

## ***Digital storytelling* berbasis budaya Sasak untuk meningkatkan literasi peserta didik SDN Sulin**

**Safinaturrahmah<sup>1</sup>, Wardatul Uyun<sup>1\*</sup>, Siharani<sup>2</sup>, Fardiansyah<sup>2</sup>, Malida Rahmawati<sup>3</sup>, Dwi Novitasari<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup>Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>3</sup>Mahasiswa Pendidikan Gusu Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>4</sup>Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

[uyunmuhsin@gmail.com](mailto:uyunmuhsin@gmail.com)

### **Abstract**

This community service activity aims to enhance teachers' skills in creating and utilizing digital storytelling with a Sasak cultural context to foster literacy interest among lower-grade students at SDN Sulin. The program was carried out in three phases: (1) Preparation, including coordination with partner schools, obtaining permissions, material development, socialization, and scheduling; (2) Implementation, covering storytelling introduction, design training, technology usage, trials, classroom implementation, Focus Group Discussions (FGD), and evaluation; (3) Final report preparation. Post-training survey results indicated an improvement in teachers' understanding of digital storytelling and increased parental involvement in home literacy activities. Teachers successfully practiced and created digital storytelling and implemented it in classrooms, receiving positive responses from students. QR codes embedded in the storybooks enabled students to independently access learning materials, thereby expanding their learning opportunities. The outcomes also highlighted that culturally-based storytelling enhances students' literacy skills. Reading literacy tests on Sasak legend stories showed an improvement in students' reading literacy after the introduction of digital storytelling books, with most students demonstrating good reading abilities and a solid understanding of the content.

**Keywords:** digital storytelling; Sasak culture; literacy

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan storytelling berbasis teknologi digital dengan konteks Budaya Sasak guna menarik minat literasi peserta didik kelas rendah di SDN Sulin. Program ini dilaksanakan dalam tiga tahapan: (1) Persiapan, meliputi koordinasi dengan sekolah mitra, pengurusan izin, penyusunan bahan, sosialisasi, dan penjadwalan; (2) Pelaksanaan, mencakup pengenalan storytelling, pelatihan desain, penggunaan teknologi, uji coba, implementasi di kelas, Focus Group Discussion (FGD), dan evaluasi; (3) Penyusunan laporan akhir. Hasil angket pasca-pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman guru tentang digital storytelling dan keterlibatan orang tua dalam literasi di rumah. Guru dapat mempraktekkan dan berhasil membuat digital storytelling dan telah mengimplementasikannya di kelas serta mendapat respon positif dari peserta didik. QR code dalam buku cerita memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan memperluas kesempatan belajar. Hasil ini juga menegaskan bahwa storytelling berbasis budaya lokal meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil tes literasi membaca cerita legenda Sasak menunjukkan bahwa terdapat peningkatan literasi membaca di siswa setelah adanya buku cerita *digital Storytelling* yaitu sebagian besar siswa dapat membaca dengan baik, dan dapat memahami makna bacaan dengan baik.

**Kata Kunci:** digital storytelling; budaya Sasak; literasi

## 1. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 peserta didik perlu menguasai literasi budaya, karena membudayakan literasi menjadi langkah paling penting untuk pengembangan kemampuan dan wawasan pada peserta didik. Hasil PISA tahun 2022 menunjukkan peringkat literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA tahun 2018. Peningkatan ini merupakan capaian paling tinggi secara peringkat (persentil) sepanjang sejarah Indonesia mengikuti PISA. Namun, ternyata terjadi penurunan skor pada masing-masing subjek penilaian kemampuan membaca, matematika dan sains yang diperoleh Indonesia dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Lebih lanjut, persentase jumlah siswa berdasarkan level kemampuan membaca tahun 2022 menunjukkan bahwa Indonesia telah berhasil setidaknya mencapai level 2 (kemampuan dasar) dari 6 level dengan rata-rata skor kemampuan membaca yaitu 25,46% dengan rata-rata negara OECD berada di angka 73,75% (OECD, 2023). Jika dilihat dari hasil ini, tentu Indonesia masih memiliki tugas yang cukup besar untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik (Indriani et al., 2022). Pada era saat ini, literasi merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik sekolah dasar di Indonesia.

Menurut UNESCO “*The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*”, Literasi ialah seperangkat keterampilan nyata, terutama keterampilan dalam membaca dan menulis yang terlepas dalam konteks yang mana keterampilan itu diperoleh dan yang memperoleh Literasi adalah kemampuan mengakses, memahami dan menggunakan sesuatu dengan tepat dengan melalui kegiatan membaca, menulis, dan menyimak (Budiharto, Triyono, & Suparman, 2018). Membaca adalah penggunaan berbagai strategi agar memahami isi bacaan, seperti mengenali isi teks, menyusun inferensi, melakukan koneksi dengan teks lainnya (Kepmendikbud, 2021). Jadi literasi membaca adalah kemampuan siswa memahami isi teks bacaan secara keseluruhan dari teks yang sedang dibaca. Membaca adalah bagian penting dalam proses belajar karena membaca dapat membuka jalan untuk memperoleh pengetahuan yang tidak terbatas dan sangat bermanfaat untuk diri sendiri.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) secara masif mendorong peningkatan literasi dan numerasi. Salah satunya melalui program Kampus Mengajar, di mana literasi dan numerasi menjadi program utama yang diharapkan dapat meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Salah satu indikator keberhasilannya tercermin dari *Raport Pendidikan Indonesia* tahun 2023 berdasarkan hasil Asesmen Nasional tahun 2022, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik jenjang SD/MI/ sederajat berada pada kategori sedang dengan skor 61,53%, meningkat 8,11 poin dari tahun sebelumnya. Namun, peningkatan ini belum cukup, karena masih dibutuhkan tambahan 8,48% untuk mencapai kategori baik (lebih dari 70%) (<https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id>).

Meskipun terdapat peningkatan dalam capaian literasi, tantangan masih ada di berbagai tingkat pendidikan, termasuk di SD Negeri Sulin. Salah satu penyebab utama rendahnya literasi siswa adalah kurangnya minat terhadap materi pembelajaran. Guru sering kali

mengandalkan metode konvensional dengan materi yang bersifat tekstual tanpa memanfaatkan media kreatif yang lebih menarik. Akibatnya, peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi, termasuk dalam memahami serta mengapresiasi nilai-nilai budaya lokal seperti budaya Sasak yang memiliki potensi besar sebagai sumber pembelajaran. Dalam konteks ini, upaya inovatif diperlukan untuk meningkatkan literasi peserta didik sekaligus mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh temuan di lapangan, di mana sebagian besar guru menyadari bahwa sumber belajar yang ada di sekitar, termasuk budaya lokal, belum dioptimalkan dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang inovatif masih jarang diterapkan, sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Padahal, kearifan lokal seperti budaya Sasak memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai bahan ajar (Novitasari et al., 2022) yang dapat meningkatkan literasi dan wawasan peserta didik.

Dalam era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Salah satu media inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah *digital storytelling*. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, video, dan audio dalam format digital untuk menyampaikan cerita yang menarik dan bermakna. *Digital storytelling* terbukti mampu meningkatkan minat, rasa ingin tahu, serta daya ingat peserta didik karena melibatkan emosi dan imajinasi mereka (Julianingsih & Krisnawati, 2020)

Permasalahan di atas sangat relevan dengan penelitian ini, yang berfokus pada pemberdayaan guru melalui pelatihan pembuatan digital storytelling berbasis budaya Sasak. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan keterampilan praktis kepada guru dalam memanfaatkan budaya lokal sebagai bahan ajar yang diintegrasikan dengan teknologi digital. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar menggunakan media yang mereka sukai, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang budaya lokal mereka. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran berdampak positif bagi proses pembelajaran peserta didik. Penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan literasi peserta didik sekaligus membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Sasaran pelaksanaan pelatihan pembuatan *digital storytelling* ini adalah para guru di SDN Sulin. Untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menyediakan materi yang sederhana, lengkap dan terperinci sehingga dapat diikuti oleh seluruh peserta pelatihan dengan berbagai macam latar belakang pengetahuan. Instrumen yang digunakan selama pelatihan pembuatan digital storytelling ini adalah angket sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian dilaksanakan yang terdiri dari pemberian materi pelatihan, contoh digital storytelling dan praktek pembuatan digital storytelling. Sedangkan alat dan bahan yang perlu disiapkan oleh para peserta pelatihan secara

umum adalah perangkat komputer/laptop/HP dengan aplikasi Canva, serta koneksi internet dengan kecepatan memadai.

Adapun tahapan utama dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini ada empat, antara lain pemberian angket sebelum dan sesudah kegiatan, sosialisasi program serta pelatihan pembuatan storytelling. Pada tahap pemberian angket sebelum kegiatan, peserta pelatihan (guru) diminta untuk melakukan pengisian angket yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan mengetahui terkait *digital storytelling*, serta memastikan fasilitas-fasilitas penunjang pelatihan apa saja yang telah dimiliki oleh para peserta pelatihan. Pada tahap sosialisasi program, tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi secara *offline*. Pada tahap ini tim pengabdian memperkenalkan program, tujuan dan manfaatnya baik bagi sekolah, guru maupun peserta didik. Tahap selanjutnya yakni pelatihan pembuatan *digital storytelling* dimana pada tahap ini tim pengabdian menjelaskan dan membimbing bagaimana membuat digital *Storytelling* yang baik dan benar. Tabel 1 berikut menunjukkan materi dan durasi waktu terkait dengan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan.

**Tabel 1.** Materi dan durasi waktu kegiatan pengabdian

Materi	Detail Materi	Durasi Kegiatan
Pendampingan		
Materi I	Pengenalan <i>Storytelling</i>	3 Jam
Materi II	Pengenalan Digital <i>Storytelling</i>	3 Jam
Materi III	Cara Pembuatan Buku <i>Storytelling</i>	4 Jam
Materi IV	Cara Pembuatan Video <i>Storytelling</i>	4 Jam
Materi V	Praktek Pembuatan Buku <i>Storytelling</i>	6 Jam
Materi VI	Praktek Pembuatan Video <i>Storytelling</i>	6 Jam
Materi VII	Tugas Mandiri	6 Jam

Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama 2 minggu berturut-turut yang dilakukan secara *offline* dan *online* dengan metode pelaksanaannya secara diskusi berkelompok, 1 kelompok membuat buku sekaligus video menggunakan Aplikasi Canva dan dipantau langsung oleh tim pengabdian. Pemantauan ini berlangsung selama masa pelatihan.

Tahap terakhir dalam pelatihan ini adalah tahap evaluasi. Dalam tahap ini, tim pengabdian menyediakan angket untuk diisi oleh para peserta pelatihan. Para peserta pelatihan melakukan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan *digital storytelling* yang telah berlangsung. Evaluasi dilakukan secara online dengan membagikan angket secara online kepada setiap peserta dan kemudian hasilnya dianalisis untuk mengetahui dampak dan respon peserta terhadap kegiatan pelatihan yang dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan literasi kelas rendah di SD Negeri Sulin, maka telah terlaksana program pengabdian masyarakat yang berfokus ke peningkatan literasi melalui pelatihan *digital storytelling* berbasis budaya Sasak. Pelatihan ini dihadiri oleh 7 orang guru yang menjadi peserta pelatihan. Berikut adalah deskripsi dari proses pelatihan yang dilaksanakan.

### 1. Sosialisasi *digital Storytelling*

Tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) telah melaksanakan sosialisasi terkait *digital storytelling* dengan menggabungkan kearifan lokal suku Sasak dengan teknologi modern yaitu aplikasi canva untuk membuat cerita-cerita yang lebih mudah diakses oleh generasi muda. Selain Canva, tim menggunakan QR code sehingga semakin mudah diakses dimanapun dan kapanpun.



**Gambar 1.** Penyampaian materi pengantar terkait *digital Storytelling*

### 2. Pelatihan Pembuatan *digital Storytelling*

*Digital storytelling* merupakan sebuah bentuk media pembelajaran modern yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk menyampaikan materi sekaligus menyisipkan nilai-nilai karakter yang harus tetap dikembangkan oleh peserta didik sekolah dasar. Pelatihan pembuatan *digital Storytelling* dimulai dengan memberikan pelatihan terkait dengan cara membuat buku cerita. Tim PKM selanjutnya beralih ke pelatihan pembuatan video dari buku cerita tersebut. Agar lebih terjangkau atau lebih memudahkan peserta didik dalam mengakses video tersebut, TIM berinisiatif untuk membuatkan QR code untuk buku tersebut.



**Gambar 2.** Penyampaian materi sekaligus pendampingan terkait cara pembuatan *digital Storytelling*

Materi yang disusun oleh tim pengabdian ini meliputi penjelasan mendalam mengenai konsep *digital storytelling*, yakni seni menyampaikan cerita melalui media digital yang memadukan teks, gambar, suara, dan elemen interaktif lainnya. Tidak hanya terbatas pada teori, materi juga mencakup contoh-contoh aplikatif yang relevan dengan tema yang diangkat oleh peserta. Pada tahap ini, tim memberikan panduan mengenai bagaimana

cerita dapat dibangun dengan alur yang jelas, pesan yang kuat, serta didukung oleh visual yang mendukung narasi.

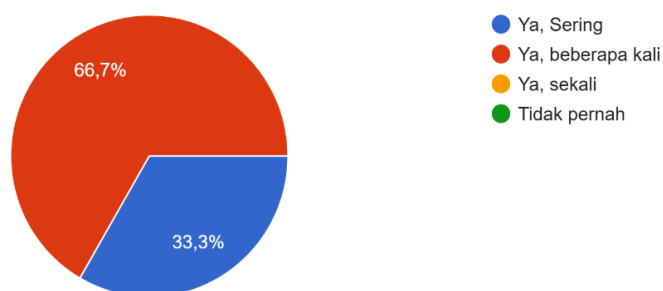
Selain itu, karena aplikasi Canva merupakan salah satu alat utama yang akan digunakan dalam pelatihan ini, materi juga mencakup tutorial penggunaan Canva secara terperinci. Peserta akan dipandu mulai dari tahap pengenalan antarmuka aplikasi, hingga penggunaan berbagai fitur-fitur Canva seperti pengaturan layout, pemilihan font, penggunaan warna, penambahan elemen grafis, dan penggabungan berbagai media seperti foto dan video untuk memperkaya cerita digital yang akan mereka buat. Dengan demikian, peserta yang memiliki keterampilan dasar sekalipun diharapkan mampu mengikuti proses pelatihan dengan baik dan menghasilkan karya yang kreatif serta menarik.

Selama masa pengabdian, disediakan juga grup *Whatsapp* yang memiliki peran penting dalam memantau serta mendukung perkembangan peserta sepanjang program pelatihan. Grup ini bukan hanya menjadi media komunikasi, tetapi juga platform interaktif di mana peserta dapat bertukar pengalaman, berdiskusi tentang materi yang telah dipelajari, dan mengajukan pertanyaan yang mereka miliki. Grup *Whatsapp* ini juga memfasilitasi peserta untuk secara rutin melaporkan kemajuan yang mereka raih selama pelatihan. Mereka dapat berbagi tantangan yang dihadapi dan menerima tanggapan cepat dari fasilitator maupun peserta lain.

### 3. Evaluasi

Pada tahap ini, program tidak hanya melibatkan guru sebagai peserta dan mahasiswa atau tim PKM sebagai fasilitator, tetapi juga melibatkan kepala sekolah serta dosen pembimbing dari tim PKM dalam proses monitoring. Keterlibatan berbagai pihak ini bertujuan untuk memastikan keberhasilan pelatihan dan memberikan umpan balik yang konstruktif, sehingga program dapat berjalan optimal dan berdampak nyata terhadap peningkatan literasi siswa melalui pengintegrasian budaya lokal ke dalam pembelajaran.

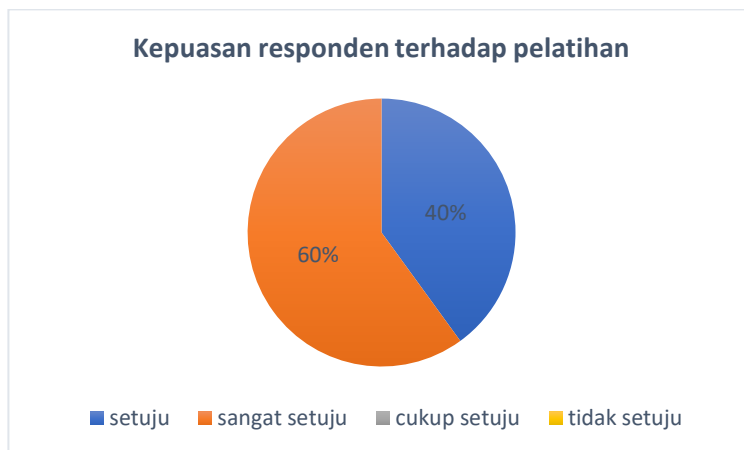
Hasil angket sebelum pelatihan menunjukkan bahwa responden terdiri dari guru dengan rentang usia yang cukup beragam, menunjukkan variasi pengalaman dan latar belakang profesional. Sebagian besar responden telah memiliki pengalaman dalam penggunaan teknologi, dengan mayoritas memilih kategori "Sering" atau "Sangat Sering" dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini menunjukkan tingkat kesiapan yang cukup baik untuk mengikuti pelatihan digital storytelling. Terkait dengan aplikasi Canva, mayoritas responden menyatakan sudah familiar dan beberapa sering menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa guru telah menggunakan Canva sebelumnya untuk kebutuhan pembelajaran. Ini menjadi modal penting dalam pelatihan karena Canva akan digunakan sebagai alat utama dalam proses pembuatan digital storytelling berbasis budaya Sasak.



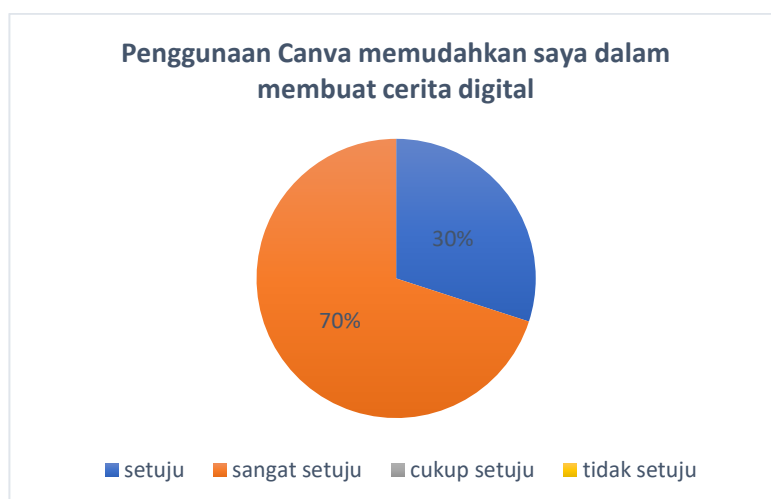
**Gambar 3.** Jawaban responden terhadap penggunaan canva

Responden juga menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap konsep digital storytelling. Sebagian besar menyatakan bahwa mereka tertarik atau sangat tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang pendekatan ini. Selain itu, sebagian besar percaya bahwa digital storytelling dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Harapan utama responden terhadap pelatihan ini adalah agar mereka dapat meningkatkan wawasan serta memperoleh keterampilan praktis untuk mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran. Namun, responden juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang mungkin dihadapi, seperti keterbatasan fasilitas digital dan akses internet yang tidak merata. Hal ini menekankan pentingnya strategi pelatihan yang dapat memberikan solusi bagi kendala tersebut, sehingga penerapan digital storytelling dapat berjalan lebih efektif di sekolah.

Untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan yang telah diselenggarakan oleh tim PKM, para peserta diminta untuk mengisi angket evaluasi. Angket ini dirancang untuk mengumpulkan data mengenai evaluasi pelatihan tentang digital storytelling, dengan menilai berbagai aspek penting seperti pemahaman konsep, penggunaan alat (Canva), keterkaitan materi dengan kebutuhan guru, serta kepercayaan diri dalam implementasi di kelas. Hasil angket setelah pelatihan menunjukkan 60% responden sangat setuju bahwa pelatihan ini membantu memahami konsep dasar storytelling serta materi yang disampaikan dalam pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru. Beberapa guru juga setuju setelah mengikuti pelatihan mereka merasa lebih percaya diri untuk mengimplementasikan *digital storytelling* di kelas. Berdasarkan hasil angket, para guru setuju bahwa pelatihan ini juga berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, serta memberikan ide-ide baru yang dapat diterapkan untuk mengembangkan pembelajaran kreatif. Selain itu, pelatihan ini juga menyajikan contoh aplikasi digital storytelling yang relevan dan dapat diterapkan di sekolah dasar, yang semakin memperkaya pemahaman para guru tentang penerapan metode ini dalam konteks pendidikan.



Untuk penggunaan aplikasi Canva, 70% guru sangat setuju bahwa aplikasi ini memudahkan mereka dalam membuat digital storytelling. Waktu yang disediakan untuk praktek membuat digital storytelling dengan menggunakan Canva pun cukup memadai. Oleh karena itu, dengan adanya pelatihan ini, para guru merasa terbantu sebagai pendidik untuk menciptakan media ajar yang lebih menarik dan menyenangkan, terutama bagi peserta didik di kelas rendah. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif.



Selanjutnya, kami melakukan uji coba buku *digital storytelling* pada kelas bawah di SD Negeri Sulin. Hasil uji coba membaca buku cerita legenda Sasak dengan buku cerita *digital storytelling* berbasis budaya Sasak menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan dalam cara peserta didik merespon dan memahami cerita. Setelah menggunakan buku cerita *digital storytelling*, sebagian peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap cerita dan kemampuan mereka untuk memahami alur cerita menjadi lebih baik dibandingkan ketika mereka membaca buku cerita legenda Sasak yang biasa. Hal ini terlihat jelas pada peningkatan interaksi mereka dengan cerita serta kemampuan mereka untuk mengidentifikasi karakter dan pesan moral dari cerita tersebut.



Namun, meskipun sebagian besar peserta didik menunjukkan perkembangan positif, masih ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam memahami cerita. Beberapa peserta didik merasa bingung dengan kata-kata atau konteks yang ada dalam cerita dan belum sepenuhnya mampu menangkap pesan yang ingin disampaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan dalam tingkat kemampuan literasi membaca dan pemahaman cerita di antara peserta didik, yang kemungkinan disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk latar belakang pembelajaran dan pengalaman sebelumnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita *digital storytelling* berbasis budaya Sasak dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, namun tantangan dalam memastikan pemahaman yang merata tetap ada.

#### 4. SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan *digital storytelling* berbasis budaya Sasak untuk mendukung pembelajaran literasi di kelas rendah. Pelatihan yang melibatkan pengenalan konsep, pelatihan teknis menggunakan Canva, hingga pendampingan implementasi di kelas, menunjukkan hasil positif. Evaluasi pasca-pelatihan mengungkapkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dan terbantu dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, serta relevan dengan konteks lokal. Uji coba penggunaan buku digital storytelling berbasis Sasak di kelas menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap cerita. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi budaya lokal melalui digital storytelling merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi siswa, meskipun masih perlu penyesuaian untuk mengatasi variasi kemampuan di antara peserta didik.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih tim ucapkan kepada FKIP Universitas Mataram yang telah memberikan pendanaan sehingga kegiatan PKM-PM ini dapat terlaksana serta pihak sekolah yang telah bekerja sama dalam menjalankan program ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

#### 6. REKOMENDASI

Diharapkan hasil dari kegiatan pelatihan ini berupa digital storytelling berbasis budaya Sasak dapat terus diimplementasikan tidak hanya di sekolah namun juga di luar sekolah sehingga dapat membantu dalam menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar.

#### 7. REFERENSI

Aswasulasikin, A., Pujiani, S., Saputra, H., & Husni, M. (2024). Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Dongeng Kearifan Lokal Sasak pada Siswa Kelas 2 SDN 1 Waringin: Minat Baca, Dongeng, Kearifan Lokal, Sasak. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 581-594. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i1.26053>

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). *Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19*. *JCommsci- Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54-67.
- Ambarita, R., Kaharuddin, K., & Batubara, M. I. (2024). Meningkatkan Budaya Literasi Siswa Melalui Pojok Baca Berbasis Digital. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 4(2), 193-203. <https://doi.org/10.47709/dst.v4i2.4796>.
- Bua, M. T. (2022). *Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594-3601.
- Budiman, A. (2023, March 26). Literasi Meningkatkan Minat Baca Siswa SD -jatengpos.co.id. Retrieved November 17, 2024, from JATENGPOS.CO.ID website: <https://jatengpos.co.id/literasi-meningkatkan-minat-baca-siswa-sd/arif/>
- Fortinasari, P., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital storytelling sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era new normal. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 24-32. <https://doi.org/10.36257/aps.v5i1.3680>
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). *Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat*. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1).
- Hasanah, D. F. (2022). Digital Storytelling: Selaras Literasi dan Teknologi Sebagai Wadah Ekspresif Siswa. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 197-202).
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas video digital storytelling terhadap hasil belajar siswa kelas x materi trigonometri. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129-139.
- Literasi: Pengertian, Jenis Dan Manfaat Literasi - UPT. PERPUSTAKAAN. (2024). Retrieved November 17, 2024, from Iainmadura.ac.id website: <https://perpus.iainmadura.ac.id/berita/2024/01/literasi-pengertian-jenis-dan-manfaat-literasi#:~:text=Menurut%20UNESCO%20%E2%80%9CThe%20United%20Nations,diperoleh%20serta%20siapa%20yang%20memperolehnya.>
- Novitasari, D., Sridana, N., & Yulis Tyaningsih, R. (2022). Eksplorasi etnomatematika dalam alat musik Gendang Beleq suku Sasak. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 16–27. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.7970>
- Palupi, A. N., Widiastuti, D. E., Hidhayah, F. N., Utami, F. D. W., & Wana, P. R. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Purbaniadatika, A., Khamdun, K., & Purbasari, I. (2024). Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3026–3033. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8365>
- Riyadah, M., Nahdi, K., & Hamdi, Z. (2023). Literasi Membaca Cerita Legenda Sasak Di Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 157-161.
- Saputri, I. (2024). *Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca Anak (Studi Kasus Di Dinas Perpustakaan Dan Arsip Kabupaten Pidie)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

Zain, M. (2024). *Pengembangan Komik Digital Berbasis Cerita Rakyat Sasak dan Pengaruh Implementasinya Terhadap Literasi Membaca Dan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).