
MEMBANGUN PEMAHAMAN LINTAS BUDAYA MELALUI FOLKLOR DIGITAL ANIMASI 'MALIN KUNDANG'

Dodi Mulyadi¹, Testiana Deni Wijayatiningsih², Siti Aimah³, Riana Eka
Budiastuti⁴, Muhimatul Ifadah⁵, Heri Dwi Santoso^{6*}, Eny Winaryati⁷

Universitas Muhammadiyah Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

dodi@unimus.ac.id, testiana@unimus.ac.id, siti.aimah@unimus.ac.id,
riana@unimus.ac.id, muhimatul@unimus.ac.id, heridwi.santoso@unimus.ac.id,
enywinaryati@unimus.ac.id

Abstrak

Studi ini menganalisis efektivitas digital *storytelling* berbasis folklor "Malin Kundang" dalam meningkatkan pemahaman nilai moral, kemampuan komunikasi dwibahasa, serta keterampilan digital siswa sekolah dasar di SK Senawang, Seremban, Malaysia. Program dirancang menggunakan pendekatan *Participatory Action-Based Learning* dan kerangka *Experiential Learning* yang menekankan pengalaman langsung, refleksi, dan produksi konten digital. Sebanyak 100 siswa berusia 10-12 tahun mengikuti pemutaran animasi, diskusi bilingual (Bahasa Melayu-Bahasa Inggris), *workshop* kreatif, serta aktivitas *retelling* dan refleksi moral. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi visual, karya siswa, dan wawancara guru, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui triangulasi sumber. Hasil menunjukkan bahwa digital *storytelling* efektif memperjelas pemahaman nilai moral melalui visualisasi konflik dan konsekuensi, meningkatkan keberanian siswa menggunakan bahasa Inggris melalui konteks cerita yang familier, serta mengembangkan kreativitas dan literasi digital melalui kegiatan menggambar, membuat animasi, dan *voice-over*. Program ini juga memperkuat kapasitas pedagogis guru dan kerja sama institusional sebagai model pendidikan berbasis budaya dan teknologi yang relevan di kawasan Asia Tenggara.

Kata kunci: digital storytelling, pengabdian internasional, literasi budaya, Malin Kundang, pendidikan dasar.

Abstrak

This study analyzes the effectiveness of digital *storytelling* based on the folklore "Malin Kundang" in improving the understanding of moral values, bilingual communication skills, and digital skills of elementary school students in SK Senawang, Seremban, Malaysia. The program was designed using a *Participatory Action-Based Learning* approach and an *Experiential Learning* framework that emphasizes hands-on experience, reflection, and digital content production. A total of 100 students aged 10-12 participated in animation screenings, bilingual discussions (Malay-English), creative workshops, and moral *retelling* and reflection activities. Data were collected through observation, visual documentation, student work, and teacher interviews, then analyzed descriptively and qualitatively through source triangulation. The results indicate that digital *storytelling* effectively clarified understanding of moral values through visualization of conflict and consequences, increased students' confidence in using English through familiar story contexts, and developed creativity and digital literacy through drawing, animation, and *voice-over*.

over activities. The program also strengthened teachers' pedagogical capacity and institutional collaboration as a model for culture- and technology-based education relevant to the Southeast Asian region.

Keywords: digital storytelling, international community service, cultural literacy, Malin Kundang, elementary education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan fundamental dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara peserta didik memperoleh, mengolah, dan membagikan informasi. Lingkungan pembelajaran pada abad ke-21 tidak lagi berpusat pada guru atau media cetak semata, tetapi telah berpindah menuju ekosistem digital yang lebih terbuka, kolaboratif, dan interaktif. Media digital kini berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan naratif secara simultan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Dalam konteks literasi budaya dan pembelajaran lintas bahasa, digital storytelling menjadi salah satu inovasi yang semakin banyak digunakan karena kemampuannya dalam menyajikan narasi budaya secara lebih menarik, dinamis, dan mudah diakses (Hidayat & Febriyanti, 2024; Puspitasari et al., 2025). Temuan Ahada et al. (2024) turut menegaskan bahwa digital storytelling mendapatkan respons positif dari siswa karena meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Digital storytelling tidak hanya memfasilitasi penyampaian informasi, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan, menafsirkan nilai budaya, dan memaknai pengalaman melalui ruang naratif yang imersif. Pendekatan ini menekankan keterlibatan emosional dan kreatif, sehingga siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga membangun empati, kesadaran moral, dan apresiasi terhadap keberagaman budaya (Jiang, 2017; Puspitasari et al., 2025; Zuraini et al., 2024). Penelitian Fathimah et al. 2025 menunjukkan bahwa integrasi digital storytelling dalam pembelajaran efektif meningkatkan kemampuan berbicara dan kepercayaan diri siswa melalui aktivitas berbasis cerita yang autentik dan komunikatif. Hal ini relevan dalam konteks pendidikan global, terutama dalam pembentukan generasi muda yang sensitif terhadap nilai-nilai kemanusiaan, toleransi, serta penghormatan terhadap perbedaan (Zuraini et al., 2024).

Sebagai bagian dari komitmen akademik untuk memajukan literasi budaya di kawasan Asia Tenggara, Universitas Muhammadiyah Semarang (Unimus) melalui Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora (FIPH) menginisiasi program pengabdian masyarakat internasional bekerja sama dengan Sekolah Kebangsaan (SK) Senawang, Seremban, Negeri Sembilan, Malaysia. Kegiatan yang mengusung tema "*Fostering Cross-Cultural Understanding Through Animated Digital Folklore 'Malin Kundang'*" ini dilaksanakan pada 26–29 Mei 2025 dan dirancang sebagai model pembelajaran lintas negara yang memadukan teknologi digital, pendidikan karakter, dan pemahaman budaya serumpun. Konsep ini selaras dengan gagasan bahwa digital storytelling dapat menjadi jembatan pembelajaran lintas budaya sekaligus media penguatan literasi di negara-negara berbahasa Inggris sebagai bahasa asing (Putra et al., 2024).

Pemilihan cerita rakyat “Malin Kundang” sebagai media pembelajaran tidak dilakukan secara kebetulan. Cerita ini merupakan salah satu folklor Nusantara yang sarat dengan pesan moral universal, terutama sikap patuh kepada orang tua, kerendahan hati, serta konsekuensi dari perilaku durhaka. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan pendidikan karakter yang menjadi prioritas di banyak sistem pendidikan Asia Tenggara. Di sisi lain, *Malin Kundang* juga memiliki resonansi budaya yang kuat karena cerita-cerita tentang anak durhaka atau manusia yang lupa diri setelah sukses banyak ditemukan dalam tradisi lisan masyarakat Melayu. Dengan demikian, penyampaian folklor ini kepada siswa Malaysia memiliki relevansi budaya yang tinggi dan dapat memperkuat identitas serumpun antara Indonesia dan Malaysia. Puspitasari et al. (2025) menegaskan bahwa pengemasan folklor dalam bentuk digital meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Pengemasan cerita dalam bentuk animasi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita membantu siswa memahami konflik secara lebih konkret, sementara paduan gambar, musik, dan narasi menghadirkan pengalaman multisensori yang memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif. Kajian Pedagogia (Puspitasari et al., 2025) menegaskan bahwa digital storytelling meningkatkan motivasi, pemahaman naratif, serta retensi nilai moral pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penggunaan narasi dwibahasa—Bahasa Inggris dan Bahasa Melayu—memperluas paparan linguistik siswa serta mendukung pendidikan interkultural di sekolah-sekolah ASEAN. Paparan ini penting karena membantu siswa belajar bahasa melalui konteks yang bermakna dan tidak terlepas dari lingkungan budaya mereka (Pitura & Berlinska-Kopeć, 2018).

Program pengabdian ini juga dirancang berdasarkan paradigma *service-learning*, yaitu pendekatan pendidikan yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan pelayanan masyarakat. Dalam *service-learning*, universitas tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada komunitas, tetapi juga menerima pembelajaran dari pengalaman lapangan sehingga terjadi pertukaran pengetahuan dua arah (Derreth et al., 2024). Model kolaborasi seperti ini diperkuat oleh Cooke et al. (2024), yang menunjukkan bahwa *service-learning* berbasis kemitraan universitas-komunitas dapat memperluas jejaring, mendorong keterlibatan sosial, serta menghasilkan dampak pendidikan yang signifikan. Selain itu, perspektif Kaliappen (2024) menekankan bahwa kegiatan *community-engaged learning* mampu meningkatkan *civic engagement*, tanggung jawab sosial, dan kemampuan reflektif mahasiswa sebagai bagian dari pengalaman internasional yang lebih luas. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak kepada sekolah mitra, tetapi juga memperkaya kompetensi internasional civitas akademika Unimus.

Program ini juga mengadopsi kerangka teori *Experiential Learning* yang dikembangkan oleh Kolb (2015), yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan implementasi. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga menonton animasi, berdiskusi, mengekspresikan pemahaman dalam bentuk gambar dan narasi ulang, serta merefleksikan pesan moral melalui bahasa mereka sendiri. Pendekatan

konstruktivistik ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman secara autentik berdasarkan pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung, sejalan dengan pandangan Ahada et al. (2024) mengenai pentingnya persepsi positif siswa dalam keberhasilan digital storytelling.

Selain aspek pedagogis dan kognitif, program ini juga memiliki landasan pada upaya pelestarian budaya di era digital. UNESCO menekankan pentingnya inovasi digital dalam menjaga warisan budaya takbenda (*intangible cultural heritage*), terutama di kalangan generasi muda yang semakin terpapar budaya global. Siliutina et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dapat memperluas akses, pelestarian, dan revitalisasi warisan budaya secara lebih efektif. Folklor yang dikemas dalam bentuk digital tidak hanya menjaga kelangsungan cerita tradisional, tetapi juga meningkatkan keterjangkauan dan daya tariknya. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada transformasi budaya lokal menjadi konten pendidikan yang relevan dalam konteks internasional.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini tidak hanya menyampaikan nilai budaya Indonesia kepada siswa Malaysia, tetapi juga menciptakan ruang dialog lintas budaya yang memperkuat identitas regional dan semangat persaudaraan ASEAN. Kolaborasi ini menjadi model implementasi pendidikan berbasis budaya dan teknologi yang dapat dikembangkan lebih luas di lingkungan pendidikan dasar di Asia Tenggara. Dengan memadukan kekuatan pedagogi digital, kearifan lokal, dan pembelajaran lintas budaya, kegiatan ini menunjukkan bagaimana pendidikan dapat menjadi sarana diplomasi budaya yang efektif sekaligus mempersiapkan generasi muda menghadapi dunia global yang semakin terhubung.

METODE

Setting Penelitian dan Peserta

Kegiatan pengabdian masyarakat internasional ini dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan (SK) Senawang, Seremban, Negeri Sembilan, Malaysia, sebuah sekolah dasar negeri dengan karakteristik siswa yang beragam dari segi sosial, budaya, dan kemampuan akademik. Keragaman ini menjadikan SK Senawang sebagai lingkungan yang tepat untuk implementasi program digital storytelling yang mengintegrasikan pembelajaran lintas budaya dan pendidikan karakter. Sebanyak 100 siswa berusia 10–12 tahun terlibat langsung dalam kegiatan ini, dan dari keseluruhan peserta tersebut, lima siswa dipilih sebagai informan untuk wawancara mendalam. Pemilihan informan dilakukan oleh guru berdasarkan tingkat keterlibatan, keberanian berkomunikasi, serta variasi kemampuan akademik sehingga representatif sebagai sampel respons siswa. Selain itu, dua guru kelas juga berperan sebagai informan untuk memberikan perspektif pedagogis terkait efektivitas media animasi dan respons siswa selama kegiatan berlangsung. Tim pelaksana Unimus terdiri atas dosen dan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora (FIPH) yang memiliki keahlian dalam digital storytelling, teknologi pendidikan, dan pedagogi budaya, sehingga memungkinkan pelaksanaan kegiatan berlangsung secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Desain Program

Desain kegiatan menggunakan pendekatan *participatory action-based learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif pembelajaran melalui pengalaman langsung, refleksi, dan produksi konten digital. Pendekatan ini diterapkan melalui tiga tahap yang saling berkaitan—persiapan, implementasi, dan refleksi—yang dirancang berdasarkan prinsip *experiential learning* Kolb (2015). Pada tahap persiapan, tim Unimus mengembangkan media utama berupa video animasi “Malin Kundang” hasil karya mahasiswa FIPH Unimus dengan menggunakan Canva, Animaker, dan CapCut. Proses pengembangan media mencakup adaptasi alur cerita, integrasi narasi dwibahasa dalam Bahasa Melayu dan Bahasa Inggris, serta penyusunan pertanyaan reflektif untuk memperkuat pembelajaran nilai moral. Sebelum digunakan, konten animasi divalidasi bersama guru SK Senawang untuk memastikan kesesuaiannya dengan kurikulum Malaysia dan konteks budaya setempat. Pada tahap implementasi, kegiatan dilaksanakan selama dua hari di SK Senawang, dimulai dengan sesi pemutaran animasi di ruang multimedia, diikuti diskusi bilingual yang mendorong keterlibatan siswa. Observasi dilakukan untuk mencatat antusiasme, respons spontan, kemampuan memahami pesan moral, serta keberanian siswa menggunakan bahasa Inggris. Selanjutnya, dilakukan *workshop* terpisah bagi guru dan siswa. Guru mengikuti pelatihan pembuatan digital storytelling, sementara siswa mengikuti aktivitas menggambar adegan, membuat klip animasi sederhana, dan latihan *voice-over*. Semua kegiatan direkam dan diamati untuk melihat perkembangan kreativitas dan keterampilan digital siswa. Sesi ini dilanjutkan dengan kegiatan berbagi budaya, di mana siswa Malaysia memperkenalkan cerita rakyat lokal dan mendiskusikannya bersama tim Unimus secara bilingual. Tahap refleksi kemudian dilakukan melalui kegiatan *retelling*, penulisan refleksi moral, dan pembuatan karya visual untuk melihat kedalaman pemahaman siswa. Guru juga memberikan evaluasi tentang perubahan respons dan kemampuan siswa selama kegiatan sebagai bagian dari triangulasi data.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga instrumen utama, yaitu observasi, wawancara guru, dan wawancara lima siswa. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama pemutaran animasi, diskusi bilingual, dan kegiatan *workshop*. Catatan observasi mencakup tingkat perhatian, ekspresi emosional, komentar spontan, kemampuan berinteraksi, kreativitas, serta kerja sama kelompok. Observasi dilakukan oleh dua anggota tim Unimus menggunakan format catatan lapangan deskriptif. Instrumen kedua adalah wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas yang bertujuan memperoleh perspektif profesional tentang efektivitas animasi digital sebagai media nilai moral, kemampuan siswa dalam diskusi bilingual, serta kesesuaian program dengan kebutuhan sekolah. Wawancara berlangsung 10-15 menit dan direkam dengan persetujuan informan. Instrumen ketiga adalah wawancara mendalam dengan lima siswa yang dipilih. Wawancara dilakukan dalam Bahasa Melayu bercampur Inggris untuk menggali pemahaman mereka tentang jalan cerita, nilai moral yang diperoleh, bagian yang paling berkesan, keberanian menggunakan bahasa Inggris, serta pengalaman mengikuti *workshop* animasi. Respons siswa dicatat secara lengkap dan dibandingkan dengan hasil observasi.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, seluruh temuan dari observasi, wawancara guru, dan wawancara siswa diseleksi dan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti peningkatan pemahaman nilai moral, kemampuan komunikasi dwibahasa, kreativitas dan keterampilan digital, serta dampak kegiatan terhadap guru. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun narasi temuan secara sistematis berdasarkan hasil triangulasi antar-instrumen. Selanjutnya, pada tahap penarikan kesimpulan, pola dan hubungan antar-temuan dianalisis untuk menentukan perubahan perilaku siswa, efektivitas media digital, serta kontribusi program terhadap pembelajaran lintas budaya.

Validitas Data

Validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan temuan observasi dengan hasil wawancara guru dan wawancara siswa untuk memastikan konsistensi informasi. Triangulasi metode dilakukan dengan mengombinasikan observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan, termasuk hasil karya siswa dan rekaman audiovisual. Selain itu, hasil interpretasi awal dikonfirmasi kembali kepada guru melalui *member checking* untuk memastikan bahwa analisis benar-benar mencerminkan kondisi dan respons siswa di lapangan. Dengan pendekatan ini, keabsahan temuan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



Gambar 1 Video Pembelajaran Animasi Malin Kundang Berbasis Bahasa Inggris



Gambar 2 Kegiatan *Workshop*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Nilai Moral

Berdasarkan observasi selama kegiatan, tampak bahwa video animasi Malin Kundang memunculkan respons emosional yang kuat dari siswa. Siswa terlihat fokus, menunjukkan ekspresi terkejut pada bagian konflik, dan beberapa menyampaikan komentar spontan seperti, "Kasihannya ibunya," atau "Malin itu sombong." Hasil wawancara dengan lima siswa menunjukkan bahwa mereka mampu menyebutkan nilai moral utama seperti hormat kepada orang tua, tidak sombong, dan pentingnya meminta maaf ketika salah. Dua siswa bahkan mengaitkan pesan cerita dengan pengalaman pribadi, misalnya ketika mereka diminta membantu pekerjaan rumah atau saat dimarahi karena lalai. Guru yang diwawancarai menegaskan bahwa penyampaian dalam bentuk animasi membuat pesan moral "lebih mudah masuk," terutama karena visualisasi perubahan Malin menjadi batu memberi contoh sebab-akibat yang konkret. Temuan lapangan ini konsisten dengan Ahada et al. (2024), yang menjelaskan bahwa digital storytelling meningkatkan keterlibatan emosional dan memperkuat pemahaman nilai karena menyatukan unsur visual, audio, dan narasi. Integrasi refleksi moral di akhir sesi diskusi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka, sesuai dengan model pendidikan karakter reflektif (Lickona, 1996). Dengan demikian, berdasarkan observasi dan wawancara, animasi Malin Kundang efektif meningkatkan pemahaman moral secara nyata pada siswa.

Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dwibahasa

Instrumen observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa pada awalnya masih malu menggunakan bahasa Inggris. Namun setelah menonton animasi dan mengikuti penjelasan dalam Bahasa Melayu, kepercayaan diri mereka meningkat. Dalam sesi tanya jawab, tiga dari lima siswa wawancara berani mencoba menjawab dalam bahasa Inggris, misalnya: "*The mother is sad,*" "*Malin is wrong,*" atau "*He should respect his mom.*" Guru menyampaikan bahwa siswa biasanya pasif saat berbahasa Inggris, tetapi adanya konteks visual membuat mereka lebih mudah memahami makna sehingga lebih berani berbicara. Temuan ini sesuai dengan konsep *translanguaging* yang memungkinkan siswa berpindah antarbahasa untuk membangun makna secara fleksibel, serta prinsip *comprehensible input* Krashen (1982) yang menekankan pentingnya konteks dalam pemerolehan bahasa. Bahkan, dua siswa membandingkan cerita Malin Kundang dengan kisah lokal Malaysia seperti Sang Kancil, menunjukkan integrasi literasi budaya melalui diskusi bilingual. Secara keseluruhan, observasi lapangan menunjukkan bahwa kegiatan ini memberi kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dwibahasa siswa secara bertahap.

Kreativitas dan Keterampilan Digital Siswa

Selama *workshop*, observasi menunjukkan bahwa siswa tampak antusias saat diminta menggambar ulang adegan cerita, memilih karakter, dan mencoba membuat efek suara sederhana. Dari wawancara, empat siswa menyatakan bahwa mereka "senang bisa buat suara ombak," "menggambar ibu Malin," atau "membuat ekspresi marah." Siswa terlihat mampu bekerja dalam kelompok kecil, membagi tugas, dan berkolaborasi menentukan hasil kerja. Guru menyampaikan bahwa

penggunaan platform seperti Canva dan CapCut memberi pengalaman baru karena sebagian besar siswa belum pernah membuat konten digital. Temuan ini mendukung Siliutina et al. (2024) yang menyatakan bahwa literasi digital dan budaya dapat diperkuat melalui aktivitas digital creative learning. Observasi juga menunjukkan perkembangan multimodal literacy, di mana siswa menggabungkan gambar, suara, dan narasi untuk memproduksi makna. Hal ini selaras dengan penelitian Ahada et al. (2024) yang menegaskan bahwa digital storytelling meningkatkan kreativitas dan motivasi ketika siswa berperan sebagai produsen konten, bukan hanya konsumen. Dengan demikian, berdasarkan observasi dan wawancara, kegiatan workshop terbukti meningkatkan kreativitas sekaligus keterampilan digital siswa.

Dampak terhadap Guru

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini memberi wawasan baru mengenai penggunaan animasi dan media digital untuk mengajarkan nilai moral dan literasi budaya. Guru menyatakan bahwa format animasi lebih efektif dibanding sekadar membaca teks karena siswa di jenjang sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap materi visual. Guru juga menyampaikan bahwa setelah melihat proses produksi animasi mahasiswa Unimus, mereka termotivasi mencoba membuat versi sederhana dari cerita rakyat Malaysia seperti Sang Kancil dan Buaya. Observasi selama sesi *workshop* guru menunjukkan bahwa mereka aktif bertanya tentang teknis pembuatan video, pemilihan audio, serta cara menyusun alur cerita. Hal ini mendukung temuan Derreth et al. (2024) bahwa program *service-learning* mampu meningkatkan kapasitas pendidik melalui praktik langsung. Guru juga menilai bahwa strategi diskusi bilingual efektif untuk memperkuat kemampuan bahasa Inggris siswa tanpa membuat mereka merasa terbebani. Dengan demikian, kegiatan ini berdampak langsung pada peningkatan pengetahuan pedagogis dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital.

Penguatan Kerja Sama Institusional

Observasi terhadap interaksi antar-institusi menunjukkan bahwa kegiatan ini memperkuat hubungan kerja sama antara Unimus dan SK Senawang. Guru dan pihak sekolah menyampaikan apresiasi terhadap kualitas video animasi serta pendekatan yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen FIPH Unimus. Dalam wawancara, guru menyatakan keinginan untuk melanjutkan kolaborasi, seperti proyek pembuatan animasi folklor Malaysia, pertukaran praktik pengajaran, dan kegiatan lanjutan terkait budaya Nusantara. Hal ini sesuai dengan konsep *university-community partnership* (Cooke et al., 2024) yang menekankan kemitraan setara berbasis kebutuhan bersama. Temuan lapangan juga mendukung pandangan Kaliappen (2024) bahwa *community-engaged learning* memperluas jejaring akademik dan diplomasi budaya. Karena siswa sangat antusias dan guru merasa kegiatan ini membantu pengajaran, pihak sekolah mengusulkan program pengabdian internasional tahunan. Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, kolaborasi ini telah memperkuat hubungan institusional dan membuka

peluang kerja sama jangka panjang, termasuk produksi konten digital dan riset internasional.

KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat internasional ini berhasil memadukan unsur budaya, teknologi, dan pendidikan untuk meningkatkan pemahaman lintas budaya antara siswa Indonesia dan Malaysia. Pemanfaatan animasi digital “Malin Kundang” terbukti efektif dalam menanamkan **nilai** moral, meningkatkan kreativitas, dan mendorong kemampuan komunikasi dwibahasa. Kegiatan ini sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal dalam bentuk digital serta memperkuat kerja sama pendidikan antarnegara di kawasan ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahada, I., Surya, S., Hermagustiana, I., & Wardani, I. (2024). Evaluating the Educational Impact of Digital Storytelling through Student Perceptions. *Borneo Educational Journal (Borju)*, 6(2), 228–244.
- Cooke, H., Campbell, T., Anagnostopoulos, D., & Arnold, C. (2024). Environmental Service Learning as University-Community Partnership: Using Actor-Network Theory to Examine a New Model of Engagement. *SAGE Open*, 14(3), 1–14. <https://doi.org/10.1177/21582440241262830>
- Derreth, R. T., Nelson, K. E., Nguyễn, C. H., Adams, A. W., & Levin, M. B. (2024). Community Partner Experiences in a Service-Learning Development Program. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 28(2), 101–118.
- Fathimah, N. M., Damayanti, I. L., & Dewi, F. (2025). Integrating digital storytelling into lesson plans to foster young learners’ speaking skills. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 25(1), 29–47. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v25i1.85704
- Hidayat, F., & Febriyanti, E. R. (2024). Digital Storytelling Research Trends in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 6(2), 288–301. <https://doi.org/10.30650/ajte.v6i2.3848>
- Jiang, W. (2017). A storytelling sound file CALL task used in a tertiary CFL classroom. *International Journal of Applied Linguistics (United Kingdom)*, 27(2), 542–554. <https://doi.org/10.1111/ijal.12161>
- Kaliappen, N. (2024). Applying Community-Engaged Service Learning to Enhance Students’ Knowledge, Civic Engagement, and Social Responsibility. *AIB Insights*, 25(1), 1–7. <https://doi.org/10.46697/001c.127176>
- Kolb, D. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development (2nd ed.)*. Pearson. (2nd ed.). Pearson.
- Pitura, J., & Berlinska-Kopeć, M. (2018). Learning English while exploring the national cultural heritage: Technology-assisted project-based language learning in an upper-secondary school. *Teaching English with Technology*, 18(1), 37–52.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Putra, W. O., Ulanda, D., & Meista, L. (2024). Using Digital Storytelling As A Tool To

- Enhance English Writing Skills Among School Students Can Be Highly Effective. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 4885–4890.
- Siliutina, I., Tytar, O., Barbash, M., Petrenko, N., & Yepyk, L. (2024). Cultural preservation and digital heritage: challenges and opportunities. *Revista Amazonia Investiga*, 14(75), 262–273.
<https://doi.org/10.34069/ai/2024.75.03.22>
- Zuraini, Z., Hayati, R., Meilinar, F., & Marzuki, M. (2024). The Effect of Digital Story Telling on Students' Reading Literacy to EFL Learning. *Ilomata International Journal of Social Science*, 5(4), 1261–1270.
<https://doi.org/10.61194/ijss.v5i4.1443>