

## Implementasi Cerita Lokal Si Jangoi dan Kecerdasan Artifisial untuk Mengembangkan Bahan dan Media Pembelajaran Mendalam

\*Nana Raihana Askurny, Pradipta Agustina, Cello Virgiola Pramudya,  
Gatot Subroto, dan Satria Agust

Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v6i1.704>

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 12 Desember 2025

Revisi Akhir: 30 Mei 2026

Disetujui: 31 Mei 2026

Terbit: 5 Juni 2026

#### Kata Kunci:

Artificial Intelligence;

Cerita lokal;

Guru SMP;

Pembelajaran mendalam;

Si Jangoi.



### ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SMP di Kota Tanjungpinang dalam memanfaatkan cerita lokal Si Jangoi sebagai bahan ajar berbasis budaya serta mengintegrasikannya dengan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dalam perancangan pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan melalui *workshop* dua hari yang mencakup pengenalan cerita Si Jangoi, pemahaman prinsip Pembelajaran Mendalam, serta praktik penyusunan rancangan pembelajaran secara manual dan berbasis AI. *Pre-test* dan *post-test* diberikan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman peserta mengenai isi cerita dan penerapannya dalam pembelajaran dari 0% menjadi 68, 18%. Peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan sesuai kerangka Pembelajaran Mendalam yakni dari 75% menjadi 90,91%. Pemanfaatan AI terbukti mendukung proses perancangan pembelajaran secara lebih efisien dan kreatif, hasil pretest menunjukkan 85% meningkat pada posttest menjadi 100%. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada pelestarian budaya lokal, tetapi juga menawarkan model pelatihan yang dapat diadaptasi untuk penguatan literasi budaya dan digital guru di berbagai wilayah Indonesia.

## PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada abad ke-21 menuntut guru untuk mengembangkan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga bermakna, kontekstual, dan relevan dengan pengalaman hidup peserta didik. Di Kota Tanjungpinang, pengetahuan dan pengalaman guru tentang materi pembelajaran yang berbasis konteks lokal yang berhubungan dengan pengalaman murid masih kurang. Ini dapat diketahui dengan wawancara awal yang dilakukan oleh tim PKM dengan para guru, khususnya guru-guru yang berada di lokasi PKM. Guru masih mengandalkan bahan pembelajaran yang tersaji di dalam buku cetak dan LKS yang disediakan sekolah, tanpa melakukan pengembangan dan inovasi yang berkaitan dengan konteks pengalaman murid, terutama konteks lokal daerah. Sejumlah studi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi pendekatan yang bersifat transmissive dengan penggunaan materi ajar yang belum sepenuhnya mencerminkan karakter budaya lokal siswa (Barli, J., Surtikanti, M. W., & Agung, 2024; Sutiawati, S., Surono, S., & Santoso, 2023). Kondisi demikian menegaskan urgensi penerapan model pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan kearifan lokal, teori pedagogis mutakhir, dan teknologi pendidikan. Perpaduan antara kearifan lokal dan teknologi modern semakin penting diterapkan karena karakter peserta didik saat ini telah banyak berubah. Sebagai generasi digital, mereka tidak cukup hanya menerima pengetahuan, tetapi juga perlu dilatih untuk berpikir kritis, berkreasi, dan memiliki keterikatan pribadi dengan materi yang mereka pelajari. Oleh sebab itu, guru

dituntut mampu merancang pembelajaran yang memadukan konteks budaya dengan pendekatan berbasis teknologi, sehingga kegiatan belajar terasa lebih nyata, relevan, dan bermakna bagi siswa.

Kisah rakyat sebagai sumber belajar telah mendapat perhatian lebih banyak dalam beberapa tahun terakhir. Ini karena terbukti dapat mendekatkan siswa pada nilai-nilai budaya mereka sambil meningkatkan kemampuan berpikir dan literasi mereka. Menurut penelitian (Amelia, S., Akhbar, M. T., & Selegi, 2025), media pembelajaran berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca, pemahaman mereka tentang bacaan, dan dorongan mereka untuk belajar. Ini karena materi yang disajikan lebih relevan dengan kehidupan nyata siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Dawudi, D. A., Pairin, U., & Indarti, 2024) menemukan bahwa konten digital berbasis cerita rakyat memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa, terutama kemampuan menulis. Cerita rakyat juga membantu menanamkan nilai sosial dan identitas budaya, memperkuat karakter siswa untuk memenuhi persyaratan pendidikan modern. Penelitian (Fadillah, S., & Filtri, 2025) lanjut menegaskan bahwa penggunaan digital storytelling interaktif membantu anak usia dini memahami dan menginternalisasi nilai moral seperti empati, kejujuran, dan rasa hormat. Sejalan dengan itu (Sayekti, O. M., Sujarwo, S., & Chang, 2022) menemukan bahwa digitalisasi cerita anak bermuatan budaya adalah cara yang efektif untuk meningkatkan karakter dan literasi budaya siswa. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa cerita rakyat tidak hanya berfungsi menjaga warisan budaya, tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran yang kuat secara kognitif maupun emosional. Melalui cerita, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami, ringan, dan menyenangkan, sambil memahami nilai sosial serta pesan moral yang terkandung di dalamnya. Ketika teknologi digunakan untuk menyajikan cerita, tampilannya menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga lebih sesuai dengan gaya belajar generasi sekarang yang terbiasa dengan visual dan dunia digital.

Cerita Si Jangoi adalah salah satu folklore yang memiliki potensi besar untuk dimasukkan ke dalam pembelajaran di Kepulauan Riau. Selain memiliki nilai moral, cerita ini memiliki alur yang sederhana, repetitif, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa belajar berbagai cara, seperti bercerita, bermain peran, menggunakan ilustrasi digital, dan berbicara kreatif (Agustina, P., Askurny, N. R., & Pujiastuti, 2023). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa memasukkan cerita rakyat ke dalam bahan ajar melalui transliterasi, visualisasi, dan kegiatan literasi multimodal dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa (Amelia, S., Akhbar, M. T., & Selegi, 2025). Dengan karakteristiknya tersebut, cerita Si Jangoi tidak hanya berperan sebagai materi pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk mengenalkan identitas budaya Kepulauan Riau kepada para siswa. Ketika digunakan dalam aktivitas multimodal, cerita ini membuka peluang bagi siswa untuk berekspresi secara kreatif, mengembangkan imajinasi, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Oleh karena itu, Si Jangoi menjadi bahan ajar yang selaras dengan praktik pedagogi masa kini yang menekankan kreativitas, komunikasi, serta partisipasi aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran berbasis cerita rakyat sangat selaras dengan pendekatan pembelajaran mendalam dari sudut pandang teori belajar. Menurut (Nasution, S. S., & Zahriani, 2025), belajar dengan dasar budaya lokal membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik karena mereka belajar melalui pengalaman yang signifikan, makna budaya, dan konteks yang dekat dengan kehidupan. Pembelajaran dengan pendekatan ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, refleksi, dan hubungan antar

konsep, dan berdampak lebih besar daripada pembelajaran permukaan. Pendekatan tersebut diperkuat oleh penelitian (Yunita, 2025) yang membuktikan bahwa digital storytelling berbasis budaya mampu meningkatkan kemandirian belajar dan engagement siswa dalam konteks Society 5.0. Selain aspek budaya, kemajuan teknologi pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media ajar berbasis cerita rakyat secara lebih kreatif. Teknologi kecerdasan buatan (AI) memungkinkan guru menghasilkan ilustrasi digital, bahan bacaan, kuis, atau cerita adaptif sesuai tingkat kemampuan siswa. (Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, 2024) membuktikan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan literasi digital siswa. Sementara itu, (Harputra, Y., Tambunan, E. E., & Fadillah, 2025) menegaskan bahwa teknologi AI memudahkan guru dalam merancang media ajar yang efisien, personal, dan menarik secara visual. Menurut penelitian (Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, 2025), digital storytelling adalah strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di abad ke-21, terutama ketika digunakan bersama dengan teknologi modern. Media digital berbasis budaya, seperti buku cerita digital, dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pelestarian budaya lokal (Zakiah, L., Utami, N. C., Yunus, M., Lumbantoruan, H. H. T., & Handari, 2025). Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan cerita rakyat dan diperkaya dengan teknologi AI tidak hanya memperkuat aspek budaya, tetapi juga membantu terciptanya proses belajar yang lebih mendalam. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih adaptif, pribadi, dan menarik, sehingga siswa dapat belajar dengan tempo yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pendekatan ini juga sejalan dengan kebutuhan era Society 5.0, di mana peserta didik dituntut untuk menguasai literasi teknologi, memahami budaya, serta mampu berpikir pada level yang lebih tinggi secara bersamaan (Loren et al., 2025).

Dalam konteks Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), penguatan kompetensi guru menjadi langkah penting agar pembelajaran berbasis budaya lokal dan teknologi dapat diterapkan secara optimal. Menurut penelitian (Zaki, A., Mulbar, U., Nasrullah, N., & Khadijah, 2024) program PKM/PD yang dirancang sesuai kebutuhan guru serta melibatkan pelatihan dan pendampingan langsung dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar dan model pembelajaran inovatif. Hal ini sejalan dengan hasil (Amelia, S., Akhbar, M. T., & Selegi, 2025) dan (Nasution, S. S., & Zahrani, 2025) yang menekankan bahwa pelatihan yang menggabungkan budaya lokal dengan teknologi modern dapat secara signifikan meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa. Penguatan kapasitas guru dalam kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga memperluas cara pandang mereka tentang pentingnya pembelajaran yang kontekstual untuk meningkatkan mutu pendidikan. Melalui praktik langsung, para guru dapat melihat bagaimana teknologi dan budaya lokal dapat diterapkan secara efektif dalam proses mengajar. Pendekatan ini menjadikan kegiatan belajar lebih kreatif, sekaligus tetap selaras dengan kebutuhan sosial dan budaya di lingkungan sekolah.

Secara khusus, terdapat beberapa permasalahan nyata di sekolah mitra yang melatarbelakangi pelaksanaan PKM ini, yaitu: (1) guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran kreatif yang berbasis budaya lokal, (2) belum tersedia bahan ajar digital maupun ilustrasi cerita Si Jangoi yang dapat langsung digunakan, (3) pemanfaatan teknologi AI dalam pembuatan media ajar masih sangat rendah, dan (4) pengalaman guru dalam menerapkan pembelajaran mendalam berbasis folklor masih terbatas. Meskipun sudah ada berbagai penelitian yang membahas folklor

dan teknologi digital, keduanya umumnya dibahas secara terpisah. Upaya yang mengintegrasikan pembelajaran mendalam, cerita rakyat lokal khususnya Si Jangoi dan kecerdasan buatan dalam peningkatan kompetensi guru masih sangat jarang ditemukan. Kekosongan inilah yang menjadi dasar diselenggarakannya PKM ini, dengan tujuan memperkuat pemahaman guru tentang pembelajaran mendalam berbasis budaya lokal, meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi AI dalam pengembangan media ajar, serta mendorong lahirnya materi pembelajaran yang kreatif, relevan, dan berakar pada folklor Si Jangoi.

## METODE PELAKSANAAN

Secara teoritis, PAR (*Participatory Action Research*) merupakan pendekatan yang menekankan pada kolaborasi aktif antara peneliti dan partisipan untuk melakukan perubahan sosial atau perbaikan praktik pendidikan secara langsung. Dalam konteks pengembangan profesi, PAR memungkinkan praktisi untuk merefleksikan tindakan mereka sendiri guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Morales, 2016; Wijaya et al., 2025). Dalam kegiatan ini, PAR diterapkan melalui siklus identifikasi masalah, tindakan kolaboratif, dan refleksi bersama.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan metode PAR, di mana tim PKM berbaur dengan para guru untuk bersama-sama mengembangkan bahan ajar. Kegiatan ini diawali dengan tahap *preliminary inquiry*, yakni pada tanggal 19-20 November 2025, yaitu tahap observasi dan wawancara awal tentang pengetahuan dan pengalaman guru-guru dalam mengajar dan mengembangkan bahan ajar. Dan juga melakukan penelusuran masalah terkait implementasi cerita rakyat lokal "Jangoi" dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta hambatan guru dalam memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI).

Dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu kegiatan pelatihan dan sosialisasi Folklore Lokal sebagai bahan ajar. Ini dilaksanakan pada tanggal 27-28 November 2025 di SMP Swasta Muhammadiyah Tanjungpinang dengan melibatkan guru-guru SMP di Kota Tanjungpinang sebagai mitra sasaran. Pada tahap ini, tim PkM melibatkan guru secara aktif dalam uji coba perancangan media, sesuai dengan prinsip PAR yang memosisikan subjek pengabdian bukan hanya sebagai objek, melainkan sebagai mitra setara (Kemmis et al., 2014). Tahap akhir ditutup dengan evaluasi dan refleksi terhadap peningkatan keterampilan guru.

Adapun langkah-langkah sistematis kegiatan ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan dilakukan dalam bentuk *workshop* dan pelatihan. Kegiatan ini mencakup:

- a. Pengenalan cerita lokal Si Jangoi sebagai sumber pembelajaran yang berasal dari penelitian Tim PKM yang telah dilakukan dengan metode *R and D* (Research and Development),
- b. Pelatihan penerapan prinsip Pembelajaran Mendalam (bermakna, berkesadaran, menggembirakan),
- c. Pelatihan tentang penggunaan teknologi digital dan Artificial Intelligence (AI) untuk merancang pembelajaran, dan
- d. Praktik kolaboratif dalam menyusun rancangan pembelajaran berbasis cerita lokal.

### 2. Langkah Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dalam beberapa tahap:

- a. Sosialisasi kegiatan kepada peserta.

- b. *Pre-test* menggunakan Google Form untuk mengukur pengetahuan awal peserta terkait cerita *Si Jangoi* dan kerangka Pembelajaran Mendalam.
  - c. Penyampaian materi mengenai cerita rakyat *Si Jangoi*, nilai budaya, serta konsep Pembelajaran Mendalam.
  - d. Pelatihan penggunaan AI untuk merancang pembelajaran berbasis cerita lokal.
  - e. Praktik penyusunan rancangan pembelajaran secara berkelompok dengan dua cara yaitu tanpa AI (manual di atas karton) dan menggunakan AI untuk menghasilkan mapping dan rancangan digital.
  - f. Presentasi dan refleksi, yaitu membandingkan hasil mapping manual dan mapping berbasis AI.
  - g. *Post-test* menggunakan *Google Form* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.
3. Instrumen Kegiatan  
Kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang dibuat menggunakan *Google Forms* digunakan untuk kegiatan ini.
4. Produk yang Dihasilkan  
Beberapa produk yang dihasilkan dari aktivitas ini, yaitu:
- a. Rancangan pembelajaran berbasis cerita Si Jangoi dalam dua bentuk (manual dan digital/AI).
  - b. Mapping pembelajaran berdasarkan prinsip Deep Learning (bermakna, berkesadaran, menggembirakan).
  - c. Media pembelajaran digital hasil pemanfaatan AI.
  - d. Laporan tentang analisis hasil *pre-* dan *post-*tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil*

#### *Hasil Pre-test Peserta*

*Pre-test* dilakukan sebelum kegiatan pelatihan pengembangan bahan ajar berbasis cerita lokal Si Jangoi. Tujuan dari *pre-test* ini adalah untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang kerangka pembelajaran mendalam dan cerita rakyat daerah. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat kesadaran peserta terhadap kisah Si Jangoi masih sangat rendah. Meskipun 60% dari peserta berasal dari Kota Tanjungpinang, tidak satu pun dari mereka yang mengetahui cerita Si Jangoi. Sebanyak 55% dari peserta bahkan belum pernah mendengarnya, dan 45% lainnya hanya pernah mendengarnya tetapi tidak memahami isinya. Selain itu, cerita rakyat yang paling sering mereka temui di sekolah adalah Malin Kundang (90%), menunjukkan bahwa cerita rakyat nasional lebih banyak dipelajari daripada cerita lokal. Dalam hal pemahaman prinsip Pembelajaran Mendalam, 90% peserta menyatakan telah memahami konsep Meaningful. Selain itu, 75% peserta menyatakan telah memahami keempat komponen kerangka Pembelajaran Mendalam, meskipun pemahaman mereka masih pada tingkat teoretis.

Secara keseluruhan, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta masih memiliki pengetahuan yang minim mengenai cerita lokal Si Jangoi. Meskipun demikian, mereka sudah memahami konsep dasar Pembelajaran Mendalam dengan cukup baik. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara pemahaman teoritis dan kemampuan praktik, khususnya dalam memanfaatkan cerita lokal sebagai sumber belajar. Temuan tersebut menggarisbawahi pentingnya pelatihan yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga memberikan contoh konkret serta kesempatan praktik sehingga guru benar-benar mampu menerapkannya di kelas. Selain itu, rendahnya pengetahuan guru tentang

cerita lokal menunjukkan perlunya upaya yang lebih terstruktur untuk mengenalkan kembali folklore daerah sebagai bagian dari penguatan identitas budaya di lingkungan sekolah.

### *Hasil Post-test Peserta*

Setelah pelatihan selesai, *post-test* dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak peserta memahami materi yang dibahas. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada beberapa aspek utama. Pengetahuan peserta tentang kisah Si Jangoi meningkat pesat saat ini, 68,18% peserta mengetahui dan memahami isi cerita tersebut. Selain itu, peserta mulai memahami bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran merupakan bagian dari pendekatan kontekstual yang berbasis budaya lokal. Dalam aspek prinsip pembelajaran mendalam, 54,55% peserta mampu menentukan prinsip Bermakna, 40,91% menentukan prinsip Berkesadaran, dan 4,55% menentukan prinsip Menggembirakan. Temuan ini menunjukkan bahwa variasi pemahaman yang lebih luas setelah pelatihan. Sementara itu, 90,91% peserta telah memahami keempat unsur kerangka Pembelajaran Mendalam, meningkat dari hasil *pre-test* yang hanya mencapai 75%. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang besar dalam mengembangkan cerita Si Jangoi sebagai bahan ajar lintas mata pelajaran dengan memanfaatkan media digital dan teknologi kecerdasan buatan.

**Tabel 1.** Tabel Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Mengetahui isi cerita <i>Si Jangoi</i>	0%	68,18%	Sangat meningkat
Mendengar cerita <i>Si Jangoi</i> di sekolah	0-5%	9,09%	Sedikit meningkat
Dominasi cerita lokal dalam pembelajaran	Sangat rendah	Mulai meningkat	Bertahap
Pemahaman prinsip Pembelajaran Mendalam	90% (Bermakna)	Lebih beragam (Bermakna, Berkesadaran, Menggembirakan)	Pemahaman lebih luas
Pemahaman kerangka Pembelajaran Mendalam	75%	90,91%	Meningkat
Pandangan terhadap pemanfaatan media digital	85% positif	Hampir 100% positif	Meningkat kuat

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan pengetahuan peserta tentang budaya lokal, meningkatkan keterampilan pedagogik, dan meningkatkan pemahaman tentang kerangka pembelajaran mendalam. Pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan guru untuk memanfaatkan media digital dan teknologi AI untuk mendukung proses desain pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

Berikut ini adalah dokumentasi foto kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dan membuahkan hasil yang baik bagi peserta dan tim.



**Gambar 1.** Kegiatan PKM

Pada dokumentasi gambar terlihat Tim PkM berfoto bersama seluruh guru peserta pelatihan Pengembangan Folklore Lokal. Ini merupakan wujud partisipasi aktif tim PkM dengan para guru. Kemudian pada gambar selanjutnya, salah seorang tim PkM memberikan materi dan penjelasan tentang apa, bagaimana, dan mengapa folklor lokal Kepri dapat menjadi alternatif bahan ajar yang dapat dikembangkan untuk memenuhi prinsip pembelajaran bermakna, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

### ***Pembahasan***

Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada tingkat pengetahuan peserta mengenai cerita rakyat Si Jangoi. Secara umum, program pengabdian masyarakat (PkM) ini terbukti berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam tiga ranah utama, yaitu pemahaman budaya lokal, penguasaan teknologi digital berbasis *Artificial Intelligence* (AI), dan pemantapan keterampilan pedagogi. Sebelum kegiatan berlangsung, wawasan guru terhadap cerita rakyat cenderung terbatas pada narasi populer berskala nasional seperti Malin Kundang, sementara tradisi lisan khas Kepulauan Riau hampir tidak pernah menyentuh ruang kelas mereka. Namun, setelah melalui rangkaian kegiatan PkM ini, para guru tidak hanya mampu mengenali kembali folklor daerah tersebut, melainkan juga piawai menginterpretasikan nilai moral,

memetakan struktur cerita, serta menggali potensi didaktis yang terkandung di dalamnya. Keberhasilan rekonstruksi ini sejalan dengan temuan (Ferando et al., 2025), yang menegaskan bahwa eksplorasi folklor lokal bermakna strategis sebagai media literasi yang efektif untuk menumbuhkan identitas budaya sekaligus mendekatkan konteks kehidupan nyata siswa dengan materi ajar di sekolah.

Secara lebih spesifik, lonjakan drastis pada pemahaman guru terkait kisah Si Jangoi yang semula menyentuh angka 0% menjadi 68,18%, yang diiringi dengan peningkatan penguasaan perancangan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) hingga 90,91%, mencerminkan sebuah transformasi paradigma pedagogis yang sangat mendasar. Saat kearifan lokal dijadikan pusat materi ajar, peran guru otomatis berubah: dari yang semula hanya mentransfer ilmu searah, menjadi fasilitator yang menghidupkan suasana belajar secara nyata dan kontekstual. Mengacu pada landasan teoritis, struktur cerita rakyat bertindak sebagai jangkar kognitif (*cognitive anchor*) yang kuat bagi peserta didik. Kedekatan kultural dan emosional dalam narasi Si Jangoi memudahkan siswa menginternalisasi konsep-konsep pembelajaran yang awalnya dianggap abstrak.

Efektivitas kontekstualisasi ini mencapai titik optimal ketika guru mampu menerjemahkan kerangka Pembelajaran Mendalam ke dalam tiga poros utamanya, yaitu pembelajaran yang Bermakna (*Meaningful*), Berkesadaran (*Mindful*), dan Menggembirakan (*Joyful*). Melalui integrasi kisah Si Jangoi sebagai sumber belajar, guru dapat menghubungkan elemen-elemen inti *Deep Learning*—mulai dari strategi pedagogik, pembentukan ekosistem belajar yang kondusif, pemanfaatan teknologi digital, hingga jalinan kemitraan yang harmonis. Pendekatan interaktif ini menjauhkan ruang kelas dari sekadar aktivitas menghafal di permukaan (*surface learning*) menuju kebiasaan berpikir kritis, refleksi nilai kemanusiaan, dan penguasaan kompetensi bahasa yang integratif. Kendati pada tahap awal pelatihan pemahaman guru masih bersifat konseptual, sesi refleksi dan praktik terbimbing berhasil mematangkan kemampuan mereka dalam memadukan sastra lokal dengan teori pedagogi modern. Penguatan kompetensi guru ini senada dengan temuan penelitian sebelumnya, yang menyatakan bahwa materi berbasis budaya lokal mampu memperkokoh relevansi antara pengalaman langsung siswa dan capaian pembelajaran (Anastasha & Lasari, 2023). Selaras dengan hal tersebut, (Wati & Widiana, 2024) juga mengonfirmasi bahwa media literasi berbasis kearifan lokal terbukti ampuh menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa, sehingga mendorong proses belajar yang bermakna dan bertumpu pada situasi dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh (Amelia et al., 2025) serta (Nasution et al., 2020) yang sepakat bahwa internalisasi aspek budaya secara kontekstual terbukti mampu membangkitkan keterikatan emosional, motivasi intrinsik, serta mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

Di samping penguatan pedagogi budaya, aspek lain yang mengalami perkembangan sangat progresif adalah peningkatan kesadaran dan keterampilan guru dalam mengeksplorasi teknologi digital serta kecerdasan buatan. Antusiasme dan respons sempurna (100%) dari peserta dalam mengadopsi teknologi AI membuktikan bahwa piranti digital ini dapat menjadi mitra kreatif yang andal dalam memangkas beban administratif perancangan media pembelajaran. Selama pelatihan, guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk memproduksi media ajar inovatif lewat pendekatan *digital storytelling*, pembuatan ilustrasi berbasis AI, dan penyusunan bahan ajar interaktif. Praktik langsung (*hands-on experience*) ini menuntun para guru melampaui kerumitan teknis dan dengan penuh percaya diri mentransformasikan teks tradisional Si Jangoi menjadi beragam produk multimodal, seperti visualisasi karakter, peta konsep digital,

hingga skenario pembelajaran yang adaptif. Langkah inovatif ini terbukti efektif mengikis kecemasan teknologi (*technological anxiety*) melalui kolaborasi erat dan bimbingan intensif yang diusung oleh metode *Participatory Action Research* (PAR).

Fenomena keberhasilan digitalisasi ini memperkuat pemikiran (Setiartin et al., 2024) yang menyatakan bahwa pengalihan format cerita rakyat ke dalam multimedia interaktif tidak hanya memicu kreativitas guru, tetapi juga membantu siswa menyerap esensi cerita secara lebih visual, imersif, dan menarik. Sejalan dengan temuan tersebut, sebuah penelitian mengutarakan bahwa pemanfaatan cerita digital berbasis lokal dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa melalui media komunikasi yang relevan dengan tuntutan abad ke-21 (Jannah & Atmojo, 2022). Lebih lanjut, sebuah studi turut menguatkan bahwa aplikasi *digital storytelling* mampu memacu keterampilan berbicara sekaligus mendongkrak motivasi belajar siswa berkat penyajian materi yang bersifat kontekstual (Asyadi et al., 2025). Dengan demikian, penguasaan teknologi ini menjadi instrumen yang kian relevan bagi guru untuk terus menginisiasi media ajar kreatif berbasis lokal.

Dalam perspektif yang lebih luas, bertemunya nilai-nilai luhur cerita rakyat Si Jangoi dengan efisiensi kecerdasan buatan dalam program pengabdian ini menawarkan sebuah cetak biru (*blueprint*) strategis bagi dunia pendidikan di era Society 5.0. Integrasi ini berhasil membuktikan sebuah tesis humanistik yang esensial: bahwa kehadiran teknologi mutakhir sejatinya tidak bertugas untuk mengeliminasi nilai-nilai humaniora atau mengubur tradisi lama (Tamimi et al., 2024). Sebaliknya, kecerdasan buatan justru hadir sebagai penguat dan penguat suara (*amplifier*) yang melestarikan serta menghidupkan kembali eksistensi kearifan lokal di tengah panggung peradaban digital kelas modern.

Selain aspek teknologi dan pedagogi, PKM ini mendorong guru untuk lebih menyadari potensi pembelajaran berbasis folklor lintas disiplin. Guru semakin memahami nilai transformasional cerita lokal, seperti yang ditunjukkan oleh pergeseran perspektif peserta dari konsep pembelajaran yang hanya "bermakna" menuju pembelajaran yang lebih "berkesadaran". Guru melihat melalui cerita Si Jangoi bahwa cerita rakyat tidak hanya mengandung pesan moral yang kuat, tetapi juga dapat digunakan untuk membangun karakter, meningkatkan kesadaran budaya, dan meningkatkan kemampuan bahasa siswa. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menjabarkan penggunaan cerita digital dalam pembelajaran membantu siswa mencapai tujuan akademik yang lebih baik. Ini juga membantu mereka memahami dan merenungkan nilai-nilai budaya yang terinternalisasi dalam cerita yang mereka buat. Selain itu, pemahaman ini sejalan dengan gagasan (Putra, 2023) yang menekankan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal sangat penting untuk mempertahankan tradisi di era digital dan memiliki kemampuan untuk memperkuat identitas budaya dan karakter peserta didik dalam lingkungan modern.

Secara keseluruhan, aktivitas PKM ini berhasil mengubah paradigma guru. Program tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tentang cerita Si Jangoi dan konsep pembelajaran mendalam, tetapi juga membuka mata mereka tentang bagaimana budaya lokal dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Dengan penguasaan teknologi AI yang lebih baik, guru lebih yakin untuk membuat bahan ajar yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Oleh karena itu, tujuan dari PKM ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru untuk membuat media ajar yang inovatif yang tidak hanya menarik secara visual tetapi

juga mampu menanamkan identitas budaya dan mendukung proses pembelajaran yang lebih luas dan berorientasi pada karakter.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru SMP di Kota Tanjungpinang dalam menerapkan cerita lokal Si Jangoi ke dalam pembelajaran yang didasarkan pada prinsip pembelajaran mendalam. Pengetahuan peserta tentang cerita Si Jangoi, nilai budaya, dan relevansinya untuk pembelajaran meningkat secara signifikan setelah pelatihan. Melalui pemanfaatan cerita lokal, guru juga lebih mampu membuat pembelajaran yang bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan. Selain itu, telah terbukti bahwa teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) membantu proses pembuatan desain pembelajaran. Perbandingan antara penggambaran manual dan penggambaran berbasis AI menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan kreativitas, mempercepat proses kerja, dan meningkatkan kemampuan guru untuk menilai desain pembelajaran secara reflektif. Secara keseluruhan, program ini membantu meningkatkan literasi budaya lokal, literasi pedagogik, dan kesiapan guru untuk menerapkan pembelajaran abad ke-21. Sebagai bagian dari upaya untuk melestarikan budaya dan meningkatkan pembelajaran kontekstual di lingkungan sekolah, kegiatan serupa harus diperluas ke sekolah lain dan melibatkan lebih banyak cerita lokal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Swasta Muhammadiyah Tanjungpinang yang telah menjadi mitra dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Penghargaan yang tulus juga disampaikan kepada para guru peserta *workshop* atas partisipasi aktif dan kontribusi mereka selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih diberikan pula kepada institusi dan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh panitia, fasilitator, serta rekan-rekan yang turut membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, hingga penyusunan laporan kegiatan. Tanpa kerja sama, dukungan moral, dan semangat kolaboratif dari berbagai pihak, kegiatan ini tidak akan berjalan seefektif dan sebermanfaat ini. Semoga kemitraan dan sinergi yang terbangun dapat terus berlanjut dalam pengembangan program-program pendidikan di masa mendatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Askurny, N. R., & Pujiastuti, I. (2023). Applying Jangoi Folklore from Penyengat Island on ELT. *Language and Education Journal Undiksha*, 6(1), 20–33. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBI/article/view/50728/25108>
- Amelia, S., Akhbar, M. T., & Selegi, S. F. (2025). Pengembangan Media Pengayaan Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Selatan “Legenda Pulau Kemaro” Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1126–1139. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6425>
- Barli, J., Surtikanti, M. W., & Agung, A. S. S. N. (2024). The Utilization Of Local Folklore As Teaching Material: Students’ Viewpoint And Character Education. *Journal of English Educational Study (JEES)*, 7(1), 82–91. <https://doi.org/10.31932/jees.v7i1.3239>

- Dawudi, D. A., Pairin, U., & Indarti, T. (2024). Implementasi Konten Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Jenjang SMA. *Journal of Education Research*, 5(2), 2362–2370.
- Dharma, Y. P., & Meo, F. I. (2023). Darling (Digital Storytelling) Based On Dayaknese Folklore To Boost Students' Speaking Ability. *EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics*, 7(1), 206–221. <https://doi.org/10.32520/eji.v7i1.2309>
- Fadillah, S., & Filtri, H. (2025). Penggunaan Media Digital Storytelling Interaktif: Pemahaman Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini Di Tk Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 122–131. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v11i2.27324>
- Fajrideani, W., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Storytelling Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Siswa di. *Jurnal Onoma: Pendidikan*, 10(3), 3170–3187. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4075>
- Fatmawaty, R., Faridah, F., Aquariza, N. R., & Nurahmada, A. (2022). Folklore As Local Culture-Based Material For Improving Students' Reading Comprehension Of Narrative Text. *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 9(2), 205–216. <https://doi.org/10.33394/jo-elt.v9i2.6338>
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Mayeli, Y. K. F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., & Du'a, P. N. P. S. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 301–316. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1486>
- Harputra, Y., Tambunan, E. E., & Fadillah, Y. (2025). Pelatihan Digital Storytelling Berbasis Cerita Rakyat Untuk Peningkatan Kompetensi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(6), 7076–7088. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/35669/pdf>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Loren, F. T. A., Novalina, S., Suhardi, S., Lolita, A., & Montela, V. S. (2025). Optimalisasi Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Penyusunan Bahan Bacaan Anak Berbasis Kemaritiman bagi Guru SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 233–245. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i2.635>
- Morales, M. P. E. (2016). Participatory Action Research (PAR) cum Action Research (AR) in teacher professional development: A literature review. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 2(1), 156–165. [www.ijres.net](http://www.ijres.net)
- Nasution, S. S., & Zahrani, N. (2025). Penerapan Pendekatan Deep Learning (Pembelajaran Mendalam) Melalui Kegiatan Seni dan Budaya Lokal dalam Membentuk Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 17(11). <https://cibinstitute.id/index.php/sindoro/article/view/171>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Putra, K. S. P. K. S. (2023). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal: Menjaga Tradisi di Era Digital. *Hijri*, 12(2), 287–299. <http://dx.doi.org/10.30821/hijri.v12i2.25448>

- Sayekti, O. M., Sujarwo, S., & Chang, Y. Y. (2022). Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 200–210. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51222>
- Setiartin, T., Hidayat, E., Mustofa, R., & Putra, A. (2024). Transformasi Cerita Rakyat Ke Multimedia Interaktif: Inovasi Digital Sebagai Bahan Ajar. *DIKSA Yurpedumelu: UNIB Press*, 10(2), 93–105. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.37344>
- Sutiawati, S., Surono, S., & Santoso, D. (2023). The Integration Of Folklore Aslocal Wisdom In Teaching Narrative Text: A Case Study At Sma Muhammadiyah Berau. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 6(6), 1284–1294. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/20819>
- Tamimi, M. A. A., Elahi, E., & Ramadan, J. A. (2024). Digital Narratives for Academic Success: Enhancing Student Achievement through Storytelling. *Journal of Learning and Development Studies*, 4(1), 31–51. <https://doi.org/10.32996/jlds>
- Wati, L. S. D., & Widiana, I. W. (2024). Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 563–571. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.57857>
- Wijaya, D. N., Wahyudi, D. Y., Pratama, A. Y., & Maulidah, A. (2025). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Sejarah Berwawasan Kewirausahaan Bagi MGMP Sejarah. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 15–23. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i1.410>
- Yunita, N. S. L. (2025). Developing Digital Storytelling Based on Indonesian Culture to Enhance Students' Independent Learning in the Society 5.0. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 13(2), 6294–6309. <https://doi.org/10.24256/ideas>
- Zaki, A., Mulbar, U., Nasrullah, N., & Khadijah, K. (2024). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif melalui Kegiatan PKM. *Urnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 49–57. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2296>
- Zakiah, L., Utami, N. C., Yunus, M., Lumbantoruan, H. H. T., & Handari, M. C. A. (2025). Digital Storybook sebagai Inovasi Media Literasi Budaya dalam Meningkatkan Awareness terhadap Pelestarian Budaya Betawi di TBM Rumah Baca Zhafa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 7626–7632. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.2830>