



Pelatihan Bahan Ajar Sastra Berbasis Multiflatform Bagi Guru MGMP Bahasa Indonesia

Desy Irafadillah Effendi^{1*}, Muhammad Taufik Hidayat², Ayu Suciani³, Azrul Rizki⁴, Nuriana⁵, Tety Mustika⁶ 

^{1,2,3,4,5} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra, Indonesia

⁶ SMKN 1 Langsa, Indonesia

*Corresponding author: azrulrizki@unsam.ac.id

Abstrak

Pembelajaran sastra sampai saat ini masih dianggap sebagai suatu pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Guru bahasa Indonesia harusnya memiliki keterampilan menulis sebagai salah satu keterampilan yang harus dikuasai, terutama dalam menulis puisi, prosa (cerpen) dan drama. Program ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan bahan ajar sastra berbasis multiplatform. Jenis dan bentuk pengabdian yang dilaksanakan berupa pelatihan dan pendampingan penulisan bahan ajar berbasis digital. Subjek yang menjadi sasaran dalam pengabdian ini adalah guru MGMP Bahasa Indonesia pada tingkat SMA/SMK di Kota Langsa yang berjumlah 21 orang. Metode realisasi dan pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan penggunaan media digital story, dan tahap monitoring serta penilaian. Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini adalah 85% guru-guru terampil dalam membuat bahan ajar interaktif, berupa jamboard, video digital story, membuat video pada kine master, dan padlet. Pengabdian ini dikatakan berhasil karena bahan ajar tersebut dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran di SMK Kota Langsa.

Kata Kunci: Pelatihan, Bahan Ajar Sastra, Multiplatform.

Abstract

Literature learning is still considered a type of learning that is less interesting and tends to be boring. Indonesian language teachers should have writing skills as one of the skills that must be mastered, especially in writing poetry, prose (short stories), and drama. This program aims to provide training and mentoring in multiplatform-based literature teaching materials. The types and forms of service carried out are in the form of training and assistance in writing digital-based teaching materials. The subjects targeted in this service are Indonesian MGMP teachers at the SMA/SMK level in Langsa City, totaling 21 people. The method of realization and implementation of service activities is carried out in 3 stages: the preparation stage, the training stage for using digital story media, and the monitoring and assessment stage. The results obtained in this activity show that 85% of the teachers are skilled in making interactive teaching materials, such as jamboards, video digital stories, videos on KineMaster, and padlets. This service is said to be successful because the teaching materials can be used in the learning process at Langsa City Vocational School.

Keywords: Training, Literature Teaching Materials, Multiplatform.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra sampai saat ini masih dianggap sebagai suatu pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan (Kusnawati et al., 2021; Salsabila et al., 2020). Ada banyak faktor yang mengakibatkan sastra menjadi kurang populer di mata guru dan siswa, salah satunya adalah mutu calon guru bahasa Indonesia yang kurang baik dalam kemampuan teori maupun dalam kemampuan menulis dengan menggunakan media digital berbasis multiplatform (Helaluddin, 2018; Setyowati et al., 2019). Tak jarang sastra dianggap pembelajaran yang sepele. Pembelajaran penulisan naskah puisi, prosa (cerpen), dan drama adalah salah satu bagian dari pembelajaran sastra (Mahajani & Putri, 2021; Rizam et al.,

History:

Received : July 10, 2022

Revised : July 12, 2022

Accepted : August 13, 2022

Published : August 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



2021). KKM dari pengajaran sastra pada siswa SMK di Kota Langsa adalah 65. Kurang minatnya siswa dalam penulisan puisi, prosa (cerpen) dan naskah drama karena siswa dituntut untuk menguasai kemampuan menulis yang baik dan benar (Apriliasari & Wartiningih, 2016; Kemal, 2013). Hal ini tidak terlepas dari bimbingan guru bahasa Indonesia yang kreatif dan solutif sebagai tempat mengasah, mengasih, mengasuh kemampuan bersastra siswa dengan metode digitalisasi. Guru bahasa Indonesia harusnya memiliki keterampilan menulis sebagai salah satu keterampilan yang harus dikuasai, terutama dalam menulis puisi, prosa (cerpen) dan drama ini (Royani, 2019; Sadikin et al., 2022). Guru harus mempunyai strategi khusus dalam menumbuhkan minat siswa dalam menulis naskah puisi, prosa (cerpen) dan drama (Bahtiar, 2017; Mulia, 2021).

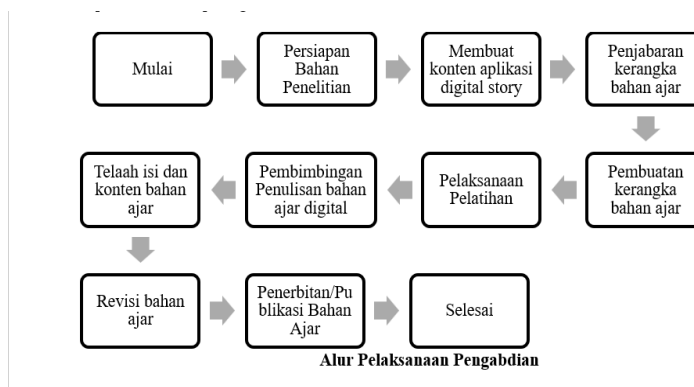
Permasalahan mitra saat ini adalah (1) guru masih jarang melakukan penulisan terkait untuk pelajaran sastra, terutama bengkel sastra yang mencakup penulisan puisi, prosa (cerpen) dan naskah drama; (2) kurangnya motivasi untuk guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran masih rendah; (3) guru seringkali merasa kesulitan dan sulit mengembangkan teknologi dalam pembelajaran; (4) pelaksanaan pembelajaran di kelas yang kurang menarik membuat bosan sehingga siswa jarang melakukan kegiatan eksplorasi yang menantang dan memotivasi semangat belajarnya; (5) Kurangnya minat dalam belajar siswa untuk mempelajari karya sastra. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan Tim PKM di SMKN Kota Langsa, pembelajaran menulis karya sastra masih dilaksanakan secara monoton. Guru kurang memotivasi siswa dalam bidang menulis karya sastra dengan memanfaatkan IPTEK (Afandi, 2014; Putri & Imaniyati, 2017). Strategi guru dalam pembelajaran menulis naskah puisi, prosa (cerpen) dan drama dikolaborasi dengan (*e-book*), *google classroom*, *edmodo*, *digital story*, *animaker* dan lainnya akan melahirkan kreativitas berpikir siswa yang memiliki peran besar dalam memperkaya pengetahuan siswa tentang keadaan dan situasi yang terjadi di hadapan mereka (Cummins et al., 2015; Haryanto, 2020). Dalam penulisan naskah puisi, prosa (cerpen) dan drama siswa tidak hanya membuat hal yang bersifat imajinatif, tetapi juga realistis, sesuai dengan keadaan situasi dan kondisi di mana mereka tinggal (Halida, 2018; Wibowo, 2017).

Pada pembelajaran ini juga menerapkan inovasi pembelajaran dan adaptasi teknologi pada pembelajaran bahasa Indonesia (Fransisca & Briandana, 2022; Wibawa et al., 2021). Inovasi yang dilakukan oleh guru MGMP Bahasa Indonesia dapat dipelajari oleh siswa SMK baik secara daring dan luring (Adri et al., 2021; Suryawati et al., 2021). Pada pelaksanaan pengabdian ini diharapkan bahan ajar berbasis multi platform dapat memudahkan siswa dalam menulis cerpen, puisi, dan naskah drama (Ekowati, 2021; Farhan, 2022). Materi penulisan naskah puisi, prosa (cerpen) dan drama ini terdapat di jenjang SMA/SMK sesuai dengan pelaksanaan Kurikulum 2013 berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 Kurikulum 2013. Berdasarkan analisis situasi di atas, maka terdapat beberapa permasalahan mitra, antara lain: (1) guru dan siswa SMA/SMK Langsa masih jarang memanfaatkan IPTEK dalam pelajaran sastra; (2) Inovasi yang dilakukan oleh guru, belum merujuk pada konsep digital; (3) kurangnya motivasi untuk guru dan siswa dalam melaksanakan inovasi pembelajaran masih rendah karena mereka jarang mengikuti kegiatan ilmiah; (4) Siswa sering kali merasa kesulitan dan sulit memahami pembelajaran terutama pembelajaran karya sastra; (5) pelaksanaan pembelajaran karya sastra di kelas yang kurang menarik membuat bosan sehingga siswa jarang melakukan kegiatan eksplorasi yang menantang dan memotivasi semangat belajarnya; (6) Kurangnya minat dalam belajar siswa untuk mempelajari karya sastra. Karena dalam penulisan puisi, prosa (cerpen) dan naskah drama dituntut untuk menguasai kemampuan menulis yang baik dan benar. Tujuan pengabdian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menulis puisi, cerpen dan naskah drama dengan konsep digital berbasis multiplatform. Berdasarkan analisis situasi dan

permasalahan yang muncul, tim PKM Universitas Samudra sebagai tenaga profesional dari perguruan tinggi memberikan solusi untuk mengatasi kesulitan guru SMA/SMK Langsa, yaitu: (1) Melakukan pelatihan penulisan puisi, cerpen, dan naskah drama berbasis multiflatform. Bengkel sastra sendiri dapat membantu sebagai wadah untuk berkegiatan juga sekaligus berlatih menggunakan gaya bahasa yang baik dan benar untuk menciptakan karya tulis yang menarik; (2) Memberikan pelatihan berupa pengetahuan pembelajaran digital kepada guru MGMP Bahasa Indonesia untuk meningkatkan penulisan; (3) Melakukan dialog interaktif antara narasumber dengan mitra; (4) Memberikan pemahaman tentang karya sastra dan penulisan sastra serta memberikan pemahaman bagi siswa akan pentingnya karya sastra di dunia pendidikan agar menumbuhkan minat siswa dalam menulis karya sastra; (5) Kurangnya minat dalam belajar siswa untuk mempelajari karya sastra karena dalam penulisan puisi, prosa (cerpen) dan naskah drama dituntut untuk menguasai kemampuan menulis yang baik dan benar. SMA/SMK Langsa adalah salah satu sekolah yang menjadi target untuk mengupayakan minat belajar siswa dalam karya sastra, mengingat siswa sekarang hanya terjebak di zona nyaman dengan permainan game. Dengan adanya kegiatan bengkel sastra, siswa SMA/SMK Langsa akan ditumbuhkan kembali semangat belajarnya, untuk lebih mengenal dan mengetahui karya sastra dan juga untuk penyaluran bakat kemampuan siswa dalam mempelajari dan menciptakan karya sastra.

2. METODE

Kegiatan ini dilakukan pada guru MGMP Bahasa Indonesia Tingkat SMK Langsa yang berjumlah 21 orang. Berdasarkan hasil uraian terkait analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, tim pengusul dan mitra telah berdiskusi dan menghasilkan suatu konsep pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan. Tim pengusul dan mitra memperoleh kesepakatan untuk melakukan justifikasi permasalahan. Dalam mencapai semua tahapan yang diusulkan tersebut, tim pengusul melakukan justifikasi pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan penulisan bahan ajar berbasis digital dengan metode digital story untuk peningkatan kemampuan menulis teks bagi siswa. Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan dan pengabdian yang akan dilaksanakan mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan seperti tercantum pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai Perencanaan: Identifikasi Pengetahuan Guru Terhadap Aplikasi Digital Story

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Tim PKM Universitas Samudra pada MGMP SMK di Kota Langsa memiliki beberapa hal yang akan dikembangkan. Salah satunya yang menjadi target utama adalah pembuatan media pembelajaran berbasis

multimedia interaktif dengan metode digital story, jamboard, mentimeter, dll. Kegiatan yang dilakukan di MGMP Bahasa Indonesia SMK disepakati untuk pengembangan keahlian guru dalam membuat media belajar digital. Pada tahapan perencanaan, tim PKM yang terdiri dari 3 orang dosen FKIP Universitas Samudra yaitu Desy Irafadillah Effendi, S.Pd., M.Pd. sebagai ketua. Selanjutnya Muhammad Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd. dan Ayu Suciani sebagai anggota pengabdian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MGMP Bahasa Indonesia SMK yang dilakukan secara rutin oleh MGMP diketahui bahwa mayoritas guru bahasa Indonesia belum mampu untuk menggunakan media pembelajaran secara digital. Saat ini, guru masih rutin menggunakan media ajar secara manusia dari bantuan buku atau alat peraga yang di desain dalam bentuk *hard copy* (Prastowo, 2018; Suherman, 2008). Tahapan perencanaan dilakukan dengan diskusi bersama Tety Mustika, S.Pd. sebagai ketua MGMP Bahasa Indonesia SMK di Kota Langsa. Pada tahapan diskusi tersebut didapatkan suatu permasalahan yang ada di MGMP Bahasa Indonesia terkait belum adanya guru yang mampu memahami konsep digitalisasi dalam media pembelajaran berbasis digital. Khusus pada materi penulisan teks, siswa masih diberikan teks-teks yang ada di buku bacaan atau hasil unduhan guru dari internet.

Tahap Perencanaan: Penyediaan Modul Pelatihan

Pada pembelajaran di sekolah, teks merupakan hal yang rumit untuk dipelajari. Tahapan-tahapan dalam menulis teks di tingkatan SMK dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang harus dilalui antara lain (1) tahap perencanaan ide; (2) tahap pembuatan; (3) tahap revisi; (4) tahap inkubasi; dan (5) tahap publikasi. Tahapan tersebut tidak akan berhasil 100% jika guru hanya memanfaatkan media baca secara teks tertulis (Angga et al., 2020; Simatupang, 2021). Harus ada upaya dari guru untuk mendigitalisasi teks menjadi konten yang berupa audio ataupun media video agar siswa tertarik untuk menulis teks. Tahapan perencanaan dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan metode digital story pada MGMP Bahasa Indonesia di SMK Kota Langsa dilakukan dengan beberapa hal. Kegiatan perencanaan yang dirancang difokuskan untuk menyelesaikan permasalahan mitra. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan perencanaan adalah sebagai berikut. *Pertama:* tim PKM Universitas Samudra (Unsam) mengidentifikasi kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berbasis digital. Pada tahapan ini diketahui bahwa hanya ada 15 orang guru atau 60% dari jumlah guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia SMK di Kota Langsa yang sudah mulai menggunakan bahan ajar digital. Namun, bahan ajar yang digunakan bukanlah hasil karya sendiri melainkan adopsi dari internet atau media sosial. Sedangkan 40% guru lainnya sama sekali belum menggunakan media digital. Pembelajaran menulis teks yang selama ini diajarkan di sekolah hanya mengandalkan buku pembelajaran atau teks-teks hasil print out dari internet. Siswa dibekali dengan teknik penulis teks dengan metode mengarang bebas.

Kedua, Tim PKM Universitas Samudra menganalisis kebutuhan guru dalam pembuatan media ajar berbasis multimedia interaktif berupa digitalisasi. Hasil analisis tersebut, tim PKM memutuskan untuk membuat modul pelatihan berupa teknik penulisan bahan ajar digital yang berjumlah 60 halaman yang akan diberikan kepada guru saat pelatihan. Modul dan segala perlengkapam pelatihan dan pendampingan pada guru disediakan secara mandiri oleh tim PKM Unsam. Modul yang ditulis oleh Tim PKM berisi tentang (1) media pembelajaran; (2) pemilihan media berdasarkan kebutuhan; (3) jenis media digital; (4) pengembangan media digital; (5) langkah penyajian media digital; (6) aplikasi digital dalam pembelajaran; (7) Langkah pembuatan media digital dalam pembelajaran teks bahasa Indonesia; (8) contoh-contoh haisl teks dengan media digital. Modul ini kemudian dicetak dan dibuat dalam bentuk e-book dan diberikan epada guru pada saat pelatihan. Kegiatan pelatihan disepakati dilaksanakan di MAN 2 Langsa pada tanggal 27 s.d. 28 Juli

2022. Sedangkan kegiatan pendampingan dilakukan selama 30 hari atau sebulan penuh setelah kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Setelah melakukan proses perencanaan bersama dengan MGMP Bahasa Indonesia di MA kota Langsa, kegiatan disepakati dilaksanakan pada tanggal 27 s.d. 28 Juli 2022 di ruang kelas MA 2 Langsa yang berlokasi di Jln. Islamic Center, Desa Paya Bujok Beuramo. Tim pengabdian Unsam untuk pelatihan pengembangan bahan pembelajaran berbasis digital terdiri dari tiga orang dosen FKIP Universitas Samudra yaitu Muhammad Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd., Muhammad Yakob, S.Pd., M.Hum. dan Drs. Teuku Junaidi, M.Pd. yang bertindak sebagai instruktur atau narasumber dalam kegiatan pelatihan. Tim PKM Unsam juga dibantu oleh 5 orang mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Unsam sebagai pembantu pengabdian yang bertugas membantu guru dalam penggunaan aplikasi multimedia. Kegiatan pelatihan dihadiri oleh 18 orang guru bahasa Indonesia tingkatan sekolah Ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh tim PKM Unsam dengan guru dalam kegiatan pelatihan. Kegiatannya antara lain (1) pembukaan; (2) pelaksanaan pelatihan; (3) pembuatan media pembelajaran; dan (4) penutupan dan Tanya jawab. Tahapan *pertama*, pembukaan. Kegiatan pembukaan dilakukan oleh tim PKM dengan memperkenalkan anggota tim dan target yang akan dihasilkan dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital. Selanjutnya, Darwan, S.Pd. sebagai ketua MGMP memberikan sambutan dan antusiasme yang tinggi dalam kegiatan pelatihan yang dilakukan. Ketua tim Pengabdian memberikan penguatan kepada guru-guru tentang pentingnya keahlian membuat bahan ajar media pembelajaran berbasis digital. Hal ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran di abad 21 menuju dunia digitalisasi 5.0.

Tahap, *kedua* pelaksanaan kegiatan. Pada tahapan ini, narasumber memaparkan presentasi tentang media pembelajaran, teknik penggunaan media ajar, media ajar abad 21, dan teknik pengembangan media pembelajaran digital berbasis teks di MA. Presentasi diberikan oleh Muhammad Taufik Hidayat, S.Pd., M.Pd. untuk menjabarkan kebutuhan guru dalam pembuatan media digitalisasi. Selanjutnya, Drs. Teuku Junaidi, M.Pd., dan Muhammad Yakob, S.Pd., M.Pd. memberikan pemaparan tentang pembuatan media pembelajaran digital tentang teks berbasis kearifan lokal yang ada di Langsa. Salah satunya adalah membuat teks deskripsi tentang wilayah Langsa dan teks narasi tentang cerita rakyat yang ada di Langsa. Selama ini, teks narasi di MA masih menggunakan teks cerita Malin Kundang dan sejenisnya. Selanjutnya, setelah selesai pemaparan. Guru diberikan tugas untuk memilih teks yang akan dikembangkan menjadi media digital story. Teks yang dipilih oleh guru kemudian akan dijadikan media digital berupa audio-video. Guru juga diberikan arahan untuk menuliskan teks dengan berdasarkan pada kearifan lokal. Pada hari pertama, guru banyak yang memilih teks deskripsi dan teks narasi untuk dijadikan media pembelajaran digital.

Tahapan *ketiga*, pembuatan media pembelajaran. Guru yang telah selesai memilih teks yang akan dikembangkan diberikan waktu selama 60 menit untuk menghasilkan suatu teks berdasarkan kearifan lokal yang ada di Langsa. Setelah selesai, guru diarahkan untuk memvisualisasi teks tersebut menjadi konten digital berupa digital story. Pada tahapan ini, guru dibagi menjadi lima kelompok kecil dan dibantu oleh satu mahasiswa untuk setiap kelompok. Mahasiswa membantu guru untuk merekam dan menjelaskan teknik perekaman menggunakan aplikasi editing video. Ada yang menggunakan *movie maker*, kine master, filmora, dan lain-lain. Guru melakukan perekaman video dalam komplek MAN 2 Langsa. Darwan, S.Pd. melakukan perekaman teks dekripsi berupa penjabaran lingkungan man 2 Langsa mulai dari pintu masuk dan seluruh aset yang ada di MAN 2 Langsa. Beliau

menuturkan bahwa video tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami teks deskripsi karena akan dekat dengan imajinasi dan lingkungan hidup siswa. Hari kedua, tanggal 28 Juli 2022, guru diajarkan teknik editing video oleh mahasiswa dalam penguplodan pada media sosial atau google drive (sebagai file cadangan). Guru sangat antusias dalam melakukan teknik pengeditan.

Tahapan *keempat*, penutupan dan Tanya jawab. Guru mengakhiri kegiatan pelatihan dengan Tanya jawab seputar teks dan konten digital. Hal yang menjadi fokus utama guru adalah pembuatan teks-teks lainnya yang dapat dijadikan konten digital. Pemateri atau tim PKM Universitas Samudra memberikan pemahaman bahwa semua jenis teks yang akan diajarkan kepada siswa dapat dibuat dalam bentuk digital, hanya butuh usaha guru untuk membuat konten yang menarik bagi siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Terakhir, guru akan diberikan bimbingan dalam pembuatan media pembelajaran melalui proses bimbingan daring dan luring. Pembimbingan daring dilaksanakan dengan media whatsapp grup yang dibuat oleh MGMP Bahasa Indonesia MA di Kota Langsa.

Evaluasi

Setelah dilakukan proses pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan metode digital story, guru sangat antusias untuk menghasilkan media pembelajaran untuk siswa. Guru merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan dan pembimbingan yang dilakukan oleh tim PKM Unsam. Pada tahapan evaluasi ini, diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan guru dalam menghasilkan media berbasis digital. Sebelumnya pada pada tahapan perencanaan hanya 60% guru yang mampu untuk mengelola pembelajaran dengan media digital. Selesai kegiatan pelatihan, ada sebanyak 85% guru yang sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan metode digital yang dihasilkan sendiri oleh guru.

Kegiatan yang dilakukan ini memiliki beberapa hasil positif pada guru. *Pertama*, guru mampu membuat media pembelajaran terkini dengan media digital. Guru juga memiliki tulisan yang dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kenaikan pangkat. *Kedua*, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa mulai menunjukkan keseriusan dalam belajar karena konten yang dihasilkan lebih menarik dibandingkan hanya menggunakan teks dari buku. *Ketiga*, pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran sangat berguna bagi guru dan siswa yang dapat digunakan dan diaplikasikan dalam metode belajar daring dan luring. Berdasarkan hal itu, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan metode digital story pada MGMP Bahasa Indonesia MA di Kota Langsa memiliki pengaruh positif bagi guru bahasa Indonesia dalam pengembangan teks. Adanya pelatihan dan pendampingan ini dapat digunakan oleh guru dalam kurun waktu yang lama. Guru dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dan berguna bagi siswa. Selain itu, hal ini juga dapat meningkatkan wawasan guru dalam pengelolaan kelas dan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas dan dunia pendidikan di masa yang akan datang (Erwinsyah, 2017; Firmansyah et al., 2020).

Produk IPTEKS yang dihasilkan dalam pengabdian ini adalah buku ber-ISBN yang berjudul “Media Pembelajaran Digital Story Berbasis Kearifan Lokal”. Isi buku yang dihasilkan dari produk PKM ini meliputi kajian tentang (1) media pembelajaran; (2) hakikat digital story; (3) manfaat metode digital story; (4) kelebihan dan kekurangan digital story; dan (5) langkah-langkah metode digital story. Pengalihan teknologi kepada mitra dilakukan dengan penulisan buku “Media Pembelajaran Digital Story Berbasis Kearifan Lokal” yang berupa buku ajar. Buku tersebut dibuat dalam dua bentuk yaitu (1) buku cetak dan (2) SA dalam bentuk e-book pdf. E-book akan dibagikan pada website sekolah dan *learning management system* (LMS) yang ada di sekolah. Buku yang dihasilkan merupakan hasil karya guru yang ditulis dalam bentuk A5 dengan *layout* menggunakan aplikasi *adobe*

indesign. Penggunaan aplikasi tersebut dilakukan agar tata letak dan layout sampul hingga isi buku lebih rapi dan menarik. Buku ajar tentang pembelajaran digital story yang dikonsepsi oleh tim pengusul ditargetkan berjumlah minimal 60 halaman dan akan diusulkan ISBN ke Perpustakaan Nasional. Buku diterbitkan di percetakan yang sudah masuk dalam IKAPI. Buku ini akan digunakan oleh guru Bahasa Indonesia di lokasi pengabdian untuk pembelajaran di sekolah khususnya dalam menulis teks. Dengan adanya buku tersebut, guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia akan lebih mudah mengajarkan pembelajaran teks, telaah isi teks, dan penulisan teks pada siswa menggunakan buku yang sudah ditulis oleh tim pengusul dengan menampilkan contoh-contoh penulisan yang sesuai dengan kehidupan siswa di sekolah dan bentuk kearifan lokal yang ada di wilayah Langsa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan metode digital story pada MGMP Bahasa Indonesia SMK di Kota Langsa telah berhasil dilakukan. Hal itu dapat dilihat dari tercapainya tujuan pengabdian untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis digital. Sebelumnya, hanya ada 60% guru di MGMP Bahasa Indonesia SMK Kota Langsa yang mampu mengajar dengan media digital. Setelah pelatihan, tim PKM melakukan evaluasi dan terdapat 85% guru yang sudah mampu untuk menghasikan media pembelajaran secara mandiri dengan konten digital. Artinya, ada kelonjakan 25% dari semula. Peningkatan yang dirasakan oleh guru juga meningkat, dari sebelumnya hanya mengadopsi media pembelajaran yang dihasilkan oleh orang lain, kini telah berhasil membuat media pembelajaran sendiri dengan media digital. Kedepannya, harapan dari tim pengabdian Universitas Samudra, guru mampu untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital lainnya dengan hal yang telah dipelajari. Tidak hanya pada bidang penulisan teks, namun juga merambah pada media sastra dan nonsastra lainnya. Para guru yang telah mengikuti pelatihan diharapkan juga akan memberikan pengetahuan kepada guru-guru lain di lingkungan sekolah untuk mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif dan menarik dengan konten digital story atau lainnya dalam proses belajar mengajar.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adri, F. M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen pembelajaran pada masa pandemi covid-19 berbasis blended learning. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 110–118. <https://doi.org/10.29210/3003875000>.
- Afandi, M. (2014). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Apriliasari, A., & Wartiningih, A. (2016). Perbandingan Kemampuan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Menjalin dengan SMA Negeri 1 Mempawah Hulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9). <https://doi.org/10.26418/jppk.v5i9.16731>.
- Bahtiar, A. (2017). Kompetensi Kesusastraan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia di Wilayah Tangerang Selatan. *Indonesian Language Education and Literature*, 2(2), 203–218. <https://doi.org/10.24235/ileal.v2i2.1386>.

- Cummins, J., Hu, S., Markus, P., & Kristiina Montero, M. (2015). Identity texts and academic achievement: Connecting the dots in multilingual school contexts. *TESOL Quarterly*, 49(3), 555–581. <https://doi.org/10.1002/tesq.241>.
- Ekowati, S. H. (2021). *Kajian Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Insan Cendekia Mandiri.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87–105. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/392>.
- Farhan, M. (2022). Penggunaan Podcast Sebagai Media Pembelajaran Sastra Indonesia. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 64–71. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i2.201>.
- Firmansyah, Y., Susanto, E., & Adha, M. M. (2020). Pengelolaan kelas Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan disiplin belajar. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 87–91. <https://doi.org/10.36805/civics.v5i1.1329>.
- Fransisca, M., & Briandana, R. (2022). Determinasi Teknologi Komunikasi dan Adaptasi Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 93–107. <https://doi.org/10.30596%2Finteraksi.v6i1.8233>.
- Halida, S. (2018). Kemampuan Menentukan Struktur Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Limbong Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 2(1). <https://doi.org/10.30605/onoma.2016.897>.
- Haryanto, M. (2020). Menelaah Pembelajaran Sastra yang (Kembali) Belajar Merdeka di Era Merdeka Belajar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1, 62–65.
- Helaluddin, H. (2018). Restrukturisasi pendidikan berbasis budaya: penerapan teori esensialisme di Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 74–82. <https://doi.org/10.24269/dpp.v6i2.890>.
- Kemal, I. (2013). Peningkatan kemampuan menganalisis unsur intrinsik teks drama dengan pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share. *Jurnal Metamorfosa*, 1(2), 45–55. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/87%0A>.
- Kusnawati, K., Muftaba, S., & Meliasanti, F. (2021). Refleksi Sejarah Dalam Novel Arek Bumi Moro Menelusuri Jalan Hree Dharma Shanti Karya I Nyoman Suharta Serta Relevansinya Sebagai Materi Ajar Dalam Pembelajaran Sastra Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9452–9463. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2506>.
- Mahajani, T., & Putri, A. M. (2021). Hubungan Keterampilan Memparaphrasakan Puisi dengan Keterampilan Menulis Naskah Drama pada Siswa Kelas XI SMAN 9 Kota Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v1i1.3220>.
- Mulia, A. (2021). Pembelajaran Menulis Naskah Drama dengan Strategi Menulis Terbimbing. *MEDAN MAKNA: Jurnal Ilmu Kebahasaan Dan Kesastraan*, 19(2), 217–228. <https://doi.org/10.26499/mm.v19i2.4037>.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Putri, A. D. K., & Imaniyati, N. (2017). Pengembangan profesi guru dalam meningkatkan kinerja guru (Professional development of teachers in improving the performance of teacher). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 93–101. <https://pdfs.semanticscholar.org/5f3d/38524a23bf0bf4c8419d53f98c69d8b43dc8.pdf>.
- Rizam, M. M., Ayuanita, K., & Kusumawati, H. (2021). Strategi Multitalenta untuk Mengaktifkan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 142–152. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.5619>.
- Royani, R. (2019). Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Menulis Puisi.

- Stilistika: Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 4(2).
<https://doi.org/10.32585/stilistika.v4i2.168>.
- Sadikin, H., Nugrahani, F., & Suwanto, S. (2022). Penerapan Metode Mind Mapping melalui Keterampilan Menulis Puisi dalam Interaksi Belajar Mengajar di Kelas IV SDV. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7140–7156. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7859>.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>.
- Setyowati, I. D., Sulistiyawati, E., & Cahyaningrum, G. R. (2019). Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Fonologi dalam Laporan Hasil Observasi Siswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.32502/jbs.v3i1.1973>.
- Simatupang, Y. J. (2021). Strategi Menumbuhkan Literasi Baca-Tulis Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Peran Guru dalam Menyikapi Pembelajaran Daring di Era Covid-19). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/560/228>.
- Suherman, E. (2008). Model belajar dan pembelajaran berorientasi kompetensi siswa. *Educare*, 5(2). <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/62>.
- Suryawati, E., Harfal, Z., & Syafrinal, S. (2021). Improving MGMP teachers' self-efficacy through technical guidance in learning from home program. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.22219/jcse.v2i2.16506>.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Inovasi game-based learning sebagai solusi percepatan adaptasi belajar masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/integrated/article/view/32729/14940>.
- Wibowo, E. (2017). Kajian Nilai-Nilai Historisme Dalam Novel Trilogi Soekram Karya Sapardi Djoko Damono. *Kibas Cenderawasih: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 14(2), 209–220. <https://doi.org/10.26499/.v14i2.6>.