyata berupa video pembelajaran berbasis cerita rakyat lokal. Selain itu, kegiatan ini menerapkan prinsip *Technology-Enhanced Community Engagement*, yakni pemanfaatan teknologi tepat guna untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas guru. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan dan pengembangan modul, pelatihan dan workshop, pendampingan produksi, serta evaluasi dan diseminasi hasil.

Tahap pertama, Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*), dilaksanakan selama dua hari, sekitar 3–4 hari sebelum pelatihan utama. Kegiatan meliputi observasi ruang kelas, laboratorium komputer, dan ruang guru, serta wawancara informal dengan pihak madrasah. Tahap ini mengidentifikasi kondisi guru, kesiapan infrastruktur, dan hambatan dalam pembelajaran digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki laboratorium komputer yang memadai dan WiFi yang stabil, guru masih memiliki keterbatasan dalam menggunakan aplikasi desain dan multimedia karena minimnya pelatihan dan pengalaman praktik. Akibatnya, pembelajaran masih didominasi media konvensional seperti buku teks dan lembar kerja, sehingga visualisasi materi dan integrasi cerita rakyat belum optimal. Temuan ini menjadi dasar bagi tim untuk merancang pelatihan yang lebih aplikatif dan sesuai kebutuhan mitra.

Tahap kedua, Perencanaan dan Pengembangan Modul (*Planning & Design*), dilakukan dengan menyusun modul pelatihan *Digital Storytelling* yang memuat teori literasi budaya, strategi adaptasi cerita rakyat menjadi media ajar, teknik penulisan naskah, dan praktik pembuatan video edukatif. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen pendukung seperti lembar observasi, angket refleksi, serta format validasi produk media untuk menilai efektivitas pelatihan.

Tahap ketiga, Pelatihan dan Workshop (*Implementation*), merupakan inti dari kegiatan PKM. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 3–4 Agustus 2025, bertempat di MTs YPKS Padangsidempuan, dengan

jumlah peserta sebanyak 52 guru dan tenaga kependidikan. Hari pertama difokuskan pada pengenalan konsep dasar *Digital Storytelling*, literasi budaya, dan eksplorasi berbagai aplikasi seperti *Canva*, *Powtoon*, dan *Animaker*. Hari kedua diarahkan pada praktik langsung pembuatan *storyboard*, desain visual, serta produksi video pendek berbasis cerita rakyat lokal. Proses pelatihan dikembangkan dalam format partisipatif melalui diskusi, simulasi, dan praktik kolaboratif antarpeserta.

Tahap keempat, Pendampingan Produksi (*Coaching & Mentoring*), dilaksanakan pada hari kedua pelatihan. Peserta mendapatkan bimbingan teknis dari tim dosen dan mahasiswa dalam proses penyuntingan video, sinkronisasi audio-visual, serta penulisan narasi yang komunikatif. Pendekatan *learning by doing* diterapkan agar guru memperoleh pengalaman langsung dalam memproduksi media digital secara mandiri.

Tahap kelima, Evaluasi, Refleksi, dan Diseminasi (*Evaluation & Dissemination*), dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada hari terakhir kegiatan pelatihan, setelah seluruh sesi workshop dan pendampingan produksi selesai. Tahap ini dilakukan untuk menilai efektivitas program melalui pre-post test, observasi aktivitas peserta, serta refleksi tertulis mengenai pengalaman dan manfaat yang diperoleh guru. Produk video yang dihasilkan peserta kemudian divalidasi oleh ahli isi dan ahli media untuk memastikan kelayakan pedagogis dan kualitas teknisnya. Seluruh video yang telah disempurnakan lalu dikompilasi ke dalam repositori digital berbasis Google Site sebagai sarana berbagi hasil karya dan kolaborasi guru secara berkelanjutan. Untuk menjamin validitas dan reliabilitas hasil kegiatan, digunakan beberapa instrumen pengumpulan data sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Instrumen Pengumpulan Data dan Teknik Analisis

No	Jenis Instrumen	Tujuan Penggunaan	Indikator yang Diukur	Teknik Analisis
1	Tes Kompetensi Digital (pre-post test)	Mengukur peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi Digital Storytelling.	Penguasaan teknologi dasar; literasi digital; integrasi teknologi dalam pembelajaran	Deskriptif-komparatif (selisih rata-rata pre-post test)
2	Observasi Pelatihan	Menilai partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan.	Keaktifan diskusi; kemandirian; kolaborasi	Deskriptif kualitatif (frekuensi dan intensitas aktivitas)
3	Angket Refleksi Peserta	Menggali persepsi guru terhadap manfaat dan tindak lanjut pelatihan.	Persepsi kompetensi; kepuasan materi; rencana keberlanjutan	Analisis tematik (kategorisasi tema)

No	Jenis Instrumen	Tujuan Penggunaan	Indikator yang Diukur	Teknik Analisis
4	Validasi Produk Media Ajar	Menilai kelayakan video Digital Storytelling hasil pelatihan.	Isi cerita lokal; kualitas visual-audio; koherensi pesan pendidikan	Kuantitatif (skala 1–4) dan kualitatif (catatan validator)

Data dianalisis dengan pendekatan mixed-methods, yang memadukan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan membandingkan skor pre–post test secara deskriptif untuk melihat peningkatan kemampuan, sedangkan analisis kualitatif dilakukan melalui kategorisasi tema dari hasil observasi dan angket refleksi peserta.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

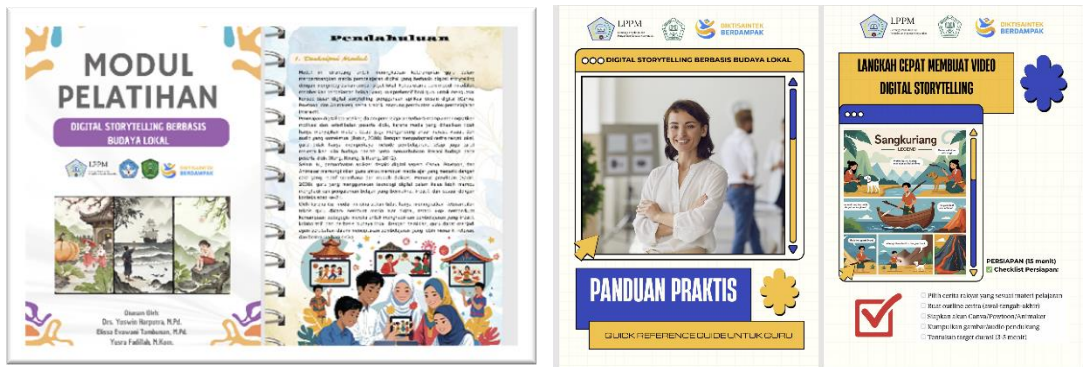
### 1. Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*)

Tahap awal pelaksanaan kegiatan dimulai dengan observasi dan wawancara informal bersama pihak madrasah mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap pelatihan berbasis digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan aplikasi desain dan video editing seperti Canva, Powtoon, dan Animaker. Mereka juga belum pernah mengintegrasikan cerita rakyat lokal sebagai sumber belajar kontekstual dalam media ajar digital. Temuan ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan yang berorientasi pada peningkatan kompetensi literasi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya.

### 2. Perencanaan dan Pengembangan Modul (*Planning & Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap awal, tim pelaksana kemudian menyusun modul pelatihan *Digital Storytelling* sebagai pedoman utama dalam kegiatan pelatihan. Modul ini dirancang untuk menjawab kebutuhan guru terhadap panduan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sekaligus memperkuat literasi budaya di lingkungan sekolah, seperti terlihat pada Gambar 1.

Modul disusun secara kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pada praktik langsung, agar mudah dipahami oleh guru dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam. Setiap bagian modul dilengkapi dengan contoh langkah kerja, lembar aktivitas, serta tautan tutorial yang memandu peserta dari tahap konseptual hingga implementasi produk. Selain itu, modul juga dilengkapi rubrik penilaian video dan format refleksi peserta yang berfungsi sebagai instrumen evaluatif untuk mengukur hasil dan efektivitas pelatihan.



Gambar 1. Modul pelatihan *Digital Storytelling* dan panduan desain media ajar digital berbasis budaya local

### 3. Pelatihan dan Workshop (*Implementation*)

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari, terdiri atas sesi teori dan praktik. Hari pertama berfokus pada pengenalan konsep dan eksplorasi aplikasi; hari kedua diarahkan pada praktik pembuatan storyboard, desain visual, dan produksi video berbasis cerita rakyat, seperti terlihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Suasana pelatihan hari pertama: fasilitator menjelaskan konsep Digital Storytelling



Gambar 3. Sesi praktik hari kedua: guru membuat storyboard dan mendesain video pembelajaran

Peserta menunjukkan antusiasme tinggi. Berdasarkan observasi, rata-rata 80% peserta aktif berdiskusi, mencoba fitur aplikasi, dan bertanya mengenai integrasi media digital dalam pembelajaran, seperti terlihat pada Tabel 2.



**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas Peserta Selama Pelatihan

Aspek yang Diamati	Persentase Keaktifan (%)	Kategori
Keaktifan dalam diskusi dan tanya jawab	82	Sangat Baik
Kemandirian saat praktik aplikasi digital	78	Baik
Kolaborasi dalam pembuatan media	80	Baik
Rata-rata keseluruhan aktivitas	80	Baik–Sangat Baik

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) efektif mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif peserta.

#### 4. Pendampingan Produksi (*Coaching & Mentoring*)

Tahap ini berlangsung selama satu minggu setelah pelatihan. Peserta memperoleh pendampingan teknis untuk penyempurnaan video hasil produksi. Tim dosen dan mahasiswa membantu dalam proses penyuntingan, sinkronisasi audio-visual, dan penulisan narasi yang komunikatif, seperti terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Pendampingan produksi video oleh tim mahasiswa FKIP UGN

Pendekatan *learning by doing* terbukti meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Sebagian besar guru mampu menyelesaikan satu produk video pembelajaran lengkap berbasis cerita rakyat lokal seperti “Legenda Batu Gantung” dan “Legenda Putri Hijau.” Berikut hasil validasi produk video digital *storytelling*, seperti terlihat pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Produk Video Digital Storytelling

Aspek yang Dinilai	Skor Rata-rata (1–4)	Kategori
Kesesuaian isi dengan nilai budaya lokal	3,7	Sangat Layak
Kualitas visual dan audio	3,6	Sangat Layak
Keterpaduan pesan dan nilai pendidikan	3,7	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan	3,67	Sangat Layak



Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan satu ahli media, menghasilkan skor rata-rata 3,67 (kategori Sangat Layak). Produk dianggap siap digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual di kelas.

### 5. Evaluasi dan Refleksi (*Evaluation & Dissemination*)

Tahapan evaluasi dan refleksi dilaksanakan untuk menilai efektivitas kegiatan pelatihan serta mengukur sejauh mana peningkatan kompetensi digital guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan tiga instrumen utama, yaitu pre-post test, observasi aktivitas peserta, dan refleksi tertulis.

Hasil *prepost* test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Digital Storytelling*. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum menguasai penggunaan aplikasi seperti *Canva*, *Powtoon*, dan *Animaker*. Setelah pelatihan, guru tidak hanya mampu menggunakan aplikasi tersebut, tetapi juga dapat menghasilkan video pembelajaran berbasis cerita rakyat secara mandiri, seperti terlihat pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil *Pretest Posttest* Kompetensi Digital Guru

Tahap Pengukuran	Skor Rata-Rata	Keterangan
Pre-test	56,8	Kategori Sedang – guru belum menguasai aplikasi digital
Post-test	81,4	Kategori Baik – guru mampu membuat media video sederhana
Kenaikan rata-rata	+24,6 poin (43,3%)	Peningkatan signifikan kemampuan digital guru

Peningkatan skor sebesar 43,3% mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hung et al. (2012), yang menegaskan bahwa model *project-based digital learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan teknologi peserta pelatihan. Selain melalui tes, efektivitas kegiatan juga dievaluasi berdasarkan refleksi tertulis peserta yang mengukur persepsi terhadap materi, fasilitator, dan penerapan media di kelas, seperti terlihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Persepsi Guru terhadap Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Persentase Setuju (%)	Kategori
Relevansi dan kemudahan materi	90	Sangat Baik
Fasilitator komunikatif	88	Sangat Baik
Peningkatan kompetensi digital	91	Sangat Baik
Penerapan media di kelas	85	Baik
Rata-rata keseluruhan	88,5	Sangat Baik

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5, mayoritas guru memberikan penilaian sangat baik terhadap pelaksanaan pelatihan. Sebanyak 91% peserta menyatakan kemampuan digital mereka meningkat secara nyata, sedangkan 90% menilai materi yang disampaikan relevan dan mudah dipahami. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan manfaat nyata bagi peserta baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun motivasi untuk berinovasi dalam pembelajaran. Pada sesi refleksi akhir, peserta secara terbuka mendiskusikan pengalaman dan rencana penerapan hasil pelatihan di kelas masing-masing. Beberapa guru menyampaikan keinginan untuk melibatkan siswa dalam proyek *digital storytelling* berikutnya sebagai strategi pembelajaran kolaboratif.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, seluruh produk video hasil pelatihan dikompilasi dan diunggah ke dalam repositori digital berbasis Google Site yang dikelola bersama oleh tim dosen dan guru mitra pada laman <https://sites.google.com/view/ceritakuedu/>. Repositori ini berfungsi sebagai media berbagi karya, inspirasi pembelajaran, dan sarana pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru-guru di wilayah Padangsidempuan dan sekitarnya. Upaya ini sejalan dengan prinsip *open educational resources (OER)* yang menekankan kolaborasi dan akses terbuka terhadap bahan ajar digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi.

Selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Digital Storytelling Berbasis Cerita Rakyat, ditemukan beberapa kendala baik dari aspek teknis maupun nonteknis yang memengaruhi kelancaran proses pelatihan. Meskipun demikian, seluruh hambatan tersebut dapat diatasi dengan langkah-langkah solutif dan adaptif di lapangan. Beberapa guru mengalami kesulitan di awal karena minimnya pengalaman menggunakan aplikasi desain dan animasi. Untuk mengatasi hal ini, tim pelaksana menyiapkan panduan praktis, memberikan pendampingan individual, serta menyediakan materi video tutorial agar peserta dapat belajar mandiri setelah sesi pelatihan berakhir. Kendala teknis seperti akses internet yang tidak stabil juga berhasil diatasi dengan strategi *offline working*, di mana peserta tetap dapat melanjutkan aktivitas desain dan penyuntingan video tanpa harus bergantung pada koneksi daring. Selain itu, karena waktu pelatihan relatif terbatas, tim menyelenggarakan sesi pendampingan daring lanjutan guna memantau penyelesaian produk video dan memberi umpan balik terhadap hasil karya peserta. Dengan penerapan solusi-solusi tersebut, kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Seluruh guru peserta berhasil menyelesaikan minimal satu produk video pembelajaran berbasis cerita rakyat lokal yang memenuhi kriteria kelayakan isi dan tampilan media. Upaya penanganan kendala ini sekaligus menunjukkan fleksibilitas dan kesiapan tim dalam menyesuaikan pelaksanaan program terhadap kondisi nyata di lapangan, tanpa mengurangi capaian luaran yang telah direncanakan.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang dan memproduksi media pembelajaran berbasis cerita rakyat. Hasil *pretest posttest* menunjukkan peningkatan kompetensi digital sebesar 43,3%, disertai partisipasi aktif guru mencapai 80% dan tingkat kepuasan peserta sebesar 88,5%. Program ini turut memperkuat *soft skills* guru, seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas, serta *hard skills* terkait penggunaan aplikasi desain multimedia. Pelatihan juga mendorong kesadaran guru akan pentingnya pelestarian budaya lokal melalui media digital. Sebagai tindak lanjut, kegiatan serupa direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi program pendampingan berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas. Selain itu, hasil program ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan terkait efektivitas Digital Storytelling terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Ditjen Diktiristek Kemendikbudristek atas dukungan pendanaan kegiatan PKM tahun 2025. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Graha Nusantara (UGN) Padangsidempuan melalui LPPM UGN, serta MTsS YPKS Padangsidempuan selaku mitra atas kerja sama dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan pelatihan *Digital Storytelling Berbasis Cerita Rakyat*. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada seluruh dosen, mahasiswa, dan peserta pelatihan atas kolaborasi dan dedikasi yang mendukung keberhasilan kegiatan ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adillah, R., Adisaputera, A., & Lubis, W. (2025). Development of a contextual-based digital book to improve short story writing skills. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1461–1476. <https://doi.org/https://doi.org/10.64014/jik.v22i3.62>
- Anggara, I. G. A. S., Yusa, I. M. M., Sutarwiyasa, I. K., Yasa, N. P. D., Andhika, I. P. P., Yasa, G. P. P. A., Farqo, T. M., Prasetyo, D., Martida, V., & Ramadhani, N. (2025). *Dasar-Dasar Animasi: Prinsip, Proses, dan Praktik Kreatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifah, R. Z., Arista, S. F., Susilawati, W., & Sholihah, W. (2025). Integrasi flipped classroom dan digital storytelling dalam pembelajaran deep learning untuk meningkatkan berpikir kritis dan kreativitas matematis peserta didik. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(2), 187–204.
- Azizah, R. R., Nabilla, N., Oktaviani, N. R., & Jovinta, S. (2025). Pemanfaatan Pembelajaran Story Telling Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1). 1–9.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Eka, P. N. (2021). *Pengembangan Cerita Rakyat Berbasis Budaya Lokal Dengan Menggunakan Media Audio Visual Animasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.

- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). Media belajar digital berbasis kearifan lokal sebagai sumber bacaan dongeng sastra anak. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275.
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 301–316.
- Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117–140.
- Harputra, Y., Ramadhani, Y. R., & Sibuea, B. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Bahasa Inggris melalui Metode Bercerita Indonesian Folk Tales bagi Siswa Sekolah Dasar. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31–36.
- Hatima, Y. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(3), 24–39.
- Havita, V. N., & Sa'diyah, H. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya Di Sekolah Melalui Cerita Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia: Literature Review. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(2), 114–125.
- Hayati, S., & Aidin, N. (2025). Storytelling Berbasis Ethical Digital Literacy: Strategi Literasi Digital Remaja di Era Media Sosial. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 87–100.
- Lestari, R. L., Nabilah, S. J., Azizah, S. N., Putra, T. M., Jannah, W., & Khulasoh, S. (2025). Peningkatan Literasi Siswa Melalui Metode Story Telling Dan Media Teknologi Interaktif Di Sekolah SDN Mekarmulya III. *PeTeKa*, 8(3), 1001–1011.
- Listiyanto, S. P., & Maureen, I. Y. (2025). Penerapan Metode Pembelajaran Digital Storytelling Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Materi Teks Naratif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Labschool Unesa 3. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(11), 1–6
- Muttaqin, M. F., Citrawati, T., Azizah, F. N., Shobirin, M., Rokhman, F., & Utomo, U. (2024). *Membangun Literasi Bahasa dan Budaya yang Ramah Anak (Menggali Kreativitas dan Kebudayaan dalam Pembelajaran)*. Cahya Ghani Recovery.
- Najah, S. (2024). Persepsi Pedagogi Digital pada Pelaksanaan Digital Storytelling Guru PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 193–198.
- PISA. (2023). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. In *The Language of Science Education* (Vol. 1). <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Priantara, I. K. G. S. K., Sueca, I. N., & Numertayasa, I. W. (2025). Pengembangan Bahan Bacaan Literasi Berbasis Kearifan Lokal Berbentuk Flipbook untuk Siswa Utama Widyalyaya Astika Dharma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(4), 1918–1929.
- 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.
- Rahmasari, S. L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) Berbasis Augmented Reality Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Riyanto, O. R. (2025). *Multimedia Pembelajaran*. CV. Zenius Publisher.
- Silalahi, U. (2015). Metode Penelitian Sosial Kuantitatif. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11(3), 287–301.
- Sucipto, L., & Syaharuddin, S. (2018). Konstruksi Forecasting System Multi-Model

- untuk pemodelan matematika pada peramalan Indeks Pembangunan Manusia Provinsi Nusa Tenggara Barat. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.26594/register.v4i2.1263>
- Syahrudin, S., & Ibrahim, M. (2017). Aplikasi Sistem Informasi Desa Sebagai Teknologi Tepat Guna Untuk Pendataan Penduduk Dan Potensi Desa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.31764/jmm.v1i1.14>
- Syatroh, I. L., Haryudin, A., Muman, M., & Suprijadi, D. (2025). Pelatihan Digital Storytelling untuk Guru Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Profesi*, 1(3), 61–66.