

## **Digitalisasi Cerita Rakyat: Pengembangan Cerita Inklusif Ki Ageng Gribig untuk Literasi Budaya di Era Digital**

**Frida Unsiyah<sup>1</sup>, Putu Dian Danayanti Degeng<sup>2</sup>, Moh. Hasbullah Isnaini<sup>3</sup>,  
Sugeng Susilo Adi<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Brawijaya, Indonesia*

Received : 5 Februari 2026, Revised : 18 Februari 2026, Published : 3 Maret 2026

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Frida Unsiyah

**E-mail:** [frida\\_unsiyah@ub.ac.id](mailto:frida_unsiyah@ub.ac.id)

### **Abstrak**

*Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendigitalisasi cerita rakyat Ki Ageng Gribig sebagai upaya pelestarian budaya lokal sekaligus peningkatan literasi budaya pada generasi muda di Kabupaten Malang. Analisis situasi menunjukkan bahwa rendahnya akses terhadap cerita rakyat dalam format menarik, inklusif, dan ramah anak menjadi tantangan utama dalam pembelajaran budaya. Kegiatan dilakukan melalui lima tahapan: observasi dan pengumpulan data, pengembangan naskah cerita inklusif, produksi media digital, implementasi serta diseminasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan memuat prinsip Universal Design for Learning (UDL) sehingga dapat diakses oleh berbagai kelompok termasuk penyandang disabilitas. Hasil evaluasi ahli menunjukkan bahwa media layak digunakan meskipun masih diperlukan penyempurnaan pada konsistensi visual dan alur materi. Program ini terbukti berkontribusi pada peningkatan literasi budaya, pelestarian cerita rakyat, penguatan pendidikan karakter, pemberdayaan komunitas, serta dukungan terhadap SDG 4 dan SDG 11. Dengan memadukan unsur visual, narasi, dan teknologi, digitalisasi cerita rakyat Ki Ageng Gribig dinilai efektif sebagai strategi pelestarian budaya yang relevan di era digital.*

**Kata kunci** – literasi budaya, cerita rakyat, Ki Ageng Gribig, media digital

### **Abstract**

*This community service project aims to digitize the folklore of Ki Ageng Gribig as a strategy to preserve local cultural heritage and enhance cultural literacy among young learners in Malang Regency. The situational analysis reveals limited access to engaging, inclusive, and child-friendly versions of local folklore, which hampers cultural learning. The program consists of five participatory stages: observation and data collection, development of inclusive story content, production of digital media, implementation and dissemination, and evaluation. All digital products are developed using the Universal Design for Learning (UDL) principles to ensure accessibility for diverse groups, including children with disabilities. Expert evaluations indicate that the media are feasible for use, despite the need for improvements in visual consistency and material sequencing. The program contributes to cultural preservation, character education, community empowerment, and supports SDG 4 (Quality Education) and SDG 11 (Sustainable Cities and Communities). By integrating visual elements, narration, and digital technology, the digitization of Ki Ageng Gribig's folklore proves to be an effective approach for promoting cultural heritage in the digital era.*

**Keywords** - cultural literacy, folklore, Ki Ageng Gribig, digital media

**How To Cite :** Unsiyah, F., Degeng, P. D. D., Isnaini, M. H., & Adi, S. S. (2026). Digitalisasi Cerita Rakyat: Pengembangan Cerita Inklusif Ki Ageng Gribig untuk Literasi Budaya di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4226 - 4235. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1150>

**Copyright** ©2026 Frida Unsiyah, Putu Dian Danayanti Degeng, Moh. Hasbullah Isnaini, Sugeng Susilo Adi

## **PENDAHULUAN**

### **Analisis Situasi**

Kabupaten Malang merupakan salah satu wilayah yang memiliki keterkaitan historis dan kultural dengan tokoh lokal Ki Ageng Gribig. Potensi literasi budaya masyarakat khususnya anak-anak usia sekolah dasar dan remaja dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif dan mudah diakses (Aisyah, 2020; Soetomo, 2018). Namun demikian, tingkat literasi budaya lokal masih tergolong rendah karena cerita rakyat lebih banyak dituturkan secara lisan dan belum banyak diadaptasi ke dalam media digital ramah anak dan inklusif (Syafrudin, 2019). Revitalisasi cerita rakyat melalui teknologi digital diperlukan untuk menarik minat generasi muda yang hidup dalam ekosistem digital (Mulyani, 2021). Pendekatan digital storytelling memungkinkan proses dokumentasi, transformasi, dan transfer pengetahuan budaya lokal dilakukan secara sistematis, kontekstual, dan relevan dengan tantangan era Society 5.0 (Madi & Zalmi, 2025; Setiartin et al., 2024).

Secara sosial, masyarakat Kabupaten Malang memiliki struktur yang kuat melalui keberadaan komunitas seperti karang taruna, PKK, dan sekolah-sekolah yang dapat menjadi mitra strategis. Secara ekonomi, sebagian besar masyarakat menggantungkan hidup pada sektor informal dan UMKM, sehingga pendekatan berbasis budaya dan edukasi digital membuka peluang penguatan ekonomi kreatif lokal (Nurdin, 2017). Selain itu, peningkatan akses teknologi dan perangkat digital di kalangan anak dan remaja turut memperkuat potensi pemanfaatan media pembelajaran digital untuk literasi budaya (Asmara et al., 2023). Kajian ruang budaya dalam tradisi lokal menunjukkan bahwa praktik budaya tidak hanya merepresentasikan nilai spiritual dan historis, tetapi juga membentuk identitas kolektif masyarakat yang perlu dilestarikan melalui dokumentasi dan media edukatif (Suhendro & Subroto, 2023).

Dalam kerangka pembangunan berkelanjutan, pengembangan media digital cerita rakyat ini sejalan dengan tujuan pendidikan berkualitas dan pelestarian budaya yang menjadi bagian dari pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan (Education for Sustainable Development/ESD). Pengabdian menunjukkan bahwa pelestarian warisan budaya melalui media digital berkontribusi penting pada pencapaian tujuan pendidikan berkelanjutan dan penguatan identitas budaya lokal (Sastrawan, 2024; Bukit et al., 2023). Selain itu, literasi digital yang diarahkan pada pelestarian budaya dapat memperkuat kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya dan nilai lokal dalam konteks SDGs 2030 (Mulyah, 2021). Digitalisasi warisan budaya melalui media pembelajaran berbasis teknologi terbukti berkontribusi pada pendidikan berkelanjutan dengan memperkuat pemahaman budaya, identitas lokal, dan keterlibatan peserta didik di era digital (Orphanidou et al., 2024; Johan et al., 2019).

### **Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Permasalahan utama yang dihadapi masyarakat, khususnya generasi muda, adalah kurangnya akses terhadap cerita rakyat lokal dalam format yang menarik, inklusif, dan sesuai perkembangan zaman (Syafrudin, 2019). Cerita Ki Ageng Gribig yang memiliki nilai historis belum banyak tersedia dalam bentuk digital yang dapat diakses oleh anak-anak, penyandang disabilitas, maupun generasi digital native (Aisyah, 2020). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi budaya lokal dan ketersediaan media pembelajaran modern berbasis digital.

Definisi masalah dalam konteks ini adalah ketidakseimbangan antara kekayaan budaya lokal dan kurangnya inovasi teknologi dalam penyediaan media edukasi budaya. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penyajian cerita rakyat dalam format digital interaktif seperti e-book, video animasi, dan audio storytelling dapat meningkatkan minat belajar serta memperkuat pemahaman budaya anak (Bukit et al., 2023; Sastrawan, 2024). Dengan demikian, kegiatan ini perlu difokuskan pada pengembangan dan distribusi konten digital inklusif yang dapat dimanfaatkan sekolah, komunitas, dan masyarakat luas untuk meningkatkan literasi budaya.

### **Tujuan Kegiatan**

1. Mengembangkan konten cerita rakyat Ki Ageng Gribig dalam bentuk digital yang ramah anak dan inklusif, dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan narasi yang dapat diakses oleh berbagai kelompok masyarakat.
2. Meningkatkan literasi budaya lokal pada generasi muda melalui media digital yang interaktif dan edukatif.
3. Membangun kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian cerita rakyat sebagai bagian dari identitas budaya melalui pendekatan yang relevan dengan era digital.

### **Manfaat Kegiatan**

1. Pelestarian Budaya Lokal  
Digitalisasi cerita rakyat Ki Ageng Gribig membantu melestarikan warisan budaya lokal agar tidak punah, sekaligus mengangkat nilai-nilai luhur dalam cerita kepada generasi muda dengan pendekatan yang relevan di era digital.
2. Peningkatan Literasi Budaya  
Dengan menyajikan cerita dalam format digital yang menarik dan mudah diakses masyarakat khususnya pelajar, didorong untuk lebih mengenal, memahami, dan menghargai kearifan lokal dan sejarah tokoh budaya setempat.
3. Inklusivitas dalam Materi Literasi  
Cerita yang dikembangkan dengan pendekatan inklusif mencakup representasi beragam latar belakang sosial, budaya, dan kondisi individu, sehingga semua kalangan merasa terlibat dan dihargai dalam proses pembelajaran.
4. Penguatan Pendidikan Berbasis Karakter  
Nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial dalam kisah Ki Ageng Gribig dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan karakter peserta didik melalui cerita yang inspiratif dan relevan.
5. Pemberdayaan Komunitas  
Kegiatan ini melibatkan masyarakat lokal, guru, dan seniman dalam proses pengumpulan cerita, digitalisasi, dan distribusi, sehingga menciptakan ruang kolaborasi dan pemberdayaan komunitas.
6. Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan  
Mengintegrasikan teknologi dalam pelestarian budaya menciptakan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, serta meningkatkan keterampilan digital masyarakat.
7. Kontribusi Akademik dan Sosial  
Program ini tidak hanya memberikan kontribusi nyata dalam pengabdian masyarakat, tetapi juga menghasilkan produk digital yang bisa digunakan sebagai referensi akademik, media pembelajaran, maupun bahan publikasi ilmiah.

### **Kerangka Pemecahan Masalah**

1. Tahap Observasi dan Pengumpulan Data: Menggali cerita rakyat Ki Ageng Gribig melalui wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi dari tokoh masyarakat serta sumber lokal.
2. Tahap Pengembangan Konten: Menulis ulang cerita dengan pendekatan inklusif (memperhatikan unsur gender, sosial, disabilitas, dll.), serta mengadaptasi cerita ke dalam format digital.
3. Tahap Produksi Media Digital: Mendesain dan membuat media digital seperti e-book ilustratif, video pendek, atau konten interaktif berbasis web/mobile.

### **Khalayak Sasaran**

1. Masyarakat Lokal (khususnya di wilayah Ki Ageng Gribig)  
Masyarakat lokal, terutama tokoh masyarakat, pelestari budaya, serta keluarga yang memiliki keterkaitan langsung dengan kisah Ki Ageng Gribig, menjadi kelompok yang berperan penting dalam program ini. Mereka tidak hanya terlibat dalam proses penggalian informasi dan validasi cerita melalui penuturan sejarah lisan, tetapi juga menjadi penerima manfaat utama dari pelestarian budaya yang dilakukan melalui media digital. Keterlibatan mereka memastikan bahwa konten yang dikembangkan tetap autentik, relevan, dan selaras dengan nilai-nilai budaya yang dijaga oleh komunitas setempat.
2. Pemerhati Budaya dan Komunitas Literasi  
Kelompok pemerhati budaya dan komunitas literasi, baik yang bergerak dalam pelestarian budaya, edukasi publik, maupun literasi digital, turut menjadi sasaran strategis dalam program ini. Produk digital yang dikembangkan, seperti animasi, e-book, dan konten interaktif, dapat menjadi sumber inspirasi sekaligus referensi bagi komunitas tersebut dalam mengembangkan program serupa di berbagai daerah lainnya. Keterlibatan komunitas ini memungkinkan upaya pelestarian budaya dilakukan secara lebih luas dan berkelanjutan melalui kolaborasi lintas wilayah dan lintas bidang.
3. Pemerintah Daerah dan Lembaga Kebudayaan  
Pemerintah daerah dan lembaga kebudayaan berperan sebagai mitra strategis dalam memastikan keberlanjutan pelestarian budaya serta mendukung integrasi konten lokal ke dalam kurikulum muatan lokal. Produk digital yang dihasilkan melalui program ini dapat menjadi sarana

pendukung bagi dinas pendidikan dan kebudayaan dalam mengembangkan potensi budaya lokal, terutama melalui pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran dan pelestarian. Dengan dukungan pemerintah, upaya pelestarian budaya rakyat seperti kisah Ki Ageng Gribig dapat memiliki jangkauan yang lebih luas dan dampak yang lebih signifikan.

#### 4. Mahasiswa dan Akademisi

Mahasiswa dan akademisi turut dilibatkan dalam berbagai tahapan program, mulai dari pengabdian, pengembangan konten, hingga implementasi media digital dalam kegiatan edukasi dan pengabdian masyarakat. Keterlibatan mereka tidak hanya berkontribusi pada kualitas ilmiah dan pedagogis konten yang dihasilkan, tetapi juga menjadi bagian dari proses transfer ilmu dan pembentukan kompetensi bagi calon pendidik serta pengabdian. Melalui peran aktif ini, mahasiswa dan akademisi menjadi jembatan penting dalam menghubungkan pengetahuan akademik dengan kebutuhan masyarakat secara langsung.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang bersifat partisipatif, kolaboratif, dan berbasis pendekatan riset-aksi. Tahapan tersebut adalah:

### **Observasi dan Pengumpulan Data**

Tahap observasi dan pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian wawancara dengan tokoh masyarakat serta kebudayaan lokal yang memiliki pengetahuan mendalam mengenai sejarah dan tradisi Ki Ageng Gribig. Selain itu, tim mengumpulkan berbagai dokumen, arsip, dan naskah cerita rakyat dari berbagai sumber, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan, untuk memastikan keberagaman perspektif dan keakuratan informasi. Proses ini juga dilengkapi dengan studi pustaka terhadap cerita rakyat sejenis dan referensi tentang pendekatan inklusif dalam pengembangan konten digital anak, sehingga data yang diperoleh tidak hanya komprehensif tetapi juga relevan dengan tujuan pengembangan media yang ramah anak dan aksesibel.

### **Pengembangan Konten Cerita Inklusif**

Pada tahap pengembangan konten, naskah cerita rakyat Ki Ageng Gribig ditulis ulang dalam versi baru yang lebih ramah anak dengan menggunakan bahasa sederhana serta memasukkan nilai-nilai inklusivitas seperti kesetaraan gender, keberagaman sosial, dan aksesibilitas bagi penyandang disabilitas. Penyusunan naskah ini dilakukan melalui konsultasi dengan ahli pendidikan anak, pegiat disabilitas, dan praktisi literasi budaya untuk memastikan bahwa konten yang dihasilkan tidak hanya menarik secara naratif, tetapi juga sesuai dengan prinsip pendidikan inklusif dan aman bagi seluruh kelompok usia. Penggunaan digital storytelling yang dirancang secara inklusif juga mendukung partisipasi kelompok penyandang disabilitas dalam proses produksi dan konsumsi pengetahuan budaya, sehingga memperluas akses dan representasi dalam pembelajaran (Sikapa et al., 2024; Hadi et al., 2025).

### **Produksi Media Digital**

Tahap produksi media digital dilakukan dengan menerjemahkan naskah cerita ke dalam berbagai bentuk konten visual dan interaktif berupa video cerita pendek dalam bentuk animasi 3D. Proses ini dimulai dari penyusunan narasi cerita yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak dan prinsip inklusivitas. Selanjutnya, tim merancang detail karakter utama termasuk karakter gadis kecil bernama Nara Putri, mulai dari gaya visual, ekspresi, warna, hingga atribut khas yang mendukung penyampaian cerita. Untuk kebutuhan animasi, pembuatan story structure dan parameter visual disusun dalam format JSON dengan bantuan LARAS, yang kemudian digunakan sebagai prompt teknis untuk mengarahkan desain animasi. JSON tersebut disalin dan diterapkan ke dalam fitur Canva AI agar platform dapat menghasilkan gerak animasi 3D, latar visual, dan transisi otomatis yang sesuai dengan alur cerita. Penambahan subtitle dan penyajian visual bergerak dalam media digital berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konten, terutama bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus dan gaya belajar yang beragam (Tarchi et al., 2020). Selain animasi, bentuk media digital lain seperti e-book dan konten web/mobile tetap dikembangkan dengan mengacu pada prinsip Universal Design for Learning (UDL), sehingga seluruh produk digital termasuk animasi yang dapat diakses oleh anak-anak dengan berbagai kondisi, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil pengabdian ini diperoleh melalui serangkaian proses pengumpulan dan analisis data melalui wawancara masyarakat setempat dan berdasarkan hasil transkrip sebagaimana berikut.

### **1. Kondisi Fisik Makam dan Jejak Sejarah Budaya**



**Gambar 1.** Wawancara dengan Narasumber (Juru Kunci Makam)

Kompleks Makam Ki Ageng Gribig memiliki luas sekitar 4.800–5.000 meter persegi dan menampilkan ciri khas penempatan makam kuno yang umumnya berada di sekitar aliran sungai. Dalam penelusuran lapangan, area barat–utara menjadi fokus utama karena ditemukan sejumlah nisan tua dengan simbol-simbol era Hindu, khususnya relief Surya yang menandai pengaruh Majapahit. Keberadaan simbol Surya Sengkala menunjukkan bahwa wilayah ini pernah berada dalam masa transisi penting antara budaya Hindu Majapahit dan masuknya Islam pada periode selanjutnya.

Material nisan yang ditemukan beragam, meliputi andesit putih dan andesit kapur, yang menunjukkan tingkat stratifikasi zaman dan adaptasi budaya yang terjadi di wilayah tersebut. Gaya dan bentuk nisan memiliki kemiripan dengan nisan tokoh-tokoh berpengaruh seperti Sunan Ngudung dan Di Pati Telung, memperkuat dugaan bahwa wilayah ini pernah menjadi pusat penting dalam jaringan penyebaran Islam. Simbol-simbol unik, termasuk relief patung kecil serta motif matahari, juga memberikan gambaran mengenai bagaimana masyarakat lokal menggabungkan unsur Majapahit dengan nilai-nilai Islam dalam bentuk fisik nisan.

Selain identifikasi visual, diskusi lapangan dengan narasumber yang dapat dilihat di gambar 1 juga menyoroti perdebatan mengenai orientasi makam, apakah berada pada titik barat laut atau barat daya, yang menunjukkan pentingnya presisi dalam interpretasi lokasi bersejarah. Penelusuran artefaktual di area sekitar makam juga menemukan nama-nama tokoh lokal seperti Pak Kyai Bunyai Gurung Agung dan figur-figur lain yang secara turun-temurun dikaitkan dengan sejarah Gribig. Hal ini menunjukkan bahwa makam bukan hanya ruang pemakaman, tetapi juga situs budaya dengan memori kolektif yang terpelihara secara turun-temurun.

### **2. Identitas Tokoh, Genealogi, dan Dinamika Sejarah Islam di Gribig**

Pembahasan mengenai identitas Ki Ageng Gribig ternyata memiliki banyak versi dan sangat terkait dengan tokoh-tokoh penyebar Islam dari wilayah utara. Sebagian narasumber mengaitkannya dengan sosok Syekh Maulana Maghribi, meskipun tidak ada kepastian historis yang mutlak. Wilayah utara Jawa, khususnya Giri, memiliki pengaruh besar pada masa itu dan sering disebut sebagai “Vatikan of Islam” karena perannya dalam membentuk jaringan politik dan dakwah. Banyak peninggalan nisan di Gribig menunjukkan kemiripan dengan gaya dari jalur utara tersebut.

Penelusuran genealogis juga mengungkap keterhubungan dengan tokoh-tokoh penting seperti keluarga Notoningrat, Haryo Canji Malang, Raden Arya Jaran Panoleh, hingga garis keturunan yang berujung pada tokoh besar seperti Sunan Drajat, putra Sunan Ampel. Kompleksitas silsilah ini menunjukkan bahwa wilayah Gribig memiliki keterkaitan dengan elite politik dan religius di era Demak, Pajang, hingga Mataram. Selain itu, pembahasan mengenai tokoh Untung Suropati menjadi bagian penting dalam memahami dinamika sejarah kawasan ini,

terutama mengenai pertempuran besar, kematiannya, dan upaya penyembunyian makamnya karena tekanan kolonial. Riwayat tentang duel melawan Kapten Van Weber, luka akibat peluru emas, serta pencarian makam oleh pihak kolonial menjadi bagian dari narasi sejarah yang memperkaya pemahaman tentang konteks perlawanan pada masa tersebut.

Kisah ulama dari Bagelen yang datang membawa ajaran Islam dan menetap di wilayah yang dulu dikenal sebagai Gibik (kini Gribig) turut menunjukkan proses penyebaran Islam yang berlangsung secara kolektif. Rombongan ulama membawa 100–200 santri dan menyebarkan pengaruh Islam ke berbagai desa di Malang dan sekitarnya. Narasi ini memperlihatkan bagaimana Gribig menjadi salah satu titik penting dalam transformasi budaya dan religius di Jawa Timur.

3. Tradisi Lisan, Artefak Simbolik, dan Transformasi Budaya Lokal

Sejarah Ki Ageng Gribig tidak hanya direkam melalui nisan atau dokumen tertulis, tetapi juga melalui tradisi lisan yang diwariskan oleh tokoh-tokoh masyarakat. Informasi dari sesepuh seperti Pak Bas (kelahiran 1930), keluarga Notoningrat, dan komunitas Tresno Budoyo menjadi sumber penting dalam merekonstruksi masa lalu. Tradisi lisan ini memperkaya catatan sejarah formal karena mencakup kisah-kisah mengenai perubahan penamaan tokoh, interpretasi simbol, hingga pergeseran lokasi pemukiman dan area sakral.

Artefak budaya seperti relief Surya, lambang Majapahit dengan figur-figur kecil, serta simbol-simbol yang mengandung pesan filosofi juga menjadi penanda kuat bahwa wilayah Gribig merupakan ruang percampuran budaya Hindu, Majapahit, dan Islam. Simbol-simbol tersebut tidak hanya mewakili estetika, tetapi juga membawa nilai spiritual, identitas politik, dan refleksi sosial masyarakat pada waktu itu. Dalam banyak kasus, penafsiran simbol menghasilkan nama-nama seperti "Suryo Sungkoro" atau "Suryo Majapahit," sebuah praktik yang menunjukkan betapa eratnya hubungan masyarakat dengan jejak visual peninggalan leluhur.

Transformasi lingkungan juga menjadi faktor penting. Perubahan tanah, kondisi ekologis, hingga munculnya pasir di area tertentu menjadi petunjuk bahwa kawasan ini mengalami perkembangan bentang alam dari masa ke masa. Kondisi geografis ini turut mempengaruhi pemilihan lokasi pemakaman, penyebaran pemukiman, serta jalur perjalanan tokoh-tokoh sejarah, termasuk pelarian tokoh seperti Kanjeng Susropati dan Pak Karno menuju Selectar.

4. Peran Komunitas Lokal dan Upaya Pelestarian Sejarah

Komunitas lokal berperan krusial dalam menjaga kesinambungan sejarah Ki Ageng Gribig. Keterlibatan masyarakat seperti Tresno Budoyo, keluarga Notoningrat, serta para sesepuh desa tidak hanya sebatas memberikan informasi, tetapi juga menyediakan akses terhadap dokumen keluarga, arsip sejarah, dan naskah tulisan tangan yang menjadi sumber primer penting. Mereka juga berperan dalam memvalidasi temuan lapangan, mengarahkan lokasi-lokasi penting, dan menjaga situs-situs sejarah agar tetap terpelihara. Selain itu, digitalisasi tradisi lisan melalui platform daring juga berperan sebagai bentuk etnografi virtual yang memungkinkan pelestarian memori kolektif masyarakat lintas generasi (Underberg, 2006; Johan et al., 2019).

Dalam proses ini tampak bahwa pelestarian sejarah Gribig bukan sekadar upaya akademis, melainkan bagian dari identitas kolektif masyarakat. Antusiasme warga untuk terlibat, kesediaan memberikan informasi lintas generasi, serta keterbukaan terhadap dokumentasi menunjukkan adanya kesadaran budaya yang kuat. Keberlanjutan informasi sejarah Gribig sangat bergantung pada peran aktif komunitas karena banyak pengetahuan disimpan dalam memori lisan yang apabila tidak terdokumentasi akan berpotensi hilang.

5. Pengembangan Media Digital



**Gambar 2.** Visualisasi Karakter

Sebagai salah satu luaran utama, program ini menghasilkan media digital berupa video animasi 3D yang dibuat melalui platform Canva dengan dukungan sistem LARAS. Pengembangan media digital sebagai strategi pelestarian budaya terbukti efektif untuk menarik generasi muda karena mampu menggabungkan unsur visual, narasi, dan teknologi secara terpadu (Aisyah, 2020; Syafrudin, 2019). Proses produksi dimulai dari penyusunan alur cerita Ki Ageng Gribig, pembuatan storyboard, hingga integrasi animasi 3D di Canva. Visualisasi awal media dapat dilihat pada Gambar 2.

Animasi menampilkan karakter gadis kecil bernama "Nara Putri" sebagai narator yang memperkenalkan asal-usul Ki Ageng Gribig kepada audiens anak-anak. Pemilihan karakter anak sebagai pencerita sejalan dengan prinsip media ramah anak dan inklusif dalam literasi budaya (Soetomo, 2018). Video berdurasi 2 menit 36 detik ini memuat penjelasan mengenai latar sejarah Ki Ageng Gribig, perannya dalam penyebaran Islam, serta keterkaitannya dengan wilayah Gribig. Animasi juga dilengkapi dengan subtitle untuk memastikan aksesibilitas bagi siswa berkebutuhan khusus, sebagaimana dianjurkan dalam pendekatan Universal Design for Learning (Mulyani, 2021).

6. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi media dilakukan secara mandiri menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari instrumen penelitian sebelumnya (Degeng et al., 2019). Penilaian difokuskan pada kelayakan media, kejelasan konten, dan efektivitas penggunaan dalam pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media sudah layak digunakan, meskipun beberapa aspek, seperti alur materi dan konsistensi visual yang masih membutuhkan penyempurnaan. Sebagai tindak lanjut, dilakukan perbaikan teknis dan penyesuaian konten agar media lebih optimal, inklusif, dan sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Berikut disajikan hasil penilaian terhadap aspek media yang ditampilkan pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Media Expert Validation's Result

| Aspect           | Indicators  | Yes/No | Comment/Suggestion  |
|------------------|---|--------|---|
| <b>Form</b>      | 1. Credits on the CD/DVD's cover                                  | Yes    | Hanya berupa video yang bisa diakses melalui aplikasi atau web seperti Gdrive dan Youtube |
|                  | 2. CD/DVD' Hard Case  | No     |   |
| <b>Sound</b>     | 1. Clear voices   | Yes    | Suara latar belakangnya ada yang bertabrakan tapi tidak begitu mengganggu                 |
|                  | 2. Clear articulation   | Yes    |   |
|                  | 3. Movie uses informative dialogue (movie over)                   | Yes    |   |
|                  | 4. Movie uses general terms and instructional                     | Yes    |   |
|                  | 5. The words/vocabulary used is on the same level of the learners | Yes    |   |
|                  | 6. Communicative language   | Yes    |   |
| <b>Music</b>     | 1. Instrumental (background)                                      | Yes    |   |
|                  | 2. Low volume (background)  | Yes    |   |
|                  | 3. Contextual music/background                                    | No     |   |
|                  | 4. Music credits  | No     |   |
| <b>Narration</b> | 1. Narration is compatible with                                   | Yes    | Narasi disampaikan dengan bahasa  |

|                |   |     |  |
|----------------|---|-----|--|
|                | learning objectives                                 |     | Indonesia jadi tidak banyak penggunaan tata bahasa yang perlu diperhatikan           |
|                | 2. Narration elaborates present tenses              | No  |  |
|                | 3. Clear intonation                                 | Yes |  |
|                | 4. Compatible plot                                  | Yes |  |
| <b>Editing</b> | 1. 5-20 minutes length                              | No  | - Video berdurasi kurang dari 5 menit<br>- Karakter tidak konsisten setiap adegannya |
|                | 2. Text for abstract subject                        | Yes |  |
|                | 3. Entertaining, attractive, educating, stimulating | Yes |  |

Berdasarkan hasil penilaian yang tersaji pada Tabel 1, beberapa catatan muncul terkait kualitas teknis dan tampilan media. Pada bagian form, produk dinilai sudah mencantumkan kredit, namun tidak memiliki CD/DVD hard case karena formatnya berupa video digital yang diakses melalui aplikasi atau platform penyimpanan. Pada aspek sound, suara narator sudah cukup jelas dengan artikulasi yang baik, meskipun ada bagian tertentu di mana suara latar sedikit bertabrakan. Musik latar dinilai sesuai dari segi jenis dan volume, tetapi belum sepenuhnya kontekstual dan belum dilengkapi music credits. Dalam aspek narration, penggunaan bahasa Indonesia sudah tepat dan mudah dipahami, dengan narasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hanya saja, penggunaan present tense belum terlihat secara eksplisit. Intonasi narator jelas dan alur cerita mudah diikuti. Pada aspek editing, terlihat pada Tabel 1 bahwa durasi video berada di bawah 5 menit dan konsistensi karakter antar adegan masih perlu diperkuat. Meskipun demikian, secara keseluruhan, video sangat menarik, menghibur, mendidik, dan mampu menstimulasi minat belajar. Selanjutnya, hasil penilaian terhadap aspek konten dapat dilihat pada **Tabel 2**.

**Tabel 2.** Content Expert Validation's Result

| <b>Aspect</b>   | <b>Indicators</b>  | <b>Yes/ No</b> | <b>Comment/ Suggestion</b>                         |
|-----------------|--|----------------|--|
| <b>Material</b> | 1. Equivalent with learning outcomes                       | Yes            | Penyampaian tidak melihat tingkat kesulitan materi |
|                 | 2. Material is explained in sequence                       | Yes            |  |
|                 | 3. Material is delivered from easy to hard level           | No             |  |
|                 | 4. Material is presented appropriately and comprehensively | Yes            |  |
|                 | 5. Material considers the learner needs                    | Yes            |  |
|                 | 6. References of information/material                      | Yes            |  |

Hasil evaluasi pada Tabel 2 menunjukkan bahwa materi dalam media ini telah sesuai dengan capaian pembelajaran, disusun secara logis, serta didukung oleh referensi yang akurat dan relevan. Penyajian konten melalui animasi interaktif dinilai tepat bagi kebutuhan peserta didik, sejalan dengan temuan penelitian oleh Juita et al. (2025) dan Setiartin et al. (2024) yang menunjukkan bahwa animasi interaktif sebagai media pembelajaran digital efektif dapat menanamkan nilai budaya lokal secara menarik dan bermakna. Meski demikian, terdapat catatan bahwa urutan materi belum sepenuhnya disusun dari tingkat kesulitan sederhana ke kompleks. Oleh karena itu, penyesuaian ulang berdasarkan tingkat kompleksitas sangat disarankan agar alur pembelajaran menjadi lebih sistematis



Video animasi 3D yang dikembangkan dalam program ini juga telah dipublikasikan secara daring sehingga dapat diakses oleh masyarakat luas.

Media tersebut tersedia di platform YouTube dan dapat ditonton melalui tautan berikut: <https://youtu.be/tCH0OC-PQac?si=ArYhIMgp2x0IJWcN>. Kehadiran video ini di YouTube memungkinkan penyebaran cerita Ki Ageng Gribig secara lebih luas, mudah diakses kapan saja, serta mendukung upaya pelestarian budaya lokal berbasis digital.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengembangan media digital cerita rakyat Ki Ageng Gribig menunjukkan bahwa digitalisasi budaya lokal dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat literasi budaya, pelestarian sejarah, dan pembelajaran yang inklusif bagi generasi muda. Melalui tahapan observasi, penyusunan konten inklusif, produksi media, hingga evaluasi, program ini mampu menghasilkan berbagai produk digital yang salah satunya seperti cerita pendek dalam bentuk animasi 3D yang ramah anak dan mudah diakses. Dengan mengintegrasikan digital storytelling, prinsip inklusivitas, dan pelestarian budaya lokal, media digital cerita rakyat berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang adaptif, berkelanjutan, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital (Orphanidou et al., 2024; Sikapa et al., 2024).

Pelibatan masyarakat lokal, pemerhati budaya, serta akademisi turut memastikan bahwa konten yang dihasilkan tetap autentik, relevan, serta mencerminkan nilai budaya yang dijaga oleh komunitas. Selain itu, penggunaan prinsip Universal Design for Learning (UDL) memungkinkan media yang dikembangkan dapat diakses oleh peserta didik dengan berbagai kebutuhan, termasuk penyandang disabilitas. Hasil penilaian menunjukkan media layak digunakan dengan beberapa penyempurnaan teknis pada visual dan alur materi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada penguatan identitas budaya, pemberdayaan komunitas, serta mendukung tujuan pendidikan berkelanjutan. Pengabdian selanjutnya direkomendasikan untuk mengimplementasikan produk media digital ini secara langsung di masyarakat sehingga dampaknya dapat diamati secara lebih komprehensif dan berkelanjutan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Budaya serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Brawijaya yang telah memberi dukungan financial berupa pembiayaan terhadap pelaksanaan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pelestarian cerita rakyat Indonesia. *Jurnal Kebudayaan*, 5(2), 42–56.
- Asmara, A., Ahmad, N., & Situmorang, R. (2023). Fostering digital literacy awareness in support of SDGs 2030 among elementary school students. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 11(2), 144–156.
- Bukit, I. D., Simorangkir, A., & Pratama, S. (2023). Cultural heritage for sustainable education amidst digitalisation. *Sustainability*, 16(4), 1540.
- Degeng, P., Unsiyah, F., Kusumawardani, I., & Isnaini, M. (2019). Development of Short Movie as Instructional Media to Teach Present Tenses. *ICEL 2019: First International Conference on Advances in Education*. <https://doi.org/10.4108/eai.23-3-2019.2284946>
- Hadi, W., Tansliova, L., Hutagalung, T., & S, K. S. (2025). Augmented Reality as an Innovative tool for Digitizing North Sumatran Folklore: Enhancing educational tourism media literacy for children with Special needs in Indonesia. *Theory and Practice in Language Studies*, 15(6), 2009–2020. <https://doi.org/10.17507/tpls.1506.29>
- Johan, R. C., Rullyana, G., Ardiansah, Hanoum, N., Fathoni, T., & Wulandari, Y. (2019). Cultural Literacy: Getting to Know Digital-Based Folklore. 2019 5th International Conference on Education and Technology (ICET), 66–71. <https://doi.org/10.1109/icet48172.2019.8987204>
- Juita, H. R., Widiyanto, S., Apriyanti, N. Y. A., Megayanti, W., Ati, A. P., & Sumadyo, B. (2025). Literature learning to instill local culture using digital flipbooks for elementary school students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 6(2), 420–426. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v6i2.1583>

- Madi, V. A., & Zalmi, F. N. H. (2025). Digital Storytelling Sebagai Metode Capture Pengetahuan Adat Minang: Peluang Dan Tantangan Di Era 5.0. *Jurnal Al- Ma Arif Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Islam*, 5(1), 87–102. <https://doi.org/10.37108/almaarif.v5i1.2317>
- Mulyani, A. (2021). Pengabdian masyarakat dalam pelestarian cerita rakyat dengan pendekatan digital. *Prosiding Seminar Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 109–117.
- Muliyah, P. (2021). Pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan: peluang literasi digital dalam SDGs 2030. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 12–22.
- Nurdin, A. (2017). Peran media sosial dalam meningkatkan literasi budaya pada generasi muda. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 9(3), 88–97.
- Orphanidou, Y., Efthymiou, L., & Panayiotou, G. (2024). Cultural heritage for sustainable education amidst digitalisation. *Sustainability*, 16(4), 1540. <https://doi.org/10.3390/su16041540>
- Sastrawan, I. G. (2024). Digital cultural preservation and sustainable development values in Indonesian education. *Journal of Cultural and Heritage Studies*, 5(1), 33–49.
- Setiartin, T., Hidayat, E. W., Mustofa, R. F., & Putra, A. W. (2024). Transformasi Cerita Rakyat ke Multimedia Interaktif: Inovasi Digital sebagai Bahan Ajar. *Diksa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 93–105. <https://doi.org/10.33369/diksa.v10i2.37344>
- Sikapa, L. L., Dialo, H., Ndi, V. N., Neindefoh, L. S., Nkemchap, C. D., & Cockburn, L. (2024). Digital storytelling to promote disability-inclusive research in Africa. *African Journal of Disability*, 13, 1495. <https://doi.org/10.4102/ajod.v13i0.1495>
- Soetomo, D. (2018). Literasi budaya dalam konteks globalisasi dan digitalisasi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, 7(1), 101–115.
- Suhendro, A., & Subroto, T. Y. W. (2023). Ruang Budaya dalam Tradisi Sebaran APEM ya Qowiyyu Desa Jatinom, Klaten. *Arsitekta Jurnal Arsitektur Dan Kota Berkelanjutan*, 5(01), 31–43. <https://doi.org/10.47970/arsitekta.v5i01.392>
- Syafrudin, M. (2019). Digitalisasi cerita rakyat sebagai upaya pelestarian budaya lisan. *Jurnal Pengembangan Budaya*, 4(2), 23–34.
- Tarchi, C., Zaccoletti, S., & Mason, L. (2020). Learning from text, video, or subtitles: A comparative analysis. *Computers & Education*, 160, 104034. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104034>
- Underberg, N. M. (2006). Virtual and Reciprocal ethnography on the Internet: The East MIMS Oral History Project website. *Journal of American Folklore*, 119(473), 301–311. <https://doi.org/10.2307/4137639>