

**PENGUNAAN DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAGI GURU TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL 2
LABUHAN RATU BARU, WAY JEPARA, LAMPUNG TIMUR**

Eva Nurchurifiani¹, Akhmad Sutiyono², Sri Wahyuningsih³, Hofifatunisa⁴,
Monica Giany⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

¹churifiani@gmail.com, ²akhmadsutiyonobl@gmail.com,
³sriwahyuni050202@gmail.com, ⁴Hofifatunisa99@gmail.com,
⁵monicagiany@gmail.com

Abstrak: Teknologi memungkinkan siswa dan guru mengakses berbagai sumber pembelajaran secara online, seperti artikel, video pembelajaran, dan e-book. Video pembelajaran dapat diperoleh dari platform seperti youtube, khan academy atau lainnya. Salah satu video pembelajaran yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar di kelas khususnya untuk pembelajaran anak usia dini adalah menggunakan digital storytelling. Digital storytelling adalah metode yang menggabungkan teknik bercerita tradisional dengan elemen digital, seperti gambar, video, audio, dan teks. Dalam konteks pendidikan, terutama bagi guru, digital storytelling dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Kegiatan penerapan digital storytelling yang dilaksanakan di TK Aisyiah Bustanul Athfal 2 Labuhan Ratu Baru terdiri dari 5 orang guru beserta kepala sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu, 23 November 2024 di TK ABA 2 Labuhan Ratu Baru, Way Jepara Lampung Timur. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru TK tersebut dalam mengajar dengan menggunakan metode digital storytelling. Melalui digital storytelling, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan kontekstual.

Kata kunci: Digital storytelling, teknologi, pendidikan, aplikasi

Abstract: Technology allows students and teachers to access various learning resources online, such as articles, learning videos and e-books. Learning videos can be obtained from platforms such as YouTube, Khan Academy or others. One learning video that can be used in classroom learning activities, especially for early childhood learning, is using digital storytelling. Digital storytelling is a method that combines traditional storytelling techniques with digital elements, such as images, video, audio and text. In an educational context, especially for teachers, digital storytelling can be used to improve the learning experience. The digital storytelling implementation activity carried out at Aisyiah Bustanul Athfal 2 Labuhan Ratu Baru Kindergarten consisted of 5 teachers and the school principal. This activity was held on Saturday, November 23 2024 at TK ABA 2 Labuhan Ratu Baru, Way Jepara, East Lampung. This activity aims to improve the abilities of kindergarten teachers in teaching using digital storytelling methods. Through digital storytelling, teachers can present learning material in a more visual and contextual way.

Keywords: Digital storytelling, technology, education, applications

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini tidak lepas dari peran teknologi. Saat ini setiap bidang ilmu akan menyesuaikan dengan teknologi terkini. Teknologi memungkinkan siswa dan guru mengakses berbagai sumber pembelajaran secara online, seperti artikel, video pembelajaran, dan e-book. Platform seperti YouTube, Khan Academy, dan Coursera memberi akses ke materi pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu, baik dalam bahasa lokal maupun internasional. Teknologi mendukung konsep pembelajaran sepanjang hayat dengan menyediakan berbagai kursus dan pelatihan online yang dapat diakses kapan saja. Hal ini memungkinkan individu untuk terus mengembangkan diri dan memperbaharui keterampilan mereka di berbagai bidang. Salah satu video pembelajaran yang dapat dipakai dalam kegiatan belajar di kelas khususnya untuk pembelajaran anak usia dini adalah menggunakan digital storytelling.

Dalam dunia pendidikan dan pengajaran dapat diterapkan teknologi berupa media pembelajaran. Media pembelajara adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi adalah digital storytelling. Menurut Banaszewski (2005) mendefinisikan digital storytelling sebagai praktek gabungan narasi pribadi dengan media untuk menghasilkan film otobiografi pendek, terus meluaskan penggunaannya di ruang kelas di seluruh dunia. Digital storytelling adalah metode yang menggabungkan teknik bercerita tradisional dengan elemen digital, seperti gambar, video, audio, dan teks. Dalam konteks pendidikan, terutama bagi guru, digital storytelling dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar,

memperkaya materi ajar, dan mendorong keterlibatan siswa.

Sedangkan menurut wordsmithgroup.com, digital storytelling adalah proses menceritakan cerita dengan memanfaatkan media digital seperti gambar, video, audio, teks, grafik, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman naratif yang mendalam. Teknik ini menggabungkan berbagai elemen multimedia untuk menghasilkan cerita yang tidak hanya informatif tetapi juga *imersif*, memungkinkan audiens untuk terlibat lebih dalam dan merasakan emosi yang disampaikan. *Digital storytelling* mengubah cara kita berkomunikasi dan berbagi kisah, menjadikannya lebih dinamis dan berkesan dalam dunia yang semakin terhubung secara digital.

Digital storytelling memiliki beragam tujuan yang penting dalam berbagai konteks. Teknik ini digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral dengan cara yang autentik dan menarik, sehingga membangun identitas anak didik yang kuat. Selain itu, *digital storytelling* berfungsi untuk mengedukasi dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang mudah dipahami dan menarik. Fungsi lainnya untuk meningkatkan retensi dan pemahaman audiens. Cerita yang inspiratif dan menggugah dapat memotivasi audiens untuk mengambil tindakan positif atau melakukan perubahan dalam hidup mereka.

Digital storytelling juga dapat dibedakan dalam beberapa macam. Mengkategorikan digital storytelling menjadi lima (Paulina: 2022), 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 (Print) 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.

Digital storytelling adalah cara untuk menceritakan sebuah cerita menggunakan alat digital seperti gambar, suara, video, teks, dan animasi. Bagi guru TK (Taman Kanak-Kanak), digital storytelling bisa menjadi metode yang sangat efektif untuk menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka memahami konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Berikut adalah beberapa manfaat dan cara penerapan *digital storytelling* bagi guru TK:

1. Meningkatkan Kreativitas Anak
Digital storytelling memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkreasi. Guru bisa melibatkan anak dalam pembuatan cerita menggunakan gambar dan suara yang mereka buat sendiri, memotivasi mereka untuk berpikir kreatif. Misalnya, guru dapat meminta anak-anak untuk menggambar tokoh utama cerita atau memilih suara latar yang sesuai.
2. Meningkatkan Keterlibatan Anak
Anak-anak di usia dini cenderung lebih tertarik pada gambar, animasi, dan suara. Dengan menggunakan alat digital, cerita dapat disajikan dalam format yang menarik sehingga dapat mempertahankan

perhatian mereka lebih lama. Penceritaan menggunakan visual yang cerah dan suara yang jelas sangat efektif untuk menarik minat anak-anak.

3. Memperkenalkan Teknologi Sejak Dini
Penggunaan *digital storytelling* juga memperkenalkan anak-anak pada teknologi sejak dini, yang merupakan keterampilan penting di dunia modern. Guru dapat mengajarkan anak tentang cara menggunakan perangkat digital (misalnya tablet atau komputer) untuk menonton, membuat, atau mengedit cerita mereka sendiri.
4. Mendukung Pengembangan Bahasa
Dengan *digital storytelling*, anak-anak akan lebih termotivasi untuk berbicara dan menceritakan ide-ide mereka. Misalnya, guru bisa meminta anak untuk mengembangkan cerita mereka sendiri berdasarkan gambar yang ada, yang akan membantu mengembangkan kemampuan berbicara, mendengarkan, dan kosakata mereka.
5. Memperkuat Pembelajaran Tematik
Guru dapat membuat cerita digital yang relevan dengan tema pembelajaran yang sedang diajarkan di kelas. Misalnya, jika tema pembelajaran adalah hewan, guru bisa membuat cerita tentang hewan-hewan di kebun binatang, lengkap dengan gambar dan suara hewan, untuk membuat anak-anak lebih mudah memahami informasi tersebut.
6. Alat untuk Kolaborasi
Digital storytelling dapat menjadi sarana bagi guru dan siswa untuk berkolaborasi. Guru bisa bekerja sama dengan anak-anak dalam pembuatan cerita, mengajak mereka berdiskusi tentang plot, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan. Ini juga bisa membantu dalam

- pengembangan keterampilan sosial anak-anak.
7. **Penyampaian Nilai dan Moral**
Cerita digital juga sangat efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Misalnya, cerita tentang berbagi, kerjasama, atau keberanian bisa lebih mudah dipahami jika disajikan dalam format yang menarik dengan visual dan suara yang menyenangkan.
 8. **Meningkatkan Memori dan Pemahaman**
Anak-anak seringkali lebih mudah mengingat cerita yang disampaikan dengan gambar dan suara dibandingkan hanya dengan teks atau ceramah verbal. Digital storytelling memanfaatkan multimedia untuk memperkuat ingatan anak-anak tentang topik yang dibahas.

Langkah-langkah Penerapan Digital Storytelling:

1. **Pemilihan Tema Cerita:** Tentukan tema yang sesuai dengan usia anak-anak dan topik pembelajaran.
2. **Pengumpulan Konten:** Pilih gambar, musik, atau suara yang dapat memperkaya cerita.
3. **Penggunaan Aplikasi atau Platform Digital:** Gunakan aplikasi atau platform yang mudah digunakan, seperti PowerPoint, Canva, Adobe Spark, atau aplikasi khusus pembuatan cerita digital untuk anak-anak seperti Toontastic.
4. **Kolaborasi dengan Anak:** Libatkan anak-anak dalam pembuatan cerita dengan cara meminta mereka untuk memberikan ide cerita, memilih gambar, atau menentukan jalan cerita.
5. **Presentasi Cerita:** Ceritakan dan tampilkan cerita secara digital di layar menggunakan perangkat yang ada, seperti proyektor atau tablet, untuk memastikan semua anak dapat melihat dan mendengarkan.

6. **Diskusi dan Refleksi:** Setelah cerita ditampilkan, ajak anak-anak berdiskusi mengenai pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita.

Dengan memanfaatkan *digital storytelling*, guru TK bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, sekaligus membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting sejak dini. Dengan begitu banyak manfaat dari teknologi yang berperan penting dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih maju dan inklusif, serta membantu mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Labuhan Ratu Baru, guru-guru disekolah tersebut memerlukan pelatihan penggunaan digital storytelling sebagai media pembelajaran aktif dan pengembangan moral karakter peserta didik. Beberapa hal permasalahan yang diungkapkan oleh pihak sekolah dan dihadapi oleh para guru dalam pembelajaran antara lain:

1. Pembelajaran yang monoton membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk benar-benar belajar.
2. Pengembangan karakter anak kurang maksimal dan terarah, beberapa guru menemukan peserta didiknya bermain di luar pada saat jam belajar.
3. Guru belum mempunyai kemampuan untuk menggunakan dan membuat digital storytelling yang bisa digunakan untuk menjelaskan materi secara lebih jelas dan menanamkan karakter moral siswa.

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

Solusi Permasalahan

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan selesai. Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari respon positif peserta berdasarkan sikap peserta saat mengikuti pelatihan dan para guru dapat menerapkan metode tersebut dengan tahapan-tahapan yang sesuai dalam kelas latihan. Evaluasi meliputi evaluasi proses dan hasil. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan. Evaluasi ini meliputi evaluasi pada semua tahap yaitu mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan kegiatan. Tahap evaluasi ini dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan laporan dan mempublikasikan artikel kegiatan ini dalam sebuah jurnal pengabdian kepada masyarakat.

METODE

Sasaran pelatihan pembuatan *digital storytelling* ini adalah guru-guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Labuhan Ratu Baru. Ada 5 guru yang berpartisipasi secara sukarela dalam pelatihan *digital storytelling* ini. Pengetahuan dasar para peserta mengenai *digital storytelling* dan teknologi yang digunakan sangat bervariasi. Untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini, tim pengabdian menyediakan materi yang sederhana, lengkap dan terperinci sehingga dapat diikuti oleh seluruh peserta. Instrumen yang digunakan selama pelatihan pembuatan *digital storytelling* ini

adalah kuesioner, observasi online, materi pelatihan, contoh digital storytelling, serta kuesioner evaluasi online. Sedangkan alat dan bahan yang perlu disiapkan oleh para peserta pelatihan secara umum adalah perangkat komputer/laptop 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 storytelling, penggunaan teknologi untuk membuat digital storytelling, serta pengembangan karakter siswa. 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 observasi lapangan, sekolah yang telah ditunjuk mempunyai fasilitas-fasilitas yang memadai untuk menunjang pelatihan. Fasilitas-fasilitas yang telah tersedia antara lain beberapa komputer atau 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 dengan maksimal. Sedangkan melalui observasi dapat disimpulkan bahwa ada beberapa peserta pelatihan yang belum tahu sama sekali mengenai *digital storytelling*.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Pada hari Sabtu 23 November 2024, kegiatan pelatihan dimulai dari pukul 09.00 hingga 15.00 dengan susunan acara:

1. Peserta menempati tempat yg disediakan. Pembukaan pelatihan oleh penanggung jawab Ibu Nurhayati Dwi Lestari, S.Pd.I dan Ketua Pengabdian Kepada Masyarakat Eva Nurchurifiani, S.Pd., M.Pd.
2. Penyampaian Materi yang disampaikan Oleh Eva Nurchurifiani S.Pd., M.Pd., Sri Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd. dan Akhmad Sutiyono S.Pd., M.Pd. Dalam kegiatan ini dibantu oleh dua mahasiswa prodi pendidikan Bahasa Inggris, yaitu Adira Amabela dan Hofifatunisa. Mereka sebagai asisten dalam membantu kelancaran kegiatan ini.
3. Penyampaian materi dan penerapan praktik penggunaan dan pembuatan *digital storytelling*.
4. Setelah praktik dalam beberapa kegiatan maka diakhiri dan ditutup oleh penanggung jawab TK ABA 2 Labuhan ratu, Lampung Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital storytelling telah diterapkan di beberapa sekolah atau taman kanak-kanak (TK) dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan anak-anak, baik dalam berkomunikasi, berimajinasi, maupun dalam penggunaan teknologi secara positif. Pada siswa taman kanak-kanak, penerapan *digital storytelling* menunjukkan berbagai hasil yang signifikan, antara lain:

1. Peningkatan Keterampilan Bahasa.

Anak-anak dapat memperbaiki kemampuan berbicara dan mendengarkan melalui cerita yang mereka buat. Mereka belajar

bagaimana menyusun kalimat dengan bantuan gambar, suara, dan teks.

2. Peningkatan Keterampilan Kreativitas

Proses pembuatan cerita digital melibatkan anak-anak dalam berpikir kreatif, merencanakan alur cerita, memilih gambar atau gambar animasi yang sesuai, serta memilih suara atau musik yang mendukung cerita mereka.

3. Peningkatan Kemampuan Teknologi

Meskipun pada usia dini, anak-anak sudah dikenalkan dengan teknologi, penerapan digital storytelling membuat mereka lebih familiar dengan perangkat seperti komputer, tablet, dan perangkat lunak pengolah gambar atau video sederhana.

4. Keterlibatan dan Kolaborasi yang Tinggi

Dalam kegiatan pembuatan cerita digital, anak-anak seringkali bekerja dalam kelompok. Hal ini memperkuat kemampuan kolaborasi mereka, membangun rasa kebersamaan, serta belajar untuk berbagi ide dengan teman-teman mereka.

5. Meningkatkan Minat Belajar:

Penggunaan teknologi yang menarik seperti gambar, animasi, dan suara membuat anak-anak lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Digital storytelling di tingkat Taman Kanak-Kanak dapat menjadi sarana yang efektif dalam pengembangan berbagai keterampilan, terutama keterampilan bahasa dan sosial. Berikut adalah beberapa poin pembahasan terkait penerapan digital storytelling:

1. Pembelajaran yang Lebih Interaktif: Penggunaan teknologi dalam bentuk cerita digital

mempermudah proses belajar yang menyenangkan. Anak-anak yang mungkin kurang tertarik pada metode konvensional lebih tertarik pada cerita yang menggunakan gambar, suara, dan animasi.

2. **Pengenalan Teknologi Sejak Dini:**

Di zaman yang serba digital, mengenalkan teknologi kepada anak-anak di usia dini sangat penting. Dengan digital storytelling, anak-anak dapat belajar bagaimana mengoperasikan perangkat teknologi dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan usia mereka. Ini memberi mereka dasar yang kuat untuk penggunaan teknologi di masa depan.

3. **Pentingnya Imajinasi dan Ekspresi Diri:**

Cerita digital memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi mereka melalui media yang berbeda. Dengan melibatkan anak dalam pembuatan cerita, mereka dapat belajar untuk berimajinasi dan menyampaikan cerita dalam cara yang unik.

4. **Peran Guru dalam Mendukung Pembelajaran:**

Sebagai fasilitator, guru memegang peran penting dalam mendampingi anak-anak selama proses pembuatan cerita digital. Guru membantu anak-anak memilih tema cerita, memotivasi mereka untuk berbicara atau menceritakan kisah mereka, serta memberikan umpan balik yang membangun.

5. **Pengaruh terhadap Perkembangan Sosial:**

Melalui aktivitas kolaboratif dalam pembuatan cerita, anak-anak belajar bekerja dalam kelompok, saling menghargai pendapat teman, dan berbagi tugas. Ini adalah

keterampilan sosial yang sangat penting di masa depan.

SIMPULAN

Penerapan *digital storytelling* pada anak-anak di taman kanak-kanak dapat memberikan banyak manfaat, mulai dari peningkatan keterampilan berbahasa hingga pengenalan teknologi. Pembelajaran melalui cerita digital membantu anak-anak tidak hanya untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan mereka. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

Dengan pemanfaatan yang tepat, *digital storytelling* bisa menjadi metode yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan anak usia dini, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (21 Juni 2024). *Mengenal Apa Itu Digital Storytelling*.
<https://wordsmithgroup.com/id/digital-storytelling/>
- Alsa Dilla Wahyuni , Herman Budiyo , Eddy Pahar Harahap. *Penerapan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII a SMPN 17 kota jambi*.
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/3680/1842>
- Ika Fadillah, Khurotu Dini. *Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda*.
<https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Irma Yuliana¹ dan Jan Wantoro. *Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran*.

<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9573/61.pdf?sequence=1>

Robin, B. (2006, March). *The educational uses of digital storytelling*. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Prasetyawati, Asti. (2020). *Mengubah Keberlimpahan Informasi menjadi Konten Edukasi*. Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi) Vol. 22 No. 2, Desember 2020: 199 - 212
Digital Storytelling