

## **DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DAN INOVATIF DI ERA NEW NORMAL**

**Paulina Besty Fortinasari<sup>1)</sup>, Candradewi Wahyu Anggraeni<sup>2)</sup>, Susanti Malasari<sup>3)</sup>**

<sup>123</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tidar

email: [paulinabestyfs@untidar.ac.id](mailto:paulinabestyfs@untidar.ac.id) , [candradewi@untidar.ac.id](mailto:candradewi@untidar.ac.id) , [susantimalasari@untidar.ac.id](mailto:susantimalasari@untidar.ac.id)

### **Abstract**

*The rapid development of technology and limited learning condition during the current pandemic require teachers as educators to be able to integrate technology into classroom activities appropriately and effectively. Digital storytelling is a form of modern learning media that can be used as an alternative to deliver material as well as insert character values that must be acquired by the elementary school students during this pandemic. This article discusses the implementation of training on making digital storytelling as a creative and innovative learning medium for elementary school teachers. It also reveals the perceptions of the teachers regarding the use of digital storytelling in the class. There are four stages of training, namely observation, socialization, mentoring, and evaluation. Through these stages, this training received positive responses from the participants and successfully provided direct benefits to the elementary school teachers. The participants had participated in the training enthusiastically and actively did the practices of making digital storytelling. All the digital storytelling made were very interesting, high-quality and full of character values that the students need to develop during the condition of learning from home.*

**Keywords:** *Digital storytelling, learning during pandemic, elementary school*

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan kondisi pembelajaran yang cukup terbatas selama masa pandemi saat ini menuntut guru sebagai pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran secara tepat dan efektif. Digital Storytelling merupakan sebuah bentuk media pembelajaran modern yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk menyampaikan materi sekaligus menyisipkan nilai-nilai karakter yang harus tetap dikembangkan oleh siswa Sekolah Dasar selama masa pandemi ini. Artikel ini membahas pelaksanaan pelatihan pembuatan digital storytelling sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif kepada guru-guru SD dan persepsi para guru peserta pelatihan mengenai digital storytelling. Ada empat tahapan pelatihan yaitu observasi, sosialisasi, pendampingan dan evaluasi. Melalui tahapan-tahapan tersebut, pelatihan ini mendapatkan respon yang positif dari para peserta dan memberikan manfaat secara langsung kepada para guru Sekolah Dasar. Para peserta mengikuti pelatihan dengan antusias dan secara aktif mampu mempraktekkan membuat digital storytelling yang menarik, berkualitas dan penuh nilai-nilai karakter yang harus dikembangkan para siswa-siswinya selama pembelajaran dari rumah.*

**Kata Kunci:** *Digital storytelling, pembelajaran selama pandemi, sekolah dasar*

## **1. PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan, salah satu tuntutan kepada guru adalah mampu membangun situasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Apalagi dalam perkembangan

teknologi saat ini yang semakin pesat, guru sebagai pendidik harus mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran dengan tepat dan efektif, serta sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik. Mulai pertengahan Maret 2020

lalu, sekolah-sekolah dianjurkan untuk menerapkan metode pembelajaran secara daring. Hal ini merupakan kebijakan Pemerintah Indonesia sebagai salah satu upaya untuk mencegah meluasnya dampak pandemi *COVID-19*. Dengan adanya kebijakan tersebut, kegiatan belajar mengajar di segala tingkatan dilaksanakan secara non tatap muka langsung.

Dalam situasi tersebut, kualitas dan profesionalisme guru diuji. Guru harus mampu membantu siswa untuk memahami materi dalam kondisi tanpa tatap muka. Guru-guru di SD Negeri Bandongan 3 dan 4, yang merupakan sekolah-sekolah dasar favorit yang terletak di Kecamatan Bandongan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah, menemui berbagai tantangan pembelajaran daring selama pandemi *COVID-19*. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar guru mengeluhkan ketidaksiapan mereka menghadapi pembelajaran daring dimana mereka tidak bisa memonitor langsung pemahaman materi dan perkembangan moral serta sikap anak didik mereka. Meskipun untuk berkomunikasi dengan orang tua serta murid cukup terbantu dengan adanya aplikasi *Whatsapps*, tetapi para guru menyadari bahwa mereka tidak bisa menjamin murid memahami materi yang diberikan, serta tidak bisa memastikan perkembangan karakter siswa selama pembelajaran daring berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan, beberapa guru telah memergoki siswa-siswinya menjadi lebih malas dan tidak disiplin selama pembelajaran dilaksanakan jarak jauh dari rumah masing-masing siswa.

Berdasarkan pengamatan para guru, para siswa merasa jenuh akan aktivitas pembelajaran daring yang monoton. Para guru mengakui selama ini mereka memberikan materi dan tugas yang dikirimkan melalui aplikasi *Whatsapps* milik orangtua para siswa. Sesudah itu, para siswa belajar mandiri dan mengerjakan tugas dengan dibantu oleh orangtua. Para guru tidak menggunakan media lain karena belum menguasai pembuatan materi secara digital. Salah satu teknik yang sedang berkembang pada masa pandemi adalah teknik *digital storytelling*. *digital storytelling* merupakan sebuah gabungan berbagai fitur multimedia seperti

grafik, teks, rekaman, suara, lagu, music dan video dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik [1]. Menarik dalam hal ini berarti *digital storytelling* bisa disesuaikan dengan kebutuhan penonton yang dituju. Oleh karena itu, *digital storytelling* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien karena konten ceritanya yang berupa gambar, suara dan multimedia lainnya dapat dipilih oleh penyusun media. [2] menambahkan bahwa *digital storytelling* dapat digunakan dalam berbagai macam gaya belajar siswa, meningkatkan minat belajar para siswa, memusatkan perhatian pada capaian pembelajaran yang harus diraih serta memotivasi siswa untuk aktif di dalam kelas luring maupun daring. *Digital storytelling* mampu memvisualisasikan materi dan membantu siswa mengidentifikasi suatu bentuk obyek yang memerlukan alat peraga.

Menurut [3], sebuah *digital storytelling* yang efisien memiliki tujuh poin yang harus diperhatikan, antara lain (a) *point of view* atau sudut pandang penonton dengan alur cerita yang disampaikan; (b) *dramatic question* atau sebuah pertanyaan kunci dimana jawabannya ditemukan ketika penonton telah rangkaian *digital storytelling* hingga akhir dan biasanya pertanyaan ini membuat penonton penasaran selama menonton; (c) *emotional content* atau konten atau materi yang bisa menggugah perasaan penonton secara emosional; (d) *the gift of your voice* atau narasi yang menimbulkan sikap refleksi setelah menonton; (e) *soundtrack* atau suara, musik, lagu atau rekaman suara yang dapat menambah kesan emosional; (f) *economy* atau menggunakan gambar-gambar yang mudah didapat dan tidak terlalu banyak tetapi materi dengan efektif tersampaikan; (g) *pacing* atau cepat lambatnya irama yang digunakan dalam menyampaikan alur cerita.

*Digital storytelling* juga dapat dibedakan dalam beberapa macam. [4] dalam [5] mengkategorikan *digital storytelling* menjadi lima, yaitu *photo stories* atau cerita foto, *video words* atau kata video, *presentations* atau presentasi, *staging* atau pementasan, dan *video clips* atau klip video. Cerita foto adalah *digital* yang

menggabungkan gambar dan teks saja. Kata video adalah kata-kata atau frase yang dikombinasikan dengan gambar untuk menjadi sebuah film pendek atau video presentasi sederhana. Kategori kedua tersebut sedikit berbeda dengan bentuk presentasi dimana tidak hanya gambar dan teks saja, tetapi biasanya ada suara yang menarasikan gambar dan teks yang ditambahkan. Kategori keempat atau staging adalah *digital storytelling* yang menampilkan tindakan, ucapan, setting tempat secara nyata. Kategori terakhir atau klip video merupakan *digital storytelling* paling canggih karena berisi gambar, narasi kata, rekaman suara, musik, animasi serta multimedia yang lain sehingga menjadi cerita yang bermakna.

Artikel ini menganalisis kegiatan dan hasil pelatihan pembuatan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran aktif dan pengembangan karakter siswa Sekolah Dasar di era *new normal*. *Digital Storytelling* dipilih menjadi fokus pelatihan karena karakteristiknya sangat sesuai dengan karakter, gaya belajar dan kebutuhan pembelajaran siswa Sekolah Dasar dimana pembelajaran tematik dan pengembangan karakter menjadi fokus pembelajaran di Sekolah Dasar. Ada beberapa penelitian yang telah mendiskusikan penggunaan *digital storytelling* dan kegiatan-kegiatan pembelajaran daring yang bertujuan mengembangkan karakter siswa SD. [6] menciptakan media pembelajaran berbasis *digital storytelling* dalam penanaman karakter pada anak usia pra sekolah di sebuah panti asuhan di Bandung. [7] menganalisis teknik *digital storytelling* sebagai media untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus. Dari analisis tersebut, digital story telling dapat menjadi sebuah media alternatif di dalam kelas. Penelitian-penelitian tersebut semakin dikuatkan dengan kajian yang telah dilaksanakan oleh [8]. Dalam kajian tersebut, *digital storytelling*

dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan analisis situasi di SD Negeri Bandongan 3 dan 4, guru-guru di sekolah dasar tersebut memerlukan pelatihan pembuatan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran aktif dan pengembangan moral karakter peserta didik terlebih pada masa pandemic COVID-10 ini. Hal tersebut diungkapkan oleh pihak sekolah. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam pembelajaran daring antara lain:

- a. pembelajaran daring yang monoton membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk benar-benar belajar dari rumah.
- b. pengembangan karakter anak selama belajar dari rumah tidak maksimal. Beberapa kali guru menemukan peserta didiknya bermain di luar pada saat jam belajar.
- c. guru belum mempunyai kemampuan untuk membuat *digital storytelling* yang bisa digunakan untuk menjelaskan materi secara lebih jelas dan menanamkan karakter moral siswa.

## 3. METODELOGI PELAKSANAAN

Sasaran pelatihan pembuatan *digital storytelling* ini adalah guru-guru di SD Negeri Bandongan 3 dan SD Bandongan 4. Kedua sekolah dasar tersebut terpilih menjadi salah satu mitra pengabdian Universitas Tidar tahun anggaran 2021. Ada 15 guru yang berpartisipasi secara sukarela dalam pelatihan *digital storytelling* ini. Pengetahuan dasar para peserta mengenai *digital storytelling* dan teknologi yang digunakan sangat bervariasi dari yang kurang berpengalaman hingga sangat berpengalaman. Hal itu dikarenakan demografi para guru pun juga bervariasi.

Untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menyediakan materi yang sederhana, lengkap dan terperinci sehingga dapat diikuti oleh seluruh peserta pelatihan dengan berbagai macam latar

observasi lapangan, kedua sekolah dasar yang telah ditunjuk mempunyai fasilitas-fasilitas yang memadai untuk menunjang pelatihan secara daring. Fasilitas-fasilitas yang telah tersedia antara lain beberapa komputer atau

**Tabel 1. Rincian Tahap Pendampingan**

Materi Pendampingan	DETAIL MATERI	Durasi Kegiatan
Materi I	Pengenalan fitur-fitur dasar <i>Microsoft PowerPoint</i> untuk <i>Digital Storytelling</i> Demonstrasi Sederhana Diskusi – Tanya Jawab	3 jam
Materi II	Praktek pembuatan digital story telling (group) dan konsultasi	3 jam
Materi III	Praktek pembuatan digital story telling (group) dan konsultasi	3 jam
Materi IV	Presentasi hasil digital story telling	3 jam

belakang pengetahuan. Instrumen yang digunakan selama pelatihan pembuatan *digital storytelling* ini adalah kuesioner observasi online, materi pelatihan, contoh *digital storytelling*, demonstrasi pembuatan *digital storytelling* secara sederhana serta kuesioner evaluasi online. Sedangkan alat dan bahan yang perlu disiapkan oleh para peserta pelatihan secara umum adalah perangkat komputer/laptop dengan aplikasi *Microsoft PowerPoint* atau WPS, serta koneksi internet dengan kecepatan memadai.

Adapun tahapan utama dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini ada empat, antara lain observasi, sosialisasi pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi. Pada tahap observasi, tim pengabdian melakukan observasi lapangan dan observasi daring. Observasi lapangan digunakan untuk menentukan sasaran program pelatihan ini, bentuk pelatihan, serta memastikan fasilitas-fasilitas penunjang pelatihan yang telah dimiliki oleh para peserta pelatihan. Sedangkan observasi daring, tim pengabdian mengumpulkan data-data mengenai kemampuan dan pengetahuan awal para peserta pengabdian mengenai teknik digital story telling, penggunaan teknologi untuk membuat *digital storytelling*, serta pengembangan karakter siswa SD pada era *new normal* ini. Data di dalam observasi lapangan dan observasi daring menunjukkan hal-hal penting untuk merancang program pelatihan yang efektif, efisien, tepat sasaran dan mencapai tujuan pengabdian ini. Melalui

laptop yang bisa digunakan untuk melakukan praktek pembuatan *digital storytelling*. Selain itu, terdapat juga *Wifi* atau koneksi internet yang memadai sehingga pelatihan ini bisa dilakukan secara daring.

Sedangkan melalui observasi daring via *google form*, disimpulkan bahwa ada beberapa peserta pelatihan yang belum tahu sama sekali mengenai *digital storytelling* tetapi ada juga yang sudah bisa membuat *digital storytelling* dalam tingkat profesional. Selain pengetahuan dasar mengenal *storytelling*, sebagian besar peserta pelatihan belum mempunyai gambaran aplikasi computer yang akan digunakan untuk membuat *digital storytelling*. Selain itu, beberapa peserta cukup jarang menggunakan laptop dan menggunakan aplikasi sederhana seperti *Microsoft PowerPoint*. Data tersebut dikuatkan dengan data observasi lain dimana para peserta pelatihan tidak mengetahui fitur-fitur dasar di *Microsoft PowerPoint* yang bisa digunakan untuk membuat *digital storytelling*. Data dari observasi lapangan dan daring ini sangat diperlukan dalam menentukan materi, alat dan bahan yang dibutuhkan selama pelatihan pembuatan *digital storytelling* berlangsung.

Setelah tahap observasi, untuk memperkenalkan program pelatihan secara keseluruhan, tim pengabdian melaksanakan sosialisasi pelaksanaan pelatihan. Kegiatan tahap ini diadakan secara daring. Melalui kegiatan sosialisasi ini, tim pengabdian memperkenalkan diri, menjelaskan tujuan

pelatihan, membagikan pengetahuan umum mengenai *digital storytelling* dan pengembangan karakter siswa SD, serta menyampaikan agenda-agenda pelatihan selama 4 minggu berikutnya. Tahapan pengabdian selanjutnya merupakan kegiatan pendampingan. Kegiatan ini merupakan inti dari pelatihan ini. Ada 4 pertemuan dalam kegiatan pendampingan ini. Metode pelaksanaan yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah diskusi, demonstrasi, serta tanya jawab interaktif. Dengan metode tersebut para peserta menjadi lebih aktif dalam setiap kegiatan pelatihan sehingga diharapkan mampu mencapai hasil yang maksimal. Selain kegiatan pelatihan yang interaktif, peserta juga dilatih untuk secara aktif berpraktik dalam pembuatan media pembelajaran dengan cerita digital dengan bantuan fasilitator maupun dengan peserta lain sehingga para peserta lebih terbiasa untuk menggunakan platform digital dalam pembuatan media pembelajaran. Pada akhir sesi, para peserta juga diminta untuk merefleksikan hal-hal yang telah mereka pelajari selama proses pelatihan, sehingga peserta mampu mengetahui kelemahan dan kelebihan mereka pada saat belajar membuat media pembelajaran dengan cerita digital dan fasilitator lebih dapat membantu mereka untuk dapat lebih mengembangkan kemampuannya. Tabel 1 menjelaskan rincian tahap pendampingan dalam program pelatihan pembuatan media pembelajaran *Digital Storytelling*.

Tahap terakhir dalam pelatihan ini adalah tahap evaluasi. Dalam tahap ini, tim pengabdian beserta para peserta melakukan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan *digital storytelling* yang telah berlangsung. Evaluasi dilakukan secara online dengan membagikan kuisioner online.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan *Digital Storytelling***

Melalui hasil observasi yang telah dilakukan, tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan pembuatan *digital storytelling* sesuai dengan latar belakang pengetahuan dasar dan ketrampilan penggunaan aplikasi *Microsoft PowerPoint*

yang dimiliki oleh para guru di SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4. *Microsoft PowerPoint* dipilih sebagai aplikasi penunjang di dalam kegiatan pelatihan ini karena aplikasi tersebut cukup sederhana, mudah diinstal dan mempunyai fitur yang sangat memadai untuk membuat *digital storytelling*. Kegiatan pelatihan ini terbagi dalam 6 pertemuan yang dilaksanakan dari tanggal 18 Juni 2021 hingga 16 Juli 2021. Tabel 2 menunjukkan detail gambaran enam pertemuan pelatihan pembuatan yang telah dilaksanakan secara daring kepada guru-guru SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4.

Pada pertemuan pertama, materi pelatihan berisi mengenai penjelasan teori *digital storytelling* dan bagaimana mengembangkan karakter siswa sekolah dasar selama pembelajaran era *new normal* ini dengan mengaplikasikan teknik *digital storytelling*. Semua penjelasan yang dipersiapkan oleh tim pengabdian UNTIDAR berdasarkan kajian-kajian yang telah diteliti tetapi juga disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan oleh para peserta *digital storytelling*. Oleh karena itu, kegiatan lain di pertemuan pertama adalah mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan untuk praktek pembuatan *digital storytelling*. Setelah menganalisis kemampuan dan kebutuhan para peserta pelatihan, peralatan serta material yang dibutuhkan oleh masing-masing peserta antara lain seperangkat komputer atau laptop, koneksi internet yang memadai, aplikasi *Microsoft PowerPoint*, serta materi yang akan dibuat menjadi *digital storytelling*. Materi yang dimaksud bisa berupa gambar, video, audio, rekaman, naskah cerita, materi ajar baik yang sudah berupa slide *PowerPoint* atau bukan.

Pada pertemuan kedua, banyak dari peserta pelatihan yang belum bisa menyiapkan materi yang akan dibuat menjadi *digital storytelling*. Akan tetapi, hal itu tidak masalah karena pada pertemuan kedua ini, materi yang diberikan berfokus pada fitur-fitur pada *Microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan untuk membuat *digital storytelling*. Berdasarkan kajian, fitur-fitur tersebut antara lain menambahkan gambar

(background, animasi, foto, dll), menghilangkan *background* gambar dan animasi, menambahkan video, menambahkan audio (*non-recording audio*), menambahkan audio dengan rekaman, mengedit audio,

*storytelling* sederhana.

Di pertemuan selanjutnya, para peserta pelatihan mulai mempraktekkan membuat *digital storytelling* dengan fitur-fitur yang telah tersedia di *Microsoft PowerPoint*.

**Tabel 2. Detail agenda pelatihan**

Pertemuan	Kegiatan	DETAIL MATERI	Waktu Kegiatan	Metode
I	Pembukaan dan Sosialisasi	Penjelasan mengenai tujuan pelatihan, pengetahuan umum mengenai DS dan pengembangan karakter siswa selama era <i>new normal</i> Persiapan alat dan bahan	17 Juni 2021 09.00 – 11.00	Daring (Zoom)
II	Materi I	Pengenalan fitur-fitur dasar <i>Microsoft PowerPoint</i> untuk <i>Digital Storytelling</i> Demonstrasi Sederhana Diskusi – Tanya Jawab	25 Juni 2021 08.30 – 11.30	Daring (Zoom)
III	Materi II	Praktek pembuatan digital story telling (group) dan konsultasi	2 Juli 2021 08.30 – 11.30	Daring (Zoom)
IV	Materi III	Praktek pembuatan digital story telling (group) dan konsultasi	9 Juli 2021 08.30 – 11.30	Daring (Zoom)
V	Materi IV	Presentasi hasil digital story telling dan evaluasi	16 Juli 2021 08.30 – 11.30	Daring (Zoom)
VI	Review dan Penutup	Diskusi Bersama	23 Juli 2021 09.00 – 11.00	Luring

menambahkan gerakan-gerakan animasi, menyimpan *digital storytelling* menggunakan menu *save as* dan menyimpan *digital storytelling* menggunakan fitur *screenrecording*. Untuk memastikan para peserta pelatihan memahami penjelasan tersebut, tim pengabdian melakukan demonstrasi dengan membuat *digital*

Praktek pembuatan *digital storytelling* ini bisa dilakukan secara individual atau group. Tidak ada ketentuan untuk melakukan praktek secara individual karena ada keterbatasan perangkat komputer untuk melakukan praktek secara individual. Pada pertemuan ketiga ini, beberapa guru telah memulai membuat *digital storytelling* sebelum pelatihan pertemuan ketiga dimulai. Di pertemuan ketiga, tim pengabdian menemukan kendala-kendala yang dihadapi oleh beberapa guru. Kendala-kendala yang ditemui antara lain, tidak bisa merekam suara, tidak bisa mengakses fitur menghapus *background* gambar serta kendala menentukan warna latar belakang serta huruf untuk disesuaikan dengan animasi yang telah disiapkan. Dari kendala-kendala yang ditemui pada pertemuan ketiga ini, tim pengabdian menentukan bahwa aplikasi *Microsoft PowerPoint* yang digunakan sebagian besar peserta merupakan edisi 2016 atau sebelumnya sehingga ada beberapa fitur yang akses secara maksimal. Selain itu, ada beberapa perangkat komputer atau laptop peserta mengalami masalah audio. Untuk



**Gambar 1.** Salah satu persiapan yang dilakukan oleh peserta pelatihan

mengatasi kendala masalah speaker dalam laptop atau komputer, tim pengabdian menyarankan kepada para peserta pelatihan untuk merekam menggunakan smartphone. Ada beberapa aplikasi perekam audio yang mudah digunakan seperti perekam suara, *easy voice recorder* atau *voice note* pada aplikasi *Whatsapp*. Gambar 1 merupakan salah satu persiapan yang telah dilakukan oleh salah satu peserta pelatihan. Pada gambar tersebut, guru tersebut menyiapkan materi mengenai perubahan bentuk energi dengan menyisipkan animasi seorang guru serta rekaman suara.

Di pertemuan keempat, para peserta pelatihan melanjutkan praktek membuat *digital storytelling*. Banyak peserta yang berkonsultasi mengenai draft *digital storytelling* yang telah dibuat. Beberapa peserta ada yang sudah selesai membuat *digital storytelling* dengan sangat bagus. Kendala lain yang dihadapi oleh beberapa peserta adalah tidak bisa menyimpan *digital storytelling* menggunakan menu *save as* → *type file as MPEG-4* atau melakukan screen recording. Hal tersebut dikarenakan edisi *Microsoft PowerPoint* yang digunakan merupakan edisi lama atau sebelum tahun 2016. Untuk mengatasi kendala tersebut, para guru bisa meminjam laptop peserta lain yang memiliki *Microsoft PowerPoint* versi terbaru atau mengirimkan file ppt kepada tim pengabdian.



**Gambar 2.** *Digital Storytelling* yang telah dibuat oleh peserta pelatihan

Pertemuan kelima mempunyai agenda presentasi *digital storytelling* yang telah dibuat oleh para peserta. Ada 5 peserta yang

mempresentasikan *digital storytelling* yang telah dirancang selama 3 minggu terakhir. Kelima *digital storytelling* tersebut berisi materi yang bervariasi dan digunakan untuk media pembelajaran selama masa pembelajaran daring saat ini. Contoh *digital storytelling* yang telah dibuat dipresentasikan adalah mengenai materi kelas 3 Semester 1. Materi tersebut mengenai subtema 3 Perubahan Wujud dari Benda di Sekitarku. Gambar 2 merupakan salah satu contoh *digital storytelling* yang dibuat oleh salah satu peserta pelatihan.

Pertemuan yang terakhir merupakan pertemuan luring antara tim pengabdian UNTIDAR dengan para peserta pelatihan dari SD Negeri Bandongan 3 dan SD Negeri Bandongan 4. Pada pertemuan terakhir, diskusi serta evaluasi mengenai pelatihan yang telah dilaksanakan.

### **Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif**

*Digital storytelling* merupakan sebuah media pembelajaran modern yang menggabungkan berbagai macam media pembelajaran dengan disertai runtutan cerita atau naskah sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang penuh makna. Saat ini, teknik *digital storytelling* semakin banyak digunakan oleh guru untuk pembelajaran jarak jauh. Karakteristik yang ada pada *digital storytelling* sangat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran. *Digital storytelling* dapat dikemas dengan menarik dan dapat diunggah melalui berbagai platform media sosial sehingga bisa diakses kapan saja dan disesuaikan oleh kondisi siswa.

Memiliki kemampuan untuk membuat *digital storytelling* merupakan salah satu kompetensi profesional seorang pendidik. Kompetensi tersebut merupakan salah satu dari empat kompetensi dasar seorang guru berdasarkan PP No. 74 Tahun 2008 dimana guru harus mampu menyesuaikan teknik pengajaran dengan kondisi yang ada. Keterbatasan pembelajaran yang dialami selama pembelajaran daring ini menuntut guru untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang sama kualitasnya dengan pembelajaran luring seperti sebelum adanya pandemi.

Berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi bersama, sebagian besar guru sepakat bahwa *digital storytelling* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang sangat kreatif dan inovatif. Dalam pembuatan *digital storytelling*, guru tidak hanya menguasai materi serta teknologi yang digunakan, tetapi harus bisa menggambarkan apa saja yang diperlukan agar siswa tidak hanya memahami materi pembelajaran tetapi juga bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SD yang berdasarkan kurikulum tematik sangat mendukung tujuan umum pembelajaran tingkat sekolah dasar dan pengembangan karakter siswa. Dalam hal tersebut, *digital storytelling* yang dibuat oleh para guru bisa membantu siswa untuk mendapatkan gambaran bagaimana mengkaitkan apa yang di dalam materi tema tertentu dengan kejadian-kejadian yang dialami sehari-hari. Hal itu karena dalam *digital storytelling*, guru bisa menyisipkan media-media pembelajaran lainnya seperti gambar, audio, video, atau animasi.

v menjadi sebuah media pembelajaran yang inovatif karena materi pembelajaran diberikan dalam bentuk digital dan dapat diunggah ke berbagai platform media sosial. Dengan demikian, *digital storytelling* dapat diakses oleh siswa-siswi kapan saja, dimana saja dan dalam berbagai macam kondisi.

## 5. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran kreatif dan pengembangan karakter siswa di era *new normal* mendapat respon positif dari guru-guru Sekolah Dasar. Para peserta sangat antusias dalam mengikuti 4 minggu pelatihan dengan 5 pertemuan daring dan 1 pertemuan luring. Para peserta telah secara aktif mempraktekkan teknik-teknik pembuatan *digital storytelling* menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan dapat merancang satu *digital storytelling* yang menarik, penuh kreativitas serta telah disesuaikan dengan materi pembelajaran Sekolah Dasar. Selama praktek pembuatan *digital storytelling* berlangsung, para guru juga sudah mampu menyisipkan nilai-nilai karakter yang harus dikembangkan oleh para siswa meskipun mereka melakukan pembelajaran secara

daring atau tanpa tatap muka secara fisik dengan guru.

Sesudah pelatihan ini, diharapkan para guru dengan penuh rasa ikhlas untuk meningkatkan ketrampilan digital sehingga *digital storytelling* yang dibuat semakin menarik dan penuh dengan nilai-nilai karakter yang bisa diperkenalkan kepada para siswa dan dipraktekkan juga meskipun peran guru untuk mengawasi berkurang banyak pada masa pandemi ini.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Tidar yang telah memberikan dukungan berupa dana pengabdian kepada masyarakat tahun 2021 dan juga Kepala Sekolah SD Bandongan 3 dan Kepala Sekolah SD Bandongan 4 yang telah memberikan fasilitas serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan digital story telling ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para peserta pelatihan yang telah berperan aktif selama pelatihan berlangsung.

## 7. REFERENSI

- [1] Corrine Gordon, "Digital Storytelling in the Classroom: Three Case Studies," ARIZONA STATE UNIVERSITY, 2011.
- [2] W. Heriyana and I. yolanita Maureen, "Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik," *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. VOL 2, No, pp. 1–9, 2014, [Online]. Available: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/8471>.
- [3] J. Lambert, *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press, 2010.
- [4] K. Hronová, "Using Digital Storytelling in the English Language Classroom," MASARYK UNIVERSITY BRNO, 2011.
- [5] E. M. Abdel-hack, H. Sabry, and A. A. Helwa, "Using digital strorytelling and weblogs instruction to enhance EFL

- narrative writing and critical thinking skills among EFL majors at faculty of education,” *Int. Res. Journals*, vol. 5, no. 1, pp. 8–41, 2014, [Online]. Available:  
<https://www.interestjournals.org/abstract/using-digital-storytelling-and-weblogs-instruction-to-enhance-efl-narrative-writing-and-critical-thinking-skills-among-e-16808.html>.
- [6] S. A. H. Lestari, “Pembuatan Digital Story Telling Dalam Penanaman Karakter Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Panti Asuhan,” Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.
- [7] Brigitta Erlita Tri Anggadewi, “Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus,” in *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia-Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital*, 2017, pp. 235–239.
- [8] R. Listyowati, I. D. Hanna, and J. Rohaniyah, “Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sd,” in *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat (SENIAS) 2020 – Universitas Islam Madura*, 2020, pp. 208–214.