



Penguatan keterampilan guru melalui *digital storytelling* dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan

Fika Megawati*, Sheila Agustina, Vidya Mandarani, Erennia Tasya Fadillah, Nurul Lailatul Qodriatil Fadlilah, Eka Maghfiroh, Muhammad Haydar Nasir

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

**email Koresponden Penulis: fikamegawati@umsida.ac.id*

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diajukan: 2025-04-15

Diterima: 2025-07-09

Diterbitkan: 2025-07-21



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2025 Penulis

ABSTRAK

Tuntutan terhadap guru untuk menguasai keterampilan digital mendorong perlunya pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui penguatan keterampilan guru dalam mengisi konten digital storytelling dan mengintegrasikannya di dalam kelas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling yang melibatkan peserta pelatihan sebanyak 16 guru di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng, Sidoarjo, Jawa Timur. Dalam pelaksanaan kegiatan, guru diberikan pelatihan mengenai konsep digital storytelling, teknik pembuatan media, serta implementasi dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga sesi, yaitu pemaparan materi selama satu hari, pelatihan dan pendampingan selama satu minggu serta monitoring dan evaluasi integrasi teknologi pada pembelajaran selama satu hari. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa para guru berhasil mengembangkan keterampilan dalam membuat media digital storytelling yang menarik dan efektif. Keterampilan yang diperoleh meliputi keterampilan teknis dalam menggunakan alat digital, keterampilan narasi untuk menyusun konten pembelajaran yang kreatif dan interaktif, serta keterampilan manajerial dalam mengelola penggunaan teknologi di kelas. Kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kapasitas guru serta mendukung pencapaian SDG nomor 4 mengenai pendidikan berkualitas di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: digital storytelling; guru; media; keterampilan

Cara mensitasi artikel:

Megawati, F., Agustina, S., Mandarani, V., Fadillah, E. T., Fadlilah, N. L. Q., Maghfiroh, E., & Nasir, M. H. (2025). Penguatan keterampilan guru melalui digital storytelling dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 6(3), 809–820. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v6i3.23450>

PENDAHULUAN

Dalam era digital, peran teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan banyak peluang untuk mengakses berbagai sumber daya yang lebih kaya, menarik, dan interaktif, yang tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pengajaran.



Guru memiliki akses ke berbagai alat dan platform digital yang memungkinkan mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak diterapkan adalah pembelajaran dengan media *digital storytelling*, yang memadukan elemen naratif dengan berbagai media digital, seperti teks, gambar, suara, dan video. Pendekatan ini tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga memperkaya proses belajar mengajar dengan menggabungkan konten yang relevan dan menyajikannya dalam bentuk yang kreatif dan mudah dipahami.

Digital storytelling telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan menciptakan materi ajar yang lebih personal dan kontekstual, metode ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengapresiasi pembelajaran yang mereka terima. Lebih dari sekadar alat untuk bercerita, *digital storytelling* juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, termasuk kemampuan berbicara, menulis, dan berpikir kritis. Teknik ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menciptakan cerita digital yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga meningkatkan kemampuan literasi mereka dalam dunia digital. Menurut Irawan et al., (2025), melalui pendekatan ini, siswa dapat mengasah keterampilan literasi digital mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Digital storytelling, yang menggabungkan elemen naratif dengan media digital, telah muncul sebagai pendekatan inovatif yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Ratih et al., 2024). Teknik ini memanfaatkan berbagai media, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *digital storytelling*, siswa dapat memperkenalkan konten baru dengan cara yang menyenangkan, mudah dipahami, dan relevan dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara lebih aktif dan kreatif. Selain itu, *digital storytelling* memainkan peran penting dalam memperkuat kemampuan literasi digital siswa, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka, yang sangat penting dalam era pendidikan modern yang semakin mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun manfaat dari *digital storytelling* sudah sangat jelas, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup untuk mengembangkan media bercerita digital secara mandiri, terutama dalam konteks pengajaran daring. Beberapa tantangan signifikan muncul ketika guru mencoba untuk mengimplementasikan teknik ini, seperti masalah teknis, keterbatasan akses teknologi, dan keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan alat digital yang ada (Janattaka & Santoso, 2022). Salah satu contoh adalah penggunaan Canva, yang meskipun populer dan mudah diakses, masih sering kali tidak dimanfaatkan secara optimal oleh sebagian besar guru. Banyak dari mereka yang kesulitan dalam mengintegrasikan alat ini ke dalam pembelajaran secara efektif, terutama dalam konteks pembuatan materi ajar yang bersifat multimedia dan interaktif. Masalah teknis, seperti koneksi

internet yang tidak stabil dan perangkat yang kurang memadai, juga menjadi penghambat utama dalam penerapan media digital ini. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan lanjutan yang dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan alat digital secara maksimal, sehingga *digital storytelling* dapat diterapkan dengan efektif.

MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng di Sidoarjo, Jawa Timur, dipilih sebagai fokus dalam program ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat (Abdimas). Sekolah ini telah menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran, namun berdasarkan informasi dari pemangku kepentingan dan sejumlah guru, masih terdapat keterbatasan dalam kompetensi teknologi, khususnya dalam hal penguasaan fitur-fitur lanjutan dari platform tersebut. Meskipun Canva dapat diakses oleh banyak guru, tidak semua dari mereka mampu memanfaatkan seluruh potensi alat tersebut untuk menciptakan materi pembelajaran yang optimal, terutama dalam konteks *digital storytelling*. Keterampilan literasi digital yang diperlukan untuk membuat konten multimedia yang efektif dan menarik, seperti presentasi interaktif dan video pembelajaran, belum dikuasai sepenuhnya oleh sebagian besar guru di sekolah ini. Hal ini menyebabkan mereka menghadapi kesulitan dalam menciptakan pengalaman belajar yang berbasis teknologi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, banyak guru di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng yang masih belum mengenal media *digital storytelling* dan mengintegrasikannya dalam rencana pembelajaran mereka secara konsisten. Penggunaan alat digital seperti Canva masih terbatas pada pembuatan materi dasar, dan belum banyak guru yang mampu mengintegrasikan elemen naratif dan media digital dengan cara yang dapat mendukung keterampilan komunikasi dan literasi siswa secara maksimal. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan yang difokuskan pada peningkatan keterampilan teknis, narasi, dan manajerial sangat diperlukan untuk membantu guru memanfaatkan fitur Canva sepenuhnya dan alat digital lainnya dalam proses pembelajaran. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng akan mampu menciptakan materi ajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan yang ada.

Pemilihan sekolah ini sebagai mitra juga didasarkan pada kebutuhan spesifik yang diidentifikasi melalui wawancara dengan pihak kepala sekolah. MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng menunjukkan komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi, namun menghadapi tantangan dalam meningkatkan kompetensi digital para pengajarnya. Oleh karena itu, program pelatihan ini akan memberikan pendampingan yang terstruktur serta pendekatan yang kontekstual, yang tidak hanya mengajarkan penggunaan alat digital tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan desain dan pembuatan konten multimedia. Program ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan tuntutan kurikulum modern, sekaligus mendukung pencapaian *Sustainable*

Development Goal 4 (SDG 4), yang mengedepankan pendidikan berkualitas yang inklusif, merata, dan berorientasi pada pembelajaran sepanjang hayat bagi semua.

Program Abdimas sebelumnya yang pernah dilakukan menunjukkan hasil peningkatan pengetahuan dasar guru terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Namun, program tersebut masih memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kekurangan utama adalah minimnya tindak lanjut pasca pelatihan, yang mengakibatkan belum adanya mekanisme yang sistematis untuk memastikan bahwa guru terus meningkatkan literasi digital mereka secara mandiri. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 72% peserta yang mampu mengimplementasikan teknologi digital yang telah diajarkan, yang berarti sebagian guru masih mengalami kendala dalam penerapan di kelas nyata (Pamungkas et al., 2023).

Selain itu, beberapa guru juga menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan media digital *storytelling* secara konsisten dalam rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar. Kendala lain yang ditemukan adalah kurangnya inklusivitas dalam media yang dibuat, yang belum sepenuhnya responsif terhadap kebutuhan siswa yang beragam. Keterbatasan waktu pendampingan dan tidak adanya sistem monitoring pasca pelatihan juga menjadi faktor penghambat. Kesenjangan ini menyoroti perlunya program lanjutan yang lebih terstruktur untuk mendukung pencapaian *SDG 4*, khususnya dalam aspek peningkatan kapasitas guru dalam menyusun media pembelajaran yang inklusif, berbasis teknologi, dan berorientasi pada kualitas pembelajaran jangka panjang.

Dari hasil analisis kebutuhan, dapat diketahui bahwa keterampilan guru terkait *digital storytelling* di sekolah mitra belum maksimal, sehingga diperlukan suatu strategi sebagai solusi untuk menjawab pertanyaan yang mendasari program pengabdian masyarakat ini, yaitu: Bagaimana upaya memperkuat keterampilan guru melalui *digital storytelling* untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan? Strategi yang menjadi fokus untuk solusi permasalahan mitra adalah aktifitas pengabdian kepada masyarakat (Abdimas) berupa pelatihan dan pendampingan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui *digital storytelling* sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa pada level sekolah dasar. Sebagai sarana pengembangan komunitas pembelajar di antara para guru, kegiatan ini memberikan kesempatan guru untuk saling berbagi ide, pengalaman, dan sumber daya secara kolaboratif sejalan dengan upaya pencapaian *Sustainable Development Goal 4* (SDG 4), yang bertujuan untuk menyediakan pendidikan berkualitas yang inklusif, merata, dan mendukung pembelajaran sepanjang hayat bagi semua.

Dengan demikian, tujuan program ini adalah sebagai upaya meningkatkan keterampilan guru melalui pelatihan dan pendampingan mendesain dan mengimplementasikan media *digital storytelling* dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga dapat menyenangkan bagi siswa, dan guru dapat memiliki karya media pembelajaran yang dibuat sendiri untuk mendukung materi ajar yang inovatif di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng, Sidoarjo.

METODE

Program Abdimas ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam *memanfaatkan digital storytelling* sebagai alat pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini diikuti oleh 16 guru di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng Sidoarjo dan dilakukan melalui tiga tahapan.

Pada tahap pertama, guru diberikan pemaparan mengenai *digital storytelling*, konsep dasar, serta manfaat penerapannya dalam pembelajaran. Tujuan dari tahapan pertama pelatihan ini adalah untuk memperkenalkan konsep kepada guru serta memberikan pemahaman dasar mengenai manfaat penerapannya dalam pembelajaran. Pemaparan ini juga mencakup prinsip-prinsip desain media digital yang akan digunakan untuk membuat materi ajar yang lebih menarik. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2025 dengan durasi waktu satu jam setengah untuk masing-masing materi. Aktifitas pertama ini dilakukan secara luring di aula sekolah dan dilakukan dengan pendekatan diskusi.

Materi yang disampaikan terbagi menjadi tiga tahapan. Pemaparan materi pertama adalah informasi dasar, dimana guru diperkenalkan bagaimana mengidentifikasi media *digital storytelling* yang memiliki karakteristik khusus dan berbeda dengan media lain. Selanjutnya, pengenalan fitur Canva serta cara penggunaan aplikasi untuk mendesain *digital storytelling*. Pada bagian ini, fasilitator yang mengarahkan pemahaman guru adalah Fika Megawati beserta Eka Maghfiroh.

Materi kedua berfokus pada perancangan skenario pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Para guru diberi informasi bagaimana cara menyusun struktur cerita digital yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip kelayakan untuk siswa level SD. Pada tahapan ini, Vidya Mandarani mengajak para peserta untuk berdiskusi terkait konten narasi yang akan dipakai dalam pembuatan *digital storytelling* berdasarkan salah satu topik materi yang diampu.

Materi ketiga meliputi integrasi teknologi dalam manajemen kelas guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif yang di bahas secara detail oleh Sheila Agustina, M.Pd. beserta Muhammad Haydar Nasir. Hal ini dilakukan sebagai upaya penguatan kepada para peserta untuk menerapkan prinsip pembelajaran mendalam yang diterapkan di kurikulum terkini, salah satunya adalah pembelajaran menyenangkan.

Setelah pemaparan materi dilakukan, guru kemudian diarahkan untuk merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Mereka diajarkan untuk menyusun struktur cerita digital yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru diminta untuk mengisi lembar kerangka cerita narasi, yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu cover, isi, penutup, dan diakhiri dengan Kesimpulan. Hal ini bertujuan agar setiap guru dapat menyusun cerita yang menarik dan mudah dipahami, serta relevan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Turut aktif mengarahkan para guru saat pengisian konten di lembaran yang disiapkan yaitu Erennia Tasya Fadillah, Nurul Lailatul Qodriatil Fadlilah.

Pada tahap berikutnya, guru dilatih dan didampingi untuk praktek mendesain dan menghasilkan karya mandiri media *digital storytelling* melalui aplikasi Canva. Sesi ini dilakukan dalam beberapa sesi, yaitu satu slide pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Februari 2025 setelah sesi paparan materi kemudian dilanjutkan pendampingan secara daring selama satu minggu untuk penyelesaian konten secara lengkap, hingga tanggal 15 Februari 2025. Konsultasi dilakukan dengan media komunikasi WA untuk konfirmasi dan konsultasi. Pendampingan ini mencakup beberapa langkah penting, seperti saat pemilihan gambar yang relevan dan menarik, penulisan narasi atau teks yang sesuai dengan topik pembelajaran, serta penggabungan elemen multimedia seperti gambar, teks, suara, dan video. Pada tahap ini, guru diharapkan dapat menguasai fitur-fitur Canva untuk membuat desain yang efektif dan mendukung tujuan pembelajaran mereka. Selanjutnya, guru diminta untuk mengumpulkan karya melalui platform Google Form berupa tautan link video.

Kegiatan diakhiri dengan sesi evaluasi, melalui observasi langsung, tugas proyek akhir, dan survei keterlibatan siswa. Aktivitas tersebut dilaksanakan pada tanggal 18 Februari 2025. Observasi langsung dilakukan oleh tim fasilitator dengan mengamati penerapan *digital storytelling* di kelas serta bagaimana teknik narasi digital diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Tugas mandiri atau proyek akhir diberikan kepada guru untuk membuat materi ajar berbasis *digital storytelling*, yang dinilai berdasarkan kreativitas dan kualitas pengintegrasian elemen multimedia dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, pengisian angket refleksi dilakukan untuk mengukur perspektif guru dalam menilai kemajuan keterampilan yang didapat setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan hingga sesi terakhir. Tahapan kegiatan pada program Abdimas ini dapat dilihat secara ringkas pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap pelaksanaan program

Berdasarkan alur yang disajikan pada gambar 1, tahapan kegiatan program ini meliputi: Paparan materi terkait media dan manajemen kelas berbasis digital, dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan intensif pada guru yang mencakup dua hal: penyusunan cerita di *storyboard* dan desain karya di aplikasi Canva, dan proses evaluasi kegiatan dengan tiga teknik: observasi langsung, angket refleksi, dan tugas mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan Abdimas di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng menunjukkan capaian yang melebihi target. Pada aspek eksplorasi pengetahuan awal guru tentang *digital storytelling*, dari 16 guru yang mengikuti pelatihan, sebanyak 14 guru (87,5%) berhasil menyebutkan media berbasis *digital storytrlling* dengan benar. Capaian ini dapat diinterpretasikan sebagai indikasi bahwa materi dan metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta. Faktor-faktor seperti relevansi materi, dukungan fasilitator, dan motivasi guru dalam mengembangkan keterampilan mereka turut berkontribusi pada hasil ini. Sebagai gambaran pelaksanaan kegiatan pemaparan materi, Gambar 2 adalah dokumentasi saat fasilitator menjelaskan konsep *digital storytelling* dan Gambar 3 adalah proses praktek penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh fasilitator

Pada aspek keterampilan narasi, aktifitas pendampingan di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng menunjukkan hasil yang positif. Dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, capaian program ini melampaui target. Seluruh guru (100%) mengikuti penyusunan konten di storyboard dan desain pada Canva dengan lengkap. Dalam kegiatan ini dua peserta bersedia berbagi informasi untuk menampilkan konten yang disusun.



Gambar 3. Guru mendesain melalui aplikasi Canva

Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendampingan yang diterapkan mampu menjangkau semua peserta dan memberikan manfaat yang nyata.

Peningkatan keterampilan narasi guru dalam penerapan teknologi menjadi aspek penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern. Dengan dukungan yang berkelanjutan, hasil ini diharapkan dapat terus ditingkatkan agar guru tidak hanya mampu mengadopsi teknologi dalam pembelajaran tetapi juga mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan siswa dan sekolah.

Selanjutnya, dari aspek keterampilan teknis, pendampingan memberikan hasil yang sangat memuaskan pada rasa percaya diri guru saat menggunakan aplikasi teknologi Canva. Dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% peserta menunjukkan perubahan positif dalam sikap sebanyak 100% dan kemajuan ini dapat dilihat dari refleksi mereka yang menunjukkan sikap mampu untuk mengidentifikasi fitur dan fungsi aplikasi Canva dengan tepat.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan keterampilan manajerial yang berhubungan dengan proses pembelajaran, program pelatihan dan pendampingan di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng menunjukkan keberhasilan dari target minimal 50%, hasil menunjukkan respon sebanyak 60%, melebihi target awal yang ditetapkan. Selain itu, sebagai umpan balik kegiatan ini, guru juga diminta memberikan masukan terkait tingkat kepuasan dengan skor minimal 85% merasa puas, dan hasil menunjukkan 100%, yang mencerminkan efektivitas pelatihan serta relevansi materi dengan kebutuhan mereka dalam pengajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat media *digital storytelling*. Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan alat digital kini mampu mendesain materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, dari kegiatan observasi langsung di kelas, didapatkan informasi bahwa siswa menunjukkan respon positif terhadap media *digital storytelling* yang dibuat oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berkualitas sesuai dengan tujuan SDG 4. Ringkasan dari aspek, target yang diharapkan serta pencapaian indikator dapat dilihat dari Tabel 1.

Tabel 1. Capaian indikator kegiatan

No	Aspek	Indikator	Target Capaian	Hasil	Teknik
1	Pengetahuan awal	Guru berpartisipasi dalam pemaparan materi dan mengisi Google Form untuk informasi awal identifikasi media <i>digital storytelling</i>	75%	87,5%	Angket Pra-kegiatan
2	Keterampilan narasi	Guru berpartisipasi mengikuti penyusunan konten di <i>storyboard</i> dan desain <i>digital storytelling</i> pada Canva	75%	100%	- Observasi Langsung - Angket Refleksi guru
3	Keterampilan teknis	Guru merasa percaya diri untuk mengidentifikasi fitur dan fungsi aplikasi Canva	80%	100%	Angket Refleksi guru
4	Keterampilan manajerial	Guru merasa mampu mendesain <i>digital storytelling</i> dan mengimplementasikan untuk materi pembelajaran di kelas	50%	60%	Angket Refleksi guru
5	Tingkat kepuasan	Guru merasa puas dengan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan	85%	100%	- Observasi Langsung - Angket Refleksi guru

Berdasarkan hasil yang diperoleh, seperti yang tertera dalam Tabel 1, strategi peningkatan keterampilan guru melalui media *digital storytelling* menunjukkan adanya aspek yang perlu diperkuat, yaitu keterampilan manajerial. Hal ini disebabkan oleh perbedaan tingkat penguasaan teknologi antar guru serta penyesuaian literasi materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Tidak semua guru memiliki literasi yang cukup luas untuk dapat mengintegrasikan topik pembelajaran mereka menjadi narasi yang bermakna.

Pada konteks pembelajaran di MI Muhammadiyah Kedungbanteng 2, hasil Abdimas ini memberikan kontribusi positif bagi guru dalam proses pembelajaran dikelas. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadikan guru lebih produktif dalam mengembangkan suasana lingkungan di kelas agar menjadi interaktif dan menyenangkan. uga sejalan dengan beberapa studi terkini, terutama yang membahas tentang efektivitas pelatihan Canva untuk meningkatkan keterampilan digital guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik. Beberapa lokakarya yang diselenggarakan di berbagai sekolah menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru untuk mengembangkan konten digital yang kreatif (Huda, 2024; Ningsih et al., 2024; Nuridayanti et al., 2024; Ratnawati et al., 2023). Pelatihan ini biasanya melibatkan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, yang menghasilkan tingkat kepuasan yang tinggi di antara para peserta, dengan hingga 90% melaporkan peningkatan kompetensi dan minat dalam menggunakan Canva (Huda, 2024; Nuridayanti et al., 2024). Lebih jauh lagi, inisiatif ini menjawab kebutuhan literasi digital yang semakin meningkat di kalangan pendidik, mengubah metode pengajaran tradisional menjadi pendekatan yang lebih dinamis dan menarik (Huda, 2024; Ningsih et al., 2024).

Dengan keterampilan teknis yang dilatih pada proses pembuatan *digital storytelling*, guru dapat membuat karya materi ajar yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Sebagai pendekatan inovatif, hal ini meningkatkan kualitas pendidikan, sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 4 (Ratri, 2018). Metode ini dapat membuat materi pembelajaran lebih kreatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran sangat penting di era digital (Wati & Nurhasannah, 2024). Pengembangan profesional berkelanjutan, integrasi teknologi, dan pengembangan kurikulum digital merupakan strategi utama untuk memperkuat keterampilan guru. Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK, seperti e-modul yang dibuat dengan Canva dan FlipHTML5, dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan pemahaman siswa (Ekowati & Chodijah, 2024). Lebih jauh lagi, algoritma AI dalam pendidikan dapat memastikan pendidikan berkualitas yang inklusif dan merata, serta mendorong kesempatan belajar seumur hidup sebagaimana yang digariskan dalam SDGs (Salman et al., 2024). Inovasi-inovasi ini secara kolektif berkontribusi untuk mencapai pendidikan berkualitas di era digital.

Sejalan dengan keterampilan narasi guru pada Abdimas ini, *digital storytelling* merupakan alat pendidikan inovatif yang menggabungkan elemen multimedia untuk menciptakan narasi digital yang menarik (Ratih et al., 2024),

khususnya dalam mata pelajaran seperti studi sosial, dengan meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan kelas yang kondusif (Ratri, 2018). *Digital storytelling* memungkinkan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih berpusat pada siswa, interaktif, dan menarik, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan (Ratih et al., 2024). Sementara itu, sebuah studi menemukan dampak yang sederhana sebesar 14,2% pada hasil pembelajaran siswa dalam kursus desain grafis Yuliana & Putri (2021), penceritaan digital telah diakui potensinya untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, pemikiran kritis, dan literasi teknologi di kalangan siswa (Ratih et al., 2024).

Selanjutnya, hasil evaluasi menunjukkan bahwa keterampilan manajerial dalam pengelolaan kelas menjadi salah satu tantangan utama yang memerlukan perhatian lebih dalam program Abdimas ini. Meskipun pelatihan dan pendampingan telah memberikan keterampilan teknis kepada guru, penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran sehari-hari di MI Muhammadiyah 2 memerlukan penyesuaian khusus dengan karakteristik kelas yang ada. Setiap kelas memiliki dinamika dan kebutuhan yang berbeda, seperti variasi tingkat keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, serta perbedaan tingkat perhatian dan partisipasi dalam aktivitas berbasis media digital. Keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, keterbatasan peralatan ICT di sekolah, dan kurangnya dana untuk memperbarui peralatan sekolah juga menjadi tantangan selanjutnya (Rahiem, 2021). Hal ini juga tercermin pada apa yang dihadapi oleh guru di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng, di mana meskipun pelatihan telah dilakukan, beberapa guru masih merasa kesulitan dalam mengoptimalkan penggunaan Canva dan teknologi lainnya dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, keterbatasan waktu dalam program pelatihan bagi guru juga menjadi faktor penghambat, yang mana dapat membatasi pengembangan keterampilan tertentu, seperti menulis dan merancang konten berbasis *digital storytelling* (Ramdayanti et al., 2023). Oleh karena itu, untuk mengatasi kekurangan ini, penting untuk memastikan adanya pendampingan berkelanjutan dan evaluasi periodik untuk memastikan bahwa guru dapat mengatasi tantangan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi dalam kelas.

SIMPULAN

Hasil pelatihan Abdimas di MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng menunjukkan pencapaian yang baik dalam meningkatkan keterampilan teknis, manajerial, dan narasi yang dapat dilihat dari hasil prosentase yang diperoleh yaitu melebihi jumlah target capaian indikator. Dari hasil evaluasi yang dilakukan, kegiatan ini dapat dilanjutkan dan diperluas dengan mengintegrasikan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam pengisian konten, penulisan narasi berbasis AI, atau pencarian dan penyusunan konten yang relevan secara efisien. Program Abdimas ini juga dapat direplikasi pada level pendidikan yang lebih tinggi, di mana lebih banyak sekolah dapat menggunakan *digital storytelling* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan ini akan berkontribusi pada

pencapaian tujuan, yaitu meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah mitra maupun di sekolah-sekolah lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Program Abdimas ini didukung oleh Hibah Riset Nasional Muhammadiyah Batch VIII Tahun 2024 Nomor: 0258.287/I.3/D/2025, Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan (Diktilitbang) Pimpinan Pusat Muhammadiyah. Kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA), kami mengucapkan terima kasih atas fasilitas yang diberikan dalam mendukung kelancaran penyelesaian luaran hibah. Selanjutnya, kami haturkan apresiasi yang tinggi kepada MI Muhammadiyah 2 Kedungbanteng yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan program ini, serta memberikan dukungan penuh sepanjang kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ekowati, A., & Chodijah, S. (2024). Sustainable development goals (SDGs) bagi guru di Kecamatan Bogor Utara. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(4), 1-11. <https://doi.org/10.62504/jimr263>
- Huda, Moh. C. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bagi guru di SDN I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 1532–1540. <https://doi.org/10.59837/4byqf258>
- Irawan, N., Rahayu, E. Y., Ghofur, A., Sari, R. A., & Megawati, F. (2025). Pemberdayaan pendidik: Manajemen kelas trasformatif untuk menguasai bahasa inggris di SMP Swasta Surabaya Utara dengan digital storytelling. *Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 71–88. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v4i1.9962>
- Janattaka, N., & Santoso, E. W. P. (2022). Analisis keterampilan guru dalam penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran daring guru kelas V sdn 1 pakel. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 161–165. <http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup/article/view/82>
- Ningsih, Y. L., Marga Retta, A., Dwi Nopriyanti, T., Wulandari, S., & Inbay Bernessa, B. (2024). Pelatihan media pembelajaran kreatif berbantuan canva untuk tenaga pendidik profesional di smk negeri 3 kayuagung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 5(1), 1349–1356. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2975>
- Nuridayanti, N., Suhaeb, S., Dewi, A. C., Djawad, Y. A., & Labusab, L. (2024). PkM membangun kemampuan digital guru dalam pembelajaran. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 76–87. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v2i2.2129>
- Pamungkas, R., Mumtahana, H. A., Rudyanto, H. E., & Pradana, L. N. (2023). Pelatihan google education guna optimalisasi penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran guru SD di Kota Madiun. *Journal of Dedicator Community*, 7(2), 197–206. <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i2.4255>

- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 1–20. <https://doi.org/10.1186/S40723-021-00081-X/FIGURES/3>
- Ramdayanti, M., Damayanti, I. L., & Sari, D. N. K. (2023). Storytelling: supporting pre-service teachers' English language proficiency at a primary teacher education program. *Linguistica*, 12(1), 26–42. <https://doi.org/10.24114/JALU.V12I1.43297>
- Ratih, M., Sumiyadi, S., & Nugroho, R. A. (2024). Media digital storytelling pada pembelajaran menulis cerpen siswa SMP di Bandung. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3119–3126. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/4052>
- Ratnawati, D., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan canva. *BANTENESE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 516–526. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7412>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 4(2). <https://doi.org/10.62426/>
- Salman, N. U. T., Ramadhani, A. H., Yulistianto, D. Z., Rizqi, M. F., & Ramdhan, A. S. (2024). Peningkatan pendidikan berkualitas pada gen Z melalui digitalisasi berbentuk algoritma AI. *Dinamika Ekonomi*, 15(2), 64–68. <https://doi.org/10.29313/jde.v15i2.3973>
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi era digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>
- Yuliana, D., & Putri, O. A. W. (2021). Pengaruh penggunaan digital storytelling terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran dasar desain grafis. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 36–46. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i1.7>