



Surabaya, 4 Juli 2024

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

Inovasi Sains, Pendidikan, dan Bioteknologi Untuk Pengembangan Masyarakat: Tantangan Peluang Dalam Penelitian dan Pengabdian



MENGEMBANGKAN BUKU CERITA DIGITAL STORY TELLING BERBASIS BUDAYA LOKAL

Isabella Hasiana*, Jahju Hartanti , Anies Listyowati

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: isabella@unipasby.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita digital berbasis budaya lokal yang dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan pelestarian budaya. Proyek ini dilakukan dengan melibatkan Guru Taman Kanak-Kanak (TK) dalam proses pengumpulan cerita dan pengembangan konten digital. Metode yang digunakan meliputi wawancara, workshop dan kolaborasi kreatif untuk memastikan bahwa cerita yang dikumpulkan menggambarkan dengan akurat tradisi dan nilai-nilai budaya setempat. Hasil dari pengabdian ini adalah sebuah buku cerita digital yang tidak hanya menarik dan edukatif bagi anak-anak, tetapi juga dapat diakses secara luas melalui platform digital. Dengan demikian diharapkan buku ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif sekaligus media untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Kata kunci: buku cerita digital; storytelling, budaya lokal, pelestarian budaya, pendidikan

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan warisan yang sangat berharga dan perlu dilestarikan serta dikenalkan kepada generasi muda. Di era digital seperti saat ini, pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukasi dan pelestarian budaya menjadi semakin penting. Salah satu metode yang efektif adalah melalui pengembangan buku cerita digital berbasis budaya lokal. Buku cerita digital menawarkan kemudahan akses dan daya tarik visual yang tinggi, menjadikannya alat yang ideal untuk memperkenalkan budaya lokal kepada anak-anak dan remaja.

Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada kenyataan bahwa banyak cerita dan tradisi lokal yang mulai dilupakan seiring dengan berkembangnya teknologi dan budaya global. Padahal cerita-cerita tersebut tidak hanya menyimpan nilai-nilai moral dan kearifan lokal, tetapi juga merupakan identitas dan warisan yang perlu dijaga. Dengan memanfaatkan teknologi digital,

cerita-cerita ini dapat dihidupkan kembali dalam bentuk yang lebih modern dan relevan bagi anak-anak dan remaja.

Selain itu, buku cerita digital memberikan akses yang lebih luas dan mudah kepada masyarakat. Anak-anak yang terbiasa dengan perangkat digital akan lebih tertarik untuk membaca dan belajar tentang budaya mereka sendiri. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi digital. Langkah-langkah yang bisa dilakukan antara lain: (1). Pengumpulan cerita. Mengidentifikasi dan mengumpulkan cerita-cerita lokal dari berbagai sumber, seperti tokoh masyarakat, literatur dan arsip lokal; (2). Penulisan dan penyuntingan. Menulis ulang cerita-cerita tersebut dengan bahasa yang sesuai untuk anak-anak serta menyunting agar tetap menjaga keaslian dan pesan moralnya; (3). Ilustrasi dan desain. Membuat ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan budaya lokal serta merancang tampilan buku digital agar menarik dan mudah digunakan; (4). Pengembangan aplikasi. Mengembangkan aplikasi atau platform digital yang dapat diakses melalui perangkat pinta dengan fitur-fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman membaca; (5). Melakukan sosialisasi dan distribusi buku cerita digital ke sekolah-sekolah, perpustakaan dan komunitas serta melalui media sosial dan website.

Pengembangan buku cerita digital storytelling berbasis budaya lokal ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dalam materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Cerita-cerita yang diangkat diambil dari kearifan lokal mitos legenda dan sejarah yang ada di masyarakat. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak-anak sekaligus memperkuat identitas budaya mereka.

Partisipasi masyarakat lokal termasuk tokoh budaya, guru dan siswa sangat penting dalam proses ini. Dengan melibatkan mereka, tidak hanya akan diperoleh cerita yang autentik, tetapi juga rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap produk akhir yang dihasilkan. Selain itu, kolaborasi ini dapat mendorong masyarakat untuk lebih aktif dalam melestarikan budaya mereka.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan dapat menjadi model bagi inisiatif serupa di daerah lain serta menjadi langkah konkret dalam upaya pelestarian budaya melalui media digital. Dengan menggabungkan teknologi dan kearifan lokal, maka buku cerita digital ini diharapkan dapat menjadi jembatan antara generasi muda dan warisan budaya mereka.

Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu: (1). Melestarikan Budaya Lokal; (2). Meningkatkan Literasi Digital; (3). Memperkuat Identitas Budaya, dan (4). Memudahkan akses terhadap cerita-cerita lokal melalui platform digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian untuk pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Mengembangkan Buku Cerita Digital Story Telling Berbasis Budaya Lokal" mencakup beberapa tahapan yang sistematis. Berikut adalah rincian metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini, yaitu:

1. Melakukan identifikasi dan pengumpulan cerita lokal. Tim pengabdian pada masyarakat melakukan kajian literatur untuk mengidentifikasi sumber-sumber cerita rakyat yang ada melalui buku, artikel maupun arsip yang menyimpan cerita-cerita lokal.
2. Tim pengabdian pada masyarakat melakukan analisis terhadap cerita-cerita yang telah dikumpulkan untuk memahami struktur, tema dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya kemudian melakukan penulisan ulang cerita-cerita tersebut dalam bahasa yang sesuai dan mudah dipahami oleh anak-anak dan remaja serta memastikan bahwa pesan moral dan nilai-nilai budaya tetap terjaga.
3. Tim pengabdian pada masyarakat melakukan kolaborasi dengan ilustrator lokal untuk membuat gambar dan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan budaya lokal. Selain itu juga menambahkan interaktivitas dan keterlibatan pengguna melalui aplikasi yang tersedia misalnya canva ataupun cap cut. Hal ini juga dilakukan untuk menambah narasi audio, animasi maupun efek suara.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan kurang lebih tiga bulan dengan peserta adalah Guru Taman Kanak-Kanak yang tersebar dari Kota Surabaya sampai Sidoarjo. Jumlah peserta adalah 300 peserta yang dibagi menjadi 2 sesi. Hal ini dilakukan agar kegiatan dapat berlangsung dengan maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini ialah Guru Taman Kanak-Kanak (TK) telah berhasil mendokumentasikan dan melestarikan cerita-cerita rakyat yang hampir terlupakan. Melalui digitalisasi, cerita-cerita ini menjadi lebih mudah diakses oleh generasi muda, membantu mereka mengenal dan menghargai warisan budaya mereka. Buku cerita digital yang interaktif dan menarik berhasil meningkatkan minat baca di kalangan anak-anak dan remaja. Fitur-fitur seperti audio narasi dan animasi membantu anak-anak lebih memahami dan menikmati cerita, meningkatkan keterampilan literasi mereka secara keseluruhan.

Penggunaan aplikasi buku cerita digital juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan literasi digital. Mereka belajar bagaimana menggunakan teknologi dengan cara yang bermanfaat dan edukatif, mempersiapkan mereka untuk masa depan yang semakin digital. Kegiatan ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk akademisi, praktisi budaya, ilustrator, dan pengembang aplikasi. Kolaborasi ini menghasilkan produk yang berkualitas tinggi dan kaya akan nilai-nilai budaya, serta menarik bagi generasi muda.

Platform digital memungkinkan cerita-cerita rakyat diakses oleh audiens yang lebih luas, tidak hanya di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Ini membantu memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia internasional dan mempromosikan kekayaan budaya lokal. Oleh karena itu pengembangan buku cerita digital berbasis budaya lokal melalui program pengabdian kepada masyarakat telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam pelestarian budaya, peningkatan literasi, dan pendidikan literasi digital. Kolaborasi antara berbagai pihak dan partisipasi aktif masyarakat lokal adalah kunci keberhasilan proyek ini. Hasil-hasil yang dicapai menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam melestarikan dan mempromosikan warisan budaya, serta meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

Dampak yang diharapkan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu: (1). Dapat meningkatkan minat baca dan pengetahuan tentang budaya lokal di kalangan anak-anak; (2). Membangun kesadaran bersama bahwa pentingnya melestarikan warisan budaya dan (3). Pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukatif dan budaya serta meningkatkan literasi digital. Dengan menggabungkan teknologi modern dan kekayaan budaya tradisional, buku cerita digital berbasis budaya lokal diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pendidikan dan pelestarian budaya di Indonesia. Proyek ini juga dapat menjadi model inspiratif bagi inisiatif serupa di berbagai daerah lain, menciptakan generasi muda yang lebih mengenal dan mencintai budayanya sendiri.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan buku cerita digital berbasis budaya lokal telah menunjukkan berbagai manfaat dan tantangan dalam implementasinya. Studi yang dilakukan oleh Santoso et al. (2019) mengeksplorasi penggunaan teknologi digital untuk melestarikan dan mengajarkan budaya lokal di sekolah-sekolah Indonesia. Dengan hasil temuannya menunjukkan bahwa media digital, seperti aplikasi cerita interaktif, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam

mempelajari cerita-cerita rakyat dan tradisi lokal. Teknologi ini memungkinkan pengajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Dengan adanya teknologi tersebut, maka pemahaman cerita dan keterampilan literasi anak akan efektif dibandingkan dengan buku cetak (Kusuma dan Putra, 2020). Selain itu penggunaan teknologi memberikan manfaat pengenalan akan cerita berbasis budaya (Nugroho et.al, 2018). Digitalisasi cerita rakyat tidak hanya membantu dalam pelestarian budaya, tetapi juga memungkinkan cerita-cerita tersebut diakses oleh audiens yang lebih luas. Penggunaan multimedia dalam penyajian cerita juga meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita tersebut (Susanto et al, 2017).

Studi oleh Fitriani (2020) meneliti pengaruh penggunaan buku cerita digital terhadap pemahaman budaya lokal di kalangan siswa SMP di Sumatra Barat. Di dalam penelitiannya tersebut ditemukan bahwa siswa yang menggunakan buku cerita digital menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka tentang cerita rakyat dan tradisi lokal dibandingkan dengan siswa yang menggunakan buku cetak. Interaktivitas dan visualisasi dalam buku digital membantu memperkuat ingatan dan pemahaman siswa.

Kolaborasi antara akademisi, praktisi budaya dan pengembang teknologi juga akan sangat membantu dalam menciptakan buku cerita digital. Sehingga konten yang dihasilkan menjadi akurat secara budaya dan menarik secara visual (Wibawa dan Dewi, 2021). Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tersebut menunjukkan bahwa pengembangan buku cerita digital berbasis budaya lokal dapat memberikan manfaat signifikan dalam pendidikan dan pelestarian budaya. Penggunaan teknologi digital tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik cerita tradisional, tetapi juga memberikan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi generasi muda. Kolaborasi antara berbagai pihak dan pendekatan multi-disiplin juga merupakan kunci keberhasilan dalam pengembangan proyek ini.

Mengembangkan buku cerita digital berbasis budaya lokal adalah langkah penting dalam melestarikan warisan budaya dan memperkenalkan nilai-nilai lokal kepada generasi muda. Proses ini melibatkan riset mendalam tentang cerita rakyat, adaptasi cerita dengan sentuhan modern, desain visual yang menarik, dan pengembangan digital yang interaktif. Melalui distribusi yang tepat dan promosi yang efektif, buku cerita digital

ini dapat mencapai audiens yang lebih luas dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan apresiasi budaya lokal.

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini maka dapat disarankan yaitu: (1). Untuk melibatkan komunitas lokal dalam proses pengembangan guna memastikan keakuratan dan autensitas cerita; (2). Menggunakan buku cerita digital sebagai alat edukasi di sekolah-sekolah untuk meningkatkan literasi dan pemahaman budaya lokal; (3). Memanfaatkan teknologi terkini seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih imersif; (4). Melakukan kerjasama dengan Seniman Lokal untuk membantu dalam ilustrasi dan desain visual, sehingga mencerminkan kekayaan seni tradisional; (5). Secara rutin mengumpulkan umpan balik dari pembaca dan lakukan perbaikan serta pembaruan untuk menjaga relevansi dan kualitas buku cerita digital.

Melalui pendekatan ini, buku cerita digital berbasis budaya lokal dapat menjadi alat yang efektif dalam melestarikan budaya sekaligus memberikan hiburan dan edukasi kepada masyarakat luas.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku cerita digital berbasis budaya lokal merupakan inisiatif yang inovatif dan bermanfaat untuk melestarikan budaya, meningkatkan literasi, dan mengajarkan keterampilan digital kepada generasi muda. Proyek ini membuktikan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang kuat dalam pendidikan dan pelestarian budaya. Melalui kolaborasi yang efektif dan partisipasi aktif masyarakat, buku cerita digital dapat menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas, membawa warisan budaya lokal ke masa depan yang lebih cerah dan terhubung.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusuma, A., & Putra, R. (2020). Efektivitas Buku Cerita Digital dalam Meningkatkan Literasi Baca Anak-Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-136.
- Nugroho, H., Wibowo, A., & Suryani, N. (2018). Pelestarian Cerita Rakyat Jawa Melalui Platform Digital. *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 7(1), 45-58.
- Santoso, D., Prasetyo, B., & Lestari, W. (2019). Penggunaan Teknologi Digital untuk Melestarikan dan Mengajarkan Budaya Lokal di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 215-228.

- Susanto, R., Kartika, D., & Anggraeni, F. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Cerita Tradisional Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 9(4), 319-332.
- Fitriani, L. (2020). Pengaruh Buku Cerita Digital terhadap Pemahaman Budaya Lokal di Kalangan Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 89-102.
- Wibawa, I., & Dewi, M. (2021). Kolaborasi dalam Pengembangan Konten Digital Berbasis Budaya Bali. *Jurnal Seni dan Budaya*, 14(1), 67-80.
- Pratiwi, D. A., & Sari, N. P. (2019). Digital Storytelling sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat di Era Digital. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 6(1), 33-45.
- Harahap, R. (2018). Buku Cerita Digital: Metode Baru dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 201-214.
- Yulianto, A., & Utami, S. (2017). Integrasi Teknologi dalam Pelestarian Budaya Lokal melalui Digital Storytelling. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(3), 150-162.
- Rahmawati, E., & Setiawan, H. (2021). Dampak Penggunaan Buku Cerita Digital terhadap Minat Baca dan Pemahaman Budaya Lokal. *Jurnal Literasi dan Pendidikan*, 12(2), 78-91.