

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Storytelling* Berbasis Pendekatan Bilingual dengan Software *Articulate Storyline* Bagi Guru SD di Kabupaten Sleman

Banun Havifah Cahyo Khosiyono, Sukiyanto, Dinar Martia Azizah*, Hutri Darmayanti, Ana Ika Ariyani, Kurnia Nurvina Laila Alifah, Diah Kartika

Universitas Sarjanawiyata Tamansiwa, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding Author: dinar.azizah@ustjogja.ac.id

Info Artikel

Diterima: 19/08/2025

Direvisi: 02/09/2025

Disetujui: 14/09/2025

Abstract. *This training activity aims to resolve existing problems among partners in order to support efforts to address the limited competencies of the Kapnewon Ngemplak Elementary School Teacher Learning Community in developing bilingual digital storytelling. The objectives of this training program were to: (1) introduce the concept of a bilingual approach at the elementary school level; (2) introduce the digitalization of learning media; and (3) provide assistance in the development of bilingual-based digital storytelling using the Articulate Storyline software. The community service activity was carried out through a training program provided to teachers from 27 elementary schools in Kapanewon Ngemplak, Sleman, Special Region of Yogyakarta. The training was delivered in three sessions. The results of the training showed that: (1) the teachers gained an understanding of the bilingual approach concept for elementary education; (2) the teachers developed an awareness of the importance of developing digital learning media; and (3) the teachers were able to create bilingual-based digital storytelling media using Articulate Storyline software. It can be concluded that the training program has equipped teachers with the skills to integrate technology into more meaningful elementary school learning, in line with the demands of 21st-century education. This supports the enhancement of teacher competence and curriculum adaptation in the era of the Industrial Revolution 4.0. As a recommendation, the media developed during the training can be implemented in the classroom and followed up with lesson study activities involving other training participants.*

Keywords: *Learning media, Digital storytelling, Bilingual approach, Articulate storyline software.*

Abstrak. Kegiatan pelatihan ini hendak menyelesaikan permasalahan yang ada pada mitra dalam rangka mendukung upaya keterbatasan kompetensi Komunitas Belajar Guru SD Kapnewon Ngemplak dalam mengembangkan bilingual digital story telling. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah 1) pengenalan konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD; 2) pengenalan digitalisasi media pembelajaran; 3) pendampingan penyusunan *digital storytelling* berbasis bilingual dengan software Articulate Storyline. Metode pelaksanaan PkM melalui pelatihan yang diberikan kepada guru dari 27 SD di Kapanewon Ngemplak, Sleman, DIY. Pelatihan diberikan dalam 3 sesi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 1) guru memiliki pemahaman mengenai konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD; 2) guru memiliki kesadaran untuk mengembangkan media pembelajaran digital; 3) guru mampu mengembangkan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis bilingual dengan software Articulate Storyline. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM telah melatih guru untuk menggabungkan teknologi dengan pembelajaran SD yang lebih bermakna dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 sehingga menunjang peningkatan kompetensi guru dan adaptasi kurikulum terhadap era revolusi industri 4.0. Sebagai rekomendasi, media yang telah dihasilkan dari pelatihan ini dapat diterapkan di kelas dan ditindaklanjuti dengan kegiatan *lesson study* dengan peserta pelatihan lainnya.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Digital storytelling*, Pendekatan bilingual, Software *articulate storyline*.

How to Cite: Khosiyono, B. H. C., Sukiyanto, S., Azizah, D. M., Darmayanti, H., Ariyani, A. I., Alifah, K. N. L., & Kartika, D. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran *Digital Storytelling* Berbasis Pendekatan Bilingual dengan Software *Articulate Storyline* Bagi Guru SD di Kabupaten Sleman. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 574-584. <https://doi.org/10.37478/abdika.v5i4.6485>



Copyright (c) 2025 Banun Havifah Cahyo Khosiyono, Sukiyanto, Dinar Martia Azizah, Hutri Darmayanti, Ana Ika Ariyani, Kurnia Nurvina Laila Alifah, Diah Kartika. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 (*society 5.0*) merupakan salah satu fenomena yang melatarbelakangi diterapkannya Kurikulum Merdeka. Dalam hal ini, kurikulum diharapkan mampu menjadi landasan pengetahuan, keterampilan, dan etika untuk merespons realitas revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 tersebut). Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, (2024).

Melalui Kurikulum Merdeka, pendidikan diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik agar mampu mengikuti kemajuan sains dan

teknologi saat ini. Oleh karena itu, kurikulum ini mendorong keaktifan, kolaborasi, dan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan teknologi seperti *Artificial Intelligence (AI)*, *Virtual Reality (VR)* dan *Internet of Things (IoT)* (Yusuf dkk., 2023). Selain itu, kurikulum ini juga berfokus pada keterampilan abad 21 yang perlu dikuasai peserta didik, antara lain berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi (Barus & Sahrul, 2024).

Untuk merespon hal tersebut, guru diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki keterampilan abad ke-21 melalui pemanfaatan teknologi. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu menjadi tenaga kerja produktif yang mampu menciptakan, memperoleh, dan mempertahankan pekerjaan. Selain bermanfaat bagi peserta didik, teknologi dalam pembelajaran juga memudahkan guru dalam pekerjaannya. Mereka dapat terbantu dalam proses pembelajaran sehingga lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Maharani & Saputri, 2024).

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran adalah pembuatan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital diklaim dapat membantu proses interaksi komunikasi antara guru dengan peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik SD) (Sari dkk., 2024) serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik (Rosmana dkk., 2023).

Penggunaan media pembelajaran digital yang dirasa penting, mendorong para peneliti untuk mengembangkannya. Penelitian sebelumnya menunjukkan pengembangan media digital dalam pembelajaran di SD. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Google Sites materi kondisi geografis Indonesia (Purwita & Yuhdi, 2023); mengembangkan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Khairunnisa & Apoko, 2023); mengembangkan media pembelajaran flipbook digital (Sari & Ahamd, 2021); mengembangkan media pembelajaran *codibook (learning comik berbasis digital book)* (Salahudin dkk., 2025); dan mengembangkan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran IPS (Permata, Idawati & Nawir, 2024).

Hasil kajian terhadap penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum banyak media pembelajaran digital memberikan atensi pada aspek literasi yang sekaligus mengembangkan keterampilan berbahasa Inggris pada jenjang SD. Dalam pengembangan Kurikulum Merdeka, literasi menjadi salah satu perhatian utama dan dipelajari melalui berbagai mata pelajaran, tidak hanya Bahasa Indonesia. Literasi bertujuan agar peserta didik mampu memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kapasitas individu. (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2024). Selain itu, pengajaran bahasa Inggris untuk jenjang SD semakin diminati karena sejumlah alasan. Penguasaan bahasa Inggris dipandang semakin penting karena berperan dalam mendukung studi, karier, dan gaya hidup (Enever & Moon, 2009; Ghatage dkk., 2000; Garton dkk., 2011; Nunan, 2003). Selain itu, terdapat keyakinan yang kuat bahwa semakin dini seseorang mempelajari bahasa asing, semakin mudah dan baik penguasaan bahasanya (Brewster dkk., 2003; Brown, 2007; Ellis, 2003; Pinter, 2006).

Salah satu upaya untuk menunjang penguasaan keterampilan bahasa Inggris sejak dini dapat dilakukan melalui pendekatan bilingual. Pendekatan ini diterapkan melalui penggunaan bahasa Indonesia dan Inggris. Bahasa Inggris dapat digunakan sebagai bahasa pengantar sederhana sesuai tingkat penguasaan dan kebutuhan peserta didik. Pengenalannya dilakukan secara berulang dengan prinsip penguatan agar mampu berkomunikasi sederhana dalam lingkup rumah dan sekolah (Yahya&Suwarjo, 2013. Kartika & Kerti (2014) menambahkan bahwa pendekatan bilingual menggunakan dua bahasa sebagai bahasa pengantar untuk mengajar konten seperti sains dan matematika.

Menyadari pentingnya pengenalan bahasa Inggris sejak dini, kegiatan pelatihan ini akan diberikan bagi guru SD, mengingat terdapat sejumlah hambatan dari aspek kompetensi guru dalam mengenalkan bahasa Inggris di SD. Pertama, sebagian besar guru Bahasa Inggris di sekolah dasar tidak memiliki kualifikasi lulusan pendidikan Bahasa Inggris (Yuwono & Harbon, 2010). Kedua, tidak semua guru Bahasa Inggris lulusan program studi Bahasa Inggris pernah mendapatkan pelatihan khusus sebagai guru Bahasa Inggris sekolah dasar (Diyanti dkk., 2020).

Di sisi lain, tuntutan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran untuk menunjang pengembangan keterampilan abad 21, termasuk literasi dan keterampilan bahasa Inggris, menjadi tantangan besar yang dihadapi para guru (Levin & Goldberg, 2012). Hal inilah yang melatar belakangi kegiatan PkM ini, yakni memberikan pelatihan bagi guru SD untuk membuat media pembelajaran digital guna melengkapi modul ajar Kurikulum Merdeka. Menyadari adanya tuntutan penguasaan keterampilan bahasa Inggris dalam implementasi Kurikulum Merdeka, maka media pembelajaran digital yang akan dikembangkan berbasis pendekatan bilingual (dwi bahasa). Ninawati (2012) merangkum beberapa kelebihan anak yang berkomunikasi secara dwi bahasa, antara lain mudah berkomunikasi, sensitif pada perubahan makna, peka pada aspek pragmatis, kreatif, dan analisisnya lebih baik.

Umar dkk. (2023) dalam penelitiannya mengeksplorasi kebutuhan siswa dan guru terhadap *digital story telling* berbasis *bilingual* dalam rangka mewujudkan profil pelajar Pancasila pada siswa SD. Selanjutnya, Guru-guru mampu praktik secara langsung dalam menyusun bahan ajar digitalisasi berbasis *bilingual* menggunakan aplikasi online dalam pelatihan yang diadakan secara luring (Khosiyono dkk., 2024).

Untuk menunjang kemampuan literasi, maka jenis media pembelajaran berbasis pendekatan bilingual yang akan dikembangkan dalam kegiatan PkM ini adalah *digital storytelling*. Hal ini didorong hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan dampak positif pengembangan digital storytelling terhadap kemampuan bahasa. Dalam penelitian Wahyuni dkk. (2022), ditemukan bahwa media *digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur pada siswa SMP. Hafidhohd kk. (2023) dalam penelitiannya juga menemukan manfaat pengembangan media *digital storytelling* berbasis multimodal untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini. Media pembelajaran digital storytelling juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia ini (Solichah & Hidayah, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, kegiatan PkM ini akan diselenggarakan di forum KKG SD di Kapanewon Ngemplak Sleman. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah (1) pengenalan konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD; (2) pengenalan digitalisasi media pembelajaran;

(3) pendampingan pengembangan *digital storytelling* berbasis bilingual dengan menggunakan software *Articulate Storyline* untuk menyusun *digital storytelling* berbasis bilingual.

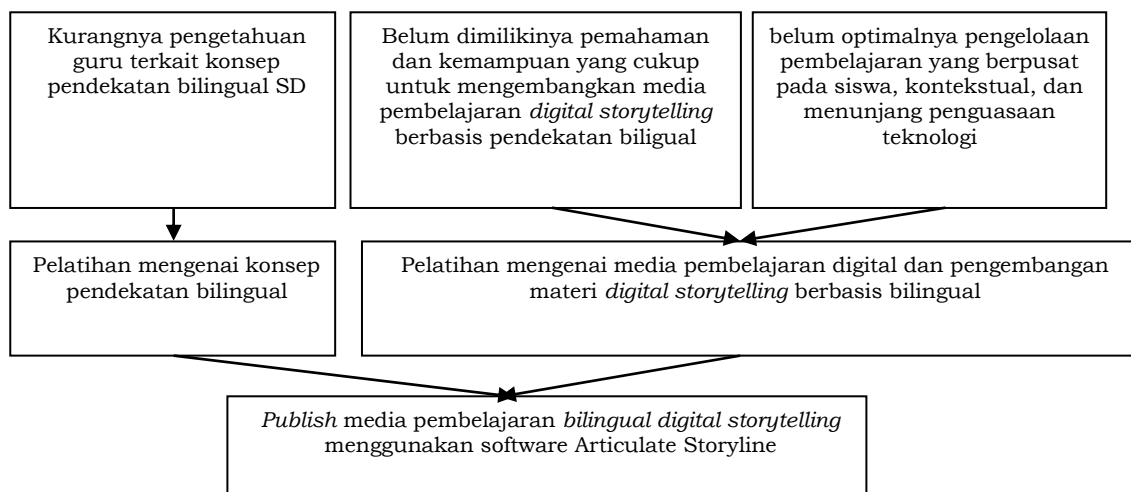
Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah pelatihan yang diberikan kepada guru SD yang tergabung dalam forum KKG di Kapanewon Ngemplak, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelatihan tersebut yakni: (1) pengenalan konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD; (2) pengenalan digitalisasi media pembelajaran; dan (3) pendampingan pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis bilingual dengan software *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan selama pelatihan berlangsung adalah bahasa Indonesia dan Inggris. Untuk menunjang kegiatan pelatihan, baik pelaksana PkM maupun peserta pelatihan memanfaatkan laptop, koneksi internet, dan beberapa aplikasi online, antara lain Canva dan *Articulate Storyline*.

Dalam kegiatan PkM ini, tim pengusul terdiri dari 1 orang ketua dan 2 orang anggota yang merupakan Dosen dari program studi Magister Pendidikan Dasar, Magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik, Yogyakarta. PkM ini juga melibatkan 6 mahasiswa yang bertugas sebagai tenaga pembantu pelaksana.

Mitra pengabdian masyarakat adalah 27 orang guru yang tergabung dalam KKG SD di Kapanewon Ngemplak yang mengajar kelas I-VI. Guru-guru tersebut secara rutin melakukan pertemuan di UPT Yandik Jangkang, Widodomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Dengan demikian, seluruh rangkaian kegiatan PkM ini dilakukan di UPT tersebut. Keterlibatan subjek dampingan dalam PkM ini adalah sebagai peserta pelatihan sekaligus panitia kegiatan yang berpartisipasi secara aktif dalam untuk mengembangkan dan mendesiminasikan *digital storytelling* berbasis bilingual untuk kelengkapan modul ajar Kurikulum Merdeka sesuai dengan kelas dan pilihan mata pelajaran masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan untuk menjaring kebutuhan pelatihan bagi guru SD di Kapanewon Ngemplak, didapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar untuk merumuskan metode pelaksanaan PkM serta hasil akhir yang diharapkan. Permasalahan yang pertama adalah kurangnya pengetahuan guru terkait konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD. Kedua, belum dimilikinya pemahaman dan kemampuan yang cukup untuk mengembangkan media *digital storytelling*. Ketiga, belum optimalnya pengelolaan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan menunjang penguasaan teknologi. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, metode pelaksanaan PkM dilakukan melalui pelatihan. Pelatihannya dua tahap yaitu pelatihan tahap satu dengan pelatihan mengenai konsep pendekatan bilingual dan pelatihan tahap dua dengan pelatihan mengenai media pembelajaran digital dan pengembangan materi *digital storytelling* berbasis bilingual. Hasil dari pelatihan peserta guru-guru mempublish media pembelajaran bilingual *story telling* di website menggunakan *articulate storyline*. Secara singkat, metode pelaksanaan PkM tertuang dalam Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan PkM

Hasil dan Pembahasan

1. Kegiatan Pelatihan Sesi I

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis pendekatan *bilingual* untuk kelengkapan modul ajar kurikulum merdeka bagi guru SD di Kabupaten Sleman dibagi menjadi 3 sesi. Kegiatan pelatihan sesi I dilakukan pada tanggal 12 Juni 2025 pukul 08.00 WIB di UPT Yandik Ngemplak, Sleman (Gambar 2). Tujuan dari kegiatan ini adalah pengenalan konsep pendekatan bilingual sebagai landasan bagi guru untuk membuat media pembelajaran digital berbasis pendekatan tersebut. Metode pelaksanaan pelatihan sesi 1 adalah ceramah dan diskusi. Materi yang diberikan terkait dengan kedudukan bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, pendekatan bilingual, hambatan dan strategi penerapan pendekatan bilingual.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Sesi I

Pada akhir sesi, tim pengabdian memberikan kuesioner terbuka kepada para guru untuk merefleksikan hambatan yang telah dihadapi (bagi guru yang pernah mengajar bahasa Inggris SD) atau mungkin akan dihadapi (bagi guru yang belum pernah mengajar mata pelajaran tersebut) dalam mengimplementasikan pendekatan bilingual. Hasil analisis terhadap kuesioner tersebut menunjukkan bahwa hambatan yang dihadapi guru

terbagi menjadi 2 yakni hambatan kebahasaan dan non kebahasaan. Hambatan kebahasaan meliputi penguasaan kosakata, pengucapan, tata bahasa, dan keterampilan berbicara. Hambatan yang berasal dari keterbatasan media dan materi ajar yang sesuai dengan teori penguasaan bahasa kedua. Secara singkat, hasil analisis kuesioner tersebut dituangkan dalam Tabel 1.

Table 1. Hambatan guru dalam pengimplementasian pendekatan bilingual

Topik	Aspek	Rincian
Hambatan	Kebahasaan	Penguasaan kosakata Pengucapan Penerapan tata bahasa Keterampilan berbicara
	Non Kebahasaan	Keterbatasan media pembelajaran Keterbatasan materi ajar

Hambatan yang pertama berasal dari aspek kebahasaan. Keterampilan berbicara menjadi hambatan terbesar dalam menerapkan pendekatan bilingual. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya penguasaan kosakata oleh siswa (Rezeki & Dalimunte, 2024) serta kecemasan guru saat berbicara dalam bahasa Inggris (Resmini dkk., 2020). Selain itu, penguasaan kosakata menjadi tantangan besar dalam proses penguasaan bahasa kedua (Ghazal, 2007) dan dapat menghambat proses penguasaan bahasa tersebut (Alqahtani, 2015).

Hasil kuesioner yang menunjukkan hambatan dari aspek non kebahasaan yang meliputi keterbatasan media dan materi pembelajaran selaras dengan hasil temuan (Khoirotunnisa & Retnawati, 2025) yang menggali hambatan guru SD yang mengajar bahasa Inggris di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat berbagai kesulitan dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengajar Bahasa Inggris di sekolah dasar di antaranya adalah sulitnya menemukan materi, metode, strategi serta media belajar yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.

2. Kegiatan Pelatihan Sesi II

Kegiatan pelatihan sesi II dimulai dengan pra-workshop pada Minggu malam, 20 Juli 2025, pukul 19.30–21.00 WIB, yang difokuskan pada persiapan dan perencanaan materi *storytelling*. Pelatihan ini menghadirkan narasumber Afandi Nurhidayat, S.Pd., M.Pd., Guru SDN Jagamangsan I Sleman (Gambar 3). Pelatihan terbagi menjadi tiga sesi yang komprehensif dan interaktif. Para peserta menunjukkan antusiasme tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dalam mengeksplorasi fitur-fitur digital yang tersedia. Fitur-fitur yang dimaksud antara lain teks, rekaman, gambar, suara, musik, lagu, dan berbagai video. Gabungan fitur tersebut dikemas dalam seni bercerita yang menarik untuk menghasilkan materi dalam durasi waktu yang telah ditentukan (Gordon, 2011).

Sesi utama berlangsung pada tanggal 22 Juli 2025, dimulai pukul 08.00 dan ditutup pada 15.00 WIB. Pengawas Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Korwil Kapanewon Ngemplak, Sri Maryati, S.Pd. hadir untuk membuka acara. Sebagai luaran kegiatan, peserta menghasilkan beragam materi *digital storytelling* yang dikelompokkan ke dalam empat mata pelajaran utama: Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta Matematika.

Dalam pelatihan ini, para guru juga dijelaskan tujuh poin agar media pembelajaran digital storytelling yang dibuatnya menjadi efisien. Poin yang

dimaksud antara lain: (1) *point of view* (pembuat media perlu memperhatikan sudut pandang orang lain yang melihat medianya); (2) *dramatic question* (pembuat media perlu memunculkan pertanyaan di benak penonton untuk memantik keingintahuannya sehingga ketertarikannya akan media tersebut muncul dari awal hingga akhir); (c) *emotional content* (aspek emosional juga perlu diperhatikan pembuat media untuk menggugah perasaan penonton); (d) *the gift of your voice* (aspek ini memunculkan sikap untuk merefleksi dalam diri penonton); (e) *soundtrack* (kesan emosional yang dibangkitkan melalui rekaman suara, musik ataupun lagu); (f) *economy* (aspek ini terkait dengan mudahnya bahan untuk desain didapatkan); (g) *pacing* (terkait dengan irama yang perlu diatur cepat lambatnya untuk menunjang penyampaian alur cerita (Lambert, 2010).

Kegiatan ini menjadi bukti nyata sinergi antara dunia akademik dan praktisi pendidikan dalam mendukung transformasi pembelajaran di era digital. Dengan pelatihan ini, guru SD di Ngemplak Sleman semakin siap menghadapi tantangan Kurikulum Merdeka secara kreatif dan inovatif. Partisipasi guru dalam kegiatan PkM ini merupakan wujud nyata pengembangan profesionalitas guru melalui pelatihan. Hal ini sejalan dengan PP No 78 tahun 2008 tentang guru yang menjabarkan hak dan kewajibannya, termasuk kompetensi yang harus dimilikinya.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Sesi II

3. Kegiatan Pelatihan Sesi III

Kegiatan pelatihan sesi III dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 Agustus di UPT Yandik Sleman. Pelatihan ini diikuti oleh 27 guru SD di Kecamatan Ngemplak, Sleman (Gambar 4). Tujuan dari pelatihan sesi III adalah melakukan *publish* media pembelajaran *digital storytelling* berbasis pendekatan bilingual dengan memanfaatkan software *articulate storyline*. Materi *digital storytelling* yang sudah dihasilkan dari sesi II kemudian dipublish dengan software *articulate storyline*. *Articulate storyline* adalah software yang digunakan untuk media presentasi. Software ini memungkinkan pengguna untuk membuat awalan dari template yang dapat diakses dan karakternya bisa disesuaikan dengan keinginan penciptanya (Rafmana dkk., 2018).

Teknis pelatihan dilakukan dengan praktik bersama untuk membuat desain media. Pertama, guru didampingi untuk membuat identitas pengguna pada menu log in. Kedua, guru membuat topik bahasan yang akan diajarkan.

Ketiga, membuat menu yang menunjukkan tujuan pembelajaran. Keempat, menu inti yakni berisikan materi ajar. Pada bagian ini, didahului dengan pertanyaan pemantik serta bahan untuk apersepsi siswa, berbagai video dan animasi. Bagian ini juga dilengkapi dengan menu back yang memungkinkan penggunaanya untuk mengulang. Bagian terakhir dari media ini adalah evaluasi dan pembahasannya.

Selama sesi pelatihan berlangsung ada beberapa poin yang menjadi masukan bagi guru. Rata-rata guru membuat halaman pembuka langsung menunjukkan menu utama. Oleh karena itu, tim memberikan masukan untuk menuliskan identitas berupa nama sekolah, guru, dan topik yang akan diajarkan. Selain itu, ada beberapa guru yang belum memasukkan video animasi pada medianya, sehingga diberi masukan untuk menambahkan animasi. Masukan tim juga diberikan kepada guru yang masih belum memasukkan audio pada setiap slidennya serta video yang kurang sesuai dengan materi ajar. Setelah diberi masukan, guru lebih cermat dalam pemilihan video yang digunakannya sehingga menunjang materi yang akan diajarkannya.

Setelah sesi pelatihan selesai, para guru mengungkapkan bahwa software ini sangat membantu mereka dalam membuat media pembelajaran digital. Software ini dianggap memiliki nilai lebih karena tidak memerlukan bahasa pemrograman atau script dalam tahap pengembangannya. Perintah animasi bisa dilakukan melalui menu “trigger” sehingga memudahkan penggunaanya. Selain itu, dapat dengan mudah dipublish secara online maupun offline sehingga dapat disimpan dalam CD, word processing, laman personal dan LMS (Ghozali & Rusimamto, 2016).



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Sesi III

Simpulan dan Tindak Lanjut

Dampak transformasi digital merambah ke semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Perubahan ini menuntut guru untuk memanfaatkan media yang interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran yang marak dikembangkan belakangan ini adalah digital storytelling. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi ajar melalui bantuan teknologi yang lengkap dengan aspek visual dan narasi.

Kegiatan PkM ini dilakukan dalam tiga sesi pelatihan bagi guru SD di kapanewon Ngemplak, Sleman, DIY. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa (1) guru memiliki pemahaman mengenai konsep pendekatan bilingual untuk jenjang SD; (2) guru memiliki kesadaran untuk mengembangkan media pembelajaran digital; (3) guru mampu mengembangkan media pembelajaran *digital storytelling* berbasis bilingual dengan software Articulate Storyline. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM telah melatih guru untuk menggabungkan teknologi dengan pembelajaran SD yang lebih bermakna dan selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 sehingga menunjang peningkatan kompetensi guru dan adaptasi kurikulum terhadap era revolusi industri 4.0. Sebagai rekomendasi, media yang telah dihasilkan dari pelatihan ini dapat diterapkan di kelas dan ditindaklanjuti dengan kegiatan *lesson study* dengan peserta pelatihan lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) melalui dana hibah penelitian sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Alqhatani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International Journal of Teaching and Education*, 3(3), 21-34.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Barus, R.A., & Sahrul. (2014). 4C skills of the 21st century: Their nature and importance in primary school learning. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*. 1(2, 689-696.
- Brewster, J., et. al. (2003). *The primary english teacher's guide (new edition)*. England: Penguin English.
- Brown, H. D.(2007). *Principles of language teaching*. USA: Longman.
- Diyanti, B.Y; Nurhayati, L & Supriyanti, N. (2020). The profile of primary english teachers in Indonesia. *LITERA*, 19(1)
- Ellis, R. (2003). *Second language acquisition*. New York: Oxford University Press.
- Enever, J., and Moon, J. (2009). New global contexts for teaching elementary ELT: Change and Challenge. In J. Enever et al. (Eds.), *Young Learner English Language Policy and Implementation: International Perspectives*, Garnet Publishing Ltd, 5-21.
- Garton, S., Copland, F., & Burns, A. (2011). *Investigating global practices in Teaching English to Young Learners*. ELT Research Papers 11-01. London: British Council.
- Ghatage, Inal, Kapur, & Lee, (2000). In J. Enever et al. (Eds.), *Young Learner English Language Policy and Implementation: International Perspectives*, Garnet Publishing Ltd, 5-21.
- Ghazal, L. (2007). Learning vocabulary in EFL contexts through vocabulary learning strategies. *Novitas-Royal*, 1(2), 84-91.
- Ghozali, F. A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis articulate studio 13 kompetensi dasar arsitektur

- dan prinsip kerja fungsi setiap blok PLC di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 05(01): 223–228.
- Gordon, C. (2011). *Digital storytelling in the classroom: Three case studies*. PhD dissertation., Arizona State University.
- Hafidhoh, S.A., Drajiati, N.A., & Sukmawati, F. (2022). Penerapan media digital storytelling untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII A SMPN 17 kota Jambi. *Journal of Education Research*, 4 (4).
- Kartini, L. P., & Nitiasih, P. K. (2014). *Bilingualisme dan pendidikan bilingual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Khairunnisa, A & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20 (2).
- Khoirotunnisa, U., & Retnawati, H. (2025). Kesulitan guru bahasa Inggris dalam mengajar siswa sekolah dasar. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8 (2). 559–572.
- Khosiyono, B. H. C., Nisa, A. F., Mulida, A., & Mulyantoro, P. (2024). Peningkatan kompetensi penyusunan digitalisasi bahan ajar bilingual bagi guru taman kanak-kanak. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 346-351.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. California: Digital Diner Press.
- Levin, J., & Goldberg (2012). Teaching generation techX with the 4Cs: Using technology to integrate 21st century skills. *Journal of Instructional Research*. 1 (1). 59-66.
- Maharani, R., & Saputri, Y.D. (2024). Analisis peran dan pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(3).
- Ninawati, M. (2012). Kajian dampak bilingual terhadap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Widya*, 218706, 23-27.
- Nunan, D. (2003). *Practical english language teaching*. New York: McGraw Hill.
- Permata, N., I., Idawati, Nawir, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (1).
- Pinter. (2006). *Teaching young language learners*. Oxford: Oxford University Press.
- Purwita, Y. L & Yuhdi, U. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis google sites materi kondisi geografis indonesia kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (2). 259-270.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2008). *PP Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru*. Jakarta: Pemerintah RI.
- Rafmana, H., Chotimah, U., & Alfiandra. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis articulate storyline untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 5(1):52-66.
- Resmini, S., Kareviati, E., & Rasi, Y. (2020). Kecemasan guru-guru bahasa inggris dalam mengajar mata pelajaran bahasa inggris di SMA. *Abdimas Siliwangi*, 3(2).
- Rezeki, P & Dalimunte, M. (2024). Exploring English teachers' difficulties in teaching speaking. *Inspiring: English Education Journal*, 7(1) 34-48.

- Rosmana, P. S, dkk., (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital pada hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6 (1).
- Salahudin, A., Asmara, D. N., dan Angraini, F. (2025) pengembangan media pembelajaran *Codibook (Learning Comik Berbasis Digital Book)* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi majas kelas V SD. *Consilium (Consilium: Education and Counseling Journal)*, 5 (1).
- Sari, M., dkk. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Dharmawangsa*. 18 (1), 205-218.
- Sari, W. N & Ahmad, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital di Sekolah Dasar, *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5).
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital storytelling untuk kemampuan bahasa anak. *JIP: Jurnal Intervensi Psikologi*, 14 (2).
- Umar, F., Khosiyono, B. H. C., & Irfan, M. (2023). Bilingual-Based digital story telling innovation to grow the pancasila student profile for primary school. *Journal of Languages and Language Teaching*, 11(4), 879-889.
- Wahyuni, A.D., Budiyo, H., & Harahap, E. P. (2022). Penerapan media digital storytelling untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10 (1).
- Yahya, D & Suwarjo.(2013). Evaluasi bahasa inggris sebagai bahasa pengantar dalam proses pembelajaran di SD N Idaman RSBI Banjarbaru. *Jurnal Prima Edukasia*, 1 (1): 10-16.
- Yusuf, M., Julianingsih, D, & Ramadhani, T. (2023). Transformasi pendidikan digital 5.0 melalui integrasi inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi (MENTARI)*, 2(1), 11-19.
- Yuwono, G., & Harbon, L. (2010). English teacher professionalism and professional development: Some common issues in Indonesia. *Asian EFL Journal*, 12(3), 145.