

IPelatihan Digital Storytelling untuk Guru Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar

Isry Laila Syatroh¹, Acep Haryudin², Muman³, Dasep Suprijadi⁴

^{1,2,3,4} IKIP Siliwangi, Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

¹islaisya@yahoo.com, ²acepharyudin@ikipsiliwangi.ac.id

Submisi : Agustus, 2025 ; Diterima : September, 2025

ABSTRAK

Pengembangan keterampilan menyimak dan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar memerlukan pendekatan inovatif yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Digital storytelling sebagai metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi menawarkan solusi potensial dalam meningkatkan dua keterampilan esensial tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menyimak dan berbicara siswa di beberapa sekolah dasar mitra, yang disebabkan oleh metode pengajaran konvensional dan keterbatasan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi digital storytelling untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan intensif, praktik langsung, dan pendampingan reflektif. Teori yang digunakan meliputi teori konstruktivisme sosial (Vygotsky) dan teori literasi digital (Gilster, 1997; Belshaw, 2012). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan digital storytelling serta dampak positif terhadap antusiasme belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta observasi kelas. Kesimpulan menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam memperkuat kapasitas pedagogis guru dan mendorong transformasi pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci : digital storytelling, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, guru Bahasa Inggris, sekolah dasar.

ABSTRACT

Developing listening and speaking skills in English learning in elementary schools requires an innovative approach that can stimulate active student engagement. Digital storytelling, as a technology-based interactive learning method, offers a potential solution to improving these two essential skills. This community service activity was motivated by the low listening and speaking skills of students in several partner elementary schools, caused by conventional teaching methods and teachers' limited ability to integrate learning technology. The objective of this activity was to improve English teachers' competency in designing, implementing, and evaluating digital storytelling to support the learning process. The activity was carried out through intensive training, hands-on practice, and reflective mentoring. The theories used included social constructivism (Vygotsky) and digital literacy theory (Gilster, 1997; Belshaw, 2012). The results of the activity demonstrated an increase in teachers' understanding and skills in using digital storytelling, as well as a positive impact on students' enthusiasm for learning. Evaluation was conducted through pre- and post-tests, as well as classroom observations. The conclusion is that this training was effective in strengthening teachers' pedagogical capacity and encouraging transformation in English learning in elementary schools.

Keywords: digital storytelling, listening skills, speaking skills, English teachers, elementary schools

How to cite : Syatroh, I.L., Haryudin, A., Muman & Suprijadi, D. (2025). *Pelatihan Digital Storytelling untuk Guru Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pengabdian Profesi (JP-Pro) Volume 1 Nomor 3, hal. 61-66

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kompetensi komunikasi lintas budaya bagi generasi muda Indonesia.

Namun, berdasarkan pengamatan di beberapa sekolah dasar mitra kegiatan pengabdian ini, ditemukan adanya tantangan signifikan dalam penguasaan keterampilan menyimak (*listening*) dan berbicara (*speaking*) oleh siswa. Rendahnya keterampilan ini umumnya dipicu oleh metode pengajaran yang masih berfokus pada aspek gramatika dan hafalan kosakata, serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Padahal, di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi suatu kebutuhan yang tidak terelakkan.

Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan kurikulum memiliki peran strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual (Rahayu, Setiyadi, Fauzi & Mulyono, 2025). Sayangnya, banyak guru Bahasa Inggris di tingkat dasar belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan pedagogis. Dalam konteks ini, digital storytelling hadir sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, menggabungkan narasi, visual, suara, dan interaktivitas untuk membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Menurut Robin (2008), *digital storytelling* adalah suatu proses penceritaan yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan pesan secara kreatif dan komunikatif. Pendekatan ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, memperkaya konteks pembelajaran, serta memfasilitasi ekspresi bahasa lisan dan pemahaman audio secara lebih efektif. Teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978) juga mendukung penerapan *digital storytelling* karena pembelajaran dianggap lebih efektif ketika terjadi dalam interaksi sosial dan konteks yang bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Sadik (2008) menunjukkan bahwa penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi siswa, memperkuat keterampilan menyimak, serta mengembangkan kemampuan berbicara melalui latihan pengucapan, intonasi, dan struktur narasi. Sementara itu, penelitian di Indonesia oleh Subekti (2021) menunjukkan bahwa guru yang dilatih menggunakan teknologi digital secara pedagogis dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif.

Melalui kegiatan pengabdian ini, dilakukan pelatihan *digital storytelling* bagi guru-guru Bahasa Inggris di sekolah dasar mitra, dengan harapan dapat meningkatkan kapasitas mereka dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran yang menekankan penguatan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Program ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang, baik dalam pengembangan profesional guru maupun peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang dasar.

Tujuan dari program pengabdian ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman guru tentang konsep dan prinsip digital storytelling.
2. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media digital berbasis cerita.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran listening dan speaking dengan pendekatan digital.
4. Menumbuhkan kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.
5. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Manfaat dari pelaksanaan pengabdian ini mencakup peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, penguatan kompetensi profesional guru, serta pemanfaatan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang bertujuan untuk memberdayakan guru dalam mengembangkan keterampilan *digital storytelling*. Sasaran kegiatan ini adalah guru-guru Bahasa Inggris dari enam sekolah dasar di wilayah Kabupaten Bandung Barat, dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Kegiatan berlangsung selama tiga hari dalam bentuk pelatihan tatap muka yang dilanjutkan dengan pendampingan daring selama dua minggu pascapelatihan.

Langkah pelaksanaan pelatihan mencakup: (1) identifikasi kebutuhan pelatihan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru; (2) penyusunan modul pelatihan berbasis literasi digital dan *storytelling* interaktif; (3) pelaksanaan *workshop* yang terdiri dari paparan teori, diskusi kelompok, praktik membuat *digital story* menggunakan aplikasi seperti Canva, Animaker, dan PowerPoint Audio Slide; (4) simulasi pengajaran menggunakan media digital storytelling; dan (5) evaluasi hasil pelatihan melalui pre-test dan post-test serta observasi terhadap praktik pengajaran.

Instrumen evaluasi terdiri atas:

1. Kuesioner penilaian kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Rubrik observasi pengajaran untuk menilai implementasi *digital storytelling* dalam pembelajaran.
3. Wawancara reflektif untuk mengetahui perubahan persepsi dan kesiapan guru.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi guru melalui skor pre-test dan post-test. Analisis kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman guru selama pelatihan dan implementasi pembelajaran melalui catatan lapangan dan kutipan wawancara.

Metode ini merujuk pada pendekatan yang dikemukakan oleh Zubaedi (2011), yang menyarankan bahwa pelatihan berbasis partisipasi dan praktik langsung lebih efektif dalam membangun keterampilan aplikatif di lapangan. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Suparno (2016) yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual dalam pengembangan profesional guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pelatihan digital storytelling dilaksanakan dengan antusias dan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata kompetensi awal guru dalam memahami konsep digital storytelling hanya sebesar 45%. Guru belum terbiasa menggunakan media digital sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa, dan sebagian besar masih mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar.

Setelah pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman konsep (menjadi 88%), kemampuan teknis menggunakan aplikasi digital sederhana (menjadi 85%), serta kemampuan merancang cerita digital sesuai dengan tema pembelajaran Bahasa Inggris (menjadi 82%).

Selain itu, observasi terhadap praktik mengajar setelah pelatihan menunjukkan bahwa:

1. Guru mulai menggunakan media audio-visual berbasis cerita untuk melatih kemampuan mendengarkan siswa.
2. Siswa menunjukkan peningkatan atensi, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam kegiatan speaking melalui menceritakan kembali cerita dalam bentuk singkat.
3. Guru menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Evaluasi dengan rubrik observasi menunjukkan bahwa 90% guru berhasil mengintegrasikan *digital storytelling* dalam pembelajaran secara baik (skor >75). Guru mampu menyusun skenario cerita, menggabungkan teks, gambar, dan suara, serta memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam menyimak dan berbicara.

Dari wawancara reflektif, guru menyampaikan bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru dalam mengajar Bahasa Inggris secara lebih kontekstual. Salah satu peserta menyatakan:

“Dulu saya hanya mengandalkan *drilling*. Sekarang, dengan membuat cerita digital, saya bisa melibatkan siswa dalam percakapan nyata dan menyenangkan.”

Guru juga merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, karena aplikasi yang digunakan bersifat ramah pengguna dan tidak membutuhkan perangkat canggih.

Temuan lain menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* memberi dampak positif terhadap sikap belajar siswa. Mereka lebih fokus saat mendengarkan cerita, lebih berani mengutarakan ide dalam Bahasa Inggris, dan mampu merespon pertanyaan lisan guru dengan lebih baik.

Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan kapasitas pedagogis guru Bahasa Inggris di sekolah dasar dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna.

Pembahasan

Hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa *digital storytelling* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam penguatan keterampilan menyimak dan berbicara. Penerapan teknologi digital secara tepat guna menjadi katalisator dalam menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif, kreatif, dan kontekstual (Ismail & Mulyono, 2025).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, di mana guru masih menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran, peningkatan kompetensi pedagogis guru melalui pelatihan berbasis praktik sangat penting. Sejalan dengan pendapat Glickman, Gordon, dan Ross-Gordon (2018), pengembangan profesional guru yang berkelanjutan sangat diperlukan untuk menjawab tantangan abad 21, termasuk dalam penguasaan literasi digital dan pedagogi berbasis teknologi.

Digital storytelling juga sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi kreatif, komunikatif, dan bernalar kritis. Penerapan *digital storytelling*

memungkinkan siswa untuk berperan aktif, membangun makna dari pengalaman mereka, dan mengekspresikan diri secara verbal dengan bahasa asing.

Pendekatan ini juga diperkuat oleh teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dibimbing oleh guru atau teman sebaya dalam konteks sosial yang mendukung. Digital storytelling menciptakan ruang aman bagi siswa untuk berlatih speaking secara bertahap, didampingi oleh media yang menarik dan memotivasi.

Penelitian oleh Robin (2008) dan Ohler (2013) di Amerika Serikat menunjukkan bahwa siswa yang dilibatkan dalam proses *storytelling digital* mengalami peningkatan keterampilan bahasa, kepercayaan diri, dan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian ini, di mana guru mulai mengamati peningkatan keterlibatan siswa secara nyata dalam aktivitas *listening* dan *speaking*.

Dari perspektif lokal, penelitian oleh Putri & Widiati (2022) di Indonesia menyimpulkan bahwa media digital berbasis cerita mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar dan memudahkan mereka memahami konteks komunikasi dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, pelatihan *digital storytelling* ini dapat dianggap sebagai model pengembangan kapasitas guru yang kontekstual dan aplikatif.

Implikasi dari hasil ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap transformasi pola pikir guru dalam mengintegrasikan teknologi. Guru mulai melihat bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi juga medium pedagogis yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan adanya pelatihan yang dilakukan, maka diharapkan partisipasi siswa akan meningkat dalam proses pembelajaran karena adanya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan, selain itu guru juga akan terbantu dalam proses pembelajaran karena adanya media pembelajaran yang lebih representatif dalam mendukung proses belajar di kelas (Nuraeni, et.al, 2025).

Lebih jauh lagi, keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang dirancang secara sistematis, berbasis kebutuhan, dan berorientasi pada praktik nyata memiliki potensi besar dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan di Indonesia. Terutama dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki dengan bantuan beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Samsudin, Kelana & Mulyono, 2025).

KESIMPULAN

Pelatihan *digital storytelling* yang dilaksanakan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa. Kegiatan pelatihan yang dirancang secara partisipatif dan berbasis praktik memberikan ruang kepada guru untuk mengenal konsep, mempraktikkan pembuatan, serta mengimplementasikan media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual.

Peningkatan kompetensi guru terlihat signifikan dari hasil *pre-test* dan *post-test*, serta praktik pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, siswa juga menunjukkan

peningkatan dalam partisipasi, fokus belajar, dan keberanian berbicara dalam Bahasa Inggris.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk berpikir kreatif dan reflektif dalam menerapkan teknologi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran. Hasil ini memperkuat pentingnya pengembangan profesional berkelanjutan melalui pendekatan pelatihan inovatif berbasis kebutuhan lokal.

Program ini direkomendasikan untuk direplikasi di wilayah lain, dengan adaptasi pada konteks lokal, serta dikembangkan lebih lanjut melalui kolaborasi lintas institusi pendidikan, pemerintah, dan komunitas pendidikan digital. Dengan demikian, pelatihan seperti ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas dan adaptif di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Belshaw, D. (2012). *The Essential Elements of Digital Literacies*. Durham University.
- Glickman, C. D., Gordon, S. P., & Ross-Gordon, J. M. (2018). *SuperVision and Instructional Leadership: A Developmental Approach* (10th ed.). Pearson.
- Ismail, M. & Mulyono, D. (2025). Implementasi Pelatihan Bahasa Inggris Di Taman Baca Masyarakat (TBM) Balebat Dalam Meningkatkan Kesadaran Literasi Digital. *Comm-Edu (Community Education Journal)* 8(2), 379-386.
- Nuraeni, L., Rakhman, A., Elshap, D.S. & Mulyono, D. (2025). Pelatihan public speaking untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada siswa SMKN 2 garut. *Abdimas Siliwangi* 8(1), 82-91.
- Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity* (2nd ed.). Corwin Press.
- Putri, S. R., & Widiati, U. (2022). Integrasi Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(3), 156–170.
- Rahayu, G.D.S., Setiyadi, R., Fauzi, M.R. & Mulyono, D. (2025). Pelatihan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) untuk Guru Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Pengabdian Profesi* 1(2), 31-35.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506.
- Samsudin, A., Kelana, J.B. & Mulyono, D. (2025). Peningkatan Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar di Era Artificial Intelligence: Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Berbasis AI. *Jurnal Pengabdian Profesi* 1(1), 1-5.
- Subekti, A. S. (2021). Pengembangan Profesional Guru Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Pendidikan Guru*, 12(2), 74–85.
- Suparno. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana.