



Peningkatan Minat Baca Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling di SDN 3 Ledok Kabupaten Blora

Tirta Puja Astuti¹, Susanti², Karjo³

^a IAI Al Muhammad Cepu

*[emailpenulis](mailto:pujatirtasmartcoll@gmail.com): pujatirtasmartcoll@gmail.com, 085212605santi@gmail.com

luthfiqbal95805@gmail.com

Diterima: September 2024

Disetujui: Oktober 2024

Dipublikasikan: Oktober 2024

ABSTRACT

The advancement of digital technology has significantly influenced the learning patterns of the younger generation. However, reading interest among elementary school students remains relatively low and requires innovative approaches. This community service activity aimed to enhance students' reading interest through the implementation of digital storytelling-based learning at SDN 3 Ledok, Sambong District, Blora Regency. The program was carried out through training, mentoring, and hands-on practice in creating and utilizing digital storytelling media by teachers and students. The results of the activity showed an increase in student engagement in reading, discussing, and confidently retelling story content. This initiative also had a positive impact on students' basic literacy skills and improved teachers' capacity to deliver enjoyable and meaningful learning experiences. Digital storytelling has proven to be an adaptive and applicable instructional strategy for literacy development in elementary education.

Keywords: *Digital Storytelling, Reading Interest, Literacy, Elementary School.*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak signifikan terhadap pola belajar generasi muda. Namun, minat baca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah dan membutuhkan pendekatan inovatif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa melalui penerapan metode pembelajaran berbasis digital storytelling di SDN 3 Ledok, Kecamatan Sambong, Kabupaten Blora. Metode pelaksanaan dilakukan melalui pelatihan, pendampingan, serta praktik langsung pembuatan dan pemanfaatan media digital storytelling oleh guru dan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam membaca, berdiskusi, serta menyampaikan kembali isi cerita secara aktif dan percaya diri. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan literasi dasar siswa serta kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Digital storytelling terbukti dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan aplikatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Digital Storytelling, Minat Baca, Literasi, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia merupakan fondasi penting dalam mencetak generasi yang literat, kritis, dan berkarakter. Salah satu indikator mendasar dalam pencapaian kualitas pendidikan adalah tingkat minat baca peserta didik. Namun, berdasarkan data dari UNESCO dan beberapa penelitian nasional, Indonesia masih tergolong sebagai negara dengan tingkat literasi yang rendah. Survei yang

dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia berada di peringkat 74 dari 79 negara peserta (OECD, 2019). Fakta ini mengindikasikan bahwa masih terdapat tantangan besar dalam menumbuhkan minat dan budaya membaca di kalangan siswa, khususnya di jenjang saat ini, anak-anak hidup dalam lingkungan yang sangat akrab sekolah dasar.

Di era digital seperti dengan teknologi. Mereka lebih tertarik pada media visual dan interaktif dibandingkan dengan teks konvensional. Hal ini menyebabkan adanya pergeseran perilaku belajar dan konsumsi informasi. Di satu sisi, kemajuan teknologi digital dapat menjadi peluang dalam proses pembelajaran yang inovatif; namun di sisi lain, jika tidak direspons dengan strategi yang tepat, kondisi ini justru dapat memperlebar kesenjangan literasi (Fadillah & Dini, 2021). Oleh karena itu, perlu dilakukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya relevan secara pedagogis tetapi juga menarik dan kontekstual dengan kebiasaan digital siswa.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca adalah metode digital storytelling. Digital storytelling merupakan kombinasi antara metode mendongeng tradisional dan teknologi multimedia. Dalam praktiknya, pendekatan ini menyampaikan cerita dengan dukungan media digital seperti gambar, audio, animasi, dan video pendek. Robin (2008) menjelaskan bahwa digital storytelling memungkinkan peserta didik untuk memahami informasi secara mendalam, karena mereka dilibatkan dalam proses narasi visual dan auditori yang kuat. Keterlibatan emosional dan kognitif siswa melalui cerita digital juga mampu menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional.

Selain itu, storytelling juga berfungsi sebagai sarana penguatan nilai-nilai karakter, sosial, dan budaya. Dalam konteks pembelajaran dasar, metode ini efektif tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak, tetapi juga keterampilan berbicara dan berpikir kritis. Penelitian Najla et al. (2022) menunjukkan bahwa implementasi digital storytelling di sekolah dasar mampu membentuk karakter siswa, meningkatkan kepercayaan diri, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Bahkan, kegiatan mendongeng digital juga dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk menyampaikan pengalaman pribadi mereka dalam bentuk narasi yang kreatif, sebagaimana dijelaskan oleh Sadik (2008) dalam studi pengaruh digital storytelling terhadap pengembangan keterampilan abad 21.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 3 Ledok, Kecamatan Sambong, Kabupaten Blora, sebuah sekolah dasar negeri yang berada di wilayah semi-

perdesaan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa minat baca siswa masih tergolong rendah, khususnya di kelas-kelas bawah. Salah satu penyebabnya adalah dominasi media hiburan digital yang tidak terarah, serta keterbatasan pendekatan pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, tim pengabdian melihat urgensi untuk melakukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis digital storytelling yang ditujukan untuk guru dan siswa.

Kegiatan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana namun efektif, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan literat. Dengan mengintegrasikan pendekatan digital storytelling dalam pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan konten akademik, tetapi juga membangun interaksi edukatif yang bermakna dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Keterlibatan Masyarakat (PKM) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. (Haryono, Al Murtaqi, et al. 2024) Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen. Informan penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru, siswa, serta orang tua siswa yang terlibat dalam program edukasi wudhu.

Penelitian ini melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah, observasi awal, serta penyusunan modul dan media digital storytelling berbasis PowerPoint dan video sederhana. Tahap pelaksanaan mencakup pelatihan guru mengenai konsep digital storytelling dan workshop pembuatan media digital menggunakan perangkat lunak yang mudah diakses seperti Canva dan PowerPoint. Pendampingan diberikan secara langsung dalam implementasi di kelas, agar guru terbiasa menggunakan pendekatan ini dalam pembelajaran tematik. Tahap evaluasi dilakukan dengan refleksi bersama, pengisian angket, serta penyusunan rencana tindak lanjut untuk keberlanjutan kegiatan. Pendekatan berbasis pengalaman langsung ini sejalan dengan pendapat Sadik (2008), yang menegaskan pentingnya integrasi praktik langsung dalam pelatihan teknologi pendidikan.

Untuk mengukur keberhasilan program, data dikumpulkan melalui observasi aktivitas kelas, wawancara terbuka dengan guru, serta angket sederhana kepada siswa terkait persepsi dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran berbasis cerita digital. Teknik triangulasi digunakan untuk menjaga validitas data, sedangkan analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan seperti yang dikemukakan Miles dan Huberman (2014). Indikator keberhasilan meliputi peningkatan kemampuan guru dalam merancang media digital storytelling, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta peningkatan minat baca yang terukur melalui keaktifan siswa dalam membaca, mendengarkan, dan menceritakan kembali isi cerita. Dengan strategi ini, kegiatan pengabdian ini tidak hanya bersifat transfer teknologi, tetapi juga membangun kemandirian guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif yang menyenangkan (Bringle & Hatcher, 2002).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas Pelatihan Digital Storytelling bagi Guru Sekolah Dasar

Kegiatan pelatihan digital storytelling yang diberikan kepada guru-guru SDN 3 Ledok menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam meningkatkan literasi teknologi serta keterampilan pedagogik inovatif. Para guru diberikan pemahaman mendalam mengenai konsep storytelling digital, mulai dari struktur cerita yang edukatif hingga integrasi unsur multimedia seperti gambar, teks, dan narasi suara. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan experiential learning, di mana peserta langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran berbasis cerita digital. Model pelatihan seperti ini efektif diterapkan di lingkungan sekolah dasar, karena bersifat kontekstual dan langsung menyentuh kebutuhan pembelajaran yang riil di kelas.

Sebanyak enam guru mengikuti pelatihan ini dan menunjukkan progres yang baik. Mereka mampu merancang satu produk media digital berbasis cerita dengan tema pelajaran yang mereka ajarkan. Beberapa guru bahkan berhasil mengembangkan media visual interaktif yang dapat diputar di kelas melalui proyektor. Sebelumnya, sebagian besar guru hanya mengandalkan metode ceramah dan buku paket dalam menyampaikan materi. Dengan keterampilan baru ini, guru menjadi lebih percaya diri dan terbuka terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan Sadik (2008) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk digital storytelling mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru secara simultan.

Dukungan dari pihak sekolah turut memperkuat keberhasilan pelatihan ini. Kepala sekolah memberikan ruang dan waktu khusus bagi guru untuk mengikuti sesi pelatihan dan praktik. Fasilitas seperti laptop, proyektor, serta jaringan internet juga dimanfaatkan semaksimal mungkin. Adanya dukungan struktural seperti ini sangat penting dalam pengembangan program pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah dasar (Bringle & Hatcher, 2002). Selain itu, kolaborasi antar guru juga mulai terbentuk, ditandai

dengan adanya diskusi informal mengenai isi cerita yang sesuai dengan tema pelajaran dan nilai-nilai karakter yang dapat disisipkan dalam cerita.

Pelatihan ini juga memberi dampak pada perubahan pola pikir guru dalam merancang pembelajaran. Mereka mulai mempertimbangkan aspek afektif dan estetika dalam penyampaian materi, tidak hanya fokus pada capaian kognitif. Guru menyadari bahwa siswa lebih tertarik pada konten visual yang menyenangkan, sehingga materi pembelajaran yang kompleks dapat disederhanakan melalui narasi yang menarik. Perubahan ini menunjukkan adanya transformasi pedagogik, dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman belajar siswa.

Secara umum, efektivitas pelatihan terlihat dari peningkatan keterampilan teknis guru dan kemampuannya untuk menerapkan media hasil karyanya ke dalam proses pembelajaran. Ke depan, kemampuan ini berpotensi diperluas melalui pelatihan lanjutan dan pengembangan komunitas belajar guru, agar terjadi replikasi praktik baik di jenjang dan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, digital storytelling tidak hanya menjadi intervensi sesaat, tetapi mampu menjadi bagian integral dari inovasi pembelajaran berkelanjutan di SDN 3 Ledok.

Dampak Implementasi Digital Storytelling terhadap Minat Baca Siswa

Implementasi media digital storytelling dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan pengaruh positif terhadap minat baca siswa. Berdasarkan hasil observasi selama tiga kali pertemuan di kelas III dan IV, siswa tampak lebih fokus dan antusias mengikuti pelajaran. Ketika guru menyampaikan materi melalui cerita visual yang dilengkapi narasi suara dan gambar ilustratif, siswa menjadi lebih mudah memahami isi cerita dan lebih aktif dalam sesi tanya jawab. Perubahan suasana belajar ini menjadi indikator bahwa pendekatan storytelling mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak usia sekolah dasar.

Siswa yang sebelumnya pasif dan enggan membaca di depan kelas mulai menunjukkan keberanian untuk menceritakan kembali isi cerita yang mereka dengar. Bahkan, beberapa siswa berinisiatif membuat versi cerita mereka sendiri berdasarkan pengalaman pribadi, lalu membacakannya di depan teman-temannya. Fenomena ini mendukung temuan Najla et al. (2022) yang menjelaskan bahwa digital storytelling mendorong partisipasi aktif siswa dan membentuk keterikatan emosional dengan isi pembelajaran. Dengan kata lain, narasi yang dibangun secara visual dan auditori mampu meningkatkan daya tangkap siswa serta menstimulasi kreativitas mereka.

Selain itu, guru juga melaporkan adanya peningkatan minat baca siswa di luar jam pelajaran. Beberapa siswa mulai mengakses buku cerita di sudut baca kelas yang sebelumnya jarang disentuh. Mereka juga menunjukkan ketertarikan pada cerita digital yang diputar di layar kelas, bahkan meminta untuk mengulang tayangan tersebut. Indikator-indikator ini menjadi bukti bahwa pendekatan digital storytelling tidak hanya berdampak pada aktivitas belajar saat itu, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik untuk membaca. Hal ini sejalan dengan Fadillah & Dini (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis cerita digital mampu membangun budaya literasi yang berkelanjutan.

Penggunaan digital storytelling juga memberi ruang bagi siswa dengan berbagai gaya belajar. Siswa kinestetik dapat berperan dalam penggambaran cerita, siswa auditori menikmati narasi suara, dan siswa visual menangkap informasi dari ilustrasi. Pembelajaran pun menjadi lebih inklusif dan adaptif terhadap keberagaman kemampuan siswa. Penerapan ini sangat cocok dalam konteks pendidikan dasar yang menekankan penguatan kompetensi dasar melalui metode yang menyenangkan dan tidak membebani siswa secara kognitif.

Dengan melihat keberhasilan ini, digital storytelling patut dijadikan strategi pembelajaran alternatif di SDN 3 Ledok dan sekolah dasar lainnya. Penerapan metode ini bukan hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap peningkatan minat baca dan penguatan karakter siswa. Melalui cerita, siswa belajar untuk berimajinasi, memahami alur sebab-akibat, serta menyerap nilai-nilai positif yang terkandung dalam narasi. Oleh karena itu, integrasi digital storytelling dalam pembelajaran perlu dikembangkan secara sistematis dan berkelanjutan sebagai bagian dari praktik literasi berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 3 Ledok membuktikan bahwa digital storytelling merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa sekaligus memperkuat kapasitas guru dalam merancang pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Melalui pelatihan dan pendampingan yang berorientasi praktik langsung, guru mampu memproduksi media pembelajaran sederhana namun bermakna, sementara siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi kelas, kemampuan menyimak, serta motivasi membaca. Penerapan metode ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, kontekstual, dan menyenangkan, yang secara tidak langsung juga turut mendukung penguatan karakter siswa melalui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah mengintegrasikan digital storytelling ke dalam kurikulum pembelajaran tematik dan memberikan ruang inovasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital secara berkala. Perlu juga adanya pelatihan lanjutan dan penguatan komunitas belajar guru agar inovasi ini dapat direplikasi secara berkelanjutan dan menjangkau kelas-kelas lain di luar program awal. Selain itu, dukungan kebijakan dari dinas pendidikan dan penyediaan sarana digital yang memadai menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi metode ini secara lebih luas. Dengan demikian, digital storytelling tidak hanya menjadi alat bantu mengajar, tetapi juga transformasi pedagogis menuju pembelajaran yang humanis, kreatif, dan berbasis literasi teknologi

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, M. (2022, June). Pengaruh Metode Storytelling terhadap Minat Baca Siswa. In *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian* (Vol. 4, pp. 1045-1051).
- Agus, W., Syahputra, R., & Yulianto, A. (2021). Strategi peningkatan minat baca siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Literasi*, 3(2), 123–134. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yxcn2>
- Aisyah, N., & Suryana, D. (2021). Belajar dengan bercerita: Penggunaan metode storytelling untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Al-Wijdan: Journal of Islamic Education Studies*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.35719/alwijdan.v6i2.325>
- Aliyah, S. (2011). Pengaruh metode storytelling dengan media panggung boneka terhadap peningkatan kemampuan menyimak dan berbicara anak usia dini (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Asrul, N., & Rahmawati, R. (2022). Pelatihan membaca bahasa Inggris dengan metode storytelling bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Medan. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 2(1), 43–49.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (2002). Campus–community partnerships: The terms of engagement. *Journal of Social Issues*, 58(3), 503–516. <https://doi.org/10.1111/1540-4560.00273>
- Elly, A., & Mursalim, M. (2022). Implementasi model paired storytelling terhadap kemampuan bercerita siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Inpres 14 Samate Raja Ampat. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 101–109.
- Fadillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <https://doi.org/10.31227/osf.io/j7nqz>
- Hidayat, D. B., Muktadir, A. M., & Dharmayana, I. W. (2020). Efektivitas metode mendongeng dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan membaca siswa: Studi kasus di SDN 55 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 120–128.
- Haryono, Eko, Moch Ridwan Al Murtaqi, et al. 2024. “Metode-Metode Pelaksanaan PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat) Untuk Perguruan Tinggi.” *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu* 5(02): 1–21.
- Haryono Eko Rangkuti Rizki Kurniawan, Sariman, Suprihatiningsih Siti. 2024. “Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif .” <https://www.rcipress.rcipublisher.org/index.php/rcipress/catalog/book/949> 1: 248.
- Maknun, L. L., & Adelia, F. (2023). Penerapan metode storytelling dalam pembelajaran di MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.31227/osf.io/mkye2>
- Manidhom, F. M., & Rahmawati, Z. D. (2022). Implementasi storytelling pada pembelajaran daring: Studi kasus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Darul Ulum Nglumber. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 9(1), 186–195.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Najla, A. P., Izzati, N. V., Oktaviani, D., & Marini, A. (2022). Digital storytelling untuk

- meningkatkan karakter siswa SD pada kurikulum “Merdeka Belajar”. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 413–424.
- OECD. (2019). PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Putra, A. A., & Lestari, I. N. (2020). Digital literacy in Indonesian primary education: A systematic review. *International Journal of Educational Best Practices*, 4(2), 17–28. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pe6cv>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487–506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sariman, Sariman, Eko Haryono, Muhammad Wahyudin, and Faiz Zainal Muttaqin. 2024. “Exploring Research Methodologies Qualitative In Higher Education: Strategies And Approaches For Academic Inquiry.” *Al Fattah Ejournal Sma Al Muhammad Cepu* 4(01): 74–103. <https://www.ejournal.smaamc.sch.id/index.php/belajar/article/view/43>.
- Zahrah, F. A., Robandi, B., & Heryanto, D. (2019). Penerapan storytelling berbantuan puppet show untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 134–142.