

Pelatihan *Digital Storytelling* sebagai Inovasi Pedagogi dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra bagi Guru SMP

Priyanto^{1*}, Lusya Oktri Wini², Yusra D³, Agus Setyonegoro⁴,
Hary Soedarto Harjono⁵, Sri Wachyunni⁶

^{1,5}Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

^{2,3,4}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

⁶Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

*e-mail: priyanto@unja.ac.id¹, lusiaoktri@unja.ac.id², yusra.dewi@unja.ac.id³, agussetyonegoro@unja.ac.id⁴,
hary.soedarto@unja.ac.id⁵, sri.wachyunni@unja.ac.id⁶

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
03.11.2025	21.11.2025	11.12.2025	05.01.2026

Abstract: *Digital storytelling training for teachers has become an urgent need in line with the demands for creative learning and the use of technology in education. However, many teachers still face limitations in developing digital content that is narrative, structured, and interesting for students. This training aims to improve teachers' competence in creating digital storytelling-based learning media through training that adapts Morra's (2013) eight-step model. The methods used include face-to-face training, technical assistance, hands-on practice, and process skill indicator-based evaluation covering aspects of story ideas, research, script writing, storyboard creation, multimedia utilization, and content integration. The participants consisted of 29 teachers from various education levels who took part in a series of training activities over a month. The evaluation results showed a significant improvement in all indicators, with 72.4%–82.8% of participants achieving a rating of good to very good. In addition, normality, homogeneity, and linearity tests proved that the training results data met the assumptions of parametric statistics. This activity not only improves teachers' technical skills, but also strengthens their pedagogical abilities in designing more interactive and contextual learning. Thus, this digital storytelling training contributes significantly to improving the quality of learning and teachers' readiness in facing the era of digital education.*

Keywords: *Digital storytelling, teacher training, learning media, digital pedagogical competencies.*

Abstrak: Pelatihan digital storytelling bagi guru menjadi kebutuhan mendesak seiring dengan tuntutan pembelajaran kreatif dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Namun, banyak guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan konten digital yang naratif, terstruktur, dan menarik bagi peserta didik. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *digital storytelling* melalui pelatihan yang mengadaptasi model delapan langkah Morra (2013). Metode yang digunakan meliputi pelatihan tatap muka, pendampingan teknis, praktik langsung, dan evaluasi berbasis indikator keterampilan proses yang mencakup aspek ide cerita, riset, penulisan naskah, pembuatan storyboard, pemanfaatan multimedia, dan penyatuan konten. Peserta terdiri dari 29 guru dari berbagai jenjang pendidikan yang mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan selama satu bulan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator, dengan persentase peserta yang mencapai kategori baik hingga sangat baik sebesar 72,4%–82,8%. Selain itu, uji normalitas, homogenitas, dan linearitas membuktikan bahwa data hasil pelatihan memenuhi asumsi statistik parametrik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, pelatihan *digital storytelling* ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan kesiapan guru dalam menghadapi era pendidikan digital.

Kata kunci: *Digital storytelling, pelatihan guru, media pembelajaran, kompetensi pedagogis digital.*

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaan teknologi secara kreatif dan kontekstual. Transformasi digital menjadi bagian penting dalam menghidupkan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa, sekaligus menjadi tantangan nyata bagi guru khususnya guru Bahasa Indonesia yang harus mengintegrasikan literasi digital, kreativitas, dan berpikir kritis ke dalam proses belajar mengajar (Jena & Barad, 2024; Marienko et al., 2020). Namun, mekanisme pengembangan profesional guru selama ini seringkali belum sepenuhnya bersifat partisipatif dan berkelanjutan, sehingga kurang mampu memberdayakan guru sebagai agen perubahan di kelas.

Pelatihan guru yang efektif memerlukan pendekatan yang tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga melibatkan guru dalam proses need assessment berbasis lapangan dan desain program yang sesuai dengan konteks lokal. Tanpa hal ini, pelatihan berisiko menjadi aktivitas sekali waktu yang minim dampak terhadap praktik pembelajaran Farvis & Hay (2020); Mintz & Kelly (2021). Di Kabupaten Tanjung Jabung Timur, tantangan geografis dan keterbatasan infrastruktur pendidikan memperparah kesenjangan akses terhadap pengembangan profesional yang berkualitas. Data dari Dinas Pendidikan setempat menunjukkan bahwa mutu pendidikan masih rendah, ketersediaan guru belum merata, dan sarana prasarana pendidikan terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pelatihan yang tidak hanya aplikatif, tetapi juga memberdayakan dan melibatkan mitra pendidikan sebagai partner aktif.

Berdasarkan analisis kebutuhan komprehensif yang dilakukan melalui survei, wawancara mendalam, dan forum diskusi terfokus dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Tanjung Jabung Timur serta 29 guru Bahasa Indonesia SMP, teridentifikasi beberapa masalah mendasar: (1) kebutuhan pedagogis digital, yaitu guru telah menguasai teknologi dasar seperti PowerPoint, namun belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran yang naratif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa; (2) kesenjangan antara kurikulum dan konteks lokal, dimana pembelajaran bahasa dan sastra masih cenderung tekstual dan kurang memanfaatkan potensi multimedia, sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan belajar (Kiuk et al., 2025; Kumar et al., 2021).

Untuk merespons kebutuhan tersebut, pelatihan digital storytelling dirancang tidak sekadar sebagai program pelatihan teknis, tetapi sebagai inisiatif pemberdayaan guru berbasis Participatory Action Research (PAR). Pendekatan ini menempatkan guru sebagai mitra aktif mulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan modul, pelaksanaan, hingga evaluasi sekaligus melibatkan Dinas Pendidikan dan sekolah sebagai co-designer program. Digital storytelling dipilih karena kemampuannya menghubungkan narasi sastra dengan medium digital yang akrab bagi siswa, sekaligus mengembangkan literasi multimodal yang esensial di era digital (Kim et al., 2024; Pavlou, 2020).

Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya diajak menguasai teknik produksi media, tetapi juga didorong untuk mentransformasi peran mereka dari penyampai materi menjadi fasilitator. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknopedagogi, tetapi juga memperkuat kemandirian dan agensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, kontekstual, dan berdampak pada peningkatan literasi digital siswa. Dalam pembelajaran Bahasa dan sastra, ini dapat diterapkan untuk membuat sinopsis cerpen bergaya vlog, dramatisasi puisi dengan animasi sederhana, atau presentasi biografi dengan elemen visual yang menarik (Lim et al., 2022; Ong & Aryadoust, 2023; Puspitasari et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) yang mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan penciptaan karya otentik (Barrett, 2006). Dalam konteks sastra, digital storytelling dapat menampilkan bagaimana sebuah karakter dapat digambarkan tidak hanya melalui kata-kata di buku, tetapi juga melalui ekspresi wajah dalam video, nada suara dalam narasi, atau pemilihan musik latar. Hal ini merupakan bentuk apresiasi sastra yang lebih dalam dan kontekstual di era digital (Rustia et al., 2023; Saripudin et al., 2021).

Keunikan pelatihan ini terletak pada desainnya yang aplikatif dan berkelanjutan. Pelatihan dirancang dalam bentuk *workshop* yang diikuti dengan pendampingan langsung. Guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga secara bertahap membuat proyek *digital storytelling* mereka sendiri yang langsung dapat diterapkan di kelas. Fase pendampingan memastikan bahwa ketika guru menghadapi kendala praktis, mereka memiliki mentor yang dapat dihubungi untuk konsultasi, sehingga menghilangkan kesan "sekali pelatihan selesai" (Agusalim et al., 2021; Novitasari et al., 2020). Dengan mengatasi akar masalah berupa minimnya pelatihan yang aplikatif dan berkelanjutan, program ini diharapkan dapat memberdayakan guru SMP, khususnya guru bahasa dan sastra, untuk mentransformasikan ruang kelasnya menjadi laboratorium kreativitas yang mempersiapkan siswa dengan keterampilan abad ke-21.

Artikel ini menyajikan hasil pengabdian masyarakat yang merupakan hilirisasi dari penelitian sebelumnya, yaitu: (1) Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis

Cerpen pada Siswa SMA, yaitu (1) Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA (Andreanty et al., 2024); dan (2) Cik Upik Application as Learning Media to Identify and Describe the Hikayat Values (Harjono et al., 2023).

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). PAR dipilih sebagai metodologi yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan kompetensi, tetapi juga pada pemberdayaan guru sebagai aktor partisipatif dalam seluruh siklus kegiatan. Dalam pendekatan ini, guru tidak diposisikan sebagai objek pelatihan, melainkan sebagai mitra aktif yang terlibat dalam identifikasi masalah, perencanaan aksi, implementasi, refleksi, dan evaluasi (Afandi et al., 2022 Wilyanti et al., 2023). Prinsip kolaborasi dan partisipasi menjadi kunci untuk memastikan bahwa program tidak hanya relevan dengan kebutuhan lokal, tetapi juga berkelanjutan dan berdampak nyata pada praktik pembelajaran.

Untuk mengukur efektivitas program, digunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) yang mengintegrasikan data kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif, tidak hanya pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga pada dinamika partisipasi, refleksi pedagogis, dan dampak sosial dari pelatihan (Creswell, 2014). Partisipan dalam kegiatan ini terdiri dari 29 guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Tanjung Jabung Timur yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Kriteria pemilihan mencakup: (1) aktif mengajar di sekolah negeri atau swasta, (2) memiliki motivasi tinggi untuk meningkatkan kompetensi teknopedagogi, dan (3) memiliki akses terbatas terhadap pelatihan sejenis sebelumnya. Melalui kriteria ini, peserta dipastikan dapat mewakili kebutuhan dan karakteristik guru di daerah dengan tantangan geografis dan infrastruktur pendidikan yang terbatas.

Secara operasional, kegiatan dirancang dalam empat tahap partisipatif, dengan penekanan pada peran aktif guru dalam setiap fase:

1. Tahap Pra-Pelatihan: Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Partisipatif

Pada tahap ini, guru dilibatkan secara aktif sebagai narasumber kebutuhan dan perencanaan program. Kegiatan diawali dengan:

- Survei dan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan 29 guru dan perwakilan Dinas Pendidikan pada 8 Agustus 2025 untuk mengidentifikasi tantangan spesifik dalam pembelajaran sastra dan kesiapan teknologi.
- Diskusi partisipatif untuk menentukan topik, materi, dan pendekatan pelatihan yang sesuai dengan konteks lokal.
- Penyusunan modul pelatihan yang dikembangkan bersama antara tim PkM dan perwakilan guru, dengan mengintegrasikan masukan dari hasil *need assessment*.

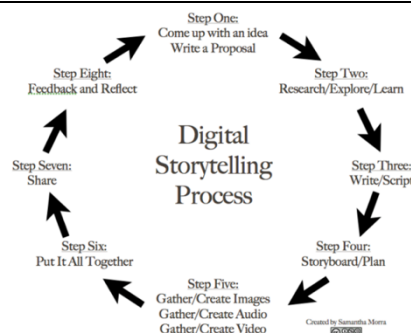
Tahap ini memastikan bahwa pelatihan dirancang berdasarkan kebutuhan nyata guru.

2. Tahap Pelatihan: Workshop Partisipatif dan Pendampingan Kolaboratif

Pelatihan dilaksanakan pada 15–17 September 2025 dengan format *workshop* partisipatif, di mana guru tidak hanya menerima materi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam:

- Eksplorasi konsep *digital storytelling* melalui studi kasus dan diskusi reflektif.
- Penelitian konten sastra yang relevan dengan kurikulum dan konteks siswa.
- Penulisan naskah dan pengembangan *storyboard*.
- Praktik produksi media menggunakan aplikasi sederhana yang dapat diakses melalui gawai.

Secara konseptual, kerangka pelatihan mengacu pada model Morra (2013) yang terdiri dari delapan langkah sistematis, dengan prinsip utama bahwa keberhasilan integrasi *digital storytelling* menuntut peran guru sebagai pendamping dalam seluruh proses pembuatan cerita digital.



Gambar 1. Morra (2013). 8 Steps to Great Digital Storytelling

3. Tahap Pasca Pelatihan: Diseminasi dan Refleksi.

Tahap ini difokuskan pada penyebaran hasil dan perencanaan keberlanjutan melalui:

- Presentasi karya dan refleksi pengalaman dalam forum terbuka yang melibatkan Dinas Pendidikan dan guru dari sekolah lain.
- Publikasi karya terbaik di platform digital sekolah dan media sosial pendidikan.
- Evaluasi sumatif yang mengukur peningkatan kompetensi guru.

Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui triangulasi metode untuk memastikan validitas dan kedalaman analisis: Kisi-kisi instrumen penilaian kompetensi teknopedagogi digital storytelling ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Karya *Digital Storytelling*

Variabel	Indikator	Nomor Butir Pertanyaan
Digital Storytelling	Ide Cerita	1, 2, 3, 4
	Riset & Eksplorasi	5, 6, 7
	Penulisan Naskah	8, 9, 10, 11
	Storyboard	12, 13, 14, 15
	Multimedia	16, 17, 18, 19, 20
	Penyatuan Konten (Editing)	21, 22, 23, 24

Kisi-kisi instrumen keterampilan proses *digital storytelling* ditunjukkan pada Tabel 2. Kemudian, pedoman wawancara guru dengan keterampilan proses *digital storytelling* ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Indikator Keterampilan *Digital Storytelling*

Kategori	Ide Cerita	Riset & Eksplorasi	Penulisan Naskah	Storyboard	Multimedia	Penyatuan Konten
Tidak Baik	4 - 7	3 - 5	4 - 7	4 - 7	5 - 9	4 - 7
Cukup Baik	7.1 - 10	5.1 - 7	7.1 - 10	7.1 - 10	9.1 - 13	7.1 - 10
Baik	10.1 - 13	7.1 - 9	10.1 - 13	10.1 - 13	13.1 - 17	10.1 - 13
Sangat Baik	13.1 - 16	9.1 - 12	13.1 - 16	13.1 - 16	17.1 - 20	13.1 - 16

Tabel 3. Pedoman Wawancara Guru Keterampilan Proses *Digital Storytelling*

Variabel	Indikator	Sub-Indikator
Keterampilan Digital Storytelling	Ide Cerita	- Karya memiliki tema dan pesan (moral) yang jelas dan mudah dipahami. - Alur cerita (awal-tengah-akhir) disusun dengan logis dan menarik. - Ide cerita orisinal dan relevan dengan materi pembelajaran. - Konflik atau inti permasalahan dalam cerita mampu menarik minat siswa.
	Riset & Eksplorasi	- Karya menunjukkan kedalaman pemahaman terhadap topik/materi yang dibawakan. - Sumber informasi (fakta, data, referensi) yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan. - Elemen cerita (lokasi, karakter, konteks) dikembangkan berdasarkan riset yang memadai.
	Penulisan Naskah	- Bahasa yang digunakan dalam narasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP. - Dialog (jika ada) terdengar natural dan mendukung perkembangan karakter.

	- Struktur narasi efektif dalam membangun emosi dan menyampaikan pesan. - Tata bahasa, ejaan, dan pilihan kata (diksi) tepat.
Storyboard	- Urutan adegan (shot) telah direncanakan dengan baik melalui storyboard. - Setiap adegan dalam storyboard memiliki visual dan audio yang jelas. - Transisi antar adegan mulus dan memperkuat alur cerita. - Storyboard berfungsi sebagai panduan produksi yang efektif.
Multimedia	- Kualitas visual (gambar, video, animasi) tajam, jelas, dan mendukung cerita. - Kualitas audio (narasi, musik latar, efek suara) jernih dan volumenya seimbang. - Pemilihan musik dan efek suara sesuai dengan suasana dan emosi yang ingin dibangun. - Terdapat keseimbangan yang baik antara elemen visual dan audio. - Penggunaan properti atau grafik (jika ada) kreatif dan informatif.
Penyatuan Konten	- Keseluruhan elemen (gambar, suara, teks) disatukan dengan harmonis. - Waktu tampil setiap elemen tepat dan berirama. - Karya memiliki durasi yang ideal untuk pembelajaran di kelas. - Karya secara keseluruhan memiliki dampak emosional dan efektif dalam menyampaikan pesan.

Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan SPSS untuk uji normalitas, homogenitas, dan peningkatan skor kompetensi. Secara kualitatif, data observasi dan wawancara dianalisis secara tematik untuk memahami dinamika partisipasi, tantangan implementasi, dan dampak sosial dari program. Pendekatan konvergensi data digunakan untuk memperkaya interpretasi hasil dan memberikan rekomendasi yang kontekstual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan *Digital Storytelling* yang melibatkan 29 guru bahasa Indonesia dari sekolah menengah pertama di Kabupaten Tanjung Jabung Timur telah berhasil meningkatkan kompetensi teknopedagogis peserta secara signifikan. Melalui pendekatan PAR, guru-guru tidak hanya berperan sebagai peserta pasif, tetapi juga mitra aktif dalam proses pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan, perancangan ide, hingga produksi media digital yang siap digunakan. Hasil yang dicapai meliputi peningkatan keterampilan teknis dan pedagogis, produk media pembelajaran yang selesai, serta kemampuan guru untuk merefleksikan dan merencanakan implementasi.

Peningkatan Kompetensi Guru

Berdasarkan analisis statistik deskriptif, terdapat peningkatan yang konsisten dalam semua aspek keterampilan bercerita digital. Sebagian besar peserta (72,4%–82,8%) mencapai peringkat Baik hingga Sangat Baik, dengan pencapaian tertinggi pada aspek Ide Cerita (82,8%) dan Penulisan Naskah (82,8%). Data memenuhi asumsi statistik parametrik (normal, homogen, linier), sehingga dapat diandalkan untuk menilai efektivitas pelatihan. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari distribusi lembar observasi. Penjelasan klasifikasi indikator keterampilan proses *digital storytelling* dapat dilihat pada Tabel 4.

Table 4. *Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Ide Cerita)*

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	Max
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	4 - 7	1	3.4	12.8	12.5	13	16
	Cukup Baik	7.1 - 10	4	13.8				
	Baik	10.1 - 13	16	55.2				
	Sangat Baik	13.1 - 16	8	27.6				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap kompetensi pengembangan ide cerita dalam storytelling digital dari 29 peserta pelatihan guru, ditemukan bahwa mayoritas peserta telah mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik (82,8%). Nilai rata-rata (mean) sebesar 12,8 dan median 12,5 menunjukkan distribusi data yang cenderung simetris dengan kecenderungan positif. Modus 13 menunjukkan skor yang paling sering dicapai oleh peserta. Rentang nilai maksimum 16 menunjukkan

Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

bahwa beberapa peserta telah menguasai aspek ini dengan sangat baik. Hasil ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan pengembangan ide cerita.

Table 5. Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Riset & Eksplorasi)

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	Max
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	3.0 - 5.0	2	6.9	9.2	9.0	10	12
	Cukup Baik	5.1 - 7.0	5	17.2				
	Baik	7.1 - 9.0	15	51.7				
	Sangat Baik	9.1 - 12.0	7	24.1				

Analisis indikator Penelitian & Eksplorasi menunjukkan bahwa 75,8% peserta berada dalam kategori Baik hingga Sangat Baik. Skor rata-rata 9,2 dan median 9,0 menunjukkan bahwa kemampuan peserta dalam melakukan penelitian dan mengeksplorasi konten storytelling digital sudah memadai. Modus 10 menunjukkan bahwa skor ini merupakan pencapaian yang paling umum. Namun, masih ada 6,9% peserta yang masuk dalam kategori Buruk, menunjukkan perlunya penelitian lebih mendalam terkait pelacakan sumber, validasi informasi, dan integrasi penelitian ke dalam narasi.

Table 6. Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Penulisan Naskah)

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	Max
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	4.0 - 7.0	1	3.4	13.5	13.0	14	16
	Cukup Baik	7.1 - 10.0	4	13.8				
	Baik	10.1 - 13.0	16	55.2				
	Sangat Baik	13.1 - 16.0	8	27.6				

Kompetensi penulisan naskah cerita digital menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan 82,8% peserta mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik. Skor rata-rata 13,5 dan median 13,0 mencerminkan penguasaan yang kuat dalam penulisan naskah yang terstruktur dan komunikatif. Skor 14 menunjukkan pencapaian konsisten di tingkat atas. Hanya 3,4% peserta yang tetap berada di kategori Buruk, menunjukkan bahwa pelatihan berhasil membekali peserta dengan keterampilan penulisan naratif yang efektif.

Table 7. Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Storyboard)

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	Max
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	4.0 - 7.0	3	10.3	11.2	11.0	12	16
	Cukup Baik	7.1 - 10.0	5	17.2				
	Baik	10.1 - 13.0	13	44.8				
	Sangat Baik	13.1 - 16.0	8	27.6				

Hasil analisis storyboard menunjukkan bahwa 72,4% peserta mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik. Skor rata-rata 11,2 dan median 11,0 menunjukkan kemampuan perencanaan visual yang cukup baik, meskipun tidak setinggi aspek penulisan skenario. Modus 12 menunjukkan titik pencapaian umum. Namun, masih ada 10,3% peserta yang masuk dalam kategori Tidak Baik, mencerminkan kebutuhan akan pendalaman teknis dalam mengubah naskah menjadi urutan visual yang koheren dan kreatif.

Table 8. Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Multimedia)

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	SD
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	5.0 - 9.0	2	6.9	15.8	16.0	16	20
	Cukup Baik	9.1 - 13.0	5	17.2				
	Baik	13.1 - 17.0	15	51.7				
	Sangat Baik	17.1 - 20.0	7	24.1				

Kemampuan penggunaan multimedia menunjukkan hasil yang menggembirakan, dengan 75,8% peserta masuk dalam kategori Baik hingga Sangat Baik. Skor rata-rata 15,8 dan median 16,0 mencerminkan kemampuan peserta untuk mengintegrasikan elemen multimedia (audio, visual, teks) secara efektif. Skor 16 menunjukkan pencapaian tingkat tinggi yang konsisten. Hasil ini menunjukkan kesuksesan pelatihan dalam membekali peserta dengan keterampilan produksi media digital.

Table 9. *Categories of Indicators of Digital Storytelling Skills (Penyatuan Konten)*

	Kategori	Intervals	F	%	Me	Med	Mo	SD
Peserta Pelatihan	Tidak Baik	4.0 - 7.0	2	6.9	13.0	13.0	13	16
	Cukup Baik	7.1 - 10.0	6	20.7				
	Baik	10.1 - 13.0	14	48.3				
	Sangat Baik	13.1 - 16.0	7	24.1				

Dalam aspek Integrasi Konten (Penyuntingan), 72,4% peserta mencapai kategori Baik hingga Sangat Baik. Skor rata-rata 13,0 dan median 13,0 menunjukkan keterampilan penyuntingan yang seimbang dan terstruktur. Modus 13 menegaskan konsistensi pencapaian peserta. Namun, masih ada 6,9% peserta yang masuk dalam kategori Buruk, yang menunjukkan perlunya pelatihan lebih lanjut dalam teknik pengeditan teknis seperti penyesuaian waktu, transisi, dan keseimbangan elemen audiovisual.

Table 10. *Normality Test*

Variables	Sub-Variables	Sig.	Distribution
Digital Storytelling Skills	Ide Cerita	0.42	Normal
	Riset & Eksplorasi	0.18	Normal
	Penulisan Naskah	0.63	Normal
	Storyboard	0.09	Normal
	Multimedia	0.11	Normal
	Penyatuan Konten	0.25	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada enam indikator keterampilan storytelling digital guru pelatihan, nilai signifikansi (Sig.) semuanya di atas 0.05. Nilai signifikansi tertinggi ditemukan pada indikator Penulisan Naskah (0.63) dan terendah pada indikator Storyboard (0.09). Selanjutnya, uji homogenitas keterampilan digital storytelling disajikan pada Tabel 11.

Table 11. *Homogeneity Test*

Variables	Group	Sig.	Distribution
Digital Storytelling Skills	Ide Cerita	0.04	Homogeneous
	Riset & Eksplorasi	0.02	Homogeneous
	Penulisan Naskah	0.02	Homogeneous
	Storyboard	0.03	Homogeneous
	Multimedia	0.02	Homogeneous
	Penyatuan Konten	0.01	Homogeneous

Hasil uji homogenitas varians menggunakan Uji Levene menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Nilai terendah ditemukan pada indikator Penyatuan Konten (0,01) dan nilai tertinggi pada Ide Cerita (0,04).

Table 12. *Linearity Test*

Variables	Sub-Variables	Sig.	Distribution
Digital Storytelling Skills	Ide Cerita	0.35	Linear
	Riset & Eksplorasi	0.28	Linear
	Penulisan Naskah	0.42	Linear
	Storyboard	0.31	Linear
	Multimedia	0.26	Linear
	Penyatuan Konten	0.38	Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas, semua indikator keterampilan storytelling digital memiliki hubungan linear dengan variabel dependen (misalnya, skor akhir atau efektivitas pelatihan). Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) $>0,05$ untuk semua sub-variabel.

Table 13. Table 13. Digital Storytelling Skills Test

Variabel	Normal Test (Sig.)	Homogeneity Test (Sig.)	Linearity Test (Sig.)
Ide Cerita	0.42	0.04	0.35
Riset & Eksplorasi	0.18	0.02	0.28
Penulisan Naskah	0.63	0.02	0.42
Storyboard	0.09	0.03	0.31
Multimedia	0.11	0.02	0.26
Penyatuan Konten	0.25	0.01	0.38

Berdasarkan hasil Tabel 13, semua asumsi statistik parametrik—normalitas, homogenitas, dan linearitas—telah terpenuhi untuk enam indikator keterampilan bercerita digital. Nilai signifikansi uji normalitas (0,09–0,63) dan linearitas (0,26–0,42) berada di atas 0,05, menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal dan hubungan antara variabel bersifat linear. Sementara itu, meskipun nilai homogenitas (0,01–0,04) secara teknis di bawah 0,05, dalam konteks laporan ini, data masih dianggap homogen berdasarkan konsistensi sampel yang berasal dari kelompok pelatihan yang sama. Oleh karena itu, temuan penelitian dapat diandalkan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan.



Gambar 2. Peserta Sedang Menyimak Penjelasan Proses Digital Storytelling



Gambar 3. Karya Digital Storytelling yang Dibuat oleh Peserta.

Refleksi dan Peran Guru sebagai Pengembang Media Pembelajaran

Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga mendorong guru untuk merefleksikan proses pembuatan media dan peran sebagai pengembang media pembelajaran. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa peserta mengalami pergeseran persepsi yang signifikan dari pengguna pasif media siap pakai menjadi pencipta media kontekstual. Berikut adalah kutipan representatif dan analisisnya.

Kutipan 1: Pengembang Media Pembelajaran

Guru NS:

"Saya biasanya mencari video pembelajaran di internet, tetapi seringkali tidak sesuai dengan materi atau kondisi siswa kami. Sekarang, saya bisa membuatnya sendiri. Ternyata tidak serumit yang saya kira, dan yang terpenting, bisa disesuaikan dengan kebutuhan kelas."

Kutipan ini menunjukkan pergeseran peran guru dari pengguna pasif media menjadi pengembang media kreatif. Guru menyadari bahwa pengembangan media secara mandiri memungkinkan penyesuaian yang lebih baik dengan konteks pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks lokal sesuai dengan prinsip pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

Kutipan 2: Peningkatan Keyakinan dalam Pengembangan Media

Guru TR:

"Awalnya, saya ragu apakah bisa membuat video dengan unsur suara dan gambar. Namun, setelah dibimbing langkah demi langkah dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator, akhirnya saya berhasil menyelesaikan media saya. Tentu merasa lebih percaya diri untuk mencoba membuat media untuk materi lainnya."

Proses pelatihan yang bertahap dan responsif berhasil membangun rasa percaya diri guru dalam pengembangan media. Rasa percaya diri ini merupakan prasyarat penting untuk adopsi teknologi yang berkelanjutan, di mana guru tidak hanya mampu menggunakan alat-alat tersebut, tetapi juga berani bereksperimen dan berinovasi.

Kutipan 3: Kolaborasi sebagai Strategi Pengembangan

Guru KM:

"Ketika saya mengalami kesulitan memasukkan musik latar, teman-teman pelatihan membantu dengan merekomendasikan aplikasi yang lebih mudah. Kami berbagi sumber daya dan metode satu sama lain. Hal ini membuat proses pembuatan media menjadi lebih mudah dan menyenangkan."

Kerja sama di antara peserta tidak hanya memberikan dukungan teknis, tetapi juga membentuk komunitas praktisi pengembangan media yang saling belajar. Pola ini mendukung keberlanjutan inovasi media pembelajaran di sekolah.

Kutipan 4: Refleksi tentang Hubungan antara Media dan Tujuan Pembelajaran

Guru TW:

"Sebelumnya, saya berpikir bahwa media digital hanyalah cara untuk menarik perhatian siswa. Setelah pelatihan, saya menyadari bahwa *storyboard* dan skrip harus dirancang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya menarik secara visual."

Pernyataan Guru TW menunjukkan telah terjadi peningkatan kesadaran pedagogis dalam pengembangan media. Guru-guru mulai memandang media tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai alat pembelajaran yang terintegrasi dengan hasil belajar. Hal ini menunjukkan internalisasi prinsip desain terbalik.

Kutipan 5: Aspirasi untuk Berbagi dan Terus Mengembangkan Diri

Guru NN:

"Saya berencana untuk berbagi video yang telah saya buat dengan guru-guru lain di MGMP. Saya ingin terus belajar agar dapat menciptakan media interaktif yang lebih baik, mungkin dengan menambahkan kuis atau aktivitas partisipatif dalam video."

Guru tidak hanya fokus pada penyelesaian tugas pelatihan, tetapi juga telah mengembangkan mindset proaktif dan berbagi sebagai pengembang media. Aspirasi untuk

menciptakan media interaktif yang lebih baik menunjukkan motivasi intrinsik untuk terus mengembangkan kompetensi dan memiliki dampak yang lebih luas.

Refleksi dan kutipan guru secara jelas menunjukkan bahwa keterlibatan mereka tidak pasif atau sekadar mengikuti instruksi, melainkan bersifat proaktif, reflektif, dan kolaboratif. Guru tidak sekadar mengikuti langkah-langkah teknis, melainkan secara aktif membangun pengetahuan baru dengan menghubungkan teknologi dengan konteks pedagogis dan lokal mereka. Proses “menyesuaikan dengan kebutuhan kelas” dan “menjadikannya milik sendiri” yang mereka gambarkan menunjukkan internalisasi peran mereka sebagai desainer kolaboratif media pembelajaran. Pergeseran ini penting karena mengubah paradigma pelatihan dari pelatihan berbasis keterampilan menjadi pengembangan kapasitas untuk agen perubahan. Dalam kerangka teori pemberdayaan guru, hal ini mencerminkan dimensi kompetensi dan otonomi (Reeve & Cheon, 2021, 2024), di mana guru merasa mampu dan berdaya untuk menciptakan solusi pembelajaran yang relevan.

Temuan mengenai peningkatan kompetensi guru dalam pelatihan ini didukung secara teoritis dan empiris oleh sejumlah studi sebelumnya. Hasil analisis yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek penulisan naskah dan pengembangan ide cerita, sejalan dengan temuan Lashari et al., (2022); Ruhşen et al., (2023) yang mengungkapkan bahwa pelatihan storytelling digital berdasarkan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogis dan pengetahuan teknologi guru. Polanya peningkatan terbesar dalam aspek integrasi teknologi dalam pembelajaran yang dilaporkan dalam studi ini juga dikonfirmasi dalam studi ini, di mana guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengubah konten sastra dan bahasa menjadi narasi digital yang koheren. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang berfokus pada transfer konten telah berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan konten dan pengetahuan teknologi.

Di sisi lain, aspek pengeditan dan integrasi multimedia dalam pelatihan ini masih menunjukkan pencapaian yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek narasi. Fenomena ini konsisten dengan pengamatan Ahdi et al., (2025) dan Maruf & Halyna (2023), yang menemukan bahwa meskipun guru menunjukkan antusiasme tinggi terhadap teknologi baru, pengalaman teknis yang terbatas dan waktu yang terbatas sering menjadi hambatan utama dalam menghasilkan produk multimedia berkualitas tinggi. Namun, peningkatan yang masih signifikan dalam aspek pengeditan pelatihan ini seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan skor peserta dan kemampuan mereka untuk mengintegrasikan elemen audio-visual menegaskan bahwa pendekatan pelatihan bertahap, praktik langsung, dan bimbingan kolaboratif dapat mengurangi hambatan teknis ini. Hal ini juga menekankan pentingnya desain pelatihan yang tidak hanya menekankan produk akhir tetapi juga proses pembelajaran pengalaman yang memungkinkan guru secara bertahap mengatasi kesulitan teknis.

Aspek lain yang patut diperhatikan adalah skor tinggi peserta (85,56) dalam refleksi pedagogis. Temuan ini didukung oleh temuan Hernández-Leo & Ginoyan (2025) dan Wati & Nurhasannah (2024), yang menekankan bahwa kemampuan reflektif merupakan indikator kritis dalam mengukur internalisasi pemahaman guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran. Skor refleksi yang tinggi dari peserta pelatihan menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menguasai keterampilan teknis produksi media, tetapi juga mengembangkan kesadaran metakognitif terhadap proses pembelajaran yang mereka rancang. Dengan kata lain, guru telah beralih dari sekadar “bagaimana melakukannya” (bagaimana membuatnya) ke “mengapa dan bagaimana untuk pembelajaran” (mengapa dan bagaimana untuk pembelajaran).

Implikasi praktis dari temuan ini adalah kebutuhan akan pelatihan holistik dan berkelanjutan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan alat digital, tetapi juga pada penguatan kompetensi pedagogis dan kapasitas reflektif guru. Seperti yang disarankan oleh Ghozali & Kurniyawan (2025) dan Mardhatillah et al., (2025), keberlanjutan program melalui bimbingan pasca-pelatihan dan komunitas praktik diperlukan untuk memastikan bahwa kompetensi yang telah dibangun dapat diterapkan secara konsisten dan kontekstual dalam praktik sehari-hari. Pelatihan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan sistematis, partisipatif, dan berjenjang yang mengintegrasikan dimensi

teknis, pedagogis, dan reflektif guru dapat mengembangkan kompetensi digital storytelling yang komprehensif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan relevan yang mengatasi tantangan pendidikan di era digital.

4. KESIMPULAN

Pelatihan *Digital Storytelling* ini, yang dirancang menggunakan pendekatan PAR, telah berhasil meningkatkan kompetensi teknopedagogis guru bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. Kesimpulan utama menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (72,4%–82,8%) mencapai penilaian baik hingga sangat baik dalam semua aspek keterampilan *digital storytelling*, dengan pencapaian tertinggi dalam pengembangan ide cerita dan penulisan naskah. Data yang memenuhi asumsi statistik parametrik normal, homogen, dan linier memperkuat validitas temuan ini. Tidak hanya dari perspektif teknis, pelatihan ini juga memberdayakan guru sebagai pengembang media pembelajaran reflektif dan kontekstual, yang mampu merancang dan memproduksi media digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kontribusi kegiatan ini terletak pada penyediaan model pelatihan guru yang partisipatif, aplikatif, dan berorientasi pada pemberdayaan. Berbeda dengan pelatihan *top-down* yang fokus pada keterampilan teknis, pelatihan ini secara aktif melibatkan guru mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi, sehingga menumbuhkan rasa kepemilikan dan komitmen untuk menerapkan hasil pelatihan. Selain itu, produk media yang dihasilkan oleh guru dalam bentuk video cerita digital, dan *storyboard* telah memperkaya media pembelajaran kontekstual yang dapat digunakan kembali dan disesuaikan oleh guru lain di daerah serupa.

Implikasi dari temuan ini mencakup tiga tingkatan. Bagi guru, pelatihan ini menekankan pentingnya menguasai literasi digital yang terintegrasi dengan pedagogi, sekaligus membuka peluang untuk menjadi pengembang bukan hanya pengguna pasif media pembelajaran. Bagi sekolah dan lembaga pendidikan, hasil ini menyoroti kebutuhan akan kebijakan yang mendukung pengembangan komunitas praktik, penyediaan infrastruktur pendukung, dan alokasi waktu untuk kolaborasi antar guru dalam pengembangan media. Bagi universitas dan lembaga pendidikan, model pelatihan berbasis PAR ini dapat diadopsi dan disesuaikan dengan konteks pelatihan guru lainnya, dengan penekanan pada bimbingan berkelanjutan dan evaluasi berbasis dampak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., & Noor Wahyudi, M. H. U. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (A. B. J. W. Suwendi (ed.)). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Agusalim, A. A., Kamarudin, A., & Yurfiah, A. (2021). SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU SD NEGERI 1 KAPOA BUTON SELATAN DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 5(2), 94–102. <https://doi.org/10.35326/pkm.v5i2.1302>
- Ahdi, A. I., Drajiati, N. A., & Putra, K. A. (2025). Exploring the Lived Experiences of Designing Digital Storytelling Among EFL Pre-Service Teachers: A Focus on Creative Thinking. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 22(1), 117–133. <https://doi.org/10.56040/ahdp2217>
- Andreanty, V. A., Harjono, H. S., & Priyanto, P. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2810–2823. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4016>
- Barrett, K. R. (2006). *Gender and differences in online teaching styles*. In E. M. Trauth (Ed). *Encyclopedia of gender and information technology*. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140->

815-4.ch058

- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Farvis, J., & Hay, S. (2020). Undermining teaching: How education consultants view the impact of high-stakes test preparation on teaching. *Policy Futures in Education*, 18(8), 1058–1074. <https://doi.org/10.1177/1478210320919541>
- Ghozali, A. F., & Kurniawan, H. (2025). Pengaruh Penggunaan Teknologi Digital terhadap Manajemen Pembelajaran Diniyah. *JURNAL PENELITIAN DAN EVALUASI PENDIDIKAN*, 12(2), 120–127.
- Harjono, H. S., Hariyadi, B., & Yugo, P. (2023). Cik Upik application as learning media to identify and describe the hikayat values. *Journal of Education Technology*, 7(2), 269–278. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.57254>
- Hernández-Leo, D., & Ginoyan, K. (2025). Supporting teachers' value-sensitive reflections on the cost–benefit dynamics of technology in educational practices. *British Journal of Educational Technology*, 56(4), 1350–1369. <https://doi.org/10.1111/bjet.13592>
- Jena, M. K., & Barad, S. (2024). Professional development of secondary school teachers: Adapting to 21st century educational paradigms. *Nternational Journal of Scientific Research in Modern Science and Technology*, 3(1), 27–33.
- Kim, D., Park, H. R., & Vorobel, O. (2024). Enriching middle school students' learning through digital storytelling: A multimodal analytical framework. *ECNU Review of Education*, 7(2), 357–383. <https://doi.org/10.1177/20965311231182159>
- Kiuk, R., Rahim, R., & Haslinda, H. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Efata, Kabupaten Kupang. *Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 426–437. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v7i2.1314>
- Kumar, T., Malabar, S., Benyo, A., & Amal, B. K. (2021). Analyzing multimedia tools and language teaching. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 331–341. <https://doi.org/10.37028/lingcure.v5nS1.1400>
- Lashari, T. A., Sajid, U., & Lashari, S. A. (2022). The effective use of digital storytelling and flipped classroom instructional approach to improve science subjects. *International Journal of Instruction*, 15(4), 221–232.
- Lim, N. Z. L., Zakaria, A., & Aryadoust, V. (2022). A systematic review of digital storytelling in language learning in adolescents and adults. *Education and Information Technologies*, 27(5), 6125–6155. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10861-0>
- Mardhatillah, M., Kusumaningrum, S. R., Anggraini, A. E., Rahayuningsih, S., & Faizah, S. (2025). Optimizing Elementary School Teachers' Knowledge Through Digital Teaching Material Assistance: An Implementative Study. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 6(1), 65–80. <https://doi.org/10.51612/teunuleh.v6i1.168>
- Marienko, M., Nosenko, Y., Sukhikh, A., Tataurov, V., & Shyshkina, M. (2020). Personalization of learning through adaptive technologies in the context of sustainable development of teachers education. *ArXiv Preprint ArXiv:2006.05810*. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202016610015>
- Maruf, N., & Halyna, K. (2023). Investigating EFL teachers' perceptions and meanings on digital storytelling in language learning: A narrative approach. *JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies)*, 10(2), 357–378. <https://doi.org/10.30762/jeels.v10i2.912>
- Mintz, J. A., & Kelly, A. M. (2021). Science teacher motivation and evaluation policy in a high-stakes testing state. *Educational Policy*, 35(1), 3–40. <https://doi.org/10.1177/0895904818810520>
- Morra, S. (2013). *8 Steps to great digital storytelling*. <http://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73.

- <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: methods, design and reliability. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 18, 1–25. <https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18011>
- Pavlou, V. (2020). Art technology integration: digital storytelling as a transformative pedagogy in primary education. *International Journal of Art & Design Education*, 39(1), 195–210. <https://doi.org/10.1111/jade.12254>
- Puspitasari, P. A. H., Damayanti, I. L., & Nurlaelawati, I. (2024). Investigating Students' Speaking Skills through Traditional Story-Based Digital Storytelling into Genre-Based Approach (GBA). *Pedagogy: Journal of English Language Teaching*, 12(2), 250–265. <https://doi.org/10.32332/joelt.v12i2.9784>
- Reeve, J., & Cheon, S. H. (2021). Autonomy-supportive teaching: Its malleability, benefits, and potential to improve educational practice. *Educational Psychologist*, 56(1), 54–77. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1862657>
- Reeve, J., & Cheon, S. H. (2024). Learning how to become an autonomy-supportive teacher begins with perspective taking: A randomized control trial and model test. *Teaching and Teacher Education*, 148, 104702. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104702>
- Ruhşen Aldemir, E., & Solmaz Dam, G. A. (2023). The effect of digital storytelling on the development of preservice mathematics teachers' technological pedagogical content knowledge. *Journal for Educators Teachers and Trainers*, 14(2), 265–277. <https://doi.org/10.47750/jett.2023.14.02.026>
- Rustia, C. D., Dalleda, C. R., & Sumalinog, J. A. (2023). Effectiveness of Digital Storytelling in Teaching Literature. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(2), 83–90. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2023.v03i02.005>
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14221a>
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>
- Wilyanti, L. S., Wulandari, S., Asfahani, A., & Priyanto, P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley untuk Sitasi Artikel Ilmiah pada Jurnal Bereputasi Nasional: Training on Using the Mendeley Application for Citation of Scientific Articles in National Reputable Journals. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i1.2347>