



Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Audio Book* Berbasis Budaya Indonesia bagi Guru SD Muhammadiyah 1 Kapanjen

Innany Mukhlishina¹, Arinta Rezty Wijayaningputri², Ilyas Nuryasin³, Murtyas Galuh Danawati⁴

^{1,2,4}PGSD, Universitas Muhammadiyah Malang

³Informatika, Universitas Muhammadiyah Malang

Corresponding Author: innany@umm.ac.id¹

Article History:

Received: 04-07-2026

Revised: 16-07-2026

Accepted: 29-07-2026

Keywords: *Digital Audio Book, Budaya Indonesia, Media Pembelajaran Digital, Sekolah Dasar*

Abstract: *Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Namun, hasil analisis kebutuhan di SD Muhammadiyah 1 Kapanjen menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih terbatas, khususnya dalam pengembangan media yang mendukung literasi sekaligus mengenalkan budaya Indonesia kepada peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital audio book berbasis budaya Indonesia. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan partisipatif yang meliputi tahap sosialisasi kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat, pelatihan pengembangan digital audio book, penerapan teknologi, implementasi dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Sasaran kegiatan adalah guru-guru SD Muhammadiyah 1 Kapanjen. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun naskah cerita anak berbasis budaya Indonesia, mengembangkan digital audio book secara mandiri, serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang dikembangkan mampu meningkatkan variasi pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya Indonesia. Dengan demikian, pendampingan pengembangan digital audio book berbasis budaya Indonesia efektif dalam meningkatkan kompetensi guru serta mendukung pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.*

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Persaingan global abad 21 terjadi dalam berbagai aspek, seperti ekonomi, teknologi, informasi, dan komunikasi (Affandi, 2023). Untuk menghadapi tantangan ini, sumber daya manusia (SDM) harus memiliki kompetensi abad 21, yaitu berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas dan inovatif (Anshor, 2018). Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk SDM yang kompeten (Hasanah,

2024), sehingga diperlukan pendidik yang mampu mengembangkan kompetensi abad 21 melalui proses pembelajaran (Hasrah, 2019).

Perkembangan teknologi informasi pada abad ke-21 menuntut dunia pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Dalam konteks tersebut, guru dituntut mampu mengembangkan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik.

Sekolah menghadapi berbagai permasalahan yang menghambat upaya mereka dalam memberikan layanan pendidikan yang optimal (Sinamo, 2022). Kurangnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru juga menjadi kendala (Wardani, 2023). Hasil observasi di SD Muhammadiyah 1 Kepanjen menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, lembar kerja, dan papan tulis. Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital masih terbatas sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan peserta didik pada era digital. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya variasi media pembelajaran yang digunakan serta kurang optimalnya pengembangan literasi peserta didik.

Peserta didik umumnya memiliki tingkat literasi rendah yang disebabkan kurangnya akses ke buku dan materi bacaan yang relevan, kurangnya dukungan keluarga dalam kegiatan literasi, dan metode pembelajaran yang belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis (Watik, 2025). Keterbatasan literasi dan pemanfaatan internet yang belum optimal menjadi tantangan yang perlu diatasi agar dapat memberikan pendidikan yang berkualitas dan relevan bagi peserta didik (Yu, 2019).

Permasalahan lain yang ditemukan adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap budaya Indonesia. Arus globalisasi dan perkembangan teknologi menyebabkan peserta didik lebih mudah terpapar budaya asing dibandingkan budaya lokal. Minimnya media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia mengakibatkan peserta didik kurang mengenal keberagaman budaya bangsa dan berpotensi menurunkan rasa nasionalisme. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pengembangan literasi digital, tetapi juga mampu memperkenalkan budaya Indonesia secara menarik dan kontekstual. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan menarik (Nurani, 2021). Di era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel (Rusdiani, 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah *digital audio book*. *Digital audio book* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur teks, audio, ilustrasi, dan narasi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penggunaan *audio book* dapat meningkatkan minat belajar dan literasi peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat digital. Selain itu, pengintegrasian konten budaya Indonesia ke dalam *digital audio book* dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan nasionalisme kepada peserta didik sejak usia sekolah dasar.

Penelitian berjudul *Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku* (Yuliarti, 2024) menunjukkan bahwa

penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat kemampuan literasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media *audio book* juga dinilai efektif dalam membantu peserta didik memahami isi bacaan, meningkatkan keterampilan menyimak, dan memperluas akses terhadap sumber belajar. Di sisi lain, pembelajaran berbasis budaya lokal terbukti mampu memperkuat identitas budaya, menanamkan karakter kebangsaan, dan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian, pengembangan *digital audio book* berbasis budaya Indonesia menjadi alternatif solusi yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan saat ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen dalam mengembangkan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran *digital audio book*; (2) menghasilkan produk *digital audio book* berbasis budaya Indonesia yang dapat digunakan dalam pembelajaran; (3) meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya Indonesia; dan (4) menumbuhkan nilai nasionalisme melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu sosialisasi kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat, pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Melalui tahapan tersebut diharapkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang berkualitas, menarik, dan berkelanjutan sehingga dapat mendukung peningkatan literasi peserta didik sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia secara efektif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan model pelatihan dan pendampingan. Metode ini dipilih untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia melalui keterlibatan aktif peserta pada setiap tahapan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Kepanjen, Kabupaten Malang.

Sasaran kegiatan adalah guru-guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pemilihan peserta dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih guru yang memiliki kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran digital dan berkomitmen untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peserta terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran yang berperan dalam pengembangan literasi peserta didik di sekolah dasar.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

Sosialisasi Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat

Sosialisasi Kegiatan Pengabdian Kemitraan Masyarakat meliputi koordinasi dengan mitra, analisis kebutuhan mitra, dan penyusunan materi pengabdian. Tahap awal dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta tingkat pemahaman guru terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar penyusunan materi pelatihan dan pendampingan yang mencakup pengembangan media pembelajaran

Digital Audio Book berbasis Budaya Indonesia. Materi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman para guru.

Pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis Budaya Indonesia

Implementasi dalam bentuk pengabdian kemitraan masyarakat yang terdiri atas 2 aspek utama yaitu aspek pendidikan dan teknologi berupa pelatihan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *digital audio book* sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Aspek sosial budaya meliputi pendampingan implementasi media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia untuk menanamkan nilai kebangsaan dan nasionalisme. Guru diberikan pelatihan mengenai penyusunan cerita anak yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya Indonesia, meliputi budaya daerah, cerita rakyat, kearifan lokal, dan nilai karakter bangsa. Pada tahap ini peserta menghasilkan draft naskah yang akan dikembangkan menjadi *digital audio book*.

Penerapan Teknologi

Teknologi yang dilatihkan kepada mitra adalah pembuatan *Digital Audio Book* berisi cerita anak berbasis budaya Indonesia. Pelatihan Pengembangan *Digital Audio Book* yaitu peserta mendapatkan materi mengenai konsep *digital audio book*, teknik perekaman suara, penyuntingan audio, serta pengintegrasian teks, ilustrasi, dan narasi ke dalam media digital. Kegiatan dilakukan melalui demonstrasi dan praktik langsung menggunakan perangkat lunak yang telah disiapkan.

Pendampingan dan Evaluasi

Tim pengabdian mendampingi peserta dalam proses pembuatan *digital audio book* mulai dari penyusunan naskah final, perekaman narasi, penyuntingan audio, hingga publikasi produk. Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan setiap peserta mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Produk *digital audio book* yang telah dihasilkan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dan efektivitas program pengabdian.

Alat yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi laptop atau komputer, telepon pintar (*smartphone*), headset atau mikrofon, jaringan internet, proyektor, dan perangkat lunak pengolah audio serta aplikasi desain digital. Bahan yang digunakan berupa modul pelatihan, panduan pengembangan *digital audio book*, materi budaya Indonesia, serta naskah cerita yang disusun oleh peserta.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media tersebut memadukan unsur teks, ilustrasi, dan audio narasi sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar yang interaktif untuk meningkatkan literasi dan pemahaman budaya peserta didik.

Evaluasi dilakukan secara berkala. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan penulisan cerita anak berbasis budaya, setelah kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *Digital Audio Book*, dan setelah kegiatan implementasi media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis budaya Indonesia pada peserta didik. Metode dan strategi evaluasi menggunakan instrumen antara lain lembar observasi, lembar wawancara, angket respon guru, dan angket respon peserta didik.

Keberlanjutan Program

Program ini terdokumentasikan dengan baik dalam bentuk publikasi. Publikasi dilakukan pada publikasi media massa, publikasi media sosial, dan publikasi artikel jurnal ilmiah terakreditasi sinta. Semua publikasi berkaitan dengan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis budaya Indonesia.

Data kegiatan diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi, untuk mengidentifikasi kondisi awal sekolah dan keterlibatan peserta selama kegiatan.
2. Wawancara, untuk menggali informasi mengenai kebutuhan dan kendala guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.
3. Angket, untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.
4. Dokumentasi, berupa foto kegiatan, hasil karya peserta, dan catatan pelaksanaan program.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan program dan efektivitas pendampingan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat, pelatihan pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Kegiatan diikuti oleh guru-guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen yang berpartisipasi secara aktif selama seluruh rangkaian program.

Tahap sosialisasi kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat yaitu melakukan koordinasi antara tim dan mitra untuk menentukan waktu dan tempat kegiatan yang akan dilaksanakan serta kesepakatan lain mengenai prosedur kerja serta tahapan-tahapan kegiatan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan administrasi pembelajaran, namun belum memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan lembar kerja sehingga variasi pembelajaran belum optimal. Guru juga menyampaikan kebutuhan akan media yang dapat meningkatkan literasi siswa sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia secara menarik. Tahap berikutnya tim dan mitra mendiskusikan dan merancang materi pelatihan yang mencakup pengembangan media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis Budaya Indonesia. Penyusunan materi berbasis 2 aspek yaitu buku panduan pembuatan media pembelajaran yang digunakan sebagai acuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dan buku ajar “Budaya Indonesia Kebanggaan Kita” merupakan buku ajar berisi pengenalan budaya Indonesia.



Gambar 1. Tahap sosialisasi kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat

Pada tahap pelatihan, peserta memperoleh materi mengenai penulisan cerita anak berbasis budaya Indonesia dan teknik pengembangan digital audio book. Guru dilatih untuk menyusun naskah cerita yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal, cerita rakyat, maupun kearifan budaya Indonesia yang relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan draft naskah yang siap dikembangkan menjadi media digital. Setelah mengikuti pelatihan penulisan cerita anak berbasis budaya Indonesia, guru SD Muhammadiyah 01 Kepanjen menghasilkan buku kumpulan cerita anak berjudul “Jelajah Nusantara Cinta Budaya Bangsa”. Pada buku tersebut terdapat cerita berjudul “Made dan Warisan Budaya Bali”, “Lalu dan Permainan Begasingan di Lombok”, “Gurindam Dua Belas, Sebuah Pelita Hidup Masyarakat Melayu Riau”, “Lantunan Tifa, Rasa Sagu, Hati yang Satu”, “Liburan Seru ke Ranah Minang”, “Petualangan Haldi di Desa Gunung Kawi”, “Persahabatan dalam Irama Nusantara”, “Petualangan Aji dan Kania di Tanah Sulawesi”, “Pesona Tari Putri Oeso”, serta “Patah Kaleng dan Yamko Rambe Yamko Warnai Pekan Budaya”



Gambar 2. Tahap pelatihan pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia

Tahap berikutnya adalah penerapan teknologi. Pada tahap ini peserta melakukan perekaman narasi, penyuntingan audio, dan integrasi ilustrasi ke dalam produk digital. Guru dilatih untuk mengubah buku cerita yang telah dihasilkan menjadi *digital audio book* interaktif, termasuk keterampilan merekam narasi, menyunting audio, menambahkan efek suara dan musik latar. Tujuan pelatihan ini supaya guru dapat mengembangkan media pembelajaran *digital audio book* sebagai respon terhadap perkembangan teknologi. Media pembelajaran *digital audio book* berbasis Budaya Indonesia dapat diakses oleh guru dan siap digunakan dalam pembelajaran. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran digital audio book yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran. Produk yang dihasilkan memuat unsur teks, audio narasi, ilustrasi, serta konten budaya Indonesia yang disajikan secara menarik dan interaktif. *Digital Audio Book* adalah karya buku cerita anak yang berisi 259 halaman dan mampu menghasilkan suara layaknya cerita yang dibacakan oleh seorang pencerita secara langsung. Memuat kisah budaya-budaya yang terdapat di Indonesia dengan keunikannya masing-masing. Setiap kisah menampilkan budaya daerah yang berbeda dan beragam. Cerita yang disajikan juga menarik tidak hanya sekedar menjelaskan suatu materi, melainkan memiliki alur cerita yang berbeda pada setiap halamannya. Seperti halnya Digital Audio Book, buku ini hanya bisa diakses di Website FlipBook reader yang menampilkan fitur audio book, dengan link akses <https://heyzine.com/flip-book/513aa0d493.html>.



Gambar 3. Tahap penerapan teknologi pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia

Implementasi media dilakukan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pendampingan implementasi media pembelajaran dilakukan di kelas 3 dan kelas 5 pada tahap berikutnya setelah media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis budaya Indonesia selesai dibuat oleh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan digital audio book. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih fokus dalam menyimak materi, serta menunjukkan ketertarikan terhadap cerita yang mengangkat tema budaya Indonesia. Selain itu, guru menilai bahwa media yang dikembangkan mampu membantu proses pembelajaran literasi dan mempermudah penyampaian materi kepada siswa.



Gambar 4. Tahap pendampingan implementasi *digital audio book* dalam pembelajaran

Pendampingan dilaksanakan mulai dari awal, proses, hingga akhir kegiatan pengabdian. Hasil pengabdian berupa media pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis budaya Indonesia. pembelajaran. Tim pengabdian mendampingi implementasi media

pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara berkala. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan penulisan cerita anak berbasis budaya, setelah kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *digital audio book*, setelah kegiatan implementasi media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia pada peserta didik.

Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Guru tidak hanya mampu menggunakan media yang telah dibuat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk mengembangkan produk serupa secara mandiri sesuai kebutuhan pembelajaran.



Gambar 5. Tahap evaluasi dan refleksi

Hasil evaluasi yang diperoleh melalui pelaksanaan kegiatan yang menunjukkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis Budaya Indonesia bagi Guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen

No.	Aspek Penilaian	Persentase Penugasan Awal (%)	Persentase Penugasan Akhir (%)	Peningkatan (%)
1	Pemahaman konsep <i>Digital Audio Book</i>	42	91	49
2	Kemampuan menyusun cerita anak berbasis budaya Indonesia	43	85	42
3	Kemampuan mendesain <i>digital audio book</i>	50	90	40
4	Kemampuan mengintegrasikan gambar, teks, dan suara	53	86	33
5	Kemampuan mengimplementasikan <i>digital audio book</i> dalam pembelajaran	42	88	46
Rata-Rata Pemahaman		46	88	42

Berdasarkan hasil evaluasi melalui Tabel tersebut menunjukkan bahwasanya pelaksanaan Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Audio Book* berbasis Budaya Indonesia bagi Guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Hal tersebut

terlihat dari peningkatan rata-rata tingkat pemahaman peserta, yang semula mencapai 46% pada pelaksanaan tugas awal dan meningkat menjadi 88% pada tugas akhir, atau mengalami kenaikan sebesar 42 poin persentase. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penyampaian materi, kegiatan praktik pembuatan *digital audio book*, serta pendampingan yang diberikan selama pelatihan berlangsung efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa di SD Muhammadiyah 01 Kepanjen.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Keberhasilan tersebut terlihat dari kemampuan peserta dalam menyusun naskah, melakukan perekaman audio, mengolah media digital, hingga menghasilkan produk *digital audio book* yang siap digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif efektif dalam meningkatkan keterampilan profesional guru.

Digital audio book yang dikembangkan dalam kegiatan ini memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Integrasi unsur audio, teks, dan ilustrasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kondisi ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kualitas proses pembelajaran karena materi disajikan secara lebih variatif dan mudah diakses.

Selain meningkatkan literasi digital, penggunaan *digital audio book* berbasis budaya Indonesia juga memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter dan identitas budaya peserta didik. Cerita yang memuat unsur budaya lokal, nilai-nilai kebangsaan, serta kearifan tradisional menjadi sarana pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran berbasis budaya memiliki peran penting dalam menanamkan rasa cinta tanah air, menghargai keberagaman budaya, dan memperkuat identitas nasional sejak usia dini.

Respons positif yang ditunjukkan peserta didik selama implementasi media menunjukkan bahwa *digital audio book* memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Media ini mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan auditori. Selain itu, format digital memungkinkan media digunakan secara fleksibel baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran berbasis teknologi.

Keberhasilan program ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendampingan yang berkelanjutan memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga kompetensi yang diperoleh tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan hasil kegiatan, pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru, memperkuat literasi peserta didik, serta menanamkan nilai-nilai budaya dan nasionalisme. Oleh karena itu, program serupa perlu dikembangkan secara lebih luas pada sekolah-sekolah lain agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak guru dan peserta didik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan pengembangan media pembelajaran *digital audio book* berbasis budaya Indonesia bagi guru SD Muhammadiyah 1 Kepanjen telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi analisis kebutuhan, pelatihan penulisan naskah berbasis budaya Indonesia, pelatihan pengembangan *digital audio book*, serta pendampingan implementasi media, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu menyusun naskah cerita berbasis budaya Indonesia, mengembangkan *digital audio book* secara mandiri, serta mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *digital audio book* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan belajar. Selain itu, integrasi nilai-nilai budaya Indonesia dalam media pembelajaran turut mendukung upaya penguatan literasi, karakter, dan nasionalisme peserta didik.

Dengan demikian, program pendampingan ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru diharapkan terus mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran *digital audio book* pada berbagai mata pelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik bagi peserta didik.
2. Sekolah perlu memberikan dukungan berupa penyediaan sarana, prasarana, dan program pengembangan kompetensi yang berkelanjutan agar inovasi pembelajaran digital dapat diterapkan secara optimal.
3. Kegiatan pendampingan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas sehingga manfaat program dapat dirasakan oleh lebih banyak guru dan sekolah.
4. Pengembangan *digital audio book* selanjutnya dapat dikombinasikan dengan teknologi multimedia lainnya, seperti animasi, video interaktif, atau platform pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik media pembelajaran.
5. Penelitian dan kegiatan pengabdian berikutnya dapat mengkaji efektivitas penggunaan *digital audio book* terhadap peningkatan hasil belajar, literasi, dan penguatan karakter peserta didik melalui pendekatan yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, Rektor Universitas Muhammadiyah Malang, Dekan Fakultas Pendidikan, Sains, dan Humaniora (FPSH) Universitas Muhammadiyah Malang, Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Malang, Kepala SD Muhammadiyah 01 Kepanjen dan

Bapak dan Ibu guru SD Muhammadiyah 01 Kepanjen sebagai peserta serta seluruh tim pelaksana maupun mahasiswa yang telah membantu pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M., Mahardhani, A. J., & Nasution, I. F. (2023). Membangun Generasi Good Citizen dengan pemanfaatan Teknologi Digital di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 80–87. <https://doi.org/10.56972/JIKM.V3I1.76>
- Anshor, S. (2018) “Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya ”Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 9924, pp. 88–100
- Hasanah, N., Nur, M. A., Rahmatillah, S. A., Darwisa, & Putri, K. H. (2024). Analisis Faktor Penghambat dan Upaya untuk Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri pada JIIP: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol 7, No 3 (2024), 3162-3169. <https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3769/3353>
- Hasrah, H. (2019) ‘Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN’, *Phinisi Integration Review*, 2(2), p. 238. <http://doi:10.26858/pir.v2i2.10002>
- Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1462–1470.
- Rusdiani, N. I., Setyowati, L., Agustina, N. P., Nurleha, & Mahardhani, A. J.(2023). Penguatan Moral dan Agama Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Sholat Dhuha di TK Negeri Pembina Ponorogo. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 89–96. <https://doi.org/10.24269/DPP.V11I1.6553>
- Sinamo, R., & Munawir Pasaribu. (2022). Upaya Meningkatkan Pemahaman Pelajaran PAI Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Simulasi Di Sekolah SMP Muhammadiyah 50 Medan. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*,1(01), 58–65.
- Wardani, D. A. W., Budiadnya, P. (2023). Analisis Kompetensi Guru di Abad 21. *Widya Aksara : Jurnal Agama Hindu*, 62–69. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v28i1.211>
- Watik Widianingrum. (2025). Mahasiswa KKN KI Sosialisasikan Internet Sehat di Sanggar Bimbingan At-Tanzil Lembah Jaya Malaysia. <https://www.kompasiana.com/watik00097/67af7359ed64153e411b7b93/mahasiswa-kkn-ki-sosialisasikan-internet-sehat-di-sanggar-bimbingan-at-tanzil-lembah-jaya-malaysia>
- Yu, P. E. S. (2019). Keterampilan Belajar dan Berinovasi Abad 21 pada Era Revolusi Industri 4.0. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(1), 77–83. <https://doi.org/10.55115/PURWADITA.V3I1.160>
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). *Peran media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi kognitif, emosional, dan perilaku. GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>