

PKM MENANAMKAN KARAKTER LOCAL WISDOM MELALUI DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN MULTILITERASI SD BARRU

Bellona Mardhatillah Sabillah¹, Sukmawati², Sujarwo³

² Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Megarezky, Jl. Antang Raya No. 43 Makassar, 90223 Indonesia

^{2,3} Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Megarezky, Jl. Antang Raya No. 43 Makassar, 90223 Indonesia

Corresponding Author: sukmar.dilla@unimerz.ac.id

Abstract

Utilization of technology based multimedia can awaken children's creativity in telling stories. Thus, in this digital era, digital media must be supported in telling stories so that students and teachers can keep up with the times. The purpose of this service is to increase empowerment in the form of community service instilling local wisdom characters through digital storytelling to increase elementary multiliteracy, especially SD Negeri 47 Barru. The method used in the implementation of community service is through surveys and interviews, determine the schedule for the implementation of the service. Dissemination of activities, training and assistance as partners in instilling local wisdom characters through digital storytelling to increase multiliteracy, evaluation and sustainability of activities. The results of this activity can improve students' and teachers' speaking skills, (2) improve digital literacy, (3) instill the character of local wisdom in students. By implementing digital-based storytelling learning services with the application of science and technology to partners in the form of learning using software through digital story telling-based learning media, it can instill the character of local wisdom and increase multiliteracy. It can be concluded that community service is very successful by seeing the enthusiasm of the students in implementing PKM to instill local wisdom character through digital storytelling to increase multiliteracy, and in the teaching and learning process of digital-based storytelling using several applications such as Story Jumper, Sparkol Video Scribe, Wordwall, Games, teachers and students enjoy and they are motivated to take part in activities from the beginning of the meeting to the end of the activity.

Keywords: Digital Story Telling; Character; Local Wisdom, Multiliteracy, Community Service

Abstrak

Pemanfaatan teknologi seperti berbasis multimedia dapat membangkitkan kreatifitas anak-anak dalam bercerita. Dengan demikian pada era digital ini harus ditunjang oleh media digital dalam bercerita agar siswa dan guru bisa mengikuti perkembangan zaman. Tujuan pengabdian ini adalah untuk peningkatan pemberdayaan dalam bentuk PKM menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling untuk meningkatkan multiliterasi SD khususnya SD Negeri 47 Barru. Metode yang ditempuh dalam pelaksanaan pengabdian melalui survey dan wawancara. Menentukan jadwal pelaksanaan pengabdian. Sosialisasi kegiatan, pelatihan dan pendampingan kepada mitra sd negeri 47 barru dalam menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling untuk meningkatkan multiliterasi, evaluasi dan keberlanjutan kegiatan. Hasil kegiatan ini dapat (1) meningkatkan keahlian speaking/berbicara siswa dan guru, (2) Meningkatkan digital literacy, (3) Menanamkan karakter local wisdom siswa. Dengan penerapan pelayanan pembelajaran mendongeng berbasis digital dengan penerapan Iptek kepada mitra berupa pembelajaran menggunakan perangkat lunak berupa media pembelajaran berbasis digital story telling dapat menanamkan karakter local wisdom dan meningkatkan multiliterasi. Sebagai kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sangat berhasil dengan melihat antusias/semangat para siswa/siswi pada pelaksanaan PKM menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling untuk meningkatkan multiliterasi, dan pada proses

belajar mengajar storytelling berbasis digital dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Story Jumper, Sparkol Video Scribe, Wordwall, Games, para guru dan siswa enjoy dan termotivasi mengikuti kegiatan mulai awal pertemuan sampai di akhir kegiatan.

Kata Kunci: Digital Story Telling; Karakter; Local Wisdom, Multiliterasi, PKM

PENDAHULUAN

Storytelling merupakan kegiatan bercerita baik dengan media buku atau menggunakan media lainnya seperti boneka, gambar, multimedia, bahkan tidak menggunakan media apapun. Pemanfaatan teknologi seperti berbasis multimedia dapat juga salah satu sarana yang dapat membangkitkan kreatifitas anak-anak dalam bercerita (Pasaribu et al., 2022). Dalam penerapan digital story telling ini memuat tentang karakter Lokal Wisdom. Pendidikan karakter seseorang memiliki fungsi dasar untuk mengembangkan potensi agar dapat menjalani kehidupan dengan baik (Made et al., 2018; Sabillah, 2020).

Manfaat teknologi akan lebih banyak dirasakan oleh siswa jika pendidik mampu mengidentifikasi permasalahan yang dialami di kelas untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, dukungan teknis, dan literasi teknologi guru dan siswa (Malau et al., 2022). Pentingnya karakter dalam upaya pengembangan sumber daya manusia suatu bangsa (Sujarwo, et al., 2023). Pembangunan karakter anak harus dimulai sejak dini (Akhiruddin, et al., 2022; Aswat et al., 2022). Aktivitas yang paling dekat dengan kehidupan anak yang dapat dipergunakan untuk membangun karakter adalah budaya lokal berupa dongeng-dongeng yang berasal dari cerita cerita daerah setempat.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara terpadu jika bisa dilaksanakan dengan baik sesuai kondisi lingkungan dan tuntutan masyarakat maka dapat membentuk karakter anak bangsa secara utuh (Hasnadi, Asiah, 2019). Maka melalui kegiatan PKM ini dapat mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif (Pattiasina, et al., 2022).

Beberapa hasil riset menyatakan bahwa anak-anak memiliki kemampuan berpikir yang masih fresh, dimana anak-anak tersebut mengalami suatu periode yang dinamakan masa keemasan anak usia dini yang begitu peka atau sensitive untuk mendapat rangsangan dari luar (Sukmawati, & Sabillah, 2020). Penerapan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Kearifan Lokal dapat meningkatkan karakter anak

(Yoda, et al., 2022). Melalui dongeng yang disampaikan, para peserta juga mendapat pendidikan karakter sehingga terbentuknya rasa percaya diri, menjadi pribadi yang bersyukur, dan saling menghormati (Latifah et al., 2021).

Selanjutnya dengan perkembangan informasi dan komunikasi yang maju dan inovatif teknologi (Sasabone & Jubhari, 2021; Amaliah et al., 2022; Sujarwo, et al., 2023; Sujarwo, 2020; Sukmawati & Nensia, 2019). Terutama media pembelajaran pada anak-anak sangat dibutuhkan. Untuk menyalurkan kegiatan pembelajaran di butuhkan media berupa teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan. Kepala sekolah dan guru menyatakan bahwa para siswa dan guru sangat membutuhkan pelatihan untuk peningkatan pemberdayaan dalam bentuk PKM dalam menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling untuk meningkatkan multiliterasi. Meskipun begitu pembelajarannya masih kurang optimal karena terkendala siswa kurang termotivasi/antusias dalam mengikuti pembelajaran bercerita/berdongeng. Dari uraian dan analisis situasi dapat diidentifikasi permasalahan mitra yang harus diatasi. Adapun kegiatan PKM ini berbasis digital dengan menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti: Camtasia, Powtoon, Canva, Video animasi, dan Parkol Video Scribe.

Adapun tujuan dari kegiatan PKM menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling untuk meningkatkan multiliterasi SDN 47 Barru.

METODE PELAKSANAAN

Upaya peningkatan kemampuan tenaga kependidikan dan siswa terhadap kegiatan PKM ini dilaksanakan menggunakan metode pemaparan yang bervariasi. Pemecahan masalah berkaitan dengan PKM ini melalui beberapa tahapan kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan mencakup orientasi pendahuluan, penyusunan proposal usulan kegiatan pengabdian masyarakat, pengurusan izin pelaksanaan kegiatan, dan penentuan jadwal PKM. Persiapan bahan/materi, pelaksanaan dan koordinasi dengan dinas pendidikan.
 - a. Tahap Pelaksanaan yang meliputi pembukaan, penyajian materi, diskusi kelompok/paripurna, dan penutupan.

- b. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program, yakni memfasilitasi tenaga kependidikan pendidikan karakter berbasis digital literacy Sekolah SDN 47 Barru.

2. Pelaksanaan Pengabdian Berupa Mendongeng Berbasis Digital Story Telling

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan agar pelayanan terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat berjalan lebih optimal dan efektif. permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu keterbatasan waktu, keterbatasan guru, materi yang belum terintegrasi pendidikan karakter.

a. Pelatihan Guru

Pelatihan bagi guru perlu diberikan agar permasalahan yang terjadi selama ini dapat diatasi. Keterbatasan waktu mengajar serta jumlah guru yang minim dapat diselesaikan dengan memberikan media pembelajaran perangkat lunak pendidikan game yang dapat digunakan dan kapanpun.

b. Sosialisasi Model mendongeng Berbasis Digital Story Telling

Penguasaan mendongeng dan penerapan nilai karakter siswa tidak hanya menjadi tanggungan dari guru saja, namun juga menjadi tanggung jawab orang tua. Tugas yang dikerjakan di rumah bukan hanya tugas yang berhubungan dengan penguasaan bercerita/mendongeng berbasis digital dengan menggunakan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti: Camtasia, Powtoon, Canva, Video animasi, dan Parkol Video Scribe.

Adapun metode kegiatan pendampingan ini dapat dilakukan melalui:

1) Ceramah

Adalah cara penyampaian materi pembelajaran dengan mengutamakan interaksi antara guru dan siswa. Dimana seorang guru menyemapaikan materi pembelajarannya melalui proses penerangan dan penuturan lisan kepada siswanya.

2) Diskusi

Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan dan memahami pengetahuan peserta didik, serta untuk membuat suatu keputusan

3. Simulasi dan Permainan

Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan.

4. Pendampingan dan Praktik Digital Story Telling.

Kegiatan pendampingan dan praktek literasi digital.

5. Penggunaan Digital Story Telling

Dalam Digital story telling ini memuat tentang Video Animasi, YOUTUBE, Sparkol Video Scribe, Canva, Powtoon, Camtasia.

6. Evaluasi Pelaksanaan

Evaluasi pengabdian dilakukan setelah pelaksanaan pengajaran, pelatihan, serta sosialisasi selesai. Evaluasi diberikan bagi kedua belah pihak, yaitu pengusul dan mitra pengusul. Evaluasi dilakukan sejak awal mulai kegiatan, selama kegiatan berlangsung dan pada akhir kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan PKM Menanamkan Karakter Local Wisdom Melalui Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Multiliterasi siswa mencakup penerapan beberapa aplikasi pendidikan seperti Canva, Sparkol Video Scribe, Powtoon, Wordwall. Adapun jenis jenis Digital storytelling ini berupa dongeng: Nenek Pakande, La Tongko Tongko, Si Penakluk Rajawali, La Upe dan Ibu Tiri, I Laurang Manusia Udang, Meong Palo Karellae, dan Batu Lapidde di Barru

Tim PKM telah melakukan evaluasi pelaksanaan kegiatan berupa asesmen yang telah di laksanakan dengan jumlah responden sebanyak 18 siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, proses pembelajaran mendongeng berbasis digital dengan mendongeng cerita cerita yang berasal dari daerah Sulawesi Selatan, khususnya di Kabupaten Barru terbukti efektif dalam meningkatkan karakter siswa. Meningkatkan keterampilan siswa kelas VI SD Negeri 47 Barru terutama keterampilan mendongeng berbasis digital.



Gambar: Proses pendampingan PKM

Setelah data kualitatif di dapatkan di lokasi kegiatan PKM didapatkan data setelah pelatihan dan pendampingan kepada mitra selesai, dilakukan wawancara, dokumentasi untuk mendapatkan data kegiatan PKM ini. Hasilnya, guru-guru menyampaikan berbagai hal tentang peningkatan profesionalisme dalam cerita. Pelatihan ini berdampak positif pada pembentukan karakter anak didik melalui cerita/mendongeng berbasis digital.

Hal ini sejalan dengan pendapatnya Freire mengatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal adalah jenis pendidikan yang mengajarkan siswa apa yang mereka hadapi. Oleh karena itu, Freire (2000) dalam (Juanda, 2021) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan harus diintegrasikan dengan kearifan lokal. Berdasarkan laporan media harian dan penelitian akademis tentang perubahan iklim di abad kedua puluh satu dan cara masyarakat lokal menangani masalah ini (Schuler, 2014).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menguraikan bahwa siswa pra sekolah lebih termotivasi untuk belajar tentang penguasaan literasi digital sejak usia dini melalui kegiatan PKM. Untuk siswa Sekolah Dasar, dongeng digital dapat membantu mereka menjadi model dan motivasi untuk siswa pra sekolah lainnya (Latifah et al., 2021).

Agar masalah yang terjadi saat ini dapat diselesaikan, para guru SD Negeri 47 Barru harus di berikan pelatihan. Dalam pelatihan ini, mitra diberikan materi karakter kearifan lokal melalui penggunaan digital storytelling agar terbentuk karakter berbasis lokal, seperti gotong royong, musyawarah, dan sipakatau, sipakalebbi, dan mapasiri'. Selanjutnya, kepada mitra ditunjukkan cara bercerita menggunakan aplikasi/teknologi tentang legenda, dongeng, mitos, atau kisah yang memasukkan pesan moral atau karakter tertentu sebagai cara menyampaikan nilai-nilai masyarakat kepada anak didik seperti dongeng Nenek Pakande, La Tongko Tongko, Si Penakluk Rajawali, La Upe dan Ibu Tiri, I Laurang Manusia Udang, Meong Palo Karellae dan Batu Lapidde di Barru.

Dalam pelatihan ini, guru dilatih untuk menjadi pendongeng yang baik, yang

dapat membuat cerita menjadi menarik dan hidup. Keterlibatan anak dalam cerita menciptakan suasana baru dan menarik, yang membuat siswa SD Negeri 47 Barru lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, anak didik imajinatif, fantasi, dan menambahkan wawasan nilai-nilai kebaikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sebagai kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan SD Negeri 47 Barru sangat berhasil dengan melihat antusias/semangat para siswa/siswi pada pelaksanaan PKM menanamkan karakter local wisdom melalui digital storytelling meningkatkan multiliterasi SDN 47 Barru, dan pada proses belajar mengajar storytelling berbasis digital dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti Story Jumper, Sparkol Video Scribe, Wordwall, Games, para guru dan siswa enjoy dan termotivasi mengikuti kegiatan mulai awal pertemuan sampai di akhir kegiatan. Dengan materi digital storytelling tentang dongeng Nenek Pakande, La Tongko Tongko, Si Penakluk Rajawali, La Upe dan Ibu Tiri, I Laurang Manusia Udang, Meong Palo Karellae dan Batu Lapidde di Barru.

Melihat antusias para murid SD Negeri 47 Barru ini, maka sangat diharapkan dapat dilaksanakan pengabdian khususnya pembelajaran yang dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mendongeng seperti penguasaan materi mendongeng berbasis digital siswa/siswi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak Universitas Megarezky/LPPM, Mitra SD Negeri 47 Barru dan DRTPM Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah mendanai kegiatan PKM ini sehingga terlaksana sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Monika Wattimena, Andi Nursida, Salehuddin, R. (2022). The Role Of The Sociology Teacher In Implementing Character Education. *International Journal Of Education And Humanities (Ijoleh)*, 1(1), 71–81. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.V1i1>
- Amaliah, N., Limbong, S., Syam, N. I., & Room, F. (2022). Using Technology As Learning Media To Enrich Esp Students ' Speaking Skill For Indonesian Higher

- Education Students. *Ijoleh: International Journal Of Education And Humanities*, 2(1), 43–51. <https://doi.org/10.56314/Ijoleh.V2i1>
- Aswat, H., Fitriani, B., Aminu, N., & Tayibu, K. N. (2022). Cultural Management Of Character Strengthening In The Post-Pandemic Elementary School Environment. *International Journal Of Education And Humanities (Ijoleh)*, 2, 108–122. <https://doi.org/10.56314/Ijoleh.V1i2>
- Hasnadi, Nur Asiah, F. (2019). School Management In The Implementation Of Character Values In The Teaching-Learning Process. *Proceedings Of The 1st Progress In Social Science, Humanities And Education Research Symposium (Psshers 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200824.147>
- Juanda, A. Y. (2021). Pembentukan Karakter Kearifan Lokal Melalui Storytelling Di Paud Danica Kids School Makassar. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*.
- Latifah, L., Anggraini, I. D., Sariasih, W., & Perlina, M. (2021). Mendongeng Digital Sebagai Media Peningkatan Soft Skill Santri Sanggar Baca Jendela Dunia. *Acitya Bhakti*, 1(2), 125–133.
- Made, N., Mertasari, S., Candiasa, I. M., Bagus, I., & Purwa, G. (2018). Media Sosial Sebagai Media Pendidikan Karakter Terpadu. *Prosiding Senadimas Ke-3*.
- Malau, L., Panggabean, S., & Bangun, K. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Melalui Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas Vii Di Smp N 1 Tarabintang. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3366–3370. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i9.845>
- Pasaribu, A. N., Pasaribu, T. K., Gea, F. P., & ... (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar Dan Menengah Di Kota Binjai Dengan Metode Story Telling. *Citra Abdimas ...*, 1(2), 59–64.
- Sabillah, B. M. (2020). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Borong Jambu Ii Kecamatan Manggala Kota Makassar. *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(1), 28–38. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3061>
- Sasabone, L., & Jubhari, Y. (2021). The Implementation Of English For Specific Purposes (Esp) In Improving Students Speaking Skill Of Uki Paulus Makassar. *Edulec: Education, Language And Culture Journal*, 1(1), 1–8.
- Schuler, B. (2014). *Environmental And Climate Change In South And Southeast Asia, How Are Local Culture Coping*. Boston: Brill. <https://doi.org/10.1163/9789004270435>
- Sujarwo, Asdar, B. M. S. (2023). Pkm Model Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Digital Literacy Sebagai Upaya Konstruktivisme Karakter Anak Bangsa. *Indonesia Berdaya*, 4(4), 1640–1649. <https://doi.org/10.47679/Ib.2023618>
- Sujarwo, S., Asdar, A., Sabillah, B. M., Sukmawati, S., Akhiruddin, A., & Syata, W. M. (2023). Innovation In English Language Learning Model Based Digital Literacy To Construct Young Learners' Character. *Ethical Lingua: Journal Of Language Teaching And Literature*, 10(2). <https://doi.org/10.30605/25409190.640>
- Sujarwo. (2020). Students' Perceptions Of Using Machine Translation Tools In The Efl Classroom. *Al-Lisan*, 6(2), 230–241. <https://doi.org/10.30603/Al.V6i2.1333>
- Sukmawati, S.; Sabillah, B. . (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Tk It Fajar Mannuruki Kabupaten Maros Berbasis Animasi. *Indonesia Berdaya*, 1(1), 1–7.
- Sukmawati, S., & Nensia, N. (2019). The Role Of Google Classroom In Elt.

International Journal For Educational And Vocational Studies, 1(2), 142–145.
<https://doi.org/10.29103/Ijevs.V1i2.1526>