"Bidang 7: Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Inovasi Pemberdayaan Berbasis SDGs"

Transformasi Cerita Rakyat Banyumas Berbasis Augmented Reality untuk Penguatan Literasi Budaya dan Pemberdayaan Guru di Sekolah Dasar

M. Riyanton[1], Nur Indah Sholikhati[2], Mustasyfa Thabib Kariadi[3]
Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, 53122, Jawa Tengah, Indonesia

*Corresponding Author: m.riyanton@unsoed.ac.id

Abstrak

Cerita rakyat Banyumas merupakan bagian penting dari warisan budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal, karakter, dan identitas masyarakat. Namun, keberadaannya di kalangan generasi muda menghadapi tantangan akibat perubahan pola belajar dan dominasi media digital interaktif. Selain itu, guru sekolah dasar masih memerlukan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mentransformasikan cerita rakyat Banyumas ke dalam media Augmented Reality (AR) serta meningkatkan kompetensi guru SDN 1 Kalikesur dalam memanfaatkan teknologi digital untuk penguatan literasi budaya. Metode pelaksanaan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, penggalian dan seleksi cerita rakyat, perancangan media AR, pelatihan dan pendampingan guru, praktik penggunaan media, serta evaluasi. Luaran kegiatan berupa media cerita rakyat Banyumas berbasis AR, peningkatan keterampilan guru, bahan ajar pendukung, dokumentasi, publikasi, dan kekayaan intelektual. Kegiatan ini diharapkan memperkuat literasi budaya peserta didik melalui pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual sekaligus meningkatkan peran guru sebagai agen pelestarian budaya lokal. Integrasi cerita rakyat dan teknologi AR menjadi strategi inovatif untuk menghubungkan pelestarian budaya dengan transformasi pembelajaran sekolah dasar.

Kata kunci: cerita rakyat banyumas; *augmented reality*; literasi budaya; pemberdayaan guru; budaya lokal.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam proses pendidikan dan pewarisan budaya. Sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai institusi pendidikan formal, tetapi juga memiliki posisi strategis sebagai ruang pembentukan karakter, pengembangan literasi, serta pewarisan nilai budaya kepada generasi muda. Dalam konteks masyarakat yang mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi, pendidikan berbasis budaya lokal menjadi semakin penting agar peserta didik tetap memiliki keterhubungan dengan lingkungan sosial dan budayanya. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran karena memuat nilai moral, sosial, historis, ekologis, dan kearifan lokal. Cerita rakyat Banyumas, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga merepresentasikan pandangan masyarakat mengenai kehidupan, hubungan sosial, nilai kepemimpinan, lingkungan, dan identitas masyarakat Banyumas (Riyanton, 2017; Setyaningsih et al., 2020; Yulisetiani et al., 2022).

Meskipun demikian, keberadaan cerita rakyat dalam kehidupan generasi muda menghadapi tantangan di tengah perubahan pola konsumsi informasi dan perkembangan media digital. Cerita rakyat yang selama ini diwariskan melalui tuturan lisan, buku, atau pembelajaran konvensional perlu dikembangkan dalam bentuk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Digitalisasi cerita rakyat menjadi salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk memperluas akses sekaligus mempertahankan keberlanjutan pewarisan budaya. Pemanfaatan media digital memungkinkan cerita rakyat disajikan melalui kombinasi teks, ilustrasi, audio, animasi, dan bentuk interaktif lainnya sehingga pengalaman peserta didik terhadap materi budaya tidak hanya bersifat tekstual. Penelitian mengenai pembelajaran cerita rakyat menunjukkan bahwa media digital dapat mendukung pengenalan budaya sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Johan et al., 2021; Rahiem, 2021). Dengan demikian, digitalisasi tidak semata-mata merupakan proses mengubah cerita dari bentuk cetak atau lisan menjadi bentuk elektronik, tetapi dapat menjadi proses revitalisasi dengan menghadirkan kembali budaya lokal dalam medium yang lebih dekat dengan kehidupan generasi digital.

Salah satu teknologi yang memiliki potensi untuk mendukung transformasi tersebut adalah Augmented Reality (AR). Teknologi AR memungkinkan objek digital berupa gambar, suara, animasi, maupun objek tiga dimensi ditampilkan melalui perangkat digital dan diintegrasikan dengan lingkungan nyata. Dalam bidang pendidikan, AR telah banyak dikaji karena mampu menyediakan pengalaman belajar yang lebih visual, kontekstual, dan interaktif. Kajian sistematis menunjukkan bahwa AR memiliki sejumlah potensi dalam mendukung pengalaman belajar, meskipun penerapannya juga menghadapi tantangan yang berkaitan dengan perangkat, desain pembelajaran, kesiapan pengguna, dan aspek teknis (Akçayır & Akçayır, 2017; Bacca et al., 2014). Radu (2014) juga menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media konvensional ketika teknologi tersebut dirancang selaras dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan AR dalam cerita rakyat dapat menjadi alternatif untuk mempertemukan kebutuhan pembelajaran digital dengan kebutuhan pelestarian budaya lokal.

Namun, keberadaan teknologi saja tidak secara otomatis menghasilkan inovasi pembelajaran yang efektif. Faktor kompetensi guru menjadi komponen penting dalam proses integrasi teknologi ke dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan untuk memilih konten yang sesuai,

mengembangkan atau menggunakan media, menghubungkan teknologi dengan tujuan pembelajaran, serta melakukan adaptasi berdasarkan karakteristik peserta didik. Kompetensi pedagogis digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi secara terpadu. Kondisi tersebut sejalan dengan perspektif Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menempatkan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten sebagai komponen yang saling berkaitan dalam praktik pembelajaran berbasis teknologi (Koehler, 2006). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, kapasitas pedagogis digital guru juga menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pemanfaatan teknologi pembelajaran (Bentri & Hidayati, 2022).

Permasalahan tersebut ditemukan pada mitra kegiatan, yaitu SDN 1 Kalikesur, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas. Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah serta guru mitra, terdapat kesadaran mengenai pentingnya pengenalan budaya lokal kepada peserta didik, tetapi pemanfaatan cerita rakyat Banyumas dalam pembelajaran masih menghadapi keterbatasan. Cerita rakyat lebih banyak digunakan melalui penuturan guru atau bahan bacaan sederhana, sedangkan pemanfaatan media digital interaktif belum optimal. Di sisi lain, sebagian guru masih memerlukan penguatan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya media yang mengintegrasikan teknologi AR dengan materi berbasis budaya lokal. Ketersediaan perangkat seperti telepon pintar dan komputer pada dasarnya memberikan peluang bagi pengembangan pembelajaran digital, tetapi peluang tersebut belum sepenuhnya diikuti dengan kemampuan untuk menghasilkan konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kesenjangan antara potensi budaya lokal, ketersediaan teknologi, dan kapasitas guru tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pengabdian yang tidak berhenti pada pemberian produk jadi. Guru perlu ditempatkan sebagai subjek yang terlibat dalam proses kurasi cerita, penyusunan konten, pengembangan media, uji coba, dan refleksi terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Pendekatan pemberdayaan semacam ini penting karena keberlanjutan inovasi pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan mitra untuk mengadopsi, mengadaptasi, dan mengembangkan inovasi setelah program pendampingan berakhir. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga berpotensi memperkuat identitas budaya peserta didik apabila dilakukan secara kontekstual dan berkelanjutan (Sawita & Sulistiyo, 2024; Wahyudi et al., 2025).

Permasalahan mitra dalam kegiatan ini dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama. Pertama, aspek kompetensi, yaitu keterbatasan sebagian guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis AR. Kedua, aspek media, yaitu terbatasnya media cerita rakyat Banyumas yang dikemas secara interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Ketiga, aspek budaya, yaitu belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana revitalisasi dan pewarisan cerita rakyat Banyumas kepada generasi muda. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan sehingga solusi yang diperlukan bukan hanya berupa pelatihan teknologi, melainkan pendampingan yang mengintegrasikan pengetahuan budaya, keterampilan pedagogis, dan keterampilan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendampingan guru dalam pengembangan media Augmented Reality berbasis cerita rakyat Banyumas. Pendampingan dirancang secara partisipatif melalui beberapa tahapan, yaitu pemetaan kebutuhan, penguatan pemahaman cerita rakyat dan kearifan lokal, pelatihan pengembangan media digital, praktik pembuatan media AR, implementasi terbatas dalam pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Guru dilibatkan dalam proses pemilihan dan kurasi cerita, penyusunan naskah,

pengembangan unsur visual dan audio, penggunaan marker, hingga penerapan media dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membangun pengalaman langsung bagi guru sehingga teknologi AR tidak dipahami hanya sebagai perangkat baru, tetapi sebagai bagian dari strategi pedagogis untuk menghadirkan materi budaya lokal secara kontekstual.

Pengembangan media juga diarahkan pada revitalisasi cerita rakyat Banyumas. Dalam kegiatan ini, revitalisasi dipahami bukan sekadar mempertahankan cerita dalam bentuk dokumentasi, melainkan menghadirkan kembali cerita tersebut dalam medium yang dapat digunakan, dipelajari, dan dikembangkan oleh generasi muda. Cerita rakyat yang sebelumnya hadir melalui teks atau tuturan ditransformasikan menjadi konten digital yang memadukan narasi, ilustrasi, audio, dan objek AR. Proses tersebut membuka peluang bagi sekolah untuk menjadi salah satu ruang pewarisan budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pemanfaatan budaya lokal dalam pendidikan pada akhirnya tidak hanya mendukung penguatan literasi budaya, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan lingkungan sosial peserta didik (Setyaningsih et al., 2020; Johan et al., 2021).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru SDN 1 Kalikesur dalam mengembangkan dan memanfaatkan media Augmented Reality berbasis cerita rakyat Banyumas, meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal dalam pembelajaran, serta mendukung revitalisasi budaya lokal melalui digitalisasi cerita rakyat. Keunggulan pendekatan ini terletak pada integrasi antara pemberdayaan guru, inovasi teknologi pembelajaran, dan pelestarian budaya dalam satu rangkaian kegiatan. Hasil yang diharapkan tidak hanya berupa produk media AR, tetapi juga terbentuknya kapasitas guru dan praktik pemanfaatan media yang dapat dilanjutkan melalui kegiatan sekolah dan komunitas guru. Dengan pendekatan tersebut, digitalisasi cerita rakyat Banyumas diharapkan dapat berkembang dari sekadar produk teknologi menjadi praktik pendidikan berbasis budaya yang berkelanjutan dan berpotensi direplikasi pada sekolah dasar lain di wilayah Banyumas.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN 1 Kalikesur, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas, dengan sasaran utama guru sekolah dasar. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif-kolaboratif berbasis kemitraan masyarakat (community-based partnership), dengan menempatkan guru sebagai subjek utama dalam proses pengembangan dan penerapan media. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator, pendamping, dan penyedia dukungan pedagogis serta teknologi. Pendekatan ini dipilih agar guru tidak hanya menjadi pengguna produk, tetapi memiliki pengalaman dalam mengembangkan, menerapkan, mengevaluasi, dan melanjutkan pemanfaatan media.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahapan. Pertama, sosialisasi dan pemetaan kebutuhan, yang dilakukan melalui diskusi dengan pihak sekolah, observasi, wawancara, dan identifikasi kemampuan literasi digital guru. Tahap ini juga digunakan untuk mengidentifikasi potensi cerita rakyat Banyumas yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Kedua, pelatihan, meliputi penguatan pemahaman cerita rakyat dan nilai kearifan lokal, penyusunan naskah edukatif, digital storytelling, serta pengenalan dan penggunaan teknologi Augmented Reality (AR). Pelatihan dilakukan melalui pemaparan interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan kerja kelompok.

Ketiga, pengembangan media, yaitu pendampingan guru dalam mengubah cerita rakyat terpilih menjadi konten digital berupa narasi, ilustrasi, audio, dan marker AR yang selanjutnya diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Keempat, implementasi dan evaluasi, dilakukan melalui uji coba media dalam pembelajaran untuk mengamati keterlaksanaan, kemudahan penggunaan, respons guru dan siswa, serta kendala teknis. Evaluasi dilakukan menggunakan observasi, angket, wawancara, dan analisis produk media. Kelima, diseminasi dan keberlanjutan, dilakukan melalui refleksi bersama, penyempurnaan media, penyerahan panduan kepada mitra, serta penguatan pemanfaatan media dalam kegiatan sekolah dan komunitas guru.

Indikator keberhasilan meliputi keterlibatan aktif guru, peningkatan kemampuan mengembangkan media AR, tersedianya produk cerita rakyat digital berbasis AR, terlaksananya implementasi pembelajaran, serta adanya rencana keberlanjutan dan replikasi program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pemetaan Kebutuhan dan Kondisi Awal Mitra

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui sosialisasi, observasi, diskusi, dan pemetaan kebutuhan bersama guru SDN 1 Kalikesur, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas. Tahap ini bertujuan memperoleh gambaran mengenai kesiapan mitra dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya Augmented Reality (AR), sekaligus mengidentifikasi potensi cerita rakyat Banyumas yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa guru memiliki kesadaran mengenai pentingnya pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran, tetapi pemanfaatan cerita rakyat Banyumas masih lebih banyak dilakukan melalui metode konvensional berupa penuturan dan penggunaan bahan bacaan.

Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi budaya lokal yang tersedia dan pemanfaatannya sebagai sumber belajar berbasis teknologi. Guru juga memiliki tingkat pengalaman digital yang beragam. Ketersediaan telepon pintar dan perangkat komputer memberikan peluang untuk penerapan media digital, tetapi belum seluruh guru memiliki pengalaman mengembangkan media interaktif secara mandiri. Oleh karena itu, kebutuhan mitra tidak hanya berupa penyediaan media AR, tetapi juga peningkatan kapasitas guru agar mampu memahami prinsip penggunaan, mengembangkan konten, serta mengintegrasikan teknologi dengan tujuan pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan Bentri dan Hidayati (2022) yang menunjukkan pentingnya dukungan terhadap kompetensi pedagogis digital guru sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak cukup dilakukan melalui penyediaan perangkat, tetapi memerlukan penguatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menghubungkan teknologi dengan materi dan strategi pembelajaran. Dalam konteks kegiatan ini, cerita rakyat Banyumas menjadi konten yang menghubungkan aspek pedagogis dengan teknologi sehingga proses peningkatan kompetensi guru berlangsung dalam konteks yang dekat dengan lingkungan sosial dan budaya mitra.

3.2. Pelatihan dan Pendampingan Guru

Berdasarkan hasil pemetaan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan yang dirancang secara aplikatif. Materi pelatihan mencakup pengenalan cerita rakyat Banyumas dan nilai kearifan lokal, penyusunan naskah cerita yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, digital storytelling, pengenalan teknologi AR, penggunaan marker, serta integrasi media ke dalam skenario pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan menggunakan kombinasi pemaparan interaktif, demonstrasi, praktik langsung, kerja kelompok, dan konsultasi. Pendekatan praktik langsung memungkinkan guru memperoleh pengalaman tidak hanya dalam menggunakan media yang telah tersedia, tetapi juga memahami tahapan pengembangannya. Guru dilibatkan dalam menentukan cerita, mengidentifikasi nilai budaya, menyusun kembali narasi, menentukan unsur visual dan audio, serta merancang penggunaannya dalam pembelajaran.

Pendampingan menjadi komponen penting karena kemampuan guru dalam menguasai teknologi tidak berkembang secara seragam. Sebagian guru dapat mengikuti prosedur penggunaan media dengan relatif cepat, sementara guru lainnya membutuhkan penjelasan dan praktik berulang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa model pelatihan satu kali belum cukup untuk menjamin keberlanjutan inovasi teknologi pembelajaran. Pendampingan melalui konsultasi, praktik, dan refleksi memberikan ruang bagi guru untuk menyelesaikan persoalan teknis dan pedagogis yang muncul selama proses pengembangan.

Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi perlu memperhatikan keterkaitan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Dalam kerangka TPACK, guru tidak hanya dituntut menguasai perangkat teknologi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi tersebut digunakan untuk menyampaikan materi tertentu melalui strategi pembelajaran yang sesuai (Koehler, 2006). Oleh sebab itu, pendampingan dalam kegiatan ini diarahkan pada integrasi ketiga aspek tersebut melalui konten cerita rakyat Banyumas.

3.3. Pengembangan Media Cerita Rakyat Banyumas Berbasis Augmented Reality

Hasil utama kegiatan berupa pengembangan media cerita rakyat Banyumas berbasis AR. Pengembangan media dilakukan secara kolaboratif antara tim pengabdian, guru, dan pendamping teknologi. Cerita rakyat yang digunakan terlebih dahulu melalui proses kurasi dengan mempertimbangkan nilai budaya, nilai pendidikan, relevansi dengan karakteristik peserta didik, serta kemungkinan pengalihwahanaan ke dalam bentuk digital.

Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, cerita dikembangkan menjadi naskah yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Kedua, naskah dilengkapi dengan ilustrasi, audio, dan unsur visual pendukung. Ketiga, konten digital diintegrasikan dengan marker yang dapat dipindai menggunakan perangkat Android. Keempat, media diuji untuk memastikan keterhubungan antara marker, konten digital, dan skenario pembelajaran.

Media dirancang relatif ringan agar dapat digunakan dalam kondisi sarana teknologi sekolah. Marker dikembangkan dalam ukuran yang mudah dicetak dan digunakan, sedangkan konten digital disesuaikan dengan kemampuan perangkat yang tersedia di lingkungan mitra. Dengan desain tersebut, media tidak diarahkan menjadi teknologi yang kompleks dan sulit digunakan, tetapi menjadi media pembelajaran yang praktis serta dapat dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media ini menunjukkan bahwa digitalisasi cerita rakyat tidak berhenti pada perubahan format dari teks menjadi digital. Proses tersebut mencakup seleksi konten, adaptasi narasi, visualisasi, pengintegrasian audio, dan penyusunan pengalaman belajar berbasis interaksi. Dengan demikian, teknologi AR berfungsi sebagai wahana untuk menghadirkan kembali cerita rakyat dalam bentuk yang lebih dekat dengan karakteristik pembelajaran generasi digital.

Hasil tersebut sejalan dengan kajian Bacca et al. (2014) dan Akçayır dan Akçayır (2017) yang menunjukkan bahwa AR memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Namun, keberhasilan pemanfaatan AR tetap bergantung pada kesesuaian desain teknologi dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam kegiatan ini, kesesuaian tersebut dibangun melalui keterlibatan guru sejak proses pengembangan konten.

3.4. Implementasi Media dalam Pembelajaran

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media cerita rakyat Banyumas berbasis AR dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan tim pengabdian melakukan pendampingan dan observasi. Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan cerita, dilanjutkan dengan penggunaan marker yang dipindai melalui perangkat digital, pengamatan terhadap objek atau konten digital yang muncul, serta kegiatan diskusi dan refleksi.

Penggunaan AR memberikan alternatif terhadap pola penyajian cerita rakyat yang sebelumnya lebih dominan menggunakan teks dan penuturan. Konten visual dan audio memungkinkan cerita disajikan secara multimodal sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui lebih dari satu bentuk representasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, cerita juga dapat digunakan sebagai bahan untuk kegiatan menyimak, membaca, berbicara, menulis, maupun mengidentifikasi unsur cerita.

Dari perspektif budaya, implementasi tersebut memberikan peluang bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang berasal dari lingkungan budaya mereka sendiri. Cerita rakyat tidak ditempatkan sebagai materi yang terpisah dari kehidupan siswa, tetapi sebagai bagian dari pengalaman belajar yang berkaitan dengan identitas dan lingkungan sosial mereka. Pemanfaatan cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran juga dapat mendukung pengenalan nilai budaya dan karakter sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai kajian mengenai integrasi folklor dan pendidikan (Johan et al., 2021; Setyaningsih et al., 2020).

Pada tahap implementasi masih ditemukan beberapa kendala, terutama berkaitan dengan variasi kemampuan guru dalam mengoperasikan media, perbedaan spesifikasi perangkat, dan kebutuhan penyesuaian antara media dengan skenario pembelajaran. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan media dan panduan penggunaan. Dengan demikian, implementasi tidak hanya berfungsi sebagai tahap pemanfaatan produk, tetapi juga menjadi proses validasi praktis terhadap kesesuaian media dengan kondisi nyata di sekolah.

3.5. Peningkatan Kapasitas Guru melalui Pendampingan

Salah satu capaian penting program adalah berkembangnya pengalaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi AR untuk pembelajaran berbasis budaya lokal. Sebelum kegiatan, penggunaan teknologi digital oleh guru lebih banyak diarahkan pada pemanfaatan sumber belajar yang telah tersedia. Melalui pendampingan, guru mulai terlibat dalam proses pengembangan konten, penyusunan naskah, pemilihan visual, penggunaan marker, dan perancangan aktivitas pembelajaran.

Perubahan kapasitas tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator, yaitu kemampuan memahami fungsi AR, kemampuan mengoperasikan media, kemampuan menghubungkan cerita rakyat dengan tujuan pembelajaran, keterlibatan dalam pengembangan konten, serta kemampuan melakukan refleksi terhadap penggunaan media. Perubahan ini menunjukkan bahwa pendampingan memberikan pengalaman belajar yang bersifat learning by doing. Guru

memperoleh kesempatan untuk belajar melalui praktik dan menyelesaikan persoalan yang muncul selama proses pengembangan.

Pendekatan tersebut relevan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman karena kompetensi tidak hanya diperoleh melalui penyampaian teori, tetapi melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pengembangan dan implementasi. Dalam konteks program ini, guru berperan sebagai pengembang sekaligus pengguna media. Posisi tersebut penting bagi keberlanjutan karena guru memiliki pengetahuan kontekstual mengenai karakteristik siswa, kebutuhan pembelajaran, dan kondisi sekolah.

3.6. Augmented Reality sebagai Media Revitalisasi Budaya Lokal

Pemanfaatan AR dalam kegiatan ini memiliki dimensi yang lebih luas daripada inovasi media pembelajaran. Teknologi tersebut digunakan sebagai salah satu sarana untuk merevitalisasi cerita rakyat Banyumas agar tetap dapat dikenali, dipelajari, dan digunakan oleh generasi muda. Revitalisasi dilakukan melalui transformasi bentuk penyajian cerita dari bentuk konvensional menuju konten digital yang interaktif.

Proses tersebut dapat digambarkan dalam tiga tahap. Pertama, preservasi, yaitu mengidentifikasi dan mengkurasi cerita rakyat yang memiliki nilai budaya dan pendidikan. Kedua, digitalisasi, yaitu mengalihwahanakan cerita ke dalam bentuk teks, visual, audio, dan konten digital. Ketiga, pemanfaatan, yaitu menggunakan konten tersebut sebagai media pembelajaran melalui teknologi AR. Ketiga proses tersebut menunjukkan bahwa pelestarian budaya dapat dihubungkan dengan praktik pendidikan tanpa memisahkan dimensi budaya dari kebutuhan pembelajaran.

Dalam perspektif ini, sekolah dapat berperan sebagai ruang pewarisan budaya yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Cerita rakyat tidak hanya disimpan sebagai dokumentasi, tetapi digunakan kembali dalam aktivitas belajar. Guru menjadi aktor penting dalam proses tersebut karena guru berperan sebagai penghubung antara pengetahuan budaya, teknologi, dan pengalaman belajar siswa.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pendidikan dapat menjadi strategi untuk memperkuat identitas budaya sekaligus memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kajian mengenai pembelajaran berbasis budaya lokal menunjukkan bahwa penggunaan konten budaya dapat memperkuat keterhubungan siswa dengan lingkungan sosial dan budaya mereka (Sawita & Sulistiyo, 2024; Wahyudi et al., 2025). Dalam kegiatan ini, teknologi AR memberikan bentuk baru bagi proses tersebut dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

3.7. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan menjadi bagian penting dalam kegiatan karena keberhasilan pengabdian tidak hanya ditentukan oleh terlaksananya pelatihan atau tersusunnya produk. Media yang dikembangkan perlu terus digunakan, diperbaiki, dan dikembangkan oleh mitra. Oleh karena itu, keberlanjutan program diarahkan melalui pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran, pengembangan cerita rakyat lainnya, diseminasi praktik baik melalui komunitas guru, serta kemungkinan replikasi pada sekolah dasar lain.

Guru diharapkan dapat mengembangkan konten secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Panduan penggunaan media juga menjadi instrumen penting agar teknologi dapat digunakan secara mandiri setelah kegiatan pendampingan berakhir. Forum KKG dapat dimanfaatkan sebagai ruang berbagi pengalaman, evaluasi media, dan pengembangan konten baru.

Dengan demikian, luaran program tidak berhenti pada satu produk media AR. Program diarahkan untuk membangun ekosistem sederhana yang menghubungkan guru, sekolah, teknologi, dan budaya lokal. Model tersebut berpotensi direplikasi pada cerita rakyat Banyumas lainnya sehingga digitalisasi dapat dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan.

3.8. Kendala dan Upaya Penyelesaian

Pelaksanaan program menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan proses adaptasi. Beberapa guru masih membutuhkan pendampingan dalam mengoperasikan media dan mengembangkan konten secara mandiri. Selain itu, perbedaan kemampuan perangkat yang digunakan dapat memengaruhi pengalaman penggunaan media AR. Pengembangan konten juga membutuhkan koordinasi antara aspek narasi, visual, audio, marker, dan skenario pembelajaran.

Kendala tersebut diatasi melalui praktik berulang, pendampingan individual, konsultasi, penyederhanaan prosedur penggunaan, dan penyesuaian media dengan kondisi perangkat yang tersedia. Strategi tersebut menunjukkan bahwa desain teknologi dalam program pengabdian perlu mempertimbangkan konteks lokal dan kapasitas pengguna. Teknologi yang terlalu kompleks berpotensi menyulitkan adopsi, sedangkan teknologi yang sederhana tetapi sesuai kebutuhan dapat lebih mudah dimanfaatkan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam pengembangan media AR berbasis cerita rakyat dapat mempertemukan tiga kebutuhan, yaitu penguatan kapasitas digital guru, inovasi pembelajaran, dan revitalisasi budaya lokal. Keberhasilan program tidak semata-mata terletak pada tersedianya media AR, tetapi pada proses kolaboratif yang memungkinkan guru memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan mengembangkan media berdasarkan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, teknologi AR dapat ditempatkan sebagai sarana pendukung, sementara guru dan konten budaya lokal tetap menjadi unsur utama dalam proses pemberdayaan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan guru dalam pengembangan media Augmented Reality (AR) berbasis cerita rakyat Banyumas menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan budaya lokal dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk mendukung inovasi pembelajaran sekaligus revitalisasi budaya. Permasalahan mitra yang berkaitan dengan keterbatasan pemanfaatan media digital dan belum optimalnya integrasi cerita rakyat Banyumas dalam pembelajaran direspons melalui pendekatan partisipatif-kolaboratif yang melibatkan guru sejak tahap pemetaan kebutuhan, pelatihan, pengembangan konten, implementasi, hingga evaluasi. Pendampingan memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengembangkan media yang mengintegrasikan narasi, visual, audio, dan marker AR. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga terlibat dalam proses kurasi cerita, penyusunan konten, pengembangan media, serta penyesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Proses tersebut memberikan kontribusi terhadap penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten budaya lokal.

Media cerita rakyat Banyumas berbasis AR yang dikembangkan memberikan alternatif penyajian cerita yang lebih interaktif dan kontekstual dibandingkan penyajian konvensional. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga memperluas fungsi cerita rakyat, yaitu tidak hanya sebagai bahan pembelajaran bahasa, tetapi sebagai sarana pengenalan nilai budaya dan identitas lokal. Dalam konteks tersebut, digitalisasi melalui AR dapat dipandang sebagai bagian dari proses revitalisasi budaya karena cerita rakyat tidak hanya didokumentasikan, tetapi dihadirkan kembali dalam praktik pembelajaran yang dekat dengan karakteristik generasi digital. Meskipun pelaksanaan program masih menghadapi kendala berupa perbedaan kemampuan digital guru, variasi perangkat, dan kebutuhan penyesuaian teknis media, pendampingan secara bertahap membantu mitra mengatasi kendala tersebut. Keberlanjutan program perlu diarahkan pada pengembangan cerita rakyat lainnya, pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran dan KKG, serta replikasi pada sekolah dasar lain. Dengan demikian, program pendampingan berpotensi berkembang menjadi model pemberdayaan sekolah berbasis budaya lokal dan teknologi digital yang mendukung penguatan kapasitas guru sekaligus keberlanjutan pewarisan cerita rakyat Banyumas.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jenderal Soedirman atas dukungan pendanaan dan fasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SDN 1 Kalikesur, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas, khususnya kepala sekolah dan guru mitra, atas partisipasi, keterbukaan, dan kerja sama selama seluruh tahapan kegiatan. Dukungan seluruh pihak tersebut berkontribusi terhadap terlaksananya kegiatan pendampingan dan pengembangan media cerita rakyat Banyumas berbasis teknologi digital.

Daftar Pustaka

Akçayır, M., & Akçayır, G. (2017). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature. Educational Research Review, 20, 1–11. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.11.002

Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., & Graf, S. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. Educational Technology & Society, 17, 133–149.

Bentri, A., & Hidayati, A. (2022). Factors supporting digital pedagogical competence of primary education teachers in Indonesia. Frontiers in Education, 1–9. https://doi.org/10.3389/feduc.2022.929191

Johan, R. C., Cahyani, I., & Wibisono, Y. (2021). Digital media access: Folklore learning for cultivating love Indonesian culture character. Litera, 20(3), 354–367. https://doi.org/10.21831/ltr.v20i3.30699

Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.

Radu, I. (2014). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. Personal and Ubiquitous Computing, 18(6), 1533–1543. https://doi.org/10.1007/s00779-013-0747-y

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. International Journal of Child Care and Education Policy. https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x

Riyanton, M. (2017). Langgam cerita rakyat Banyumas dalam harmoni nilai kearifan lokal. Lingua Idea, 8(2), 98. https://doi.org/10.20884/1.jli.2017.8.2.255

Sawita, N., & Sulistiyo, U. (2024). A systematic review of cultural values in Indonesian folklore: Preserving local wisdom through educational integration. [Nama jurnal sesuai sumber asli], 3, 279–294.

Setyaningsih, N. H., Febriani, M., Sugiarto, E., et al. (2020). Banyumas folklore as literature material: From social mores to educational purposes. [Nama jurnal sesuai sumber asli], 12(9), 422–435.

Wahyudi, I., Herwin, Wuryandani, W., & U. (2025). Integrating local wisdom in elementary school to strengthen cultural identity in the digital era. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 4(2), 359–369. https://doi.org/10.46843/jpm.v4i2.458

Wu, H.-K., Lee, S. W.-Y., Chang, H.-Y., & Liang, J.-C. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. Computers & Education, 62, 41–49. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.10.024

Yulisetiani, S., Nur, D., Sutrisno, A., & Maret, U. S. (2022). The ecological wisdom of Banyumas folklor. International Journal of Javanese Studies, 6(1), 1097–1106.