

Diterima Redaksi: 25-09-2024 | Revisi: 23-10-2024 | Diterbitkan: 30-10-2024

Workshop Pemanfaatan Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran PAUD di Kota Singkawang

Dian Miranda¹, Lukamnul Hakim², Siska Perdina^{3*}, Ariyani Ramadhani⁴, Annisa
Amalia⁵

^{1,2,3,4,5}PG Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

Email: siska.perdina@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT: This workshop aimed to enhance early childhood education teachers' competence in developing folklore-based e-modules as creative and relevant teaching media. The implementation method involved three main stages: preparation, execution, and evaluation. The preparation stage included coordination with relevant institutions and participant selection, while the execution stage focused on delivering materials and practical sessions for e-module creation. The results demonstrated that participants successfully developed e-modules aligned with the early childhood curriculum, integrating local cultural elements and improving their technological skills. The evaluation assessed material quality, creativity, and suitability for young learners. This activity contributed to the advancement of culture-based and technology-supported learning in early childhood education.

Keywords: e-module, folklore, early childhood teachers

ABSTRAK: Kegiatan workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru PAUD dalam mengembangkan e-modul berbasis cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan melibatkan koordinasi dengan institusi terkait dan seleksi peserta, sementara tahap pelaksanaan mencakup penyampaian materi dan sesi praktik pembuatan e-modul. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan e-modul yang relevan dengan kurikulum PAUD, memanfaatkan elemen budaya lokal, serta meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Evaluasi menggunakan kriteria kualitas materi, kreativitas, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal dan teknologi di tingkat pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: e-modul, cerita rakyat, guru PAUD



Copyright © 2024 The Author(s)

This is an open-access article under the CC BY-SA license.

[Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (Raihana, 2018). Dalam konteks pembelajaran PAUD, integrasi nilai-nilai budaya lokal menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan (Khalfaoui et al., 2021). Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya, memiliki potensi besar untuk menjadi media pembelajaran yang menarik, mendidik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Kajian Kholmatova & Fotima B, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai moral, sekaligus memperkuat keterhubungan mereka dengan identitas budaya lokal.

Namun, fakta menunjukkan bahwa di Kota Singkawang, yang memiliki kekayaan cerita rakyat dari berbagai etnis, pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran PAUD masih sangat terbatas. Data dari Dinas Pendidikan Kota Singkawang menunjukkan bahwa dari 109 satuan pendidikan PAUD di kota ini, sebagian besar belum memiliki perangkat pembelajaran yang berbasis cerita rakyat. Sebagian besar pendidik lebih memilih menggunakan cerita generik atau materi pembelajaran dari sumber luar yang kurang mencerminkan nilai-nilai budaya setempat.

Beberapa upaya telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD berbasis budaya lokal. Program pelatihan guru, penyediaan materi pembelajaran, dan lokakarya telah diadakan di berbagai daerah, termasuk di wilayah Kalimantan Barat. Namun, pendekatan-pendekatan tersebut belum sepenuhnya menjawab kebutuhan pendidik PAUD di Kota Singkawang. Banyak pendidik menyampaikan kesulitan dalam merancang perangkat pembelajaran yang relevan dan terintegrasi dengan cerita rakyat lokal. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan minimnya pelatihan yang berfokus pada penggunaan cerita rakyat juga menjadi kendala utama.

Masyarakat yang menjadi mitra dalam kegiatan ini adalah para pendidik PAUD di Kota Singkawang. Mereka memiliki latar belakang pendidikan yang beragam, dengan sebagian besar belum mendapatkan pelatihan khusus terkait pengintegrasian cerita rakyat dalam pembelajaran. Sebagai pendidik yang berada di kota dengan keberagaman budaya yang tinggi, kebutuhan untuk menggunakan cerita rakyat sebagai alat pembelajaran sangat dirasakan. Berdasarkan survei awal, 75% pendidik menyatakan minat yang tinggi untuk mempelajari teknik merancang dan memanfaatkan cerita rakyat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk memberikan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Tantangan lain yang dihadapi adalah minimnya dokumentasi cerita rakyat dari berbagai etnis di Kota Singkawang yang dapat diakses dengan mudah oleh

pendidik. Banyak cerita rakyat yang masih disampaikan secara lisan sehingga kurang terintegrasi ke dalam pembelajaran formal. Kondisi ini diperparah dengan keterbatasan sumber daya seperti bahan ajar dan perangkat pembelajaran berbasis cerita rakyat. Untuk itu, diperlukan program yang tidak hanya memberikan pelatihan teknis kepada pendidik, tetapi juga mendokumentasikan cerita rakyat lokal agar dapat dimanfaatkan secara luas.

Target utama dari kegiatan ini adalah pendidik PAUD di Kota Singkawang, dengan fokus untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang, memanfaatkan, dan membuat perangkat pembelajaran berbasis cerita rakyat. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkaya materi pembelajaran PAUD dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Program ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna, sehingga anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis tetapi juga memahami dan menghargai warisan budaya mereka (Suryanto & Waluyo, 2020).

Kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan pelatihan intensif kepada pendidik PAUD dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis cerita rakyat yang kontekstual, aplikatif, dan menarik. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pendidik mampu mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam pembelajaran yang tidak hanya mendidik tetapi juga memperkuat identitas budaya anak usia dini di Kota Singkawang. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal yang dapat diadopsi oleh daerah lain

METODE DAN PELAKSANAAN

Kegiatan Pengembangan Pembuatan E-Modul dan Pemanfaatan Cerita Rakyat bagi Guru PAUD dirancang melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan kelancaran kegiatan sekaligus meningkatkan keterampilan peserta dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal ke dalam pembelajaran.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara tim pelaksana dan program studi PGPAUD FKIP UNTAN. Peserta workshop direkrut melalui undangan resmi kepada guru-guru PAUD yang direkomendasikan oleh kepala sekolah di Kota Pontianak dan sekitarnya. Sebanyak 20 peserta dipilih berdasarkan latar belakang pengalaman mereka, dengan prioritas pada guru yang belum pernah mengikuti pelatihan serupa sebelumnya. Workshop ini dilaksanakan di Ruang Seminar PGPAUD FKIP UNTAN pada tanggal 5 Oktober 2024. Sebelum pelaksanaan, tim pelaksana menyiapkan

fasilitas pendukung, seperti proyektor, komputer, dan bahan pelatihan, untuk memastikan kelancaran kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Aula Ki Hajar Dewantara, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang, pada tanggal 19 hingga 20 September 2024. Acara ini diikuti oleh 20 peserta yang antusias berpartisipasi dalam rangka meningkatkan kompetensi mereka dalam pembelajaran anak usia dini. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada pemberian materi mengenai pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran PAUD. Peserta mendapatkan pemahaman mendalam tentang pentingnya mengintegrasikan cerita rakyat ke dalam pembelajaran untuk membangun nilai-nilai moral, kreativitas, serta kecintaan terhadap budaya lokal pada anak. Pemateri juga memperkenalkan contoh cerita rakyat yang relevan, seperti Batu Ballah dan Legenda Gunung Poteng, sebagai ilustrasi bagaimana cerita-cerita ini dapat diadaptasi ke dalam pembelajaran.

Hari kedua diisi dengan workshop pembuatan e-modul berbasis cerita rakyat. Workshop ini bertujuan melatih peserta menyusun perangkat pembelajaran digital yang menarik dan relevan untuk anak usia dini. Proses dimulai dengan penjelasan langkah-langkah teknis, seperti memilih cerita rakyat yang sesuai dengan tema pembelajaran, merancang struktur e-modul yang mencakup tujuan pembelajaran, narasi cerita, aktivitas interaktif, dan evaluasi sederhana. Peserta juga belajar mengintegrasikan elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi digital dan video pendek, untuk meningkatkan minat belajar anak-anak. Setelah sesi teori, peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat rancangan e-modul mereka. Selama proses ini, tim fasilitator memberikan pendampingan langsung untuk memastikan setiap peserta memahami langkah-langkah teknis dan mampu menghasilkan e-modul yang aplikatif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, hasil e-modul yang dibuat oleh peserta dinilai berdasarkan beberapa kriteria, seperti relevansi dengan kurikulum PAUD, kreativitas dalam penyajian, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Peserta juga diminta memberikan umpan balik melalui survei menggunakan Google Form, mencakup penilaian terhadap materi, metode penyampaian, dan manfaat yang dirasakan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa workshop memberikan dampak positif pada kemampuan peserta dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal. Feedback dari peserta akan dijadikan bahan masukan untuk menyempurnakan kegiatan serupa di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan sistematis melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Mishin, 2022). Setiap tahapan tidak hanya bertujuan untuk menjamin kelancaran pelaksanaan, tetapi juga mengoptimalkan pengembangan keterampilan para peserta, khususnya dalam memanfaatkan teknologi dan cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk anak usia dini.

Tahap Persiapan

Persiapan dimulai dengan koordinasi antara tim pelaksana dan program studi PGPAUD FKIP UNTAN. Proses ini mencakup penyusunan rencana kegiatan, penyiapan materi, dan perekrutan peserta. Rekrutmen peserta dilakukan dengan mengundang guru PAUD dari Kota Pontianak dan sekitarnya melalui rekomendasi dari kepala sekolah masing-masing. Seleksi dilakukan secara cermat dengan memprioritaskan guru yang belum pernah mengikuti pelatihan serupa. Dari hasil seleksi, terpilih 20 peserta dengan latar belakang pengalaman yang beragam, memastikan bahwa pelatihan ini menjangkau guru yang benar-benar membutuhkan peningkatan kompetensi. Untuk memastikan kelancaran kegiatan, tim pelaksana mempersiapkan fasilitas yang memadai. Workshop ini dirancang agar berjalan efektif di Ruang Seminar PGPAUD FKIP UNTAN, dengan dukungan peralatan seperti proyektor, komputer, dan bahan pelatihan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan berlangsung selama dua hari, yaitu pada 19 dan 20 September 2024, di Aula Ki Hajar Dewantara, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang. Sebanyak 20 peserta hadir dengan antusias, siap meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan cerita rakyat dan teknologi dalam pembelajaran PAUD.



Gambar 1. Dokumentasi acara bersama para peserta workshop

Pada hari pertama kegiatan, peserta diajak untuk mendalami materi mengenai pemanfaatan cerita rakyat sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Materi ini dirancang dengan pendekatan yang tidak hanya informatif tetapi juga aplikatif, bertujuan untuk menggali potensi cerita rakyat sebagai alat yang mampu menanamkan nilai-nilai moral, mendorong kreativitas, dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal sejak usia dini. Cerita rakyat dipandang sebagai warisan budaya yang kaya akan pelajaran hidup, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang relevan dalam konteks pendidikan karakter (Dikul & Kiting, 2019). Dalam sesi ini, pemateri mengupas berbagai manfaat cerita rakyat, termasuk kemampuannya membangun imajinasi anak melalui alur cerita yang sederhana namun bermakna. Peserta diberikan penjelasan tentang bagaimana cerita rakyat dapat membantu anak memahami konsep moral, seperti kejujuran, keberanian, kerja sama, dan rasa hormat (Karmadi et al., 2023). Selain itu, pemateri menekankan bahwa cerita rakyat juga menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan kekayaan budaya lokal, menciptakan rasa bangga akan identitas bangsa, dan memperluas wawasan anak tentang tradisi di berbagai daerah (Kholmatova, 2022b).



Gambar 2. Pemateri menyampaikan materi ke peserta workshop

Sebagai bagian dari pemaparan, peserta dikenalkan dengan dua contoh cerita rakyat, yaitu *Batu Ballah* dan *Legenda Gunung Poteng*. Kedua cerita ini dipilih karena memiliki alur yang menarik, pesan moral yang kuat, dan latar yang kaya akan nuansa budaya lokal. *Batu Ballah*, misalnya, mengisahkan perjuangan dan kebijaksanaan, yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai

kerja keras dan kebijaksanaan dalam mengambil keputusan. Sementara itu, *Legenda Gunung Poteng* menyajikan kisah yang sarat akan pelajaran tentang hubungan manusia dengan alam, yang sangat relevan dalam mengajarkan pentingnya menjaga lingkungan sejak usia dini. Selain memberikan pemahaman teoritis, pemateri juga memberikan ilustrasi konkret tentang bagaimana cerita rakyat dapat diadaptasi ke dalam pembelajaran PAUD (Supardjo et al., 2020). Peserta diajak untuk melihat potensi cerita rakyat sebagai media pembelajaran interaktif, di mana cerita dapat dikemas dalam bentuk drama sederhana, permainan peran, atau aktivitas seni seperti menggambar karakter cerita. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya mendengar cerita tetapi juga terlibat aktif dalam memahami dan mengaplikasikan pesan yang terkandung di dalamnya.



Gambar 3. Tangkapan layar materi yang disampaikan ke peserta workshop

Melalui sesi ini, peserta mendapatkan wawasan baru tentang bagaimana cerita rakyat dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Antusiasme peserta terlihat dari berbagai pertanyaan dan diskusi yang muncul selama sesi berlangsung, menunjukkan minat mereka dalam mengimplementasikan pendekatan ini di kelas masing-masing. Hari pertama ini menjadi pondasi penting bagi peserta untuk melangkah ke tahap berikutnya, yaitu pembuatan e-modul berbasis cerita rakyat pada hari kedua.

Hari kedua diisi dengan workshop interaktif pembuatan e-modul berbasis cerita rakyat. Workshop ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam menyusun perangkat pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Kegiatan dimulai dengan penjelasan teknis, termasuk cara memilih cerita rakyat yang relevan, merancang struktur e-modul yang mencakup tujuan pembelajaran, narasi cerita, aktivitas interaktif, dan evaluasi sederhana. Elemen visual, seperti ilustrasi digital dan video pendek,

juga diajarkan untuk meningkatkan daya tarik e-modul bagi anak-anak. Setelah sesi teori, peserta bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun rancangan e-modul mereka, didampingi langsung oleh fasilitator yang siap memberikan bimbingan teknis.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, e-modul yang dihasilkan peserta dinilai berdasarkan beberapa kriteria utama: relevansi dengan kurikulum PAUD, kreativitas dalam penyajian materi, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini. Penilaian ini dilakukan secara cermat untuk memastikan bahwa e-modul yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran sehari-hari.



Gambar 3. Tangkapan layar hasil kreatifitas peserta menggunakan Heyzine FlipBooks

Selain itu, peserta diminta mengisi survei menggunakan *Google Form* untuk memberikan umpan balik terhadap materi, metode penyampaian, dan manfaat yang dirasakan selama workshop. Survei ini dirancang untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan sekaligus menjadi dasar perbaikan untuk program serupa di masa mendatang. Umpan balik peserta juga menjadi masukan berharga untuk meningkatkan kualitas pelatihan, memastikan kegiatan ini terus memberikan dampak positif yang signifikan bagi para guru PAUD.

KESIMPULAN

Workshop Pengembangan Pembuatan E-Modul dan Pemanfaatan Cerita Rakyat bagi Guru PAUD berhasil mencapai target yang telah direncanakan, dengan tingkat partisipasi aktif dari seluruh peserta dan keluaran berupa e-modul yang relevan dengan kurikulum PAUD. Metode pelaksanaan yang berbasis praktik terbukti sesuai untuk menjawab kebutuhan guru dalam mengintegrasikan teknologi dan budaya lokal ke dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa peningkatan kompetensi peserta dalam

memanfaatkan cerita rakyat sebagai media pembelajaran kreatif serta mendorong pelestarian budaya lokal di lingkungan pendidikan. Untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan, disarankan untuk memperpanjang durasi sesi praktik dan menyediakan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam guna memastikan penguasaan teknis peserta secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Dikul, J., & Kiting, R. (2019). The Use of Folklore as Educational Entertainment Materials. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 6(6), 5521–5523. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v6i6.06>
- Karmadi, R. M. D., Suhartini, S., & Sukri, A. A. M. (2023). The potential of folklore as biodiversity learning resources in high school. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(1), 74–89. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v9i1.22502>
- Khalfaoui, A., García-Carrión, R., & Villardón-Gallego, L. (2021). A Systematic Review of the Literature on Aspects Affecting Positive Classroom Climate in Multicultural Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, 49(1), 71–81. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01054-4>
- Kholmatova, F. B. (2022a). The Role Of Folklore In The Education Of Preschool Children In The Spirit Of National And Universal Values. *Oriental Journal of Education*, 02(01), 46–51. <https://doi.org/10.37547/supsci-oje-02-01-08>
- Kholmatova, F. B. (2022b). The Role Of Folklore In The Education Of Preschool Children In The Spirit Of National And Universal Values. *Oriental Journal of Education*, 02(01), 46–51. <https://doi.org/10.37547/supsci-oje-02-01-08>
- Mishin, I. N. (2022). Implementation of Project Activities in the System of StudentCentered Learning. *Vysshee Obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*, 31(3), 140–151. <https://doi.org/10.31992/0869-3617-2022-31-3-140-151>
- Raihana, R. (2018). Urgensi Sekolah Paud Untuk Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 17–28. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2251](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2251)
- Supardjo, S., Padmaningsih, D., & Sujono, S. (2020). Folk Tales As A Character Education Tool For Children. *Proceedings of the Proceedings of the Third International Seminar on Recent Language, Literature, and Local Culture Studies*,

BASA, 20-21 September 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia.

<https://doi.org/10.4108/eai.20-9-2019.2296701>

Suryanto, E., & Waluyo, B. (2020). Thematic-Based Folklore Learning Using a Media of Kancil Puppet. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.038>