

PENDAMPINGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN GURU BAHASA INGGRIS SMP TRENGGALEK

Arik Susanti¹, Anis Trisusana², Zainul Aminin³, Fauris Zuhri⁴,
Kusumarasyati⁵, Sumarniningsih⁶
^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Surabaya
¹arikusanti@unesa.ac.id

Abstrak

Dunia Pendidikan telah memberikan lebih banyak ruang untuk para guru agar lebih kreatif dalam menggunakan teknologi, serta dapat menjadi kesempatan untuk meningkatkan kompetensi para murid didik dalam menhadapi era 5.0. Namun, kondisi sosial membuktikan bahwa tidak semua tenaga pengajar mampu beradaptasi dengan hadirnya peran digital dalam bidang Pendidikan. Metode pelaksanaan adalah lembar observasi, rubrik penilaian, dan kuesioner utk pre dan post pelaksanaan. Jumlah mitra dalam kegiatan PKM ini ada 54 guru bahasa Inggris SMP di Trenggalek. Hasil kegiatan PkM menunjukkan bahwa guru-guru bahasa Inggris memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan bagaimana membuat media digital storytelling berbasis kearifan lokal. Kegiatan ini dapat memberikan solusi bagaimana merancang materi ajar sekaligus media ajar untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, budaya lokal di daerah Trenggalek dapat menjadi salah satu materi ajar karena Trenggalek merupakan daerah wisata yang kaya akan pesona wisata dan memiliki keindahan alam. Hampir 100% peserta dapat membuat media ini karena materi yang mudah dan penyampaian yang menarik. Disimpulkan bahwa kegiatan PKM meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan pengajar bahasa Inggris. Disarankan agar guru-guru bahasa Inggris dapat memanfaatkan budaya yang ada sebagai alternatif materi ajar bahasa Inggris untuk menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar bahasa Inggris dan melestarikan budaya lokal daerah.

Kata Kunci: budaya lokal, storytelling, media digital

Abstract

Education field has provided more space for educators to be more innovative in applying technology, as well as being an opportunity to improve students' competence in facing the society 5.0 era. However, social conditions prove that not all teaching staff can adapt to the presence of a digital role in the education sector. This workshop was done through several methods, such as observation sheets, scoring rubrics, and questionnaires for pre and post test. The number of participant in this service community was 54 English teachers for junior high in Trenggalek. The results showed that English teachers have experienced improvements in aspects of knowledge and skills related to making digital storytelling based on local culture as an alternative media. It could also motivate students' participation in learning process. Next, the service activity would be based on local wisdom considering that the Trenggalek area is a tourist area that is rich in tourist charm and has natural and cultural beauty so that it becomes a new tourist destination in Indonesia. It was concluded that PKM activities can run effectively and efficiently which can be seen in the increased aspects of knowledge and skills. It is recommended that English teachers can take advantage of existing culture as an alternative to English teaching materials to attract and motivate students in learning English.

Keywords: local culture, storytelling, digital media

PENDAHULUAN

Kehadiran pandemi Covid-19 yang sudah melanda negeri secara tidak langsung memaksa seluruh layanan termasuk didalamnya adalah pendidikan sekolah dilakukan secara daring. Lembaga Pendidikan mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang terdiri atas Play Group dan Taman Kanak-Kanak (TK) sampai

jenjang Perguruan Tinggi harus bekerja keras untuk tetap menyampaikan visi dan misinya yaitu mencerdaskan anak bangsa. Dunia Pendidikan telah memberikan lebih banyak ruang untuk para guru agar lebih kreatif dalam menggunakan teknologi, serta dapat menjadi kesempatan untuk meningkatkan kompetensi para murid didik dalam menghadapi era 5.0. Namun, kondisi sosial membuktikan bahwa tidak semua tenaga

pengajar mampu beradaptasi dengan hadirnya peran digital dalam bidang pendidikan. Untuk itu, pendidikan dasar dan menengah bertanggung jawab untuk mengenalkan pendidikan formal kepada siswa yang mengalami banyak hambatan baik dari sisi sumber daya manusia, infrastruktur dari pihak sekolah maupun orang tua, serta keterbatasan materi yang bisa diberikan kepada anak didik (Hartono et al., 2021).

Selain itu, selama pandemi, terjadi pengurangan kualitas materi ajar yang disampaikan kepada anak didik dan hal ini menyebabkan minimnya interaksi antara guru dan peserta didik. Guru hanya memberikan materi lewat group *whatsapp* yang tidak memungkinkan adanya interaksi antara guru dan anak didik secara langsung. Kondisi ini menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik serta orang tua karena konsep belajar yang hanya berbasiskan tugas.

Kendala seperti ini juga dirasakan oleh guru-guru di sekolah menengah atas, khususnya guru-guru bahasa Inggris di Trenggalek. Guru-guru bahasa Inggris mengalami keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis digital. Dengan keterbatasan SDM yang ada serta minimnya pengetahuan akan dunia digital membuat penyampaian materi belajar berkurang secara signifikan (Hughes & Morrison, 2020). Oleh sebab itu, perlunya pendampingan dalam pembuatan media belajar dengan memanfaatkan media digital.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik (Wagiran, 2009:3). Selain itu, media juga memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih bermakna. Syukur (2008:26) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi dalam bentuk *graphis* sehingga dapat membuat siswa aktif dalam melaksanakan proses belajar. Selain itu, penggunaan media belajar yang bervariasi dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik serta memberikan pengalaman dan persepsi terhadap sebuah konsep.

Digital storytelling adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar dengan cara melihat dan mendengarkan. Dijelaskan bahwa digital storytelling

merupakan sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti teks, grafik, music, lagu, suara, music dan video untuk menyajikan sebuah cerita atau materi dengan konsep-konsep tertentu yang dikemas dalam format digital yang menarik dengan durasi waktu tertentu. Penggunaan digital storytelling dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena materi pembelajaran disampaikan disampaikan dalam bentuk cerita yang bergambar dan bersuara atau menggunakan fitur-fitur multimedia. Hal ini sangat sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya capaian pembelajaran dapat dicapai oleh siswa (Wati, dkk 2009) karena penyampaian materi dengan media digital storytelling dapat membuat siswa menjadi lebih fokus.

Ada beberapa komponen dalam media digital storytelling yaitu, (a) penggunaan sudut pandang penonton yang memudahkan alur cerita untuk disampaikan; (b) pemberian pertanyaan kunci yang jawabannya hanya dapat ditemukan ketika para siswa melihat cerita, (c) materi yang dapat menggugah emosi siswa karena keberadaan suara dan musik sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Siswa juga dapat dengan mudah menarik kesimpulan dari cerita yang telah dilihat (d) penggunaan gambar atau foto memudahkan siswa dalam menangkap pesan dari cerita tersebut secara tepat (Yang, 2012).

Untuk materi dalam digital storytelling sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dan budaya peserta didik agar para siswa dapat memahami materi bahasa Inggris secara mudah, efektif, dan efisien. Salah satunya adalah memfokuskan pada konsep kearifan lokal. Jadi, siswa belajar bahasa Inggris dengan menggunakan konsep budaya lokal atau kearifan lokal. Diketahui bahwa kearifan lokal merupakan semua hasil budaya masyarakat dalam bentuk adat istiadat, kebiasaan, keyakinan serta perilaku mereka dalam sebuah kelompok tertentu (Keraf, 2002). Dengan kata lain semua potensi yang berada di suatu daerah yang mempunyai nilai-nilai luhur dan bijaksana serta menjadi ciri khas atau karakteristik suatu daerah yang harus diwariskan pada generasi yang akan datang dapat dikatakan sebagai kearifan lokal (Shufa, 2018: 50). Kearifan lokal dapat memberikan pengaruh yang positif terutama pada perkembangan

kognitif peserta didik, khususnya pendidikan karakter. Dijelaskan bahwa pendidikan karakter mempunyai peran yang sangat penting dalam mempersiapkan generasi bangsa dalam menghadapi tantangan di masa datang. Untuk itu, pendidikan mempunyai peran untuk mengintegrasikan materi ajar mereka dengan konsep kearifan lokal. Melalui pendidikan, guru dapat menjaga kelestarian budaya lokal di suatu daerah tertentu sehingga peserta didik mempunyai kesadaran untuk mempertahankan budaya lokal tersebut dan mereka tidak mudah terpengaruh budaya luar.

Daerah Trenggalek merupakan daerah wisata yang mempunyai pesona wisata dan memiliki keindahan alam dan budaya yang sangat indah sehingga daerah tersebut menjadi destinasi wisata baru di Indonesia. Pemerintah daerah dan pusat sudah mengembangkan daerah Trenggalek sebagai daerah wisata karena banyak desa-desa di daerah tersebut diijinkan sebagai desa wisata karena keindahan alam atau budaya yang unik sehingga dapat menarik wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Sayangnya, semua kearifan lokal yang ada di daerah Trenggalek tersebut belum diintegrasikan dalam bahan ajar bahasa Inggris, sehingga banyak siswa yang belum mengenal budaya lokal Trenggalek tersebut secara baik dan benar. Padahal, budaya lokal daerah Trenggalek mempunyai nilai-nilai yang bagus yang harus tetap dijaga kelestariannya bagi generasi yang akan datang.

Oleh karena itu, kegiatan pendampingan kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih pembuatan materi ajar bahasa Inggris berbasis kearifan lokal dengan media digital storytelling pada MGMP Bahasa Inggris SMP di Trenggalek. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan guru Bahasa Inggris SMP di Trenggalek untuk mengembangkan media digital storytelling berbasis kearifan lokal untuk memudahkan penyampaian materi serta menarik minat peserta didik untuk tetap belajar.

Untuk itu, ada dua rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan media digital storytelling berbasis kearifan lokal untuk kelompok MGMP pengajar Bahasa Inggris SMP di Trenggalek?
- 2) Bagaimana respon para peserta pada

kegiatan pendampingan pembuatan media digital storytelling berbasis kearifan lokal bagi MGMP pengajar Bahasa Inggris SMP di Trenggalek?

Kebermanfaatan kegiatan ini membantu menciptakan proses belajar mengajar dengan penguasaan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk itu, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada kegiatan pendampingan guru bahasa Inggris dengan menekankan materi digital atau e-learning yang dikaitkan dengan pembelajaran berbasis nilai-nilai kearifan lokal serta dampak dan manfaatnya bagi sekolah dan para peserta didik. Para guru bahasa Inggris dapat berinteraksi dan mempraktekkan penggunaan aplikasi storytelling yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar bahasa Inggris. Diharapkan, para guru bahasa Inggris memanfaatkan aplikasi digital storytelling yang difokuskan pada nilai-nilai kearifan local sehingga anak didik bisa lebih mengenal potensi daerahnya dan memiliki kesadaran bahwa Trenggalek mempunyai banyak kekayaan budaya dan obyek wisata yang dapat digunakan sebagai materi ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pembelajaran dengan media digital storytelling dapat meningkatkan kecintaan terhadap tanah air sehingga para guru dapat ikut berpartisipasi aktif dalam mengenalkan daerah mereka ke masyarakat luas.

METODE

Metode kegiatan PKM ini adalah task-based dan model learn and practice. Dalam kegiatan ini, guru mendapatkan materi yang langsung bagaimana mendesain media digital storytelling berbasis kearifan local dengan memanfaatkan aplikasi digital. Hasil kegiatan workshop adalah guru-guru bahasa Inggris dapat menghasilkan media pembelajaran dengan aplikasi digital yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memanfaatkan budaya lokal setempat sebagai materi ajar sekaligus media ajar yang dapat menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mitra sasaran kegiatan PKM yaitu kelompok pengajar MGMP Bahasa Inggris SMP di Trenggalek yang telah ditunjuk oleh pembina dan ketua MGMP Trenggalek. Ada 54 orang pengajar bahasa Inggris SMP yang berada di daerah Trenggalek. Kegiatan PKM dilaksanakan selama satu bulan melalui tatap muka dan penugasan secara daring di email,

Youtube atau g-drive. PKM ini memulai kegiatan tanggal 1-31 Agustus dengan jadwal kegiatan pada tabel 1.

Tabel 1: Jadwal PKM

Tanggal	Tujuan kegiatan	Pelaksanaan
1 Agustus 2022	Konsep media pembelajaran	Offline
2 Agustus 2022	Aplikasi digital storytelling berbasis kearifan lokal	Offline
15-22 Agustus 2022	Pembuatan materi dengan aplikasi digital secara mandiri	Daring
31 Agustus 2022	Mempresentasikan dan mengumpulkan	Daring

Instrumen kegiatan PKM ini adalah lembar observasi, rubrik penilaian hasil pembuatan media digital storytelling berbasis budaya lokal serta angket dan wawancara untuk mengetahui keberhasilan dan persepsi guru-guru terhadap pelaksanaan kegiatan PKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM dapat berjalan dengan lancar dan baik yang dapat dilihat pada langkah-langkah pemanfaatan budaya lokal sebagai bahan ajar berbasis digital storytelling.

1. Tahap survey awal.

Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi terkait dengan kebutuhan mitra dan potensi apa saja yang telah dimiliki oleh mitra. Hasil survey awal menunjukkan bahwa mitra kesulitan untuk Menyusun materi ajar yang berbasis digital. Selain itu, mereka tiak terbiasa bagaimana Menyusun materi ajar yang berbasis budaya lokal. Padahal daerah Trenggalek mempunyai budaya yang sangat banyak dan perlu digali sebagai alternatif materi ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.



Gambar 1. Tim PKM survey budaya lokal Trenggalek

2. Tahap Menyusun instrument workshop

Tim merancang instrumen pelaksanaan workshop yang meliputi materi dan media pembelajaran berupa video dan PPT. Selain itu, tim juga menyiapkan instrumen yang digunakan untuk

mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pendampingan yang berupa angket dan interview.

3. Pelaksanaan kegiatan PKM yang dilakukan secara blended yaitu luring dan daring.

Pada tanggal 1-2 Agustus 2022 pelaksanaan kegiatan dilakukan secara *offline* (luring) yaitu tim PKM menyampaikan materi konsep digital storytelling berbasis kearifan lokal dan pembuatan digital stodytelling berbasis kearifan lokal. Materi tersebut disampaikan oleh tim dengan menggunakan media PPT dan video prototype digital story telling. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan workshop, yaitu Bapak Ibu guru mulai membuat dan mendesain materi ajar bahasa Inggris yang berbasis budaya lokal dengan aplikasi seperti tiktok, Video Editor, dan lain sebagainya. Berikut ini adalah beberapa dokumen pelaksanaan workshop secara luring.



Gambar 2. Tim PKM dan peserta workshop

4. Pelakasanaan secara mandiri

Tanggal 15-22 Agustus 2022, kegiatan PKM ini dilanjutkan dengan pembuatan materi digital storytelling berbasis budaya lokal secara mandiri. Pada kegiatan mandiri ini guru bahasa Inggris menentukan jenis teks yang akan dibuat dengan media digital storytelling. Berikut ini adalah contoh teks descriptive yang sudah dikembangkan dengan media digital storytelling.



Gambar 3. Proses mendesain materi dan media

5. Presentasi dan pengumpulan

Tahap yang terakhir adalah tanggal 31 Agustus 2022 yaitu mitra PKM mempublikasikan hasil media digital yang telah mereka desain di link youtube. Berikut ini adalah salah satu hasil media digital yang telah dikembangkan, https://www.youtube.com/watch?V=o3v8v_u3nhc8.

Ada dua aspek keberhasilan pelaksanaan *workshop media* digital storytelling yaitu, aspek pengetahuan dan aspek keterampilan mitra. Berdasarkan angket yang diberikan, gambar 4 menunjukkan kenaikan persentase hasil *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 4 pencapaian pengetahuan dan keterampilan

Respon Peserta Terhadap Pelaksanaan Pkm

Kegiatan PKM dapat dikatakan efektif berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada mitra setelah kegiatan PKM ini selesai. Tabel 2 menjelaskan persepsi mitra terhadap kegiatan pelatihan PKM sebagai berikut.

Tabel 2 persepsi guru bahasa Inggris terhadap pelatihan media digital

No	Cakupan Materi	Penilaian				Jumlah
		A	B	C	D	
1.	Materi Praktikum					
a.	Konsep-konsep dalam materi jelas dan mudah dipahami	90%	10%	0%	0%	100%
b.	Tingkat ketertarikan materi	100%	0%	0%	0%	100%
c.	Contoh-contoh dalam materi memudahkan pemahaman konsep yang ada	85%	15%	0%	0%	100%
2.	Media pelatihan					
a.	Media yang digunakan menarik	95%	5%	0%	0%	100%
b.	Media yang digunakan mendukung pemahaman konsep yang ada	90%	10%	0%	0%	100%
3.	Kesinambungan pelaksanaan pembelajaran					
a.	Performa peserta didik pada pelatihan	90%	10%	0%	0%	100%
b.	Kemampuan menjawab pertanyaan	100%	0%	0%	0%	100%

Ket:

A : Sangat baik, B : Baik, C : Kurang, D : Sangat Kurang

Data tabel 2 di atas menunjukkan hasil angket dari 54 peserta pendampingan yang merupakan pengajar MGMP Bahasa Inggris SMP di Trenggalek tentang implementasi kegiatan PKM. Pada sisi materi pelatihan, hampir 100% peserta menyatakan materi mudah dibaca karena tampilan yang menarik. Pada aspek pemahaman konsep, 90% peserta menyatakan bahwa konsep sangat jelas dan mudah dipahami. Sedangkan 85% peserta menyatakan bahwa contoh-contoh yang dibagikan sudah sangat baik dan sisanya menjawab baik.

Untuk sisi media, 85% pengajar menyatakan jika media sangat menarik yang memudahkan mereka untuk memahami konsep (90%). Untuk penyampaian materi 90% partisipan sangat setuju bahwa tim PKM sudah memberikan yang terbaik dan 100% mengatakan bahwa kegiatan pelatihan ini dapat memberikan manfaat bagi mereka dalam mendukung keterampilan pedagogis dan konten.

Selain itu, para peserta merasa banyak belajar dari pelaksanaan pendampingan ini. Mayoritas peserta sebelumnya tidak pernah mengenal dan melakukan pembuatan media digital storytelling. Setelah pelaksanaan pendampingan penyusunan media digital storytelling ini, semua peserta berhasil membuat media digital storytelling yang menggunakan budaya dan kearifan local daerah Trenggalek. Sebagian peserta bahkan telah menggunakan media tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolahnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa implementasi kegiatan PKM dapat dikatakan baik dan sukses karena pengajar MGMP bahasa Inggris dapat membuat bahan ajar berbasis budaya lokal dengan media digital storytelling. Ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan pengajar bahasa Inggris. Selain itu, respon mitra juga positif yaitu mereka selalu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Kegiatan PKM ini dapat memberikan manfaat yang dapat menumbuhkan kesadaran para guru untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.

SARAN

Disaran untuk para guru dan dosen selalu meningkatkan keterampilannya dalam aspek pedagogis sehingga dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang atraktif dan interaktif. Ini dapat mendorong motivasi siswa untuk tetap belajar, mengenal, serta melestarikan budaya lokal daerah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Negeri Surabaya yang telah memberikan dana sehingga PKM ini dapat berjalan sukses dan lancar. Terima kasih juga kepada pengajar bahasa Inggris SMP se kabupaten Trenggalek yang telah berpartisipasi secara aktif dalam

PKM ini. Terima kasih juga kepada semua tim serta semua pihak yang telah membantu kesuksesan pelaksanaan PKM ini. m

Daftar Pustaka

- Hartono, Y., Araiku, J., & Sriwijaya, U. (2021).
PENDAMPINGAN PEMBUATAN
BAHAN AJAR BERBASIS
ETNOMATEMATIKA Pendahuluan
Perkembangan ilmu pengetahuan dan
teknologi tidak terlepas dari eksistensi
matematika. *Transformasi: Jurnal
Pengabdian Masyarakat*, 17(1), 1–12.
- Hughes, J. M., & Morrison, L. J. (2020).
Innovative Learning Spaces in the
Making. *Frontiers in Education*, 5(July),
1–17.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2020.00089>
- Keraf. 2002. Etika lingkungan. Jakarta:
Kompas.
- Syukur, F. 2008. Teknologi Pendidikan.
Semarang : RASAIL Media Group.
- Wagiran, dkk. 2009. Pengembangan Media
Pembelajaran. Semarang:UNNES.
- Yang, Y. F. D. (2012). Multimodal Composing
in Digital Storytelling. *Computers and
Composition*, 29(3), 221–238.
<https://doi.org/10.1016/j.compcom.2012.07.001>