

## Folktales as an Innovative Medium for Strengthening Digital Literacy in Elementary Schools

Muhammaad Riyanton<sup>1\*</sup>, Nur Indah Sholikhati<sup>2</sup>, Mustasyfa Thabib Kariadi<sup>3</sup>, Etin Pujihastuti<sup>4</sup>, Dani Arifudin<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia

<sup>5</sup> Universitas Amikom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

\*e-mail korespondensi: [m.riyanton@unsoed.ac.id](mailto:m.riyanton@unsoed.ac.id), [nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id](mailto:nur.indah.sholikhati@unsoed.ac.id), [etin.pujihastuti@unsoed.ac.id](mailto:etin.pujihastuti@unsoed.ac.id), [mtkariadi\\_pbi@unsoed.ac.id](mailto:mtkariadi_pbi@unsoed.ac.id), [daniarif@amikompurwokerto.ac.id](mailto:daniarif@amikompurwokerto.ac.id)

### Abstract

*This community service program was implemented to strengthen digital literacy among elementary school teachers by employing folktales as innovative learning media. The program took place at SDN 1 Kalikesur, Banyumas, involving teachers from the Wirayuda Teacher Working Group. A Participatory Action Research (PAR) approach was applied, which included stages of socialization, training, mentoring, documentation, and evaluation. Teachers were trained to utilize digital applications such as Canva and Powtoon in order to produce e-books, animations, and thematic modules based on Banyumas folktales. The outcomes demonstrated that teachers were able to design interactive, attractive, and contextual digital media, making classroom learning more relevant to students' daily lives. Furthermore, the program successfully documented 20 folktales in digital form, enriching teaching materials while also contributing to cultural preservation. This initiative had a positive impact on education, as it introduced creative digital media that conveyed moral, social, and ecological values. The integration of digital technology with local wisdom proved to be an effective model for meaningful, sustainable, and culturally relevant learning in the 21st century. Additionally, this program holds potential to be replicated in other regions with rich cultural traditions, thereby broadening its impact on digital literacy development and character education across Indonesia.*

**Keywords:** digital literacy; folklore; local wisdom; elementary school; community service

### Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan guru sekolah dasar dengan memanfaatkan cerita rakyat sebagai media pembelajaran inovatif. Kegiatan berlangsung di SDN 1 Kalikesur, Banyumas, dengan melibatkan guru-guru dari Kelompok Kerja Guru (KKG) Wirayuda. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) yang terdiri dari tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dokumentasi, serta evaluasi. Guru dilatih menggunakan aplikasi digital seperti Canva dan Powtoon untuk menghasilkan e-book, animasi, dan modul tematik berbasis cerita rakyat Banyumas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu merancang media digital yang interaktif, menarik, serta kontekstual, sehingga pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, program berhasil mendokumentasikan 20 cerita rakyat dalam bentuk digital, yang tidak hanya memperkaya bahan ajar, tetapi juga memperkuat pelestarian budaya lokal. Inovasi ini berdampak positif pada proses pembelajaran karena menghadirkan media yang kreatif sekaligus sarat nilai moral, sosial, dan ekologis. Dengan demikian, integrasi teknologi digital dengan kearifan lokal terbukti dapat menjadi model pembelajaran yang bermakna, berkelanjutan, dan sesuai dengan tantangan abad ke-21. Program ini juga memiliki potensi untuk direplikasi di wilayah lain yang memiliki kekayaan budaya serupa, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas bagi dunia pendidikan Indonesia.

**Kata Kunci:** literasi digital; cerita rakyat; kearifan lokal; sekolah dasar; pengabdian masyarakat

Accepted: 2026-01-20

Published: 2026-04-10

## PENDAHULUAN

Kemampuan literasi, khususnya literasi digital, menjadi salah satu isu penting dalam dunia pendidikan abad ke-21. Dalam era yang semakin dipenuhi dengan informasi digital, kemampuan siswa untuk mengakses, menganalisis, dan memanfaatkan teknologi secara efektif sangatlah krusial. Survei internasional seperti PISA (Programme for International Student Assessment) menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara

OECD (OECD, 2019). Hal ini juga diperkuat oleh laporan Kemendikbud mengenai Asesmen Nasional yang menyoroti rendahnya keterampilan membaca dan menulis kritis di jenjang sekolah dasar (Kemendikbud, 2020). Fenomena ini menunjukkan adanya ketimpangan dalam kualitas literasi di Indonesia, yang berpengaruh pada kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan digital global.

Dalam konteks ini, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Teknologi, jika digunakan dengan tepat, memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, kenyataannya, teknologi seringkali hanya digunakan sebatas alat presentasi atau administrasi, bukan sebagai media ajar yang interaktif dan menarik yang mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Warschauer, 2010). Banyak guru yang menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dengan konten pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang menghubungkan teknologi dengan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan budaya lokal.

Kondisi ini terlihat jelas di wilayah Banyumas, khususnya di Kecamatan Kedungbanteng, yang memiliki kekayaan budaya dan kearifan lokal yang luar biasa. Cerita rakyat yang berkembang di daerah ini memuat banyak pesan moral, etika, nilai gotong royong, serta kearifan ekologis yang sangat relevan dengan pendidikan karakter (Sholikhati, 2025). Sayangnya, potensi budaya ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam kurikulum pendidikan di sekolah dasar. Seringkali, cerita rakyat hanya diajarkan secara lisan dan tidak diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis teknologi yang lebih modern.

Berdasarkan analisis situasi ini, kami mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu para guru di Kecamatan Kedungbanteng. Pertama, keterbatasan pemahaman guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran. Kedua, kurangnya media ajar yang menghubungkan konten pembelajaran dengan budaya lokal, yang dapat meningkatkan rasa bangga dan identitas budaya siswa. Ketiga, adanya gap antara perkembangan teknologi yang pesat dengan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa. Permasalahan-permasalahan ini membutuhkan perhatian serius untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkaya wawasan budaya siswa.

Sebagai solusi, tim pengabdian masyarakat dari Universitas Jenderal Soedirman bekerja sama dengan KKG Wirayuda merancang program penguatan literasi digital berbasis cerita rakyat. Program ini bertujuan untuk memberdayakan guru dalam merancang media ajar digital yang interaktif dan menarik, yang berbasis pada cerita rakyat dan kearifan lokal Kedungbanteng. Dalam program ini, para guru dilatih untuk memanfaatkan teknologi digital dalam membuat media pembelajaran seperti video, e-book, dan permainan edukatif berbasis cerita rakyat. Pendekatan ini diharapkan dapat mengatasi tantangan yang dihadapi para guru dalam memanfaatkan teknologi dan memperkenalkan siswa pada budaya lokal mereka.

Selain itu, penggunaan cerita rakyat sebagai media ajar tidak hanya dapat meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya mereka sendiri. Siswa diharapkan dapat melihat teknologi sebagai alat yang tidak hanya digunakan untuk tujuan akademis, tetapi juga sebagai sarana untuk melestarikan dan mengenalkan nilai-nilai budaya mereka. Dengan pendekatan ini, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan membekas dalam memori siswa.

Adapun target luaran dari program ini adalah peningkatan kompetensi literasi digital guru dan siswa, terciptanya media ajar digital yang berbasis pada cerita rakyat dan kearifan lokal, serta terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan budaya lokal. Selain itu, program ini diharapkan dapat meningkatkan rasa bangga siswa terhadap budaya mereka, sekaligus mempersiapkan mereka untuk lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital. Dengan

demikian, pengabdian ini tidak hanya menyentuh aspek peningkatan keterampilan digital, tetapi juga berperan penting dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Cerita Rakyat sebagai Media Inovatif untuk Memperkuat Literasi Digital di Sekolah Dasar" dilakukan di SDN 1 Kalikesur, yang terletak di Kecamatan Kedungbanteng, Banyumas. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari, pada tanggal 19-20 Agustus 2025. SDN 1 Kalikesur dipilih sebagai lokasi karena sekolah ini memiliki potensi untuk mengembangkan literasi digital siswa melalui pemanfaatan budaya lokal yang kaya, terutama cerita rakyat Banyumas. Peserta kegiatan ini terdiri dari 30 guru yang mengajar di SDN 1 Kalikesur serta beberapa guru dari sekolah-sekolah terdekat yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Wirayuda. Latar belakang peserta mayoritas adalah guru kelas rendah dan tengah yang telah memiliki pemahaman dasar mengenai teknologi, namun belum optimal dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran mereka. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan praktis bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Metode yang digunakan dalam program ini adalah Participatory Action Research (PAR), yang menekankan kolaborasi aktif antara tim pengabdian, guru, dan komunitas sekolah. PAR bertujuan untuk memberdayakan guru sebagai agen perubahan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan mereka secara langsung dalam setiap tahapan kegiatan. Program ini disusun dalam lima tahap utama yang dimulai dengan sosialisasi dan dilanjutkan dengan pelatihan, pendampingan, dokumentasi, dan evaluasi.

**Tahap pertama** adalah sosialisasi dan Focus Group Discussion (FGD) dengan KKG Wirayuda. Kegiatan ini bertujuan untuk memetakan kebutuhan guru dan mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi dalam mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal. Pada sesi ini, tim pengabdian bersama dengan guru-guru dari berbagai sekolah mendalami berbagai kendala yang ada, mulai dari keterbatasan akses teknologi, kurangnya pemahaman dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, hingga kesulitan dalam menciptakan konten yang berbasis pada kearifan lokal. FGD ini juga menjadi wadah bagi guru untuk berbagi pengalaman dan saling mendukung dalam mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

**Tahap kedua** adalah pelatihan pembuatan media digital. Pada tahap ini, guru-guru diperkenalkan dengan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu mereka dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan kreatif, seperti Canva, Powtoon, dan Google Slides. Melalui pelatihan ini, para peserta dilatih untuk membuat e-book interaktif, animasi singkat, serta modul tematik berbasis cerita rakyat Banyumas. Materi pelatihan juga mencakup teknik pembuatan konten yang menarik, yang dapat membantu guru dalam mengemas cerita rakyat dengan elemen-elemen visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

**Tahap ketiga** adalah pendampingan implementasi di kelas. Setelah para guru dilatih, mereka langsung dipandu untuk menerapkan media ajar digital yang telah mereka buat dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam tahap ini, tim pengabdian memberikan bimbingan langsung kepada para guru dalam mengintegrasikan media ajar digital yang berbasis cerita rakyat ke dalam materi pembelajaran yang mereka ajarkan kepada siswa. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa para guru dapat mengatasi masalah teknis atau pedagogis yang muncul selama penggunaan media digital di kelas.

**Tahap keempat** adalah dokumentasi cerita rakyat lokal. Sebagai bagian dari upaya pelestarian dan pengembangan budaya lokal, tim pengabdian bersama dengan guru-guru mendokumentasikan sedikitnya 20 cerita rakyat Banyumas dalam bentuk teks, rekaman audio, dan

video. Dokumentasi ini kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa di masa mendatang. Proses dokumentasi ini juga melibatkan siswa dalam pengumpulan dan penceritaan kembali cerita rakyat, sehingga mereka juga turut serta dalam proses pelestarian budaya lokal tersebut.

**Tahap terakhir** adalah evaluasi dan keberlanjutan. Evaluasi dilakukan dengan mengukur sejauh mana pelatihan dan pendampingan yang diberikan telah berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital guru, serta sejauh mana media ajar digital yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk merancang langkah-langkah tindak lanjut dan rencana keberlanjutan program, seperti pelatihan lanjutan atau pengembangan materi ajar lainnya. Keberlanjutan program juga akan dijaga dengan membentuk kelompok pendukung guru yang dapat saling berbagi pengalaman dan terus mengembangkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis budaya lokal.

Dengan metode dan tahapan pelaksanaan yang terstruktur dan partisipatif, program ini diharapkan tidak hanya memperkuat literasi digital guru dan siswa di SDN 1 Kalikesur, tetapi juga memberikan dampak positif dalam pengembangan pendidikan berbasis budaya lokal yang kontekstual dan relevan di era digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 19–20 Agustus 2025 di SDN 1 Kalikesur, Kecamatan Kedungbanteng, Banyumas. Kegiatan ini melibatkan puluhan guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Wirayuda, serta menghadirkan beberapa narasumber ahli dari berbagai bidang. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara interaktif dan penuh antusiasme, dengan menggabungkan sesi materi, praktik, diskusi, dan pendampingan langsung. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan solusi bagi permasalahan literasi digital yang dihadapi guru di sekolah dasar sekaligus memanfaatkan potensi budaya lokal berupa cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Materi pertama disampaikan oleh Nur Indah Sholikhati, S.Pd., M.Pd., yang menekankan pentingnya menumbuhkan literasi digital sejak dini. Beliau menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga meliputi etika, tanggung jawab, dan kesadaran kritis dalam memanfaatkan teknologi (Sholikhati, 2025). Guru diajak memahami risiko yang muncul di era digital, seperti hoaks, cyberbullying, dan adiksi gawai, serta bagaimana menjadi teladan digital bagi siswa. Dalam sesi ini, peserta tidak hanya mendengarkan paparan, tetapi juga diajak berdiskusi secara aktif mengenai pengalaman mereka dalam menghadapi tantangan literasi digital di kelas masing-masing. Diskusi ini menghasilkan kesepakatan bahwa guru perlu menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan pembelajaran yang humanis dan berbasis nilai-nilai lokal.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh Nur Indah Sholikhati mengenai literasi digital sejak dini.

Narasumber berikutnya, M. Riyanton, S.S., M.Pd., memaparkan potensi cerita rakyat sebagai sumber belajar kontekstual. Menurutnya, cerita rakyat Banyumas menyimpan berbagai nilai moral, sosial, dan ekologis yang dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Agama (Riyanton, 2025). Guru kemudian berlatih mendesain e-book dan modul digital berbasis cerita lokal untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, gotong royong, dan kepedulian terhadap lingkungan. Praktik ini memberikan pengalaman nyata bagi guru dalam mengadaptasi materi tradisional menjadi media ajar digital yang relevan dan menarik bagi siswa.



Gambar 2. M. Riyanton menjelaskan strategi integrasi cerita rakyat ke dalam media digital.

Sesi selanjutnya dibawakan oleh Dani Arifudin, M.Kom., yang menyajikan materi teknis mengenai produksi media digital. Beliau mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Powtoon untuk membuat animasi singkat dan Canva untuk desain presentasi visual. Para guru diberi kesempatan praktik langsung sehingga mereka dapat memahami bagaimana teknologi sederhana dapat menghidupkan kembali cerita rakyat dalam format modern. Dengan praktik langsung ini, guru dapat merasakan sendiri proses kreatif dalam membuat media ajar digital, mulai dari penyusunan naskah, desain visual, hingga penyuntingan multimedia. Pengalaman hands-on ini penting untuk memastikan bahwa guru dapat menerapkan materi di kelas secara mandiri.



Gambar 3. Dani Arifudin memberikan pelatihan teknis pembuatan media ajar digital.

Di sesi penutup, Etin Pujihastuti, S.S., M.Pd., berbagi strategi pembelajaran yang dapat langsung diterapkan guru di kelas. Beliau menekankan model pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, di mana siswa berperan aktif dalam mengembangkan media ajar dari cerita rakyat. Guru juga diajarkan bagaimana mengarahkan siswa untuk melakukan eksplorasi nilai-nilai lokal melalui proyek kreatif, misalnya membuat animasi, drama pendek, atau presentasi interaktif. Selama sesi ini, guru bekerja dalam kelompok dan menghasilkan 30 karya digital berupa 10 e-book

interaktif, 10 animasi pendek, dan 10 presentasi dinamis. Hasil uji coba di kelas menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, dengan banyak siswa yang memberikan masukan konstruktif terkait materi dan format media. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membuat pembelajaran lebih bermakna.



Gambar 4. Guru berlatih membuat media ajar digital secara kolaboratif



Gambar 5. Suasana interaktif saat sesi pelatihan berlangsung

Hasil evaluasi menunjukkan indikator keberhasilan yang signifikan. Kompetensi digital guru meningkat secara nyata, dengan rata-rata skor post-test mencapai 82 dari 100, lebih tinggi dibandingkan skor awal 56. Lebih dari 80% guru merasa percaya diri membuat media ajar digital secara mandiri, menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan berhasil membangun kemampuan teknis sekaligus kepercayaan diri peserta. Sementara itu, keterlibatan siswa meningkat hingga 75%, berdasarkan observasi langsung dan angket kepuasan siswa. Temuan ini sejalan dengan pandangan Livingstone (2012) bahwa literasi digital merupakan proses sosial dan budaya, bukan sekadar kemampuan teknis. Integrasi cerita rakyat membuat pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman hidup siswa sehingga memudahkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Selain itu, implementasi solusi ini menunjukkan beberapa faktor pendorong keberhasilan program. Pertama, kolaborasi aktif antara tim pengabdian dan guru memungkinkan transfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Kedua, antusiasme guru yang ingin meningkatkan kompetensi digital dan memanfaatkan budaya lokal mendorong keberhasilan praktik di kelas. Ketiga, dukungan sekolah dalam menyediakan fasilitas komputer, akses internet, dan ruang kelas yang memadai mempermudah pelaksanaan kegiatan. Keempat, materi yang disusun kontekstual dan aplikatif membuat guru lebih mudah memahami dan menerapkannya langsung di kelas.

Namun, terdapat juga faktor penghambat yang perlu diperhatikan. Beberapa guru masih menghadapi keterbatasan waktu karena beban mengajar yang padat sehingga praktik digital tidak dapat dilakukan secara optimal pada hari pelatihan. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi, seperti jumlah komputer yang tidak mencukupi untuk semua guru secara bersamaan, menjadi tantangan. Perbedaan tingkat kemampuan teknologi antar guru juga memerlukan strategi pendampingan yang fleksibel agar semua peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Terakhir, tantangan teknis seperti kendala internet atau kompatibilitas aplikasi harus diantisipasi agar tidak menghambat proses produksi media digital.



Gambar 6. Foto bersama pihak tim pengabdian dengan guru

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil menunjukkan implementasi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan mitra, yaitu rendahnya literasi digital guru dan kurang optimalnya pemanfaatan budaya lokal dalam pembelajaran. Luaran program berupa peningkatan kompetensi digital guru, terciptanya 30 media ajar digital berbasis cerita rakyat, serta peningkatan keterlibatan siswa menjadi indikator keberhasilan yang jelas. Pengalaman ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital melalui cerita rakyat dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar, sekaligus melestarikan budaya lokal yang menjadi identitas siswa. Dengan keberhasilan ini, program dapat dijadikan model yang berkelanjutan untuk sekolah lain di wilayah Banyumas maupun daerah lain yang memiliki potensi budaya lokal.

## KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil menunjukkan bahwa integrasi cerita rakyat dengan teknologi digital memberikan dampak positif yang signifikan. Guru-guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam pembuatan media ajar digital seperti e-book, animasi, dan modul interaktif, tetapi juga mendapatkan wawasan tentang pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan konteks budaya siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk mengoptimalkan potensi cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.

Dari sisi siswa, penggunaan media berbasis cerita rakyat terbukti meningkatkan antusiasme dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Cerita rakyat yang dihidupkan melalui teknologi digital memudahkan siswa untuk memahami nilai-nilai moral, seperti gotong royong dan cinta lingkungan, yang terkandung dalam cerita tersebut. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi sarana penguasaan kompetensi abad ke-21, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembentukan karakter yang kuat pada siswa.

Keberlanjutan program ini dapat dijamin melalui keberadaan repository digital yang memungkinkan guru untuk berbagi dan memperbarui karya ajar mereka secara berkelanjutan. Selain itu, komunitas belajar KKG Wirayuda menjadi ruang kolaboratif yang dapat mendorong

inovasi pembelajaran lebih lanjut. Program ini berpotensi untuk direplikasi di daerah lain sebagai model penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, disarankan agar pemangku kebijakan mendukung pelatihan serupa secara berkelanjutan untuk meningkatkan literasi digital di sekolah dasar. Pelatihan ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan lokal dan memastikan bahwa guru memiliki akses yang memadai terhadap fasilitas teknologi yang dibutuhkan. Untuk itu, penting bagi pemerintah untuk memberikan dukungan dalam penyediaan perangkat teknologi dan infrastruktur digital yang lebih luas, terutama di wilayah semi-perkotaan dan pedesaan, agar program seperti ini dapat diterapkan di lebih banyak sekolah dan memberikan manfaat yang lebih luas.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para guru di KKG Wirayuda Kedungbanteng Banyumas atas sambutan hangat dan kerja sama yang luar biasa dalam menyelenggarakan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi dengan antusiasme tinggi yang menjadi bagian penting dalam uji coba media ajar berbasis cerita rakyat.

Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), bagian dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia yang telah memberikan dukungan pendanaan untuk kegiatan ini. Tanpa bantuan dan dukungan dari DRTPM, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada kami untuk mengembangkan dan melaksanakan program ini. Semoga kolaborasi ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penguatan literasi digital dan pelestarian budaya lokal di sekolah dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kemendikbud. (2020). *Asesmen Nasional: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9–24.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do*. Paris: OECD Publishing.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Proposal Pengabdian. (2025). *Penguatan Literasi Digital melalui Pemanfaatan Cerita Rakyat dan Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Radar Banyumas. (2025). *Guru Banyumas Perkuat Literasi Digital Lewat Cerita Rakyat*. Banyumas: Radar Banyumas.
- Riyanton, M. (2025). *Integrasi Cerita Rakyat dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran SD. Materi Pelatihan di SDN 1 Kalikesur*. FIB Unsoed.
- Sholikhati, N. I. (2025). *Menumbuhkan Cerdas Digital Sejak Dini: Strategi Literasi Digital Di Sekolah Dasar. Materi Pelatihan di SDN 1 Kalikesur*. FIB Unsoed.
- UNESCO. (2017). *Global Education Monitoring Report 2017/8: Accountability in Education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Warschauer, M. (2010). Digital learning in developing countries. *Communications of the ACM*, 53(11), 34–37.