

Pendampingan Guru SDI Ibnu Miskawaih dalam Pemanfaatan *Storybird*: Media Digital Storytelling untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa melalui Cerita Bergambar Interaktif

Willa Putri*^{ID}, Siti Aisah, & Siti Novita Sari

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor

*Email Korespondensi: willa.putri@iuqibogor.ac.id

ABSTRACT

The use of digital storytelling media is considered an effective way to increase students' reading interest. This community service program was conducted from April 2 to June 2, 2025, to assist teachers at SDI Ibnu Miskawaih in utilising Storybird as a digital storytelling medium to create more engaging and creative literacy learning experiences. The program also aimed to enhance teachers' digital literacy, as evidenced by the consistent integration of technology into the learning process. The method applied was Participatory Action Research (PAR), which consisted of five stages: planning, implementation, classroom application, evaluation and reflection, and reinforcement, as well as the dissemination of results. The activities began with identifying teachers' initial knowledge, followed by technical training and hands-on practice in creating digital stories. The results indicate a significant improvement in teachers' understanding and skills in using Storybird. Teachers were able to integrate this medium into lesson plans (RPP) and demonstrated high enthusiasm during the training sessions. Challenges such as limited devices and low digital literacy were successfully addressed through interactive and collaborative approaches. Storybird has been proven to foster students' creativity, increase their reading interest, and strengthen collaboration between teachers, students, and parents.

Keywords

*Digital Storytelling,
Reading Interest, Teacher
Assistance*



BERDAYA : Jurnal
Pendidikan dan
Pengabdian Kepada
Masyarakat
Vol 7, No.3, 2025, pp.
421 - 434
eISSN 2721-6381

Article History

Received : 7/15/2025 / Accepted : 8/12/2025/ First Published: : 8/15/2025

To cite this article

Putri, W., Aisah, S., & Sari, S. N. (2025). Pendampingan Guru SDI Ibnu Miskawaih dalam Pemanfaatan Storybird: Media Digital Storytelling untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa melalui Cerita Bergambar Interaktif. *BERDAYA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 421-434. <https://doi.org/10.36407/berdaya.v7i3.1709>



© The Author(s)2025

This open access article is distributed under a Creative Commons
Attribution (CC-BY) 4.0 license

ABSTRAK

Penggunaan media digital *storytelling* dinilai efektif untuk meningkatkan minat baca siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 2 April–2 Juni 2025 dengan tujuan mendampingi guru-guru SDI Ibnu Miskawaih dalam pemanfaatan *Storybird* sebagai media digital *storytelling* guna menciptakan pembelajaran literasi yang menarik dan kreatif. Peningkatan literasi digital guru diharapkan tercermin melalui pemanfaatan teknologi secara konsisten dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) dengan lima tahapan: perencanaan, pelaksanaan, implementasi di kelas, evaluasi-refleksi, serta penguatan dan penyebaran hasil. Kegiatan diawali dengan identifikasi pengetahuan awal guru, dilanjutkan dengan pelatihan teknis dan praktik pembuatan cerita digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan *Storybird*. Guru mampu mengintegrasikan media ini dalam RPP dan menunjukkan antusiasme tinggi selama pelatihan. Kendala seperti keterbatasan perangkat dan literasi digital berhasil diatasi melalui pendekatan interaktif dan kolaboratif. *Storybird* terbukti mendorong kreativitas siswa, meningkatkan minat baca, serta memperkuat kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua.

Profil Penulis

Willa Putri, Siti Aisah, & Siti
Novita Sari
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan, Institut Ummul Quro
Al-Islami Bogor, Jawa Barat,
Indonesia

Corresponding Author:
willa.putri@iuqibogor.ac.id

Kata Kunci: *Digital Storytelling, Minat Baca, Pendampingan Guru*

Reviewing Editor
Maya Mustika

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu elemen krusial dalam membangun fondasi literasi siswa sejak dini (Ramadhani *et al.*, 2025). Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI), minat baca berperan penting dalam memperluas wawasan, meningkatkan pemahaman terhadap berbagai konsep, serta mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa (Ibda *et al.*, 2023). Namun, data yang ada menunjukkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong sangat rendah. Berdasarkan laporan UNESCO, indeks minat baca Indonesia hanya mencapai 0,001, yang berarti bahwa dari setiap seribu orang, hanya satu orang yang benar-benar memiliki minat baca serius (Nugroho *et al.*, 2022). Kondisi ini mandatkan adanya tantangan besar dalam membangun budaya literasi yang kuat, termasuk di kalangan siswa MI.

Permasalahan rendahnya minat baca siswa disebabkan oleh berbagai faktor. Pertama, pendekatan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan berulang kurang mampu mendorong siswa untuk aktif membaca (Husain dan Basri, 2021). Kedua, keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan usia siswa, terutama di sekolah berbasis Islam di wilayah tertentu, juga memperburuk situasi (Almufariz et al., 2025). Ketiga, lingkungan keluarga yang tidak mendukung kebiasaan membaca turut menjadi penghambat dalam pembentukan perilaku literasi sejak dini (Suharyani et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, terbuka peluang untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca adalah penggunaan media digital *storytelling*, yakni metode pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan suara dalam penyampaian narasi (Puspitasari et al., 2025). Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Salah satu platform yang mendukung pendekatan ini adalah *Storybird*, sebuah media digital yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan membaca cerita bergambar secara interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Storybird* dalam pembelajaran literasi dapat meningkatkan motivasi membaca siswa serta memperkaya proses pembelajaran dengan elemen visual yang menarik (Sembiring et al., 2025).

Banyak guru belum memiliki keterampilan memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, baik karena kurangnya pelatihan, keterbatasan pemahaman teknis, maupun minimnya pendampingan secara berkelanjutan (Azri dan Raniyah, 2024). Hal ini juga ditemukan di SDI Ibnu Miskawaih, di mana sebagian besar guru belum familiar dengan *Storybird* dan belum optimal dalam memanfaatkannya sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pendampingan secara sistematis kepada guru-guru di SDI Ibnu Miskawaih dalam memanfaatkan platform *Storybird* sebagai media digital *storytelling*. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran literasi yang kreatif dan menyenangkan, sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat baca siswa (Mulyasa 2021). Kegiatan pendampingan dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pelatihan, penyusunan modul pembelajaran kontekstual, implementasi langsung di kelas, serta evaluasi terhadap efektivitas penggunaan *Storybird* dalam proses belajar mengajar.

Selain meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran, kegiatan ini juga menargetkan peningkatan partisipasi dan motivasi siswa dalam kegiatan membaca. Pendekatan partisipatif dalam bentuk *Participatory Action Research* (PAR) dipilih untuk memastikan keterlibatan aktif guru sebagai mitra dalam proses perubahan, sekaligus mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan (Sobar dan Ruswdani, 2025). Dengan pendampingan yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan guru, diharapkan *Storybird* menjadi solusi efektif dalam membangun budaya literasi di sekolah dasar berbasis Islam.

Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan bukanlah solusi instan tanpa tantangan. Guru, terutama di sekolah dasar berbasis Islam seperti SDI Ibnu Miskawaih, masih menghadapi hambatan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Hambatan utama adalah minimnya pelatihan dan pendampingan yang relevan. Guru yang belum familiar dengan media digital seperti *Storybird* cenderung mengalami kesulitan dalam merancang dan mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran harian (Pujiono *et al.*, 2024). Pendekatan yang kreatif dan sesuai perkembangan zaman sangat diperlukan untuk menarik minat baca siswa, terutama melalui cerita bergambar interaktif.

Pendampingan kepada guru menjadi langkah strategis yang penting. Guru perlu memperoleh pemahaman tentang cara kerja platform *Storybird* dan menerapkannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran literasi (Fahrurrozi, 2024). Melalui pelatihan dan praktik langsung di kelas, guru memperoleh pengalaman konkret dalam penggunaan digital *storytelling*.

Program pengabdian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan *Storybird*, tetapi juga mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), identifikasi kendala guru, dan strategi pemecahan masalah selama implementasi berlangsung. Diharapkan, kegiatan ini mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas guru dalam mengajar. Melalui pendekatan kolaboratif dan partisipatif, guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pelaku utama dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Kegiatan ini diharapkan membawa perubahan nyata dalam pola pembelajaran literasi di SDI Ibnu Miskawaih. Siswa tidak hanya membaca cerita, tetapi juga terlibat dalam proses penciptaan cerita mereka sendiri. Guru pun menjadi lebih terbuka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Jika pendampingan ini berhasil, maka model serupa dapat direplikasi di sekolah lain sebagai bagian dari upaya memperkuat budaya literasi nasional (Setianingrum *et al.*, 2025).

Di samping itu, rendahnya minat baca juga disebabkan oleh minimnya media pembelajaran yang menarik secara visual dan emosional. Anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada materi yang visual dan interaktif dibandingkan teks panjang yang bersifat pasif (Ubaidillah *et al.*, 2025). *Storybird* menawarkan pendekatan baru dalam menyampaikan cerita dengan tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga menjadikan aktivitas membaca dan menulis terasa menyenangkan. Media ini tidak hanya memfasilitasi kegiatan membaca, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui proses mencipta cerita dari gambar-gambar yang tersedia.

Namun, inovasi ini tidak dapat berjalan optimal tanpa kesiapan guru sebagai fasilitator utama di kelas. Guru memerlukan pemahaman yang memadai mengenai media digital *storytelling* serta keterampilan dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran (Najah, 2024). Tanpa pelatihan dan pendampingan yang tepat, potensi *Storybird* akan sulit terwujud dalam praktik. Program pengabdian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pelatihan intensif dan pendampingan langsung di sekolah.

Dengan kegiatan ini, diharapkan guru dapat lebih mudah memahami dan memanfaatkan *Storybird* dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa pun akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Program ini juga diharapkan menjadi contoh baik dalam

pemanfaatan teknologi yang sederhana namun berdampak besar terhadap peningkatan minat baca di sekolah dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

Dalam kurun waktu 2021–2025, transformasi digital di dunia pendidikan mengalami percepatan signifikan, terutama pascapandemi COVID-19 yang mendorong guru dan siswa untuk beradaptasi dengan pembelajaran berbasis teknologi (Naja dan Al Farabi, 2025). Meskipun demikian, tantangan tetap ada, terutama pada jenjang pendidikan dasar, di mana kesiapan guru masih menjadi kendala utama.

Di sisi lain, pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan minat baca siswa. Menurut laporan Kemendikbudristek, keterlibatan siswa meningkat hingga 30% ketika pembelajaran literasi dilakukan melalui digital *storytelling* dibandingkan dengan metode tradisional (Kaluge, 2024).

Program literasi digital berbasis *Storybird* ini menekankan pentingnya penguatan literasi dasar, transformasi pembelajaran digital, dan peningkatan kapasitas guru. Pendampingan guru menjadi strategi penting untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Melalui pendekatan partisipatif dan berkelanjutan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan ruang bagi guru untuk belajar, mencoba, dan menerapkan pembelajaran berbasis *Storybird* secara langsung. Guru tidak hanya menjadi pengguna, tetapi juga inovator dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang proses belajar sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah (Ramadhan *et al.*, 2024). Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga memperkuat profesionalisme guru secara berkelanjutan.

Dalam pembelajaran modern, penguatan literasi tidak hanya menjadi tanggung jawab guru bahasa, tetapi juga seluruh pemangku kepentingan pendidikan, termasuk orang tua, sekolah, dan lingkungan sekitar (Dwi dan Hasanah, 2024). Literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup keterampilan memahami informasi, berpikir kritis, dan mengomunikasikan gagasan secara efektif. Penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan literasi secara menyeluruh, baik melalui pendekatan pedagogis yang inovatif maupun pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa (Budianto dan Adriani, 2025).

Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan dasar yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman memiliki peran strategis dalam menanamkan budaya literasi sejak dini. Namun, tantangan yang dihadapi sering kali lebih kompleks dibandingkan sekolah umum, terutama karena keterbatasan sumber daya, keterampilan guru dalam penggunaan teknologi, serta kurangnya akses terhadap bahan bacaan yang kontekstual dan menarik bagi siswa. Oleh sebab itu, diperlukan intervensi yang tidak hanya menekankan pada ketersediaan sarana, tetapi juga peningkatan kapasitas pendidik dalam menciptakan pembelajaran literasi yang adaptif dan bermakna.

Pemanfaatan media digital seperti *Storybird* dapat menjadi jembatan untuk mengatasi kesenjangan tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga

sebagai sarana pengembangan ekspresi diri siswa yang relevan dengan kebutuhan zaman. Di tengah meningkatnya ketergantungan anak-anak pada perangkat digital, kehadiran media pembelajaran yang bersifat interaktif dan edukatif menjadi sangat penting agar proses belajar tidak tertinggal oleh perubahan budaya digital (Darmayasa *et al.*, 2025).

Penerapan media digital *storytelling* di SD juga berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan personal, yang pada akhirnya dapat membangun keterikatan emosional siswa terhadap aktivitas membaca (Hidayah *et al.*, 2025). Pembelajaran yang mampu memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang akan menghasilkan proses belajar yang lebih efektif dan berdampak jangka panjang.

Dengan demikian, program pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya hadir sebagai solusi sesaat, tetapi juga sebagai bentuk kontribusi nyata dalam menciptakan ekosistem literasi digital di lingkungan MI. Pendekatan berbasis teknologi yang dipadukan dengan pelatihan langsung kepada guru diharapkan mampu menghasilkan perubahan nyata dalam kualitas pembelajaran literasi. Lebih dari itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membuka ruang diskusi dan refleksi bersama para pendidik dalam merumuskan strategi pembelajaran yang kontekstual, berkelanjutan, dan adaptif terhadap dinamika pendidikan abad 21.

Sasaran Kegiatan

Sasaran utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah para guru di Sekolah Dasar Islam (SDI) Ibnu Miskawaih, khususnya yang terlibat dalam proses pembelajaran literasi. Guru dipilih sebagai subjek utama kegiatan karena mereka memiliki peran sentral dalam membentuk budaya belajar di sekolah dan merupakan agen perubahan dalam proses pembelajaran. Peningkatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, khususnya media digital *Storybird*, menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, para guru akan dibekali pemahaman dan keterampilan teknis terkait penggunaan platform *Storybird* sebagai media digital *storytelling* yang dapat diintegrasikan dalam kegiatan literasi di kelas. Program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan media digital, tetapi juga mendorong mereka untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang kontekstual, merancang strategi pembelajaran berbasis cerita visual, serta melibatkan siswa dalam proses penciptaan dan penyampaian cerita secara interaktif.

Sasaran tidak langsung dari kegiatan ini adalah siswa-siswi SDI Ibnu Miskawaih, yang diharapkan memperoleh manfaat dari model pembelajaran literasi yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan penggunaan media yang interaktif dan visual, siswa didorong untuk lebih aktif membaca dan menulis, serta mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, dan keterampilan berpikir kritis. Dalam jangka panjang, kegiatan ini diharapkan menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya, khususnya di lingkungan madrasah, sebagai bagian dari upaya nasional dalam memperkuat budaya literasi digital di jenjang pendidikan dasar.

Masalah yang ingin dipecahkan

Permasalahan utama yang ingin diatasi melalui kegiatan ini adalah rendahnya minat baca siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Rendahnya minat baca ini menjadi isu nasional yang berdampak serius terhadap capaian pembelajaran dan kualitas pendidikan. Berdasarkan data UNESCO, indeks minat baca masyarakat Indonesia hanya mencapai angka 0,001, yang berarti bahwa dari setiap seribu orang, hanya satu orang yang benar-benar memiliki minat baca tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan besar dalam membentuk budaya literasi yang kuat, terutama pada jenjang pendidikan dasar.

Secara lebih spesifik, permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu: 1) Metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif, di mana guru masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis yang kurang mampu memotivasi siswa untuk membaca secara aktif. 2) Terbatasnya akses terhadap bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan usia serta minat siswa, terutama di sekolah berbasis Islam yang sering kali memiliki keterbatasan sumber daya. 3) Lingkungan rumah yang tidak mendukung budaya membaca, di mana kebiasaan membaca belum menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. 4) Kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran, yang menyebabkan potensi media digital belum dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan literasi. 5) Minimnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam penggunaan platform digital seperti *Storybird*, yang sebenarnya memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat baca dan partisipasi siswa.

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan *Storybird*, masalah-masalah tersebut diupayakan solusinya secara sistematis. Media *Storybird* dipilih karena menawarkan pendekatan digital *storytelling* yang memadukan teks, gambar, dan suara, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan bimbingan yang berkelanjutan dan berbasis kebutuhan guru, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam cara guru menyampaikan materi literasi dan dalam cara siswa merespons proses pembelajaran.

Program ini dirancang tidak hanya untuk menjawab tantangan jangka pendek, tetapi juga untuk menciptakan perubahan jangka panjang dalam pola pikir dan praktik pembelajaran di sekolah dasar. Guru tidak hanya diposisikan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator yang mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan literasi dan membentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan teknologi dan budaya belajar abad ke-21.

MATERI DAN METODE

Materi

Materi yang disiapkan dalam kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru sekolah dasar dalam menggunakan media digital *Storybird* sebagai alat bantu pembelajaran literasi. Fokus utama dari materi adalah integrasi digital *storytelling* dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan minat baca siswa secara efektif dan menyenangkan.

Ruang lingkup materi mencakup: 1) Pengenalan platform *Storybird*, guru akan diperkenalkan pada fungsi, fitur, serta potensi *Storybird* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis narasi visual. 2) Teknik digital *storytelling* tentang prinsip-prinsip dasar dalam menyusun cerita digital, termasuk pemilihan ilustrasi, narasi teks, dan elemen audio secara terpadu. 3) Strategi pembelajaran literasi berbasis teknologi membahas pendekatan-pendekatan pedagogis yang relevan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat baca dan partisipasi siswa. 4) Praktik penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dimana guru dilatih untuk merancang RPP yang memasukkan penggunaan *Storybird* sebagai bagian integral dalam pembelajaran literasi. 5) Evaluasi dan refleksi penggunaan media digital, guru diberikan wawasan mengenai cara melakukan evaluasi terhadap efektivitas media digital dalam pembelajaran, termasuk analisis dampak terhadap minat dan kemampuan membaca siswa.

Materi disusun berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, hasil identifikasi awal terhadap kendala guru dalam menggunakan teknologi, serta didasarkan pada prinsip pembelajaran berbasis literasi digital yang adaptif.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, yaitu pendekatan partisipatif yang bersifat kolaboratif, reflektif, dan transformatif. Metode ini dipandang tepat karena tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif guru sebagai mitra dalam proses perubahan dan inovasi pembelajaran.

Pelaksanaan PAR dalam kegiatan ini dilakukan melalui lima tahap utama. Tahap perencanaan mencakup identifikasi kebutuhan guru, penyusunan materi pelatihan, pembuatan RPP berbasis *Storybird*, serta penyiapan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan intensif kepada guru mengenai penggunaan *Storybird*, mulai dari pengenalan platform hingga praktik penyusunan RPP dan pembuatan materi ajar berbasis digital *storytelling*. Selanjutnya, pada tahap implementasi di kelas, guru menerapkan hasil pelatihan secara langsung dalam proses pembelajaran dengan pendampingan dari tim pengabdian, disertai observasi untuk memantau efektivitas penggunaan media.

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui post-test, wawancara, dan observasi untuk mengetahui dampak pelatihan terhadap kemampuan guru serta minat baca siswa. Siswa juga dilibatkan melalui kuesioner guna menilai pengalaman mereka selama proses pembelajaran menggunakan *Storybird*. Pada tahap penguatan dan penyebaran hasil, praktik baik dan capaian program dibagikan kepada guru-guru lain serta disebarluaskan melalui media digital atau forum pendidikan agar manfaatnya menjangkau lebih luas. Sebagai bagian dari keberlanjutan program, pelatihan lanjutan juga direncanakan untuk memperdalam keterampilan guru.

Pendekatan PAR memastikan bahwa guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga berperan sebagai aktor utama yang aktif merancang dan menerapkan perubahan di lingkungan kelasnya sendiri. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan yang berkelanjutan dan kontekstual.

Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam (SDI) Ibnu Miskawaih, yang berlokasi di wilayah dengan karakteristik madrasah yang memiliki tantangan khas dalam pengembangan literasi digital. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal.

Waktu pelaksanaan kegiatan dirancang secara bertahap dalam kurun waktu tiga bulan, dimulai dari Tanggal 02 April 2025 sampai Tanggal 02 bulan Juni 2025. yang mencakup: Minggu kesatu dan kedua Tahap perencanaan, identifikasi kebutuhan, dan penyusunan materi. Selanjutnya pada minggu ketiga hingga keempat Pelaksanaan pelatihan dan workshop intensif bagi guru. Dilanjutkan bulan kedua Implementasi pembelajaran menggunakan *Storybird* di kelas dengan pendampingan langsung. Pada bulan ketiga dilanjutkan dengan evaluasi, refleksi, serta penyusunan laporan hasil kegiatan dan diseminasi hasil pelatihan kepada pihak sekolah dan forum pendidikan lainnya.

Rangkaian kegiatan ini dirancang secara fleksibel namun terstruktur untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dan pendampingan berjalan efektif serta memberikan hasil yang nyata bagi peningkatan minat baca siswa dan kompetensi profesional guru.

HASIL DAN EVALUASI

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diselenggarakan secara langsung (tatap muka) di SDI Ibnu Miskawaih, Leuwiliang, Kabupaten Bogor. Kegiatan ini melibatkan 21 peserta yang terdiri dari guru kelas, guru mata pelajaran, dan kepala sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Ummul Quro Al-Islami. Fokus utama dari kegiatan ini adalah memberikan pendampingan kepada para guru dalam penggunaan *Storybird* sebagai media digital *storytelling* yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. Latar belakang kegiatan ini didanasi oleh tantangan rendahnya minat baca siswa dan minimnya pemanfaatan media digital yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar.

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan penyampaian materi secara teoritis mengenai konsep digital *storytelling*, diikuti dengan pengenalan platform *Storybird*. Materi disusun secara bertahap untuk memudahkan pemahaman peserta, dimulai dari pengenalan fitur-fitur dasar *Storybird*, panduan pembuatan cerita digital, hingga bagaimana cara mengintegrasikan cerita digital tersebut dalam pembelajaran di kelas. Setelah pemberian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Dalam sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk membuat cerita digital secara mandiri maupun dalam kelompok, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi kreativitas sambil memahami secara teknis bagaimana *Storybird* dapat digunakan dalam konteks pendidikan.

Respon peserta terhadap kegiatan ini sangat positif. Selama pelaksanaan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif, baik dalam diskusi, sesi tanya jawab, maupun praktik langsung. Banyak pertanyaan yang diajukan oleh peserta

menunjukkan keterlibatan kognitif yang mendalam terhadap materi yang disampaikan. Misalnya, terdapat pertanyaan mengenai kemungkinan mencetak hasil karya dari *Storybird*, hingga diskusi terkait kesesuaian penggunaan media tersebut untuk siswa kelas rendah. Bahkan, nama "*Storybird*" sendiri menjadi bahan diskusi yang memancing refleksi peserta terhadap makna simbolik dari media yang digunakan.



Gambar 1.
Pemaparan Materi

Pendampingan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yakni: pengenalan konsep, pelatihan teknis, simulasi pembelajaran, dan diskusi-refleksi. Pendekatan ini tidak hanya memberikan informasi secara teoritis, tetapi juga memungkinkan peserta memperoleh pengalaman praktik yang aplikatif. Dalam proses simulasi, para guru mencoba merancang skenario pembelajaran di mana siswa terlibat aktif dalam membuat cerita digital. Sesi refleksi kemudian menjadi wadah bagi peserta untuk mengevaluasi praktik tersebut, berbagi pengalaman, dan merumuskan strategi integrasi *Storybird* yang kontekstual dengan kebutuhan kelas masing-masing.



Gambar 2.
Pelaksanaan PKM

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan lancar dan menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kapasitas guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran literasi. Guru yang sebelumnya belum mengenal platform digital kini tidak

hanya memahami konsep dasar *Storybird*, tetapi juga mampu menggunakannya secara mandiri untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan dunia siswa.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan PKM ini dilakukan secara menyeluruh untuk mengukur efektivitas pelatihan, sejauh mana kompetensi guru meningkat, serta bagaimana media digital seperti *Storybird* dapat diadopsi secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pelatihan berlangsung dan secara sumatif setelah kegiatan selesai. Proses ini mencakup observasi langsung, umpan balik tertulis, wawancara reflektif, serta diskusi kelompok yang bertujuan menangkap perubahan sikap, pemahaman, dan rencana implementasi dari peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini telah memberikan dampak yang signifikan dalam membangun kapasitas dan kesadaran pedagogis guru. Selama proses pelatihan, guru tidak hanya belajar menggunakan fitur teknis dari *Storybird*, tetapi juga mulai memahami pentingnya pendekatan pembelajaran yang lebih visual, naratif, dan kontekstual. Antusiasme peserta terlihat tidak hanya dalam bentuk keaktifan mereka selama sesi, tetapi juga dalam semangat untuk menerapkan hasil pelatihan ke dalam rencana pembelajaran nyata di kelas. Beberapa guru bahkan menyatakan akan mengintegrasikan pembuatan cerita digital sebagai bagian dari penilaian tematik, tugas akhir, atau proyek literasi dalam Kurikulum Merdeka.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran yang sebelumnya dominan berbasis ceramah menjadi lebih partisipatif dan berbasis proyek. *Digital storytelling* terbukti menjadi strategi yang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa, khususnya dalam meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis mereka. Melalui cerita digital, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga menciptakan narasi mereka sendiri, yang melatih kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan ekspresi diri. Guru pun mendapatkan pemahaman baru bahwa media pembelajaran tidak harus selalu berbentuk teks panjang, tetapi dapat diperkaya dengan gambar dan alur cerita yang dekat dengan dunia siswa.

Salah satu temuan penting dari evaluasi ini adalah meningkatnya kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Guru yang semula ragu-ragu kini merasa lebih percaya diri setelah mengalami langsung proses praktik dan diskusi reflektif. Selain itu, kegiatan ini juga memunculkan kesadaran akan pentingnya peran orang tua sebagai mitra dalam pembelajaran, terutama bagi siswa kelas rendah yang masih membutuhkan pendampingan dalam menggunakan media digital. Diskusi selama pelatihan turut membuka perspektif guru terhadap pentingnya sinergi antara sekolah dan rumah dalam membentuk budaya literasi digital yang berkelanjutan.

Dari sisi kelembagaan, kegiatan ini berkontribusi dalam mendorong transformasi budaya pembelajaran di SDI Ibnu Miskawaih. Guru mulai menggagas pembentukan komunitas belajar untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara kolaboratif.

Dalam jangka panjang, keberhasilan kegiatan ini tidak hanya diukur dari peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga dari perubahan sikap, paradigma, dan inisiatif berkelanjutan

yang muncul dari para peserta. *Storybird* bukan hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi telah bertransformasi menjadi medium transformatif yang mampu membangun pembelajaran yang lebih imajinatif, humanis, dan kontekstual. Dengan demikian, kegiatan PKM ini telah membuka ruang eksplorasi baru bagi guru dalam mengembangkan literasi berbasis proyek, membangun keterampilan abad ke-21, dan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi siswa di era digital.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berfokus pada pendampingan guru dalam pemanfaatan *Storybird* sebagai media digital *storytelling* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran pedagogis guru dalam merancang pembelajaran literasi yang lebih menarik dan kontekstual. Melalui pendekatan pelatihan langsung dan praktik aplikatif, para guru di SDI Ibnu Miskawaih mampu memahami cara kerja platform *Storybird*, mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran, serta menyesuaikannya dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar berbasis Islam. Kegiatan ini juga membuka ruang refleksi bagi para pendidik bahwa peningkatan minat baca siswa tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada pendekatan yang relevan, partisipatif, dan menyenangkan. Dengan menggabungkan ilustrasi visual dan narasi yang imajinatif, *Storybird* mampu menjembatani proses belajar yang semula bersifat monoton menjadi lebih interaktif dan kreatif. Hal ini sangat membantu dalam membangun minat baca sekaligus kemampuan berpikir kritis dan ekspresif siswa.

Saran Kegiatan Lanjutan

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi mendalam selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SDI Ibnu Miskawaih, disarankan agar kegiatan serupa dilanjutkan dan diperluas dalam bentuk program pelatihan berkelanjutan yang dirancang secara sistematis dan bertahap. Kegiatan lanjutan dapat berupa workshop pendalaman fitur lanjutan *Storybird*, pelatihan pengembangan modul pembelajaran berbasis digital *storytelling*, serta program mentoring individual bagi guru yang ingin mengintegrasikan teknologi secara lebih intensif dalam kurikulum. Selain itu, kegiatan tindak lanjut juga dapat mencakup pembentukan komunitas belajar guru berbasis digital yang bertujuan untuk memfasilitasi diskusi, kolaborasi, serta pertukaran praktik baik antarguru dalam merancang pembelajaran literasi yang inovatif dan kontekstual.

Lebih jauh lagi, kegiatan lanjutan perlu mempertimbangkan pelibatan siswa secara aktif, misalnya melalui penyelenggaraan lomba membuat cerita digital, pameran literasi digital, atau proyek kelas berbasis narasi. Langkah-langkah ini akan memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan gagasan, membangun imajinasi, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 secara terintegrasi. Di sisi lain, penting pula untuk melibatkan orang tua dalam program literasi digital sebagai mitra strategis dalam mendukung kebiasaan membaca dan menulis di rumah, terutama bagi siswa di jenjang kelas rendah.

Replikasi program ini ke satuan pendidikan lain, seperti madrasah atau sekolah dasar berbasis Islam lainnya, juga sangat direkomendasikan. Dengan menyesuaikan pendekatan

terhadap konteks lokal masing-masing sekolah, model pendampingan ini berpotensi memperluas jangkauan inovasi literasi digital secara lebih merata. Pendekatan yang bersifat partisipatif, berbasis praktik nyata, dan kontekstual terbukti efektif dalam membangun kesadaran kolektif serta meningkatkan kapasitas guru dalam mengatasi tantangan literasi di era digital. Kegiatan ini layak dijadikan model intervensi pendidikan yang berorientasi pada transformasi pedagogis dan pemberdayaan guru sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Sebagai penutup, tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menyampaikan apresiasi dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam menyukseskan program ini. Secara khusus, ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Yayasan Pendidikan Ummul Quro Al-Islami dan SDI Ibnu Miskawaih, Leuwiliang, Kabupaten Bogor, yang telah membuka ruang kolaborasi serta memberikan kepercayaan penuh bagi pelaksanaan kegiatan pendampingan guru dalam pemanfaatan *Storybird* sebagai media digital *storytelling*. Tidak lupa, kami menyampaikan penghargaan kepada pihak universitas dan lembaga pendukung yang telah memberikan dukungan administratif, akademik, dan teknis, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

REFERENSI

- Almufariz, M. D., Murtadho, A., & Amaliah, E. (2025). Implementasi program perpustakaan keliling Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kabupaten Lampung Barat dalam menumbuhkan budaya literasi masyarakat. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 6(1), 49–61.
- Azri, A., & Raniyah, Q. (2024). Peran teknologi dan pelatihan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Budianto, A., & Adriani, D. P. (2025). Pengaruh 4 literasi dalam proses pembelajaran terhadap kemampuan bernalar kritis mahasiswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 1086–1091.
- Darmayasa, D., Lakadjo, M. A., Juasa, A., Rianty, E., Efitra, E., Wirautami, N. L. P., & Calam, A. (2025). *Pendidikan di era digital: Tantangan dan peluang*. Henry Bennett Nelson.
- Dwi, S., & Hasanah, U. (2024). Independent curriculum dan strengthening Pancasila identity in the young generation: Kurikulum merdeka dan penguatan identitas Pancasila pada generasi muda. *The Elementary Journal*, 2(2).
- Fahrurrozi, S. E., M, M. (2024). *Trend dan innovation in economics education: Analysis dan implication*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Hidayah, H., Suwarningsih, T., Judijanto, L., Janah, R., Pujowati, M., Apriyanto, A., Widuri, R., Nurbayani, N., & Efitra, E. (2025). *Strategi pembelajaran di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Husain, B., & Basri, M. (2021). *Pembelajaran e-learning di masa pdanemi*. Pustaka Aksara.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhilah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Kaluge, A. H. (2024). Pemanfaatan AI untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di era

- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- Naja, A. F., & Al Farabi, M. (2025). Tren teknologi digital pada pendidikan matematika: Analisis bibliometrik menggunakan VOSViewer. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 13(1), 60–67.
- Najah, S. (2024). Persepsi pedagogi digital pada pelaksanaan digital *storytelling* guru PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 193–198.
- Nugroho, W. A., Rahmawati, R., Hanisah, L., & Dayu, D. P. K. (2022). Pemanfaatan media aplikasi IPusnas sebagai sumber belajar dalam meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)*, 2, 13–18.
- Pujiono, I. P., Burhanuddin, A., Adiba, N., Rizqina, K. A., Apriani, A. N., Ulya, F., & Sofiana, S. (2024). *Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris*. Penerbit NEM.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital *storytelling* for enjoyable dan effective learning in the technological era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173.
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Aulia, R. (2024). *Pendidikan dan pembelajaran dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar*. Penerbit K-Media.
- Ramadhani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Analisis minat baca dan dampaknya terhadap pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 9–18.
- Sembiring, E., Ali, A., & Evita, E. (2025). Efektivitas penggunaan aplikasi berbasis teknologi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam menulis teks cerpen di kelas IX-9 SMP Negeri 8 Medan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 5(1), 1–7.
- Setianingrum, V. M., Sukardani, P. S., Aji, G. G., Islam, M. A., & Pramana, P. (2025). Menembus media dengan pena guru: Inovasi literasi populer di Labschool UNESA. *KOMUNITA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 204–212.
- Sobar, A., & Ruswdani, W. (2025). Penguatan tata kelola koperasi berbasis pendampingan di Kabupaten Sukabumi: Integrasi manajemen ekuitas, aset, dan akuntansi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(3).
- Suharyani, S., Astuti, F. H., & Maharani, J. F. (2024). Manajemen ‘Tripusat Pendidikan’ dalam membentuk karakter siswa di SD IT Ash-Shiddiqin. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(1), 16–30.
- Ubaidillah, M. I., Masripah, M., & Holis, A. (2025). Kemampuan menyimak sebagai pondasi pengembangan keterampilan berbahasa siswa kelas rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 439–448.

Accepted author version posted online: 8/15/2025

Maya Mustika (Reviewing editor)

FUNDING

Tidak ada informasi mengenai sumber pendanaan kegiatan ini

COMPETING INTERESTS

Tidak ada konflik kepentingan untuk diungkapkan.