

## Pelestarian Cerita Rakyat Pacitan melalui *Wordless Picture Book* Berbasis Literasi Budaya Berbantuan ChatGPT

Nanda Veruna Enun Kharisma<sup>1\*</sup>, Asri Susetyo Rukmi<sup>2</sup>, Hendratno<sup>3</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>4</sup>, Sevian Ageng Wahono<sup>5</sup>, Dede Rahayu Adiningtyas<sup>6</sup>

<sup>1-7</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*e-mail korespondensi: [nandakharisma@unesa.ac.id](mailto:nandakharisma@unesa.ac.id)

### Abstract

*This community service program aims to enhance the competence of elementary school teachers in Pacitan Regency in preserving local folklore through the development of wordless picture books based on cultural literacy with the support of ChatGPT artificial intelligence technology. The initiative arises from concerns over the declining interest of the younger generation in Pacitan folklore due to the dominance of popular culture and teachers' limited ability to create creative and contextual learning media. The program employed a participatory approach through training, mentoring, and hands-on practice involving 20 elementary school teachers to produce a prototype wordless picture book featuring the legend of Goa Gong. ChatGPT was utilized to assist in narrative exploration, visual sequencing, and prompt-based illustration generation, which were then culturally adapted by teachers. The results indicate a significant improvement in teachers' understanding of cultural literacy, integration of local values into learning materials, and creative and ethical use of AI. This activity demonstrates that ChatGPT can accelerate the design of wordless picture books while reinforcing teachers' roles as cultural curators. Therefore, AI-assisted cultural literacy-based picture books offer an effective strategy to merge local wisdom with technological innovation in elementary education.*

**Keywords:** *Wordless picture book; cultural literacy; folklore; Pacitan; ChatGPT*

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kabupaten Pacitan dalam melestarikan cerita rakyat lokal melalui pengembangan wordless picture book berbasis literasi budaya dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan ChatGPT. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari keprihatinan terhadap menurunnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat Pacitan akibat dominasi budaya populer dan keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung kepada 20 guru SD untuk menghasilkan prototipe wordless picture book yang mengangkat legenda Goa Gong. ChatGPT dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam eksplorasi narasi, penyusunan alur visual, dan pembuatan ilustrasi berbasis prompt, yang kemudian disesuaikan secara kultural oleh guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam memahami literasi budaya, mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam media pembelajaran, serta mengoperasikan teknologi AI secara kreatif dan etis. Kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan ChatGPT dapat mempercepat proses perancangan buku bergambar tanpa teks sekaligus memperkuat peran guru sebagai kurator budaya. Dengan demikian, pelestarian cerita rakyat melalui wordless picture book berbasis literasi budaya berbantuan AI menjadi strategi efektif untuk mengintegrasikan kearifan lokal dan inovasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Wordless picture book; literasi budaya, cerita rakyat; Pacitan; ChatGPT*

Accepted: 2025-10-29

Published: 2025-10-30

## PENDAHULUAN

Kabupaten Pacitan merupakan salah satu daerah di Jawa Timur memiliki kekayaan budaya, termasuk di dalamnya adalah beragam cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai moral, sejarah, dan kearifan lokal. Cerita rakyat tersebut merupakan bagian dari identitas budaya masyarakat Pacitan yang diwariskan secara turun-temurun secara lisan. Namun, di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, cerita rakyat mulai terpinggirkan. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada hiburan digital dan budaya pop global. Menurut Mustofa & Setyowati (2022), cerita rakyat Pacitan saat ini hampir

punah dan ditinggalkan karena banyak masyarakat yang menganggapnya sudah tidak lagi relevan lagi, terlebih dalam hal fungsinya sebagai media hiburan karena telah tergantikan oleh telepon pintar. Situasi ini menyoroti kebutuhan mendesak akan strategi pelestarian budaya yang kreatif, kontekstual, dan menarik bagi generasi muda.

Mengintegrasikan cerita rakyat dalam pendidikan dapat menjadi alternatif solusi pelestarian cerita rakyat Pacitan. Salah satu inovasi potensial adalah buku bergambar tanpa kata atau *wordless picture book*. Buku-buku ini menyampaikan cerita melalui ilustrasi tanpa menggunakan kata-kata, mendorong pembaca, dalam hal ini siswa, untuk berimajinasi dan menafsirkan makna cerita dengan bahasanya sendiri. Bagi anak-anak sekolah dasar, media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk memahami alur cerita sekaligus mengembangkan literasi visual dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media visual efektif untuk menumbuhkan apresiasi budaya lokal dan memperkuat pemahaman nilai-nilai budaya. Marto dkk. (2025) membuktikan bahwa media visual dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Penelitian lain dari Alam & Kadarisman (2025) menekankan kemampuan media visual untuk membuat pembelajaran budaya menjadi lebih konkret, menarik, dan beresonansi secara emosional pada siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, guru berperan penting sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Sayangnya, hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD di Kabupaten Pacitan masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal dan visual. Media yang digunakan masih cenderung konvensional, sehingga pembelajaran literasi belum sepenuhnya menarik dan kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media literasi yang inovatif, kreatif, dan berakar pada budaya daerah Pacitan yakni cerita rakyat.

Di sisi lain, teknologi AI seperti ChatGPT dapat secara signifikan memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif. Klaim tersebut didukung oleh beberapa penemuan dalam penelitian terkini seperti yang dilakukan oleh Karakose & Tülübas (2023) yang menemukan bahwa ChatGPT dapat membantu guru mengembangkan materi pembelajaran yang kreatif, rancangan pembelajaran, hingga konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru. Penelitian dari Sudrajat dkk. (2023) juga secara khusus mencatat bahwa pendidik dapat dengan cepat dan mudah menghasilkan konten terstruktur untuk presentasi multimedia dengan memanfaatkan fitur-fitur ChatGPT.

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan sebagai upaya untuk mengatasi tantangan tersebut melalui kegiatan pelatihan pembuatan buku bergambar tanpa kata (*wordless picture book*) berbasis literasi budaya berbantuan ChatGPT bagi guru SD di Kabupaten Pacitan. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran literasi visual, tetapi juga untuk memperkuat kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya lokal melalui pendidikan. Melalui kegiatan ini, diharapkan akan dihasilkan media pembelajaran berupa *wordless picture book* untuk mengajarkan cerita rakyat Pacitan, seperti legenda Goa Gong, sehingga nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya dapat diwariskan secara kreatif kepada generasi muda yakni siswa sekolah dasar.

## METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif dan eksperiensial. Pendekatan ini dipilih agar peserta pelatihan, yang terdiri dari guru-guru sekolah dasar di Kabupaten Pacitan, dapat berpartisipasi aktif selama proses pelatihan dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Tim pelaksana berperan sebagai fasilitator, memandu proses pencarian ilmu, eksplorasi ide, dan pembuatan *wordless picture book* secara

mandiri dan kolaboratif dengan berbantuan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yakni ChatGPT.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahap utama: (1) perancangan dan persiapan, (2) pelaksanaan pelatihan, (3) evaluasi, dan (4) pelaporan dan publikasi. Pada tahap perancangan dan persiapan, tim pelaksana berkoordinasi dengan mitra kegiatan, Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kabupaten Pacitan, untuk menentukan kebutuhan pelatihan, waktu, lokasi, dan peserta. Selanjutnya, disusun materi pelatihan yang meliputi konsep literasi visual, eksplorasi cerita rakyat Pacitan, dan teknik pembuatan *wordless picture book* berbasis cerita rakyat Pacitan dengan bantuan ChatGPT.

Tahap pelaksanaan pelatihan berlangsung pada hari Sabtu, 26 Juli 2025. PKM berlokasi di salah satu Madrasah Aliyah Negeri (MAN) di Pacitan. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru SD. Pelatihan berlangsung selama tiga jam (10.00–13.00 WIB) dan mencakup beberapa kegiatan inti: presentasi oleh narasumber, diskusi interaktif, praktik langsung pembuatan *wordless picture book*, dan presentasi hasil karya. Selama pelatihan, peserta diberi kesempatan untuk mendalami cerita rakyat Pacitan, seperti legenda Goa Gong, dan cerita lokal lainnya yang mengandung nilai-nilai budaya luhur. Peserta juga dikenalkan dengan pemanfaatan ChatGPT untuk menciptakan buku cerita bergambar. Setelah praktik, peserta mempresentasikan hasil karyanya di depan peserta yang lain.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru. Evaluasi meliputi pengisian kuesioner untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi dan latihan praktik, serta wawancara mendalam dengan perwakilan peserta. Pelatihan dianggap berhasil jika minimal 70% peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami konsep literasi budaya dan keterampilan dalam membuat media *wordless picture book*.

Tahap terakhir adalah pelaporan dan publikasi. Tim menyusun laporan hasil kegiatan dan menyiapkan berbagai luaran, antara lain artikel ilmiah lain untuk publikasi di jurnal nasional, liputan berita kegiatan di media massa digital, dokumentasi video yang diunggah ke kanal YouTube, dan pengajuan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk buku bergambar *wordless picture book* hasil pelatihan.

Mitra kegiatan, Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kabupaten Pacitan, berperan aktif dalam perekrutan peserta, penyediaan fasilitas pelatihan, dan dukungan terhadap tujuan program. Kegiatan kerja sama pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang positif terhadap peningkatan keterampilan guru SD dan penguatan budaya literasi budaya di sekolah-sekolah dasar di Pacitan. Untuk memperjelas tahapan pelaksanaan kegiatan PKM, berikut disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 1.** Tahapan Pelaksanaan PKM

No.	Tahap Kegiatan	Uraian Aktivitas	Output yang Dihasilkan
1	Perancangan dan Persiapan	a. Koordinasi internal tim dan mitra (PGRI Pacitan). b. Penentuan lokasi, waktu, dan peserta pelatihan. c. Penyusunan materi pelatihan dan alat bantu pembelajaran.	Rencana kegiatan, materi pelatihan, dan daftar peserta.
2	Pelaksanaan Pelatihan	a. Pemaparan konsep literasi budaya dan <i>wordless picture book</i> . b. Eksplorasi cerita rakyat Pacitan. c. Diskusi dan tanya jawab. d. Praktik pembuatan <i>wordless</i>	Hasil karya <i>wordless picture book</i> oleh peserta dan peningkatan kompetensi guru.

			<i>picture book</i> berbasis budaya lokal cerita rakyat Pacitan	
3	Evaluasi		a. Pengisian kuesioner oleh peserta. b. Wawancara dengan perwakilan guru. c. Analisis hasil evaluasi untuk perbaikan kegiatan berikutnya.	Data hasil evaluasi, masukan peserta, dan analisis capaian kegiatan.
4	Pelaporan dan Publikasi		a. Penyusunan laporan kegiatan. b. Publikasi artikel ilmiah di jurnal nasional. c. Publikasi berita kegiatan dan video dokumentasi. d. Pengajuan HKI atas karya hasil pelatihan.	Laporan akhir, artikel ilmiah, publikasi media, video dokumentasi, dan HKI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertema "Melestarikan Cerita Rakyat Pacitan Melalui Gambar: Pelatihan Pembuatan *Wordless Picture Book* Berbasis Literasi Budaya" berjalan lancar. Kegiatan tersebut juga di mendapatkan antusiasme yang tinggi dari para peserta. Program ini berlangsung sukses pada hari Sabtu, 26 Juli 2025, di MAN 1 Pacitan. Sebanyak dua puluh guru SD yang tergabung dalam organisasi PGRI (Persatuan Guru Republik Indonesia) Kabupaten Pacitan, turut berpartisipasi.

Selama pelatihan, para peserta mendapatkan pendampingan intensif dari tim dosen Universitas Negeri Surabaya. Program diawali dengan pengenalan konsep *wordless picture book* dan literasi budaya. Dilanjutkan dengan eksplorasi cerita rakyat Pacitan, seperti legenda Goa Gong dan cerita-cerita lain yang sarat nilai moral dan kearifan lokal. Peserta kemudian berlatih membuat *storyboard* sederhana yang menggambarkan alur cerita, mendefinisikan karakter, dan merancang ilustrasi yang mencerminkan makna budaya dari cerita-cerita tersebut dengan bantuan ChatGPT. Peserta diajari cara melakukan *generate* gambar dengan ChatGPT. Kegiatan ini bermanfaat bagi guru karena dapat menambah khasanah pemahaman mereka terhadap pemanfaatan AI untuk pembelajaran. Tidak lupa, peserta senantiasa diingatkan untuk berlaku bijak dalam memanfaatkan AI untuk *generate* gambar dan sebagainya.

Produk yang dihasilkan dalam pelatihan ini adalah *wordless picture book*. Produk ini diciptakan oleh guru yang menjadi peserta pelatihan dengan memanfaatkan fitur pembuat gambar atau *image generator* dari ChatGPT dan mengoptimalkan kreativitas guru. Pada pelatihan kali ini, pertama guru diajak untuk mengeksplorasi cerita rakyat Pacitan yakni legenda Goa Gong menggunakan ChatGPT. Guru diajarkan untuk mengeksplorasi cerita legenda Goa Gong dari berbagai sumber di internet untuk menemukan alur cerita yang paling valid. Hal ini dikarenakan selama ini cerita legenda Goa Gong hanya diketahui melalui cerita lisan semata sehingga tidak ada sumber ilmiah yang pakem terkait alur ceritanya. Hal ini dapat dipahami karena itulah ciri dari cerita rakyat. Setelah itu, guru dilatih untuk menyusun kerangka cerita menjadi beberapa segmen. Kemudian dari setiap segmen cerita itu, dikembangkanlah kerangka ilustrasi yang akan dibuat. Guru dilatih bagaimana membuat *prompt* yang baik sehingga ChatGPT dapat melakukan *generate* gambar sesuai dengan yang diinginkan. Contoh hasilnya adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Ilustrasi Cerita Legenda Goa Gong Hasil *Generate* ChatGPT

Pada pelatihan kali ini, guru tidak dituntut untuk menghasilkan gambar yang berwarna melainkan gambar sketsa hitam-putih. Tujuannya adalah supaya guru dapat berkreasi dengan mewarnai gambar itu menggunakan alat mewarnai yang telah dimiliki, seperti spidol, krayon, pensil warna, maupun yang lainnya. Harapannya, guru dapat mengadopsi kegiatan ini di kelas pada saat pembelajaran sehingga dapat lebih menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil dari kreativitas guru dalam mewarnai gambar sketsa tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Mewarnai oleh Guru

Setelah seluruh sketsa selesai diwarnai, peserta (guru) diminta untuk menyusun kerangka cerita berdasarkan gambar-gambar tersebut. Selanjutnya perwakilan guru praktik bercerita berdasarkan rangkaian *wordless picture book* yang dibuat bersama kelompoknya. Peserta berlatih bercerita dengan bantuan *wordless picture book*. Hasilnya, setiap peserta pelatihan yang tampil dapat menyajikan alur cerita yang sama tetapi dengan gaya penceritaan dan bahasa yang berbeda-beda sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep literasi budaya dan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran visual khususnya *wordless picture book* berbantuan ChatGPT. Guru mampu menerjemahkan ide dari cerita rakyat legenda Goa Gong ke dalam ilustrasi yang komunikatif dan kreatif. Karya yang dihasilkan mencerminkan pemahaman peserta terhadap unsur-unsur budaya lokal dan kemampuan mereka untuk mengadaptasi nilai-nilai tersebut ke dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa peserta bahkan berhasil menampilkan gaya visual yang unik dan artistik, menyampaikan pesan moral yang mendalam dari cerita yang dibuat.

Selain menghasilkan produk media pembelajaran, kegiatan ini juga menunjukkan kesadaran guru akan pentingnya melestarikan budaya lokal khususnya cerita rakyat Pacitan yang terancam punah. Mereka menyadari bahwa media visual seperti *wordless picture book* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan karakter kepada siswa, sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap cerita rakyat Pacitan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif tidak hanya pada peningkatan keterampilan peserta tetapi juga pada upaya pelestarian budaya daerah khususnya cerita rakyat

Pacitan melalui pendidikan. Setelah kegiatan, peserta mengisi kuesioner evaluasi, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap pelatihan, terutama dalam hal kegunaan, relevansi materi, dan pengalaman langsung. Untuk memperjelas capaian kegiatan, hasil pelaksanaan PKM dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Capaian Hasil Kegiatan PKM

No.	Aspek yang Dinilai	Deskripsi Hasil Capaian	Indikator Keberhasilan
1	Peserta dan Partisipasi	Kegiatan diikuti oleh 20 guru SD di bawah koordinasi PGRI Pacitan.	Kehadiran 100% dari peserta yang terdaftar. ≥ 85% peserta menunjukkan
2	Pemahaman Konsep Literasi Budaya	Peserta memahami konsep <i>wordless picture book</i> , literasi budaya, dan penerapannya dalam pembelajaran.	peningkatan skor pemahaman berdasarkan hasil evaluasi.
3	Keterampilan Pembuatan Media	Peserta mampu membuat <i>wordless picture book</i> berdasarkan cerita rakyat Pacitan, khususnya legenda Goa Gong.	Setiap peserta menghasilkan minimal satu prototipe <i>wordless picture book</i> .
4	Kreativitas dan Inovasi	Guru menunjukkan kreativitas dalam ilustrasi dan pengembangan alur cerita yang menonjolkan nilai moral budaya lokal.	Karya peserta dinilai komunikatif, estetik, dan relevan dengan tema budaya.
5	Dampak terhadap Pelestarian Budaya	Meningkatnya kesadaran peserta terhadap pentingnya pelestarian cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran.	Peserta menyatakan kesiapan menggunakan hasil karya di sekolah masing-masing.
6	Luaran Kegiatan	a. Artikel ilmiah untuk jurnal nasional. b. Sertifikat HKI. c. Berita kegiatan di media massa daring. d. Video kegiatan diunggah di kanal YouTube.	Minimal tiga dari empat luaran wajib tercapai.

Hasil evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa kegiatan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Mereka berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan masa pendampingan yang lebih panjang agar keterampilan yang diperoleh dapat lebih dikembangkan. Lebih lanjut, mitra kegiatan, Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Pacitan, berkomitmen untuk mendukung para guru dalam berinovasi membangun media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Dengan demikian, kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil mencapai tujuan utamanya: meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media literasi budaya berbasis visual berbantuan ChatGPT untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan cerita rakyat Pacitan.

## PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *wordless picture book* berbasis literasi budaya berbantuan ChatGPT memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif sekaligus memperkuat kesadaran budaya yang relevan dengan kemajuan teknologi. Para guru peserta pelatihan tidak hanya mampu

memahami konsep literasi budaya dan literasi visual, tetapi juga berhasil menghasilkan *wordless picture book* yang mengangkat cerita rakyat Pacitan, yakni legenda Goa Gong, dengan memanfaatkan ChatGPT.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan praktik langsung efektif untuk membangun kompetensi guru. Buktinya mencakup berbagai konteks. Stefanova dkk. (2019) menemukan bahwa metode partisipatif dapat menanamkan pemahaman, motivasi, dan kesiapan dalam praktik pengajaran yang inovatif. Mbuha (2023) mengungkapkan korelasi positif yang signifikan antara pendekatan kepemimpinan partisipatif dan efektivitas guru dalam sebuah studi yang melibatkan 600 partisipan. Penelitian lain dari Rohimat, Kamil, & Saripah (2024) menunjukkan bahwa pelatihan partisipatif dapat meningkatkan keterampilan menulis ilmiah dari 43 guru yang menjadi partisipan penelitian.

Pelatihan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang secara spesifik membuktikan efektifitas penggunaan *wordless picture book* terutama dalam aspek literasi visual, narasi bebas teks, dan kreativitas. Hasil penelitian Iordanaki (2021) menunjukkan bahwa anak usia 11 tahun mampu menggunakan latar pengalamannya dan skema budaya dalam menginterpretasi cerita dalam *wordless picture book*. Penelitian lainnya oleh Lubis (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *wordless picture book* dapat membantu siswa dalam membangun kerangka narasi sendiri dan memperkaya pemahaman terhadap teks visual. Pelatihan ini juga mendukung temuan penelitian Rahmawati, Maryani, & Iswatiningsih (2025) yang menyatakan bahwa penerapan literasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai dan warisan budaya daerah.

Pemanfaatan ChatGPT sebagai alat generatif dalam proses pembuatan *wordless picture book* menawarkan beberapa keuntungan pedagogis yang relevan dengan tujuan pelestarian cerita rakyat Pacitan. Pertama, meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembuatan materi dan media ajar dengan cara membantu guru menyusun alur cerita, merumuskan segmentasi visual, serta menghasilkan desain ilustrasi yang kemudian dapat dikontekstualisasi oleh guru. Penelitian tentang integrasi AI dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pemanfaatan AI memudahkan guru dalam merancang materi yang adaptif dengan lebih efisien dan tetap memberi ruang untuk kreativitas (Ewoldt & Flanagan, 2025).

Secara teoretis, hasil dari pelatihan ini juga memperkuat konsep literasi budaya yang dikemukakan oleh Saputri dkk. (2024) yang menyatakan bahwa pengintegrasian budaya lokal ke dalam pendidikan dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya dan memperkuat jati diri bangsa. Melalui pelatihan ini, guru menjadi agen pelestarian budaya lokal yang dapat mengontekstualisasikan nilai-nilai cerita rakyat Pacitan ke dalam kegiatan pembelajaran.

Pendekatan pendidikan berbasis budaya secara positif membangun relevansi pembelajaran dan memperkuat hubungan siswa dengan lingkungan budaya berdasarkan berbagai studi. Hasil penelitian Ardhita, Mulyasaroh, & Nulhakim (2025) menunjukkan bahwa 75% siswa dalam program berbasis budaya lokal meningkatkan pemahaman mereka tentang tradisi daerah. Kana'iaupuni & Ledward (2013) lebih lanjut menekankan bahwa guru dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna secara budaya dengan "menghormati budaya dan tempat" melalui bahasa warisan, keterlibatan masyarakat, dan penilaian autentik. Bukti tersebut mencakup berbagai konteks pendidikan yang menunjukkan pendekatan pendidikan yang cukup kuat dan reliabel.

Dari perspektif pedagogis, penggunaan *wordless picture book* berpotensi memperkaya pengalaman literasi siswa sekolah dasar di kelas. Media ini tidak hanya mendukung pemerolehan bahasa secara visual, tetapi juga memupuk imajinasi, kreativitas, empati, serta pengembangan makna dalam nilai-nilai moral dan kebudayaan. *Wordless picture book* merupakan jenis media pembelajaran berbentuk buku yang unik karena seluruh maknanya hanya disampaikan melalui ilustrasi visual. Buku ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan literasi sejak dini. Lubis (2018) melakukan sebuah studi kasus yang meneliti bagaimana seorang anak berusia

enam tahun membangun narasinya menggunakan *wordless picture book*. Dalam prosesnya, anak diperbolehkan untuk mengamati setiap halaman, menceritakan apa yang dilihat, lalu menuliskannya dengan bahasanya sendiri. Hasilnya, keterampilan naratifnya pun meningkat. Penelitian tersebut memberikan dampak positif terhadap hasil belajar literasi anak terutama pada keterampilan berbahasa. Oleh karena itu, pelatihan serupa dapat diadaptasi secara luas untuk mengembangkan literasi budaya di berbagai daerah dengan karakteristik lokal yang beragam.

Meskipun hasil pelatihan menunjukkan keberhasilan, beberapa tantangan masih ada, termasuk keterbatasan waktu, perlunya bantuan lebih lanjut dalam menyempurnakan ilustrasi, dan perlunya evaluasi yang lebih mendalam terhadap implementasi hasil pelatihan di kelas. Namun, keterlibatan aktif peserta dan dukungan mitra (PGRI Pacitan) menunjukkan bahwa program ini memiliki potensi yang tinggi.

Secara keseluruhan, hasil Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini memperkuat temuan bahwa *wordless picture book* dapat menjadi alat inovatif untuk memperkuat literasi budaya dan kreativitas guru sekolah dasar. Pembuatan *wordless picture book* mendorong guru SD untuk menjadi pengembang media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Lebih lanjut, kegiatan ini berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal Pacitan, khususnya cerita rakyat, melalui pendidikan dasar berbasis karakter dan nilai budaya.

Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar dilakukan pendampingan, kolaborasi lintas sekolah, dan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan literasi siswa. Dengan demikian, hasil kegiatan PKM ini tidak hanya terbatas pada pelatihan, tetapi juga akan terus mendorong gerakan literasi budaya yang berkelanjutan dalam pendidikan dasar.

## KESIMPULAN

Kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini berhasil meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kabupaten Pacitan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *wordless picture book* berbasis literasi budaya dengan bantuan teknologi kecerdasan buatan ChatGPT. Pelatihan tidak hanya memperkuat pemahaman guru tentang literasi visual dan budaya lokal, tetapi juga menumbuhkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan AI secara kreatif dan etis untuk pelestarian cerita rakyat Pacitan, khususnya legenda Goa Gong. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan ChatGPT mampu mempercepat proses perancangan alur visual dan ilustrasi tanpa menghilangkan peran manusia sebagai kurator budaya, sehingga terjadi kolaborasi harmonis antara teknologi dan kreativitas guru. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata bagi penguatan literasi budaya di sekolah dasar sekaligus membuka peluang baru bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi yang berakar pada kearifan lokal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S., & Kadarisman, A. (2025). Local culture in advertising: From identity to visual communication strategy (Case study on Coca Cola advertisement Kabayan version). *International Journal of Applied and Advanced Multidisciplinary Research*, 3(7), 435–450.
- Ardhita, F. P., Mulyasaroh, M., & Nulhakim, L. (2025). Pendidikan dan kebudayaan sebagai pilar penguatan identitas lokal di lingkungan SMA. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(3), 2035–2041.
- Ewoldt, K. B., & Flanagan, S. M. (2025). Generative artificial intelligence as an educational collaborator: A next-generation resource. *TEACHING Exceptional Children*, 0(0), 1–10. <https://doi.org/10.1177/00400599251340>.
- Iordanaki, L. (2021). Older children's responses to wordless picturebooks: Making connections. *Children's Literature in Education*, 52(4), 493–510.

- Kana'iaupuni, S. M., & Ledward, B. (2013). Ho'opilina: The call for cultural relevance in education. *Hūlili: Multidisciplinary Research on Hawaiian Well-Being*, 9(1), 153–204.
- Karakose, T., & Tülübas, T. (2023). How can ChatGPT facilitate teaching and learning: Implications for contemporary education. *Educational Process: International Journal*, 12(4), 7–16.
- Lubis, R. (2018). The progress of students' reading comprehension through wordless picture books. *Advances in Language and Literary Studies*, 9(1), 48–52.
- Marto, H., Wukungsenggo, Y., Sari, N. I., Yago, R., & Jenista, A. (2025). Improving Tolitoli language skills through visual learning media in elementary school. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 628–643.
- Mbua, E. M. (2023). Principal's participatory leadership approaches: An effective tool for teacher effectiveness in Fako Division, Cameroon. *Journal of Education and Teaching Methods*, 2(1), 63–86.
- Mustofa, A., & Setyowati, E. (2022). *Cerita rakyat Pacitan: Ragam, fungsi, dan kajian ekokritik*. Cantrik Pustaka.
- Rahmawati, A., Maryani, A. Y., & Iswatiningsih, D. (2025). Peningkatan pemahaman budaya lokal suku Dayak melalui literasi digital di sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 27–38.
- Rohimat, J., Kamil, M., & Saripah, I. (2024). Participatory training model in improving scientific writing competency. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 16(2), 1281–1290.
- Saputri, S., Fadhillah, E. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Integrasi literasi budaya dan kewarganegaraan ke dalam pembelajaran sebagai upaya membentuk karakter cinta budaya lokal. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 262–269.
- Stefanova, E., Nikolova, N., Zafirova-Malcheva, T., Mihnev, P., Georgiev, A., & Antonova, A. (2019). Participatory model for identifying and measuring teachers' competences for open and inquiry-based learning in STEM: Field experience. *EPiC Series in Education Science: Proceedings of Learning Innovations and Quality (LINQ)*, 2, 28–39.
- Sudrajat, D., Permatasari, R. D., Wijaya, I. M. S., Setyawan, A. E., & Rahayu, N. (2023). Pemanfaatan kecerdasan buatan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(2), 590–598.