

PKM Guru PAUD melalui Media Digital Storytelling Berbasis Karakter Kearifan Lokal

Juanda,¹ Muhammad Riska,² Fitrah Asma Darmawan³

¹ Dosen FBS Universitas Negeri Makassar; ^{2,3} Dosen FT Universitas Negeri Makassar
juanda@unm.ac.id; muhammadrbabo@unm.ac.id; fitrahdarmawan@unm.ac.id

Abstrak. Pembelajaran dengan menggunakan video digital dongeng khususnya kepada peserta didik di sekolah PAUD dapat menarik minat peserta didik memahami pesan moral dalam dongeng. PKM ini bertujuan membantu Guru PAUD terampil menentukan nilai kearifan lokal dalam dongeng dan terampil mendesain media pembelajaran storytelling untuk membentuk karakter anak usia dini berbasis kearifan lokal. Metode yang digunakan adalah tutorial, workshop, simulasi, implementasi, dan pendampingan. PKM ini bermitra dengan sekolah Paud Ninos School di Kecamatan Tamalanrea, Makassar. Target yang dicapai adalah guru terampil menentukan nilai karakter dan kearifan lokal dalam teks dongeng dan dapat membuat video storytelling. Selanjutnya guru terampil menerapkan nilai karakter dan kearifan lokal dongeng pada peserta didik.

Kata kunci: video, storytelling, karakter, kearifan lokal

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis karakter kearifan lokal dengan menggunakan media digital pada era pandemik covid-19 dan era new normal harus diketahui oleh seorang guru PAUD mengingat pembelajaran yang dilakukan berupa daring. Guru PAUD harus menyadari pentingnya penggunaan media digital sebagai sarana pendidikan karakter pada jaman sekarang yang ditanamkan kepada peserta didik sejak usia dini di lingkungan pendidikan sekolah mulai dari TK PAUD. Pendidikan Anak Usia Dini akan menjadi cikal bakal pembentukan karakter bangsa (*nation character building*), sebagai titik awal dari pembentukan Sumber Daya Manusia berkualitas, yang memiliki wawasan intelektual. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini kita tanam pondasi karakter yang kuat agar di kemudian hari anak bisa berdiri kukuh dan menjadi sosok manusia berkualitas (Lestarinigrum, 2014). Hal ini agar generasi ke depan tidak terjadi lagi peristiwa di Indonesia seperti “Kasus Ibu Siksa Anak Balita Hingga Tewas” (Utomo, 2021). Seorang ibu bernama Ani Asih (35), di Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan (Sumsel), tega membunuh putra kandungnya (Syahbana, 2021).

Pada kurikulum PAUD 2013 KD-3 dan KD-4 Pengetahuan dan Keterampilan PAUD K-13. Poin 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca). Kemampuan bahasa reseptif anak ditunjukkan dengan perilaku, yaitu: menjawab dengan tepat ketika ditanya, merespons dengan tepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan oleh guru, melakukan sesuai yang diminta, menceritakan kembali apa yang sudah didengarnya. Upaya yang dilakukan guru di antaranya dengan mengembangkan kemampuan

bahasa reseptif tersebut dengan cara, seperti: mengajak anak berbicara; berceritera; membacakan buku; serta meminta anak untuk menceritakan kembali.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah seorang guru PAUD di Ninos School, **Andi Fitri Amalah, S.Pd.** diinformasikan bahwa guru pada saat mengajar belum menggunakan media secara optimal terutama pada saat mengajarkan KD keterampilan bercerita guru hanya menggunakan media boneka. Pembelajaran di TK Paud Ninos School guru menggunakan bilingual, yaitu: bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Pengajaran dilakukan secara bilingual meskipun pada saat storytelling. Sampai situasi pada saat diobservasi para guru pada saat mendongeng masih tetap menggunakan alat peraga dengan boneka. Padahal seharusnya menggunakan media video digital terutama pada pembelajaran era pandemik yang sistem pembelajaran menggunakan daring. Pada era new normal pembelajaran di TK Ninos School telah diadakan pada Senin, Rabu, dan Jumat. Selain itu, pembelajaran dilakukan secara daring. Guru pada saat mengajar bercerita menggunakan alat peraga boneka. Guru belum mengetahui tata cara pembuatan video pembelajaran storytelling.

Berdasarkan analisis situasi di atas permasalahan mitra dapat dirumuskan dalam bentuk pernyataan seperti di bawah ini. 1. Ketidakmampuan guru dalam penentuan nilai kearifan lokal dalam dongeng, sastra anak; 2. Ketidakmampuan guru dalam pembuatan media digital storytelling berbasis sastra anak.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan meliputi tiga tahapan, yaitu: Tahapan persiapan, Pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan ini, Tim pengabdian melakukan FGD untuk persiapan penyajian materi pelatihan kepada guru PAUD. Pengurusan administrasi dan perizinan dari LPPM UNM. Peninjauan mitra atau survey mitra dan kesepakatan dengan kepala sekolah tentang waktu pelaksanaan pelatihan, workshop, dan pendampingan kepada Guru PAUD Ninos School Makassar.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahapan pelaksanaan Tim Pengabdian Penyampaian materi dengan KD bercerita kepada peserta didik dengan menggunakan media video digital. Media video yang disertai animasi dapat menarik perhatian kepada peserta didik sebagai inovasi pendidikan karakter anak usia dini (Nuraina, Damayanti, Evi, Ikawati, dan Any, 2018). Kegiatan *storytelling* dalam penyampaian KD bercerita sehingga guru diharapkan dapat memahami aspek-aspek yang berkaitan dengan pembentukan karakter melalui kegiatan *storytelling*; pembuatan media digital *storytelling* berbasis sastra anak. Teknik penyampaian dilakukan melalui kegiatan tutorial, pelatihan, workshop, dan pendampingan. Oleh karena itu, ada beberapa langkah yang dilakukan dalam merealisasi pemecahan masalah. Pertama, menyampaikan materi tentang penentuan nilai kearifan lokal dalam dongeng; Kedua, menyampaikan materi tentang pembuatan media digital *storytelling* berbasis sastra anak.

Adapun kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan secara garis besar sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kegiatan pelaksanaan

Permasalahan	Deskripsi Kegiatan	Tim Pengabdian
1. Ketidakmampuan guru dalam penentuan nilai kearifan lokal dalam dongeng.	Workshop penentuan nilai kearifan lokal dalam dongeng.	Dr. Juanda, M. Hum.
2. Ketidakmampuan guru dalam pembuatan media digital <i>storytelling</i>	Workshop pembuatan media digital <i>storytelling</i> aplikasi animaker	- Muhammad Riska, -Fitrah Asma Darmawan

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian dengan melakukan tanya jawab. Hal-hal yang belum diketahui atau masih kurang akan dijelaskan dan diberikan selama pendampingan, sehingga setelah kegiatan selesai semua guru dapat Membuat video dongeng. mengimplementasikan pembelajaran *storytelling* berbasis karakter kearifan lokal lingkungan dan pembuatan video *storytelling* untuk keperluan pembelajaran pada

PAUD. Tim Pengabdian telah melaksanakan evaluasi pelaksanaan program dan evaluasi keberlanjutan pelaksanaan program penggunaan video *storytelling* berbasis karakter kearifan lokal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM ini dengan melalui serangkaian kegiatan menghasilkan guru-guru PAUD yang terampil mendesain pembelajaran *storytelling* berbasis karakter kearifan lokal pada anak usia dini dan tutorial serta pembuatan media digital *storytelling* berbasis sastra anak. Dalam hal ini guru PAUD terampil membuat video *storytelling* melalui tahapan perekaman narasi, dialog, karakter suara dalam *story telling*. Secara rinci diuraikan di bawah ini.

1. Ketidakmampuan guru dalam penentuan nilai kearifan lokal dalam dongeng, sastra anak. Solusi pada permasalahan ini adalah pendampingan dan workshop kepada guru PAUD menentukan nilai karakter kearifan lokal yang terdapat dalam dongeng berjudul "*Batu Bagaung*"



Gbr. 1 Uraian Nilai kearifan lokal lingkungan dalam dongeng



Gbr. 2 Guru dapat menentukan nilai kearifan lokal dalam dongeng

Pendidikan karakter membutuhkan strategi yang tepat untuk membentuk lingkungan belajar yang disesuaikan dengan potensi dan karakteristik anak didik (Setiawan, Zebua R.S.Y. dan Sunarti, 2022). Pendekatan pengajaran di TK terlihat melalui tindakan guru dalam merancang kegiatan, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan evaluasi baik untuk anak maupun untuk dirinya sendiri (Sibagariang dan S. Pandia, 2021). Muatan kearifan lokal Minangkabau dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Narasi, dialog, karakter suara-media digital (Sibagariang dan S. Pandia, 2021).

2. Ketidakmampuan guru dalam Pembuatan media digital storytelling berbasis sastra anak. Solusi pada permasalahan ini adalah pendampingan dan workshop kepada guru PAUD dalam pembuatan media digital storytelling berbasis sastra anak.

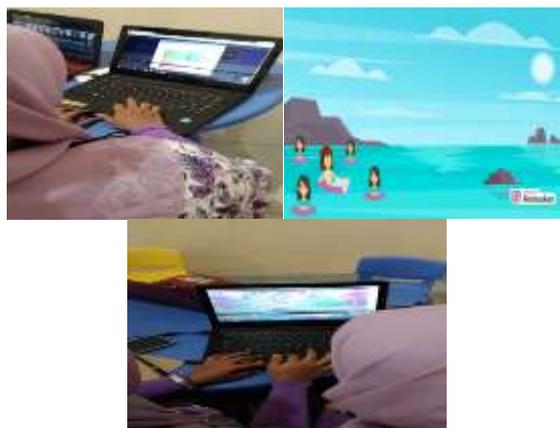


Gbr.3 Guru belum tahu membuat video dongeng Pada permasalahan ini Tim Pengabdian memberikan materi dan pelatihan pembuatan video dongeng dengan menggunakan aplikasi animaker. Animaker adalah salah satu software animasi dan pembuat animasi gratis yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Aplikasi ini mudah dan efektif untuk digunakan, sehingga nantinya guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran karena praktis dan mudah untuk dipelajari. Keunggulan produk media pembelajaran video berbasis animasi ini diantaranya yaitu media pembelajaran video animasi ini dapat membuat minat belajar anak lebih meningkat, dapat memberikan kesenangan dalam proses pembelajaran dan materi yang dipelajari akan mudah dipahami. Animaker sangat mudah digunakan, karena karakter dan template sudah tersedia. Kita tinggal buka Google, ketik dalam penelusuran animaker.com. Klik Sign Up, kemudian klik Google, maka akan langsung terdaftar dengan catatan Chrome sudah diaktifkan akun googlenya. Klik pilihan sekolah sebagai guru. Cari dashboard, klik create, akan muncul create a video dan pilihan blank page. Pada bagian ini tim pengabdian melakukan workshop dan pendampingan dalam pembuatan video digital yang bersumber dari teks dongeng Batu Bagaung. Selanjutnya pada guru mengembangkannya dengan dongeng lokal yang ada di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat. Seperti dongeng Nene Pakande, Lakuttu-Kuttu Paddaga, dan lain-lain.



Gbr. 4 Penyajian materi aplikasi animaker

Setelah penyajian materi dilanjutkan dengan diskusi, workshop dan pendampingan. Para peserta melakukan tahapan-tahapan dalam pembuatan video dalam aplikasi animaker. Pembuatan video storytelling terdiri atas beberapa tahapan, yaitu: 1. Menyusun Naskah; 2. Membuat Storyboard. Jika pembuatan naskah telah selesai, selanjutnya buatlah storyboard. Fungsi storyboard dalam membuat video adalah sebagai cara untuk memvisualisasikan ide cerita dari naskah yang dibuat; 3. Menentukan Jenis Video; 4. Membuat Voice Over ; 5. Membuat Video Animasi. Jika naskah sudah jadi dan voice over selesai direkam, langkah berikutnya adalah cara membuat video animasi. Untuk membuat video, perlengkapan yang dibutuhkan adalah PC, software atau situs untuk pembuatan animasi, dan koneksi internet. 6. Menambahkan Background Musik . Pembuatan video aplikasi animaker dapat dilihat pada Gbr. 5,6,dan 7.



Gbr. 5 Menu Animaker

Gbr. 6 Scene Animaker Gbr.7 Scene Animaker

Melalui eksplorasi dan eksperimen, anak akan memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dan lingkungan alam, sehingga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam belajar (Ningsih, Prasetyo, dan Hasana D.F., 2021). Sesuai dengan penelitian (eksperimen) yang dilakukan di Kelompok B di Kota Kediri, menunjukkan bahwa pembelajaran mengembangkan nilai-nilai moral agama dengan menggunakan media VCD (Fiqih Anak dan Upin Ipin) mampu meningkatkan penanaman nilai-nilai moral agama secara signifikan. Terutama membedakan perilaku baik/sopan dan buruk, mengenal agama yang dianut, membiasakan diri beribadah, mengenal ritual dan hari besar agama dan menghormati orang lain (Lestarinigrum, 2014).

Guru yang telah memperoleh pendampingan membuat video akhirnya dapat mengajarkan video mereka kepada peserta didik. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gbr. 8 Guru menggunakan video dalam mendongeng

Media audiovisual yang memadukan kearifan budaya lokal, anak lebih tertarik pada video dongeng atau dongeng yang diceritakan pendidik di kelas anak-anak yang berani maju ke depan kelas menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam dongeng setelah menonton video dongeng pada anak kelas dua MI Asy-Syafi'iyah Klampisan Tejo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang (Darihastiningsih, Aini S.N., Maisarah S., dan Mayasari D., 2020) Dengan kreativitas, seseorang dapat melakukan pendekatan yang bervariasi serta memiliki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Guru yang mampu berpikir kreatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa lebih jauh untuk dapat berpikir kreatif pula (Salihat, dkk. 2021).

Tiga elemen penting yang dimanfaatkan guru dalam vlog tersebut adalah (1) Media berupa Video blog, (2) Kebahasaan, dan (3) Materi/isi. Dari ketiga elemen tersebut, guru memanfaatkannya untuk mempermudah dan membantu dalam pembelajaran karakter (Fitria dan Juwita J., 2018). Adapun indikator yang menjadi tolak ukur dalam dongeng yang peneliti temukan antara lain sabar, santun, jujur, mandiri, bertanggung jawab, percaya diri, peduli, dan sabar (Gusmayanti dan Dmiyati D., 2021) melalui eksplorasi dan eksperimen, anak akan memiliki ide dan kepekaan terhadap pengetahuan dan lingkungan alam, sehingga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam belajar (Ningsi, Prasetyo, dan Hasanah D.F., 2021) Pendidikan karakter membutuhkan strategi yang tepat untuk membentuk lingkungan belajar yang disesuaikan dengan potensi dan karakteristik anak didik (Setiawan, Zebua R.S.Y. dan Sunarti, 2022). . Pendekatan pengajaran di TK terlihat melalui tindakan guru dalam merancang kegiatan, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan

evaluasi baik untuk anak maupun untuk dirinya sendiri (Sibagariang dan S. Pandia, 2021)..

Sumbangan karya sastra dalam membangun insan Indonesia sangat signifikan, pembangunan karakter dimulai dari awal perkembangan individu dengan memberikan bacaan-bacaan yang mampu menanamkan nilai-nilai kebaikan. Dalam kaitan penelitian ini muatan kearifan lokal Minangkabau dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan. Narasi, dialog, karakter suara-media digital (Sibagariang dan S. Pandia, 2021). Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru kita harus memahami tentang pentingnya peran teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan yaitu berupa Digital Storytelling (DST). DST ini menggabungkan seni bercerita dengan fitur multimedia (Y.R.Prananta dan P.Setyosari, 2020). Sesuai dengan penelitian (eksperimen) yang dilakukan di Kelompok B di Kota Kediri, menunjukkan bahwa pembelajaran mengembangkan nilai-nilai moral agama dengan menggunakan media VCD (Fiqih Anak dan Upin Ipin) mampu meningkatkan penanaman nilai-nilai moral agama secara signifikan (Lestarinigrum, 2014).

IV. KESIMPULAN

PKM ini telah menjadikan guru terampil menentukan nilai karakter dan kearifan lokal dalam teks dongeng berjudul "Batu Bagaung dan dapat membuat video storytelling. Selanjutnya guru terampil menerapkan nilai karakter dan kearifan lokal dongeng pada peserta didik. Guru PAUD yang mengikuti pelatihan dapat menggunakan Aplikasi animaker melalui Google, penelusuran animaker.com. melalui tahapan: Klik Sign Up, kemudian klik Google, maka akan langsung terdaftar dengan catatan Chrome sudah diaktifkan akun googlenya. Klik pilihan sekolah sebagai guru. Cari dashboard, klik create, akan muncul create a video dan pilihan blank page. Guru mendapatkan ilmu baru dalam membuat aplikasi animaker dalam pembuatan video dongeng. Peserta didik senang dalam menonton video dongeng karena dapat melihat langsung animasi dongeng berupa karakter orang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kemristek Dikti atas pendanaan yang diberikan pada program PKM ini untuk tahun anggaran 2022. Ucapan terima kasih kepada Bapak Rektor UNM dan ketua LP2M UNM atas support yang diberikan kepada TIM Pengabdian. Terima kasih kepada mitra yang telah berpartisipasi sejak proses observasi sampai dengan tahapan akhir program pengabdian kepada masyarakat sehingga pelaksanaan PKM direalisasikan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>
- Gusmayanti, E., & Dimiyati, D. (2021). Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1062>
- Lestarinigrum, Anik (2014). Pengaruh Penggunaan Media Vcd Terhadap Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak. *PG PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 8.
- Ningsih, K. A., Prasetyo, I., & Hasanah, D. F. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1093–1104. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1172>
- Nuraina, Damayanti, Evi, Ikawati, & Any. (2018). Digital Media Dongeng Berbasis Animasi Sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Likhitaprajna*, 20(2), 177–183
- Shalihah, I. S., LN, S. Y., & AS, U. S. (2021). Creative Character Training (CCT): Dampaknya terhadap Karakter Kreatif Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 565–578. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1352>
- Setiawan, A., Zebua, R. S. Y., & Sunarti. (2022). Strategi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Menggunakan Perangkat Kepribadian Genetik STIFIn. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1859–1872. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1860>
- Sibagariang, P. P., & S. Pandia, W. S. (2021). Teaching Approach and Teacher Self-Efficacy during Early Childhood Distance Learning. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1), 41–59. <https://doi.org/10.21009/jpud.151.03>
- Sulistianingsih, E. (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 121–126.
- Syahbana, Prima (2021) <https://news.detik.com/berita/d-5541127/ibu-di-sumsel-gorok-leher-putranya-diduga-stres>, Rabu (21/4/2021)
- Utomo, Deny Prastyo. (2021). Koran Jawa Timur 12 No. 2021 <https://news.detik.com/berita-jawa-timur>.
- Y. R. Prananta, P. Setyosari, A. S. (2020). Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *Springer Series on Cultural Computing*, 547–558.