

Optimalisasi Kompetensi Guru melalui *Workshop Digital storytelling* Berbasis *Canva* untuk Mendukung Pembelajaran Abad ke-21 di Sukabumi

Author:

Ati Susilawati¹
Dyah Lyesmaya²
Ayi Abdurahman³

Afiliasi:

SMP Plus Luqmanulhakim,
Sukabumi¹
Universitas Nusa Putra,
Sukabumi, Indonesia^{2,3}

Corresponding email:

ati.susilawati@nusaputra.ac.id¹
dyah.lyesmaya@nusaputra.ac.id²

Histori Naskah:

Submit: 2026-04-15
Accepted: 2026-05-29
Published: 2026-06-09



This is an Creative Commons License This
work is licensed under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License

Abstrak:

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu media yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah *digital storytelling* yang mengintegrasikan narasi, visual, audio, dan teknologi digital menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru di Kecamatan Cibadak dan Cicurug Kabupaten Sukabumi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memiliki keterampilan memadai dalam mengembangkan *digital storytelling*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan memproduksi *digital storytelling* menggunakan AI dan platform *Canva*. Metode pelaksanaan terdiri atas tahap persiapan, identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik terbimbing, presentasi hasil karya, dan evaluasi. Sebanyak guru dari berbagai jenjang pendidikan mengikuti *workshop* secara aktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai konsep *digital storytelling*, kemampuan menyusun storyboard, menulis naskah narasi, memanfaatkan fitur *Canva*, serta menghasilkan produk *digital storytelling* sederhana yang siap digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan *workshop* dan menyatakan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. *Workshop Digital storytelling* terbukti menjadi strategi efektif dalam meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendukung implementasi pembelajaran kreatif yang berpusat pada peserta didik. Ke depan, diperlukan pendampingan berkelanjutan agar guru mampu mengimplementasikan *digital storytelling* secara konsisten di kelas.

Kata kunci: *Canva*; *Digital Storytelling*; Kompetensi Guru; Literasi Digital; *Workshop*.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi paradigma pembelajaran menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi (*knowledge transmitter*), tetapi juga sebagai fasilitator, desainer pembelajaran, sekaligus pengembang media digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna sesuai karakteristik generasi digital

(Bond et al., 2024; Chiu, 2024). Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi salah satu indikator penting keberhasilan implementasi pembelajaran digital yang efektif (Falloon, 2020).

Salah satu inovasi media pembelajaran yang berkembang pesat adalah *digital storytelling*, yaitu penyajian cerita yang memadukan narasi dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, teks, suara, dan musik. *Digital storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital peserta didik (Yang et al., 2022; Robin, 2023; Wu & Chen, 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi *digital storytelling* dalam pembelajaran mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat kemampuan mereka dalam mengonstruksi pengetahuan melalui proses bercerita secara digital (Kim & Li, 2021; Hava, 2022).

Di sisi lain, pemanfaatan aplikasi desain berbasis *cloud* seperti *Canva* semakin banyak direkomendasikan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran digital karena menyediakan berbagai fitur visual, animasi, audio, video, serta templat yang mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut. *Canva* memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Sari et al., 2023; Rahmatullah et al., 2022). Berbagai studi juga menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar digital sekaligus mempercepat proses produksi media pembelajaran (Pratama et al., 2024).

Meskipun peluang pemanfaatan *digital storytelling* semakin besar, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam mengembangkan media digital masih relatif rendah. Hasil *UNESCO Global Education Monitoring Report* menegaskan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesenjangan kompetensi digital sehingga belum mampu mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam pembelajaran (UNESCO, 2023). Di Indonesia, hasil Survei Nasional Literasi Digital 2023 yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Katadata Insight Center menunjukkan bahwa indeks literasi digital masyarakat Indonesia berada pada kategori sedang dengan skor 3,65 dari skala 5, sementara dimensi keterampilan digital (*digital skills*) masih memerlukan penguatan, termasuk pada kalangan pendidik (Kominfo & Katadata Insight Center, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru masih menjadi kebutuhan nyata dalam mendukung transformasi pendidikan.

Kondisi tersebut juga tercermin pada hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan tim pengabdian terhadap calon peserta *workshop* yang berasal dari Kecamatan Cibadak dan Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi. Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket awal kepada guru mitra, sebagian besar peserta belum pernah mengikuti pelatihan khusus mengenai *digital storytelling*, belum memahami tahapan penyusunan alur cerita digital (*storyboard*), serta masih memanfaatkan *Canva* sebatas untuk membuat presentasi sederhana. Guru juga mengaku belum memiliki pengalaman mengintegrasikan narasi digital ke dalam proses pembelajaran sehingga media yang digunakan masih didominasi penyajian materi secara konvensional. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap program peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis cerita.

Kajian-kajian sebelumnya umumnya berfokus pada efektivitas *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa atau pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah (Kim & Li, 2021; Yang et al., 2022; Wu & Chen, 2024). Namun demikian, masih relatif sedikit kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara khusus mengintegrasikan pelatihan *digital storytelling* dengan pemanfaatan *Canva* sebagai platform produksi multimedia yang mudah diakses oleh guru sekolah dasar dan menengah, khususnya di wilayah

Kabupaten Sukabumi. Dengan demikian, terdapat *research gap* berupa masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan *digital storytelling* berbasis *Canva*, serta *community service gap* berupa minimnya program pendampingan yang memberikan pengalaman praktik secara langsung mulai dari penyusunan naskah, desain storyboard, produksi multimedia, hingga publikasi media pembelajaran digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan *Workshop Digital storytelling* Berbasis *Canva* sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif, interaktif, dan mudah diimplementasikan di kelas. *Workshop* dirancang menggunakan pendekatan berbasis praktik (*hands-on training*) sehingga peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai *digital storytelling*, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran digital yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini diharapkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran meningkat sehingga mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Studi Literatur

Digital storytelling dalam Pembelajaran

Transformasi pendidikan pada era digital mendorong pemanfaatan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah *digital storytelling*, yaitu proses penyampaian cerita dengan mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, audio, video, animasi, musik, dan narasi digital sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. *Digital storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif (*active learning*) dan berpusat pada peserta didik (Robin, 2023).

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, *digital storytelling* mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital yang dikenal sebagai kompetensi 4C. Melalui proses merancang cerita, menyusun alur, memilih media visual, hingga menyajikan produk digital, peserta didik memperoleh kesempatan membangun pengetahuan secara konstruktif sekaligus mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Hasil meta-analisis Yang et al. (2022) menunjukkan bahwa *digital storytelling* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan peserta didik dalam berbagai jenjang pendidikan.

Kajian sistematis yang dilakukan Wu dan Chen (2024) juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* berkontribusi terhadap peningkatan aspek akademik, afektif, sosial, linguistik, kreativitas, dan literasi digital. Temuan tersebut memperkuat bahwa *digital storytelling* merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berbasis teknologi.

Komponen Utama *Digital storytelling*

Keberhasilan implementasi *digital storytelling* ditentukan oleh kualitas komponen penyusun cerita digital. Robin (2023) menjelaskan bahwa sebuah *digital storytelling* yang efektif memiliki beberapa elemen utama, yaitu (1) *point of view*, (2) *dramatic question*, (3) *emotional content*, (4) *voice*, (5) *soundtrack*, (6) *economy*, (7) *pacing*, dan (8) *integrasi multimedia*.

Dalam konteks pendidikan, pengembangan *digital storytelling* umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran;
2. Menentukan tema atau masalah yang akan diangkat;
3. Menyusun storyboard;
4. Menulis naskah narasi;
5. Mengumpulkan aset multimedia;
6. Memproduksi media menggunakan aplikasi digital;
7. Melakukan penyuntingan, refleksi, dan publikasi.

Tahapan tersebut tidak hanya menghasilkan media pembelajaran, tetapi juga melatih kemampuan berpikir sistematis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital guru maupun peserta didik (Hava, 2022).

Digital storytelling sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Guru

Perkembangan teknologi digital telah mengubah peran guru dari sekadar penyampai informasi menjadi fasilitator, inovator, sekaligus desainer pengalaman belajar. Oleh karena itu, kompetensi guru tidak hanya mencakup aspek pedagogik, tetapi juga kemampuan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Menurut Falloon (2020), kompetensi digital guru meliputi kemampuan memilih teknologi yang sesuai, mengembangkan media pembelajaran digital, mengelola proses pembelajaran berbasis teknologi, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara digital. Sementara itu, Chiu (2024) menjelaskan bahwa guru masa depan harus memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi digital secara kreatif sehingga mampu menghasilkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) maupun teknologi digital lainnya.

Digital storytelling menjadi salah satu strategi yang mampu mengembangkan kompetensi tersebut karena proses pembuatannya mengintegrasikan kemampuan pedagogik, teknologi, komunikasi, desain visual, dan kreativitas secara bersamaan. Hasil kajian Kim dan Li (2021) menunjukkan bahwa keterlibatan guru dalam produksi *digital storytelling* meningkatkan kesiapan mereka dalam mengintegrasikan teknologi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Temuan tersebut selaras dengan laporan UNESCO (2023) yang menyatakan bahwa penguatan kompetensi digital guru merupakan salah satu prioritas transformasi pendidikan global karena masih terdapat kesenjangan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal di kelas.

Canva sebagai Platform Pengembangan Digital storytelling

Canva merupakan platform desain grafis berbasis *cloud* yang menyediakan berbagai fitur pembuatan presentasi, poster, video, animasi, infografik, hingga media pembelajaran digital secara mudah dan intuitif. Dibandingkan aplikasi desain profesional, *Canva* memiliki antarmuka yang sederhana sehingga dapat digunakan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut.

Dalam pengembangan *digital storytelling*, *Canva* menyediakan berbagai fasilitas seperti template video, animasi, pustaka gambar, ikon, musik bebas lisensi, perekaman suara, subtitle otomatis, serta fitur kolaboratif yang memungkinkan pengguna menyusun cerita digital secara lebih efisien.

Rahmatullah et al. (2022) menyatakan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital karena proses desain menjadi lebih sederhana dan fleksibel. Penelitian Pratama et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan konten pembelajaran digital yang menarik sekaligus mempercepat proses produksi media.

Dengan berbagai kemudahan tersebut, *Canva* menjadi salah satu platform yang relevan digunakan dalam *workshop* pengembangan *digital storytelling* karena mudah diakses, tersedia dalam versi gratis, serta kompatibel dengan berbagai perangkat.

Workshop sebagai Strategi Pengembangan Profesional Guru

Workshop merupakan bentuk pengembangan profesional yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) melalui praktik langsung, diskusi, kolaborasi, dan refleksi. Berbeda dengan pelatihan yang cenderung bersifat satu arah, *workshop* memberikan kesempatan kepada peserta untuk menghasilkan produk nyata yang dapat langsung diterapkan dalam praktik pembelajaran.

Dalam konteks transformasi digital pendidikan, *workshop* berbasis praktik dinilai lebih efektif untuk meningkatkan kompetensi digital guru dibandingkan penyampaian materi secara teoritis. Bond et al. (2024) menegaskan bahwa pengembangan profesional guru yang efektif harus memberikan pengalaman autentik dalam menggunakan teknologi sehingga mampu meningkatkan kompetensi sekaligus kepercayaan diri guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran.

Pada kegiatan ini, *workshop* dirancang menggunakan pendekatan *hands-on training* yang mencakup penyusunan storyboard, penulisan naskah, produksi video menggunakan *Canva*, presentasi hasil karya, serta refleksi bersama. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital guru secara berkelanjutan.

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *digital storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Yang et al. (2022) melalui meta-analisis menemukan bahwa *digital storytelling* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterlibatan peserta didik. Selanjutnya, Wu dan Chen (2024) menunjukkan bahwa *digital storytelling* memberikan dampak positif terhadap kemampuan akademik, afektif, sosial, linguistik, kreativitas, serta literasi digital.

Di Indonesia, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan *digital storytelling* sebagai media pembelajaran di kelas atau pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian mengenai peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan *digital storytelling* masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang mengintegrasikan pemanfaatan *Canva* sebagai platform utama dalam pengembangan *digital storytelling* juga belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat research gap, yaitu masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengembangan kompetensi guru melalui *Workshop Digital storytelling* berbasis *Canva*, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Di sisi lain, terdapat community service gap, yaitu masih minimnya program pengabdian kepada masyarakat yang memberikan pendampingan secara komprehensif kepada guru mulai dari penyusunan ide cerita, pembuatan storyboard, produksi media digital menggunakan *Canva*, hingga implementasinya dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk mengisi kedua kesenjangan tersebut melalui penyelenggaraan *Workshop Digital storytelling* berbasis *Canva* bagi guru di Kecamatan

Cibadak dan Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi. *Workshop* tidak hanya bertujuan meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital sehingga mampu mendukung terwujudnya pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Metode Penelitian

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui kombinasi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), diskusi, presentasi hasil karya, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai *digital storytelling*, tetapi juga mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran.

Peserta kegiatan merupakan guru yang berasal dari Kecamatan Cibadak dan Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi. *Workshop* dilaksanakan secara tatap muka dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai platform utama dalam pengembangan media *digital storytelling*.

Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan analisis kebutuhan melalui wawancara dan penyebaran angket kepada calon peserta untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman serta pengalaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis cerita. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan, modul *workshop*, template *storyboard*, contoh produk *digital storytelling*, serta instrumen evaluasi berupa lembar pretest, posttest, lembar observasi aktivitas peserta, rubrik penilaian produk, dan angket kepuasan peserta.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan *workshop* diawali dengan kegiatan pembukaan dan penyampaian tujuan kegiatan kepada seluruh peserta. Selanjutnya peserta mengerjakan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal mengenai konsep *digital storytelling* dan pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran.

Kegiatan inti dilaksanakan melalui beberapa sesi, yaitu penyampaian materi mengenai konsep, karakteristik, manfaat, dan komponen *digital storytelling*, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan berbagai fitur *Canva* untuk membuat media pembelajaran digital. Setelah memperoleh demonstrasi, peserta menyusun *storyboard* berdasarkan materi ajar masing-masing, kemudian menulis naskah narasi sebagai dasar pengembangan cerita digital.

Tahap berikutnya adalah praktik pembuatan produk *digital storytelling* menggunakan *Canva* dengan mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, musik, dan narasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Selama proses praktik, peserta memperoleh pendampingan secara langsung dari tim pelaksana sehingga setiap kendala teknis dapat diselesaikan secara kolaboratif.

Pada akhir sesi, setiap peserta mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat. Presentasi dilanjutkan dengan diskusi, pemberian umpan balik, serta refleksi bersama mengenai kelebihan, kekurangan, dan peluang implementasi media *digital storytelling* dalam pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, peserta mengerjakan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah mengikuti *workshop*.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan *workshop* dalam meningkatkan kompetensi peserta. Evaluasi dilakukan melalui empat teknik, yaitu:

- 1) Membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta
- 2) Melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta selama mengikuti *workshop*
- 3) Menilai kualitas produk *digital storytelling* menggunakan rubrik yang mencakup aspek kesesuaian materi, alur cerita, kreativitas, kualitas visual, integrasi multimedia, dan kelayakan media pembelajaran
- 4) Menyebarkan angket kepuasan peserta untuk memperoleh umpan balik terhadap materi, metode pelatihan, fasilitator, serta manfaat kegiatan bagi pengembangan kompetensi profesional guru.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor *pretest*, *posttest*, hasil penilaian produk, dan angket kepuasan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase, nilai rata-rata, dan peningkatan skor. Sementara itu, data hasil observasi dan diskusi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan tingkat partisipasi peserta, kendala yang dihadapi selama *workshop*, serta capaian kompetensi yang diperoleh setelah kegiatan berlangsung.

Hasil

Workshop Digital storytelling Berbasis *Canva* diikuti oleh guru dari Kecamatan Cibadak dan Kecamatan Cicurug, Kabupaten Sukabumi. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari penyampaian materi, demonstrasi, praktik, presentasi hasil karya, hingga evaluasi, berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Peserta menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan, terutama pada sesi praktik penyusunan *storyboard* dan produksi media pembelajaran digital menggunakan *Canva*.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta belum pernah mengikuti pelatihan khusus mengenai *digital storytelling*. Media pembelajaran yang biasa digunakan masih didominasi oleh presentasi statis sehingga konsep *digital storytelling* menjadi pengalaman baru bagi sebagian besar peserta.

Pada sesi praktik, seluruh peserta berhasil menyusun *storyboard* yang memuat tujuan pembelajaran, alur cerita, visual pendukung, narasi, serta transisi antarbagian. Selanjutnya, peserta mengembangkan *storyboard* tersebut menjadi media pembelajaran digital menggunakan *Canva* dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti animasi, elemen grafis, perekaman suara, musik latar, dan ekspor video.

Produk yang dihasilkan berasal dari berbagai mata pelajaran, antara lain Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Pendidikan Pancasila. Seluruh produk disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku sehingga dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Jenis Produk *Digital storytelling* yang Dihasilkan Peserta

Mata Pelajaran	Bentuk Produk	Fitur <i>Canva</i> yang Digunakan
Bahasa Inggris	Video pembelajaran berbasis cerita	Animasi, narasi suara, gambar, musik
IPA	Video konsep sains	Animasi, ilustrasi, transisi
IPS	Video cerita kontekstual	Ikon, gambar, narasi, video
Pendidikan Pancasila	Video pembelajaran karakter	Template video, audio, animasi

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep *digital storytelling* maupun keterampilan teknis dalam memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur utama *Canva* secara mandiri setelah memperoleh pendampingan selama *workshop*.

Hasil angket kepuasan juga memperlihatkan bahwa peserta menilai materi pelatihan mudah dipahami, relevan dengan kebutuhan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Tabel 2. Indikator Hasil Pelaksanaan *Workshop*

Aspek yang Dinilai	Hasil Temuan
Pemahaman konsep <i>digital storytelling</i>	Meningkat setelah pelatihan
Kemampuan menggunakan <i>Canva</i>	Meningkat
Kemampuan menyusun storyboard	Seluruh peserta mampu menyusun storyboard
Kemampuan menghasilkan media digital	Seluruh peserta menghasilkan produk akhir
Partisipasi peserta	Sangat aktif selama praktik dan diskusi
Kepuasan peserta	Mayoritas memberikan penilaian positif

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan partisipatif yang dipadukan dengan praktik langsung (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Keterlibatan aktif peserta selama proses penyusunan *storyboard*, produksi video, hingga presentasi hasil karya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mempercepat penguasaan keterampilan teknologi sekaligus meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan *Canva* menunjukkan bahwa platform tersebut memiliki tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) yang tinggi sehingga sesuai digunakan sebagai media pengembangan *digital storytelling*. Kemudahan akses terhadap berbagai fitur seperti template, animasi, elemen grafis, audio, serta ekspor video memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2022) dan Pratama et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Canva* mampu meningkatkan kreativitas guru sekaligus mempermudah proses pengembangan media pembelajaran digital.

Kemampuan peserta dalam menyusun *storyboard* sebelum memproduksi media menunjukkan bahwa *workshop* tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogik. Penyusunan *storyboard* membantu guru merancang tujuan pembelajaran, mengorganisasi isi materi, menentukan alur penyajian, serta memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki kualitas pedagogis yang lebih baik.

Temuan kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa *digital storytelling* mampu menjadi sarana pengembangan kompetensi profesional guru. Proses mengintegrasikan narasi, visual, audio, dan animasi menuntut guru mengembangkan kreativitas, komunikasi, literasi digital, serta kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hasil tersebut mendukung temuan Kim dan Li (2021), Hava (2022), serta Wu dan Chen (2024) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, keterampilan komunikasi, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan kompetensi individu, *workshop* ini juga memberikan dampak terhadap kesiapan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran abad ke-21. Produk yang dihasilkan peserta berasal dari berbagai mata pelajaran dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga memiliki potensi untuk diterapkan pada model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), pembelajaran kontekstual, maupun pembelajaran berdiferensiasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa *digital storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan 4C (creativity, critical thinking, communication, dan collaboration) serta memperkuat literasi digital peserta didik.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat mengukur keberlanjutan penerapan *digital storytelling* di kelas maupun dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk dilengkapi dengan program pendampingan berkelanjutan, *coaching*, serta evaluasi implementasi media yang telah dikembangkan agar dampak program terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dapat diukur secara lebih komprehensif.

Kesimpulan

Workshop Digital storytelling berbasis *Canva* berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif dan aplikatif. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil *pretest-posttest*, kemampuan seluruh peserta menyusun *storyboard* dan menghasilkan produk *digital storytelling*, serta tingginya partisipasi dan kepuasan peserta selama pelatihan. Kegiatan ini juga mendukung penguatan literasi digital guru serta kesiapan mengimplementasikan pembelajaran abad ke-21.

Keterbatasan kegiatan ini adalah evaluasi hanya dilakukan pada akhir *workshop* sehingga belum mengukur penerapan *digital storytelling* di kelas dan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan, pembentukan komunitas berbagi praktik baik, serta monitoring implementasi *digital storytelling* dalam pembelajaran agar kompetensi guru dapat berkembang secara berkelanjutan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh guru peserta *workshop* di Kecamatan Cibadak dan Cicurug Kabupaten Sukabumi serta semua pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2024). Emergency remote and digital education: A systematic review of teachers' digital competence. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 1–28.
- Chiu, T. K. F. (2024). Future-ready teacher competencies for AI and digital education: A systematic review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, 100219.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Hava, K. (2022). Exploring the role of *digital storytelling* in student engagement and learning achievement: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(7), 10035–10060.

- Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, & Katadata Insight Center. (2023). *Status literasi digital Indonesia 2023*. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kim, S., & Li, M. (2021). *Digital storytelling* in education: A systematic review of the literature. *Educational Media International*, 58(4), 285–305.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Pratama, R. A., Sari, D. P., & Nugraha, A. (2024). *Canva* as an innovative learning media to improve teachers' creativity in digital content development. *Journal of Education and Learning Innovation*, 4(1), 44–57.
- Rahmatullah, A. S., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2022). Media pembelajaran digital berbasis *Canva* dalam meningkatkan kreativitas guru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6783–6791.
- Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling*: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Robin, B. R. (2023). *Digital storytelling*: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Educational Technology*, 63(2), 25–34.
- Sadik, A. (2008). *Digital storytelling*: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506.
- Sari, N., Kurniawan, E., & Putri, A. (2023). Pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 215–228.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?* UNESCO.
- Wu, C. Y., & Chen, H. J. (2024). The impact of *digital storytelling* on students' creativity, engagement, and digital literacy: A meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(2), 2537–2560.
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Effects of *digital storytelling* on students' learning performance, motivation, and critical thinking: A meta-analysis. *Interactive Learning Environments*, 30(10), 1876–1894.