

Pelatihan Pembuatan Storyjumper dengan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara

¹Rina Listia, ²Yusuf Al Arief, ³Rizky Amelia, ⁴Dwi Astuti Muslimawati,
⁵Muhammad Nuril Anwar, ⁶Siti Alpiyah Damayanti

^{1,2,4,5,6}English Department, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Lambung Mangkurat. Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Indonesia. Postal code: 70123

³Accounting Department, Accounting Major, Politeknik Negeri Banjarmasin.Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Indonesia. Postal code: 70124

*Corresponding Author e-mail: yusufalarief@ulm.ac.id

Received: Agustus 2022; Revised: Agustus 2022; Published: September 2022

Abstrak

Storyjumper merupakan *web tool animated audio book* yang dapat memfasilitasi penyampaian materi dan memotivasi siswa untuk belajar dengan fitur khusus seperti *voice*, *images*, dan teks yang dapat dibuat oleh guru. Untuk memaksimalkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan melatih 67 guru sekolah dasar dalam Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara dalam membuat Storyjumper pada tanggal 27 Mei - 4 Juni 2022 secara tatap muka dan dalam jaringan. PkM ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan yang diuraikan dalam tujuh tahapan yaitu analisa situasi masyarakat, identifikasi masalah, menentukan tujuan kerja, rencana pemecahan masalah, pendekatan sosial, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi pelaksanaan. Instrumen yang digunakan yaitu angket yang memuat lima aspek diantaranya integasi teknologi dalam pembelajaran, kemampuan dalam membuat Storyjumper, manfaat Storyjumper, pelaksanaan pelatihan, dan kemampuan tim PkM. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebanyak 29 peserta (43%) mampu membuat Storyjumper sampai akhir dan 54 peserta (81%) menunjukkan respon baik pada kelima aspek ini. Peserta menyatakan bahwa mereka mampu menambahkan teks, gambar, dan *voice* serta membuat desain Storyjumper yang nantinya akan digunakan di dalam kelas untuk mengajar sebagai upaya menyampaikan materi dengan menarik. Pelaksanaan PkM secara hybrid ini sangat membantu memaksimalkan luaran hasil PkM karena guru-guru memiliki waktu yang cukup menyelesaikan satu *animated audio book*.

Kata Kunci: Storyjumper, Kearifan Lokal, Motivasi Belajar

Training on Making Storyjumpers with Local Wisdom to Improve Student Motivation in Gugus Kuin Utara Teacher Working Group

Abstract

Storyjumper is an animated audio book web tool that can facilitate the delivery of material and motivate students to learn with special features such as voice, images, and texts created by the teacher. To maximize the ability of teachers to use technology in learning, this Community Service aims to train 67 elementary school teachers in Gugus Kuin Utara Teacher Working Group in making Storyjumpers on 27 May - 4 June 2022 face-to-face and online. It was conducted by using workshop method. The method used was done in seven stages, namely analyzing the community situation, identifying problems, determining work objectives, problem solving plans, social approaches, implementing activities, and evaluating the implementation. The instrument used was a questionnaire that contains five aspects including technology integration in learning, the ability to make Storyjumpers, the benefits of Storyjumpers, training implementation, and the ability of the PkM team. The results of the training showed that as many as 29 participants (43%) were able to make Storyjumpers to the end and 54 participants (81%) showed good responses to these five aspects. The participants stated that they were able to add texts, images, and voice as well as create Storyjumper designs which would later be used in the classroom to teach as an effort to convey material in an interesting way. This hybrid PkM implementation helps maximize the PkM outcomes because the teachers have enough time to complete an animated audio book.

Keywords: Training; Storyjumper; Student Learning Motivation

How to Cite: Listia, R., Al Arief, Y., Amelia, R., Muslimawati, D. A., Anwar, M. N., & Damayanti, S. A. (2022). Pelatihan Pembuatan Storyjumper dengan Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 413–426. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.856>



<https://doi.org/10.36312/linov.v7i3.856>

Copyright©2022, Listia et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Teknologi pada zaman sekarang ini sudah menjadi bagian kehidupan siswa termasuk siswa sekolah dasar (SD). Salah satu bentuk teknologi yaitu *handphone* (Yanti & Sumianto, 2021). Siswa SD sudah sangat familiar dengan penggunaan gawai khususnya *handphone*. Maraknya penggunaan teknologi ini merupakan kesempatan bagi guru-guru sekolah dasar untuk melihat sisi positif penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi memberi manfaat bagi siswa dalam pembelajaran (Ware 2015; Wen et al. 2022). Sehingga, dimasa pandemi Covid-19 dan masa transisi *new normal* terdapat kesempatan baik untuk memaksimalkan keefektifan teknologi baik secara daring (dalam jaringan), *hybrid (online dan offline)*, dan sepenuhnya tatap muka (Wen et al., 2022). Urgensi penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi lebih diperlukan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media yang menarik terutama yang memberikan konteks kepada siswa (Santhi et al., 2019) dalam proses pembelajaran seperti video (Kautsar et al., 2021; Yulius & Sartika, 2022). Media ini dipilih karena memiliki peran penting dalam memfasilitasi penyampaian materi dan memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara yang dilaksanakan pada perwakilan guru di Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Kuin Utara, Banjarmasin, motivasi belajar siswa yang rendah dan belum maksimalnya integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah salah satu permasalahan yang dihadapi Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Kuin Utara, Banjarmasin. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi lemahnya motivasi belajar siswa, seperti: kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam cara belajar-mengajar dan singkatnya *attention span* atau perhatian siswa dalam menyimak penjelasan guru. Sehingga, guru dituntut kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi (Yanti & Sumianto, 2021). Pemanfaatan teknologi pembelajaran merupakan salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Denizulaiha, 2018). Selain itu, pembelajaran yang pasif membuat siswa kurang tertarik dan membuat siswa kurang optimal dalam memahami materinya dengan baik. Namun, kurangnya wawasan guru dalam membuat inovasi dalam menarik minat siswa belajar merupakan permasalahan dasar bagi guru-guru KKG Gugus Kuin Utara.

Pengetahuan dasar sebagian besar guru di sekolah mitra PkM ini khususnya tentang media pembelajaran dengan integrasi teknologi masih belum merata. Hal ini menyebabkan belum munculnya kreativitas guru dalam menginovasikan pembelajaran. Pada dasarnya, mata pelajaran Bahasa Inggris tidak begitu mudah dipelajari karena Bahasa Inggris merupakan bahasa asing bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran dengan integrasi teknologi yaitu dengan menggunakan *3D animated story books*. *3D animated story books* berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa karena ilustrasinya menarik dan penyampaian

materi dapat dilaksanakan secara efektif. Namun, guru-guru yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara belum memiliki pengalaman dalam membuat *3D animated story books* dan belum mengetahui langkah-langkah pembuatannya. Hal ini merupakan dasar permasalahan yang dapat menjadi suatu hambatan dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan dan menarik.

Ada banyak hal yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan menciptakan dampak yang lebih kuat pada motivasi misalnya menggunakan cerita (Mohammad & Yamat, 2020). Sebuah cerita dapat digunakan untuk menstimulasi emosi dan reaksi siswa. Cerita adalah gambaran tentang peristiwa, orang, dan tempat yang menjadi pengarangnya. Salah satu fungsi cerita yaitu menghibur siswa. Media cerita dengan penggunaan teknologi yang dapat diakses dengan mudah ialah Storyjumper. Pengajaran menggunakan Storyjumper dipilih karena Storyjumper merupakan *web tool* yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk membuat dan menerbitkan buku cerita mereka masing-masing dengan memaksimalkan kearifan lokal agar siswa mengetahui dan mendapat pengetahuan lebih mengetahui kearifan lokal, mencoba hal baru dan unik dapat mengembangkan kompetensi teknologi guru-guru dan pada akhirnya membuat suasana baru dalam hal belajar-mengajar sehingga siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar. Storyjumper sangat sesuai dengan pembelajaran pada siswa dasar karena penggunaan animasi yang menarik. Bahkan, penelitian yang dilakukan oleh (Rameswara et al., 2019) dilakukan pada tingkat Taman Kanak-Kanak untuk meningkatkan kosakata siswa dan penelitian yang dilakukan oleh Ezeh (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Storyjumper membuat pembelajaran lebih interaktif.

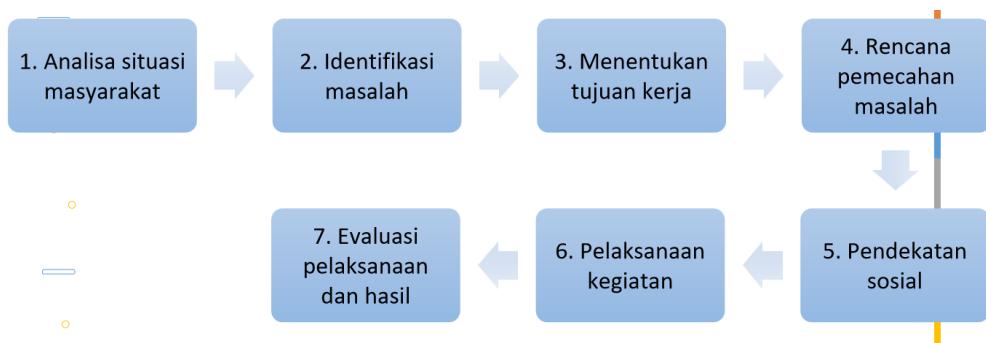
Para mitra pada PkM ini akan diberikan materi dengan komposisi 30% penyampaian materi mengenai Storyjumper kemudian 10% tanya jawab untuk memperdalam hal-hal yang masih belum jelas untuk mengatasi permasalahan kurangnya pengetahuan guru-guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran menggunakan *Storyjumper*. Selain mengenai teknologi, pengetahuan mengenai kearifan lokal juga akan disampaikan untuk membantu guru-guru dalam pengaplikasian pendidikan berbasis kearifan lokal Kalimantan agar peserta didik selalu lekat dengan situasi dan masalah disekitar mereka. Hal Ini juga merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan agar kearifan lokal tidak punah. Seperti; Lahan basah, Sungai, Pasar terapung, Kue Bingka, Kue Pepare, Ikan haruan dan masih banyak lagi kearifan lokal yang harus kita jaga dan lestariakan. Kemudian, tim Pengabdian kepada Masyarakat melatih guru-guru untuk dapat membuat Storyjumper dengan bobot 60% praktik pembuatan Storyjumper untuk mengatasi masalah mitra pada ketidakmampuan guru-guru dalam menggunakan teknologi membuat Storyjumper. Tim PkM akan memfasilitasi guru Bahasa Inggris SD Al-Munawarah dalam perencanaan dan penggunaan *3D animated story books* dengan memanfaatkan situs web Storyjumper. Storyjumper adalah alat kreatif yang memungkinkan guru membuat dan menerbitkan cerita bergambar mereka sendiri. Adanya Fitur kolaboratif mencakup beberapa fitur kelas yang bermanfaat dan ide rencana pembelajaran memungkinkan guru bekerja sama untuk membuat cerita. Kemudian, guru-guru akan memberikan angket sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Storyjumper kepada siswa-siswa yang mereka ajar.

Adapun tujuan pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi teknologi guru SD Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara dalam membuat *3D animated video book* Storyjumper. Storyjumper yang dibuat guru-guru digunakan dalam pembelajaran di kelas yang kemudian diharapkan dapat

meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan kata lain, setelah guru-guru mendapatkan pengetahuan serta pelatihan/ bimbingan terkait pengaplikasian *3D animated story books* Storyjumper, para guru diharapkan dapat menggunakan media ini secara berkelanjutan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan manfaat lainnya bagi kebutuhan akademik siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan. Pelatihan yang dimaksud yaitu pelatihan membuat *3D animated story book* dengan luaran Storyjumper yang akan dihasilkan peserta pelatihan yaitu guru-guru pada kelompok kerja guru Gugus Kuin Utara, Banjarmasin. Untuk mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat ini, metode Pengabdian kepada Masyarakat yang digunakan yaitu metode pelatihan. Metode merupakan sistem tindakan atau tahapan yang dilaksanakan dalam menjalankan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Murdjito, 2012). Adapun instrumen yang digunakan ialah angket. Guru-guru peserta pelatihan diberikan angket sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan. Angket ini akan dianalisa menggunakan deskriptif statistik untuk mengetahui persepsi guru-guru. Adapun secara lebih spesifik, pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui tahapan yang dapat dilihat pada Diagram 1.



Gmbarar 1. Diagram Pelaksanaan Kegitan Pengabdian

Analisa Situasi Masyarakat

Tahapan awal ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk menentukan sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis. Adapun penentuan khalayak sasaran pada KKG Gugus Kuin Utara berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian di sekolah di lingkungan Gugus Kuin Utara. Kemudian, tim PkM melaksanakan interview kepada salah satu guru di sekolah di lingkungan KKG Gugus Kuin Utara dan *interview lanjutan* kepada Ketua KKG Gugus Kuin Utara. Dari *interview* ini ditetapkanlah bidang permasalahan yang lebih urgent dan perlu diselesaikan pada tahapan selanjutnya yaitu pada bidang teknologi.

Identifikasi Masalah

Hasil dari analisis situasi kemudian dirumuskan dalam bentuk identifikasi masalah. Dua masalah yang dihadapi mitra PkM ini yaitu permasalahan minimnya pengetahuan guru-guru tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran menggunakan *Storyjumper* dan minimnya kemampuan guru-guru dalam menggunakan teknologi membuat *Storyjumper*.

Menentukan Tujuan Kerja

Tim PkM menentukan tujuan kerja PkM dan adapun tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk meningkatkan kompetensi teknologi guru SD

Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara dalam membuat *3D animated video book Storyjumper*.

Rencana Pemecahan Masalah

Para mitra dalam kegiatan ini diberikan materi dengan komposisi 30% penyampaian materi, 10% tanya jawab untuk memperdalam hal-hal yang masih belum jelas, dan 60% praktik pembuatan *3D animated video books Storyjumper*. Tim PkM membahas mengenai penetapan bagaimana kegiatan dilaksanakan, penetapan tanggal dan waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan dan pihak yang akan terlibat dalam kegiatan.

Pendekatan Sosial

Pendekatan sosial merupakan pendekatan terhadap mitra PkM dengan prinsip bahwa mitra PkM sebagai peserta pelatihan menyadari bahwa mereka adalah subyek dari Pengabdian kepada Masyarakat. Setelah mendapatkan pelatihan, peserta diharapkan mampu menerapkan keterampilan yang didapatkan dengan membuat *Storyjumper* dan menggunakan dalam kelas.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan dalam jaringan (daring) pada tanggal 27 Mei - 4 Juni 2022. Pada pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan kuesioner sebelum pelatihan, materi pelatihan mengenai pembuatan *3D animated video Storyjumper*, tanya jawab, dan praktek serta mengisi angket setelah pelatihan.

Evaluasi Pelaksanaan dan Hasil

Evaluasi kegiatan merupakan tahapan yang sama pentingnya dengan tahapan lain. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan dan hasil PkM. Langkah evaluasi pelaksanaan pelatihan ini menggunakan instrumen non-test berupa kuesioner setelah pelatihan untuk mengetahui persepsi peserta setelah mengikuti pelatihan. Kuesioner tersebut berisi 16 pernyataan yang merupakan operasionalisasi dari indikator yang harus direspon oleh responden dengan cara memberikan jawaban dalam *Likert Scale* (Sangat Setuju, Setuju, Cukup Setuju, dan Tidak Setuju maupun Sangat Baik, Baik, Cukup dan Kurang Baik). Instrumen kuesioner ini terdiri dari 5 aspek utama dengan sebaran pernyataan yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Evaluasi Pelatihan

No	Aspek		Nomor Item
1	Integasi pembelajaran	teknologi dalam	1, 2, 3, 7, 12, 13
2	Kemampuan dalam Storyjumper	membuat	4, 5, 6, 10
3	Manfaat Storyjumper		8, 9, 11, 14
4	Pelaksanaan pelatihan		15
5	Kemampuan tim PkM		16

Kemudian, respon peserta pelatihan dianalisis dengan penghitungan deskriptif statistik dengan menghitung persentase rata-rata setiap indikator dan persentase secara keseluruhan yang mengacu pada kriteria indikator keberhasilan pelatihan yang pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penyelenggaraan Kegiatan. Widoyoko (2013) dalam (Wati et al., 2020)

No	Persentase	Kategori
1	x > 85	Sangat baik
2	70 < x <= 85	Baik

3	$55 < x < 70$	Cukup baik
4	$40 < x < 55$	Kurang baik
5	$x < 40$	Tidak baik

Mitra pada pelatihan ini yaitu 67 guru sekolah dasar yang aktif dalam Kelompok Kerja Guru Gugus Kuin Utara, Banjarmasin. Partisipasi mitra dalam kegiatan ini adalah sebagai peserta kegiatan. Peserta yang diidentifikasi memerlukan kemampuan menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Para mitra diberikan pelatihan pembuatan 3D *animated video books* dengan kearifan lokal menggunakan Storyjumper untuk meningkatkan motivasi siswa belajar.

HASIL DAN DISKUSI

Ketua tim Pengabdian kepada Masyarakat pelatihan pembuatan Storyjumper membagi tugas yang harus diselesaikan oleh tim PkM. Tim PkM berkoordinasi dengan pihak mitra yaitu pihak KKG Gugus Kuin Utara diantaranya mengenai pembuatan instrumen berupa angket awal dan akhir, materi dalam bentuk modul dan PPT, konsumsi, lokasi, dokumentasi, dan publikasi. Seluruh anggota tim PkM dan pihak mitra melaksanakan tugas dengan baik sehingga tahap persiapan tidak mengalami kendala berarti.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu pelatihan secara tatap muka dan pembimbingan secara online. Pada tanggal 27 Mei 2022 dilaksanakan pelatihan pembuatan Storyjumper di SDI Al-Munawwarah. Pelatihan dimulai dengan agenda pertama yaitu pembukaan. Pelatihan ini dimulai dengan agenda pembukaan yaitu menyanyikan lagu Indonesia Raya, sambutan oleh Kepala Sekolah SDI Al-Munawwarah selaku tuan rumah penyedia tempat pelaksanaan PkM ini, Kepala Pengawas, dan Ketua KKG Gugus Kuin Utara, penyerahan cinderamata, dan doa. Kemudian, tim PkM memberikan daftar hadir dan angket sebelum pelatihan yang diisi peserta PkM. Angket ini bertujuan untuk mengetahui persepsi dan pengetahuan awal peserta pelatihan.

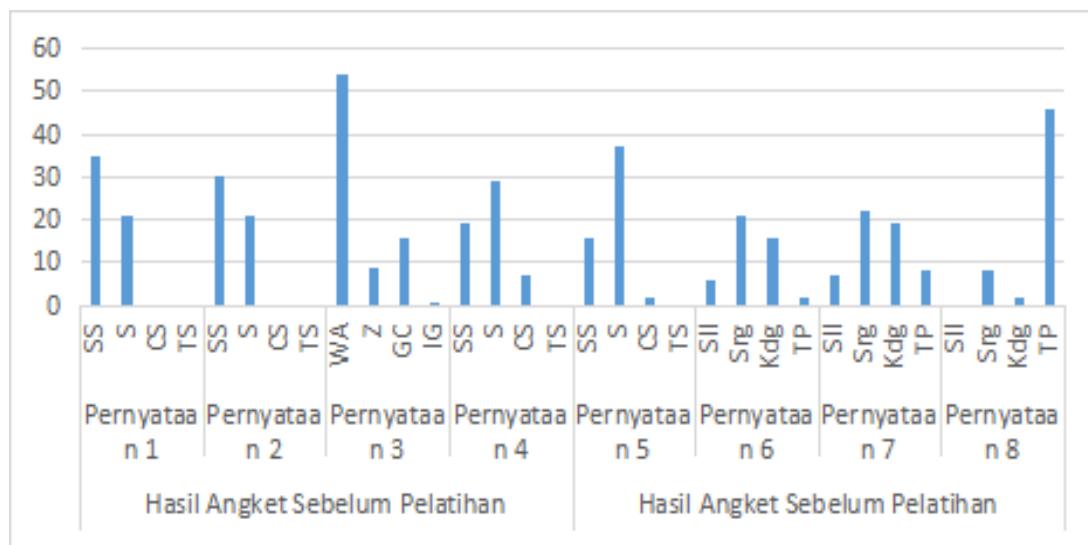


Gambar 2. Agenda Pembukaan Pelatihan Sekaligus Pengisian Angket Sebelum Pelatihan

Hasil angket menunjukkan bahwa 63% responden menyatakan sangat setuju dan 37% responden menyatakan setuju bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran di kelas merupakan hal yang baik untuk siswa.

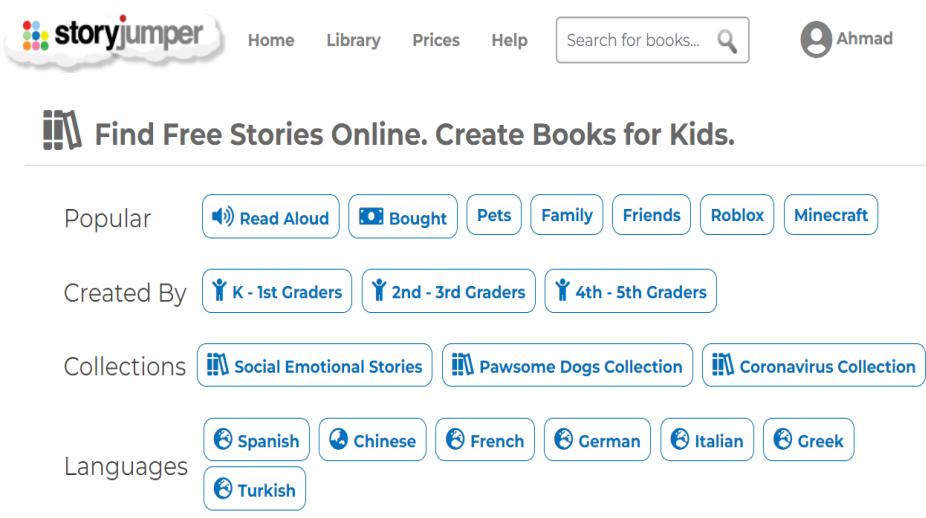
Teknologi membuat guru memikirkan kembali apa yang mereka lakukan (Yunus, 2018) untuk perbaikan yang akan dirasakan siswa salah satunya pembelajaran bahasa (Motteram, 2013; Budianto, 2020). Guru-guru sekolah dasar di lingkungan Kecamatan Kuin Utara memiliki persepsi awal yang cukup baik mengenai penggunaan teknologi di dalam kelas. Hampir seluruh guru (sejumlah 96% responden) menggunakan WhatsApp sebagai media atau aplikasi dalam pembelajaran, 16% menggunakan zoom, 29% menggunakan Google Classroom dan 2% menggunakan Instagram. WhatsApp sebagai aplikasi yang paling mudah digunakan oleh guru, siswa, bahkan orang tua menunjukkan bahwa selama pandemi maupun post-pandemi, sangat membantu dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Rosmiati & Lestari (2021) menunjukkan bahwa WhatsApp merupakan media pembelajaran yang bermanfaat yang dapat digunakan untuk memaksimalkan interaksi antar siswa dengan kontrol yang baik oleh guru. Para guru peserta pelatihan ini juga menyatakan bahwa secara umum siswa memperhatikan jika diberikan media/aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran, dan siswa memahami media/aplikasi berbasis teknologi dalam pembelajaran. Sehingga, sebagian guru selalu menggunakan media/aplikasi pembelajaran teknologi dalam pengajaran walaupun juga banyak guru yang jarang maupun tidak pernah menggunakan media/aplikasi dengan teknologi.

Sedangkan, rangkuman hasil angket sebelum pelatihan dapat dilihat pada Grafik 1.

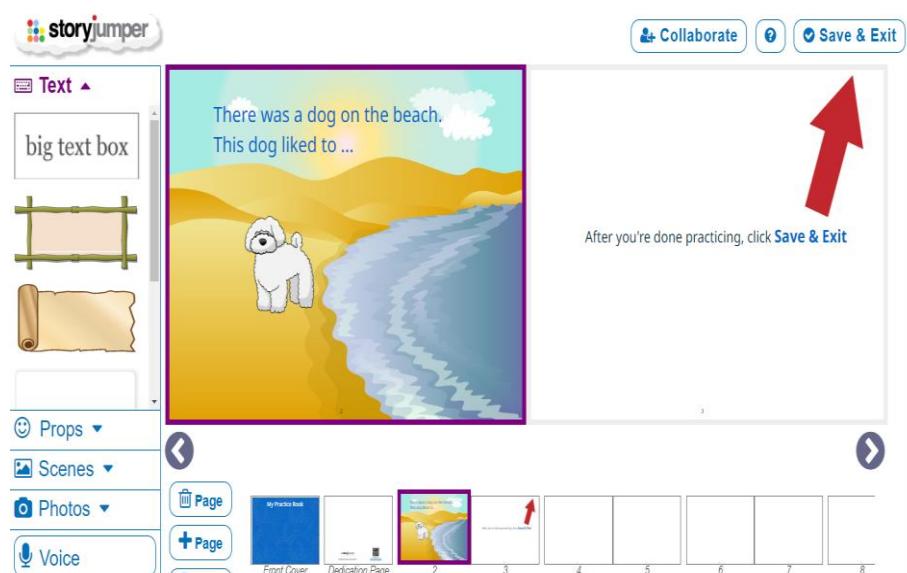


Gmabar 3. Grafik Hasil Angket Sebelum Pelatihan

Agenda kedua yaitu penyampaian materi oleh tim PkM. Materi yang disampaikan meliputi materi pengantar mengenai pengembangan profesionalisme guru, integrasi teknologi dalam pembelajaran, dan kearifan lokal meliputi *Banjarese Cultural Values*, *the meaning of color in Kalsel symbol*, sasirangan, *river culture*, *Banjarese Traditional Houses*, *handicrafts*, *cuisine*, *traditional games*, and *religious activities*. Kemudian, materi berikutnya yang disampaikan yaitu mengenai teknologi dalam pembuatan 3D *animated story books* meliputi fitur Storyjumper dan penggunaannya. Storyjumper adalah aplikasi melalui website yang dapat digunakan untuk membuat buku cerita. Buku-buku yang dihasilkan melalui Storyjumper menggunakan teks berwarna, gambar yang beragam dan alat peraga, serta audio untuk membuat makna. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis audiobook seperti "All about me", "Tiny's Little Journey", dan "Jadie Flies Away."



Gambar 4. Pilihan pada Storyjumper



Gambar 5. Tampilan Pembuatan Storyjumper

Guru-guru sebagai peserta pelatihan memiliki opsi untuk membuat, memilih dan mengedit *template* Storyjumper di repositori yang sesuai dengan topik yang mereka inginkan untuk membuat buku cerita mereka sendiri atau mulai menulis buku dari awal. Guru juga dapat membuat kelas, mengadaptasi rencana pelajaran maupun mengadopsi rencana pelajaran yang terdapat pada repositori untuk merencanakan pelajaran mereka dalam berbagai mata pelajaran. Guru dapat melibatkan siswa dalam pembuatan Storyjumper dengan metode pembelajaran berbasis proyek pada level kemampuan siswa yang lebih tinggi misalnya pada Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa karena memberikan pembelajaran otentik yang bermakna bagi siswa (Trianto, 2011; Santyasa, 2006; Aktay, 2020). Guru dapat membuat template untuk digunakan siswa dalam proyek buku mereka, membuat dan mengontrol pembuatan buku kelompok interaktif, dan mengelola serta meninjau pekerjaan siswa baik selama proses dan setelah selesai.



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Ketua PkM



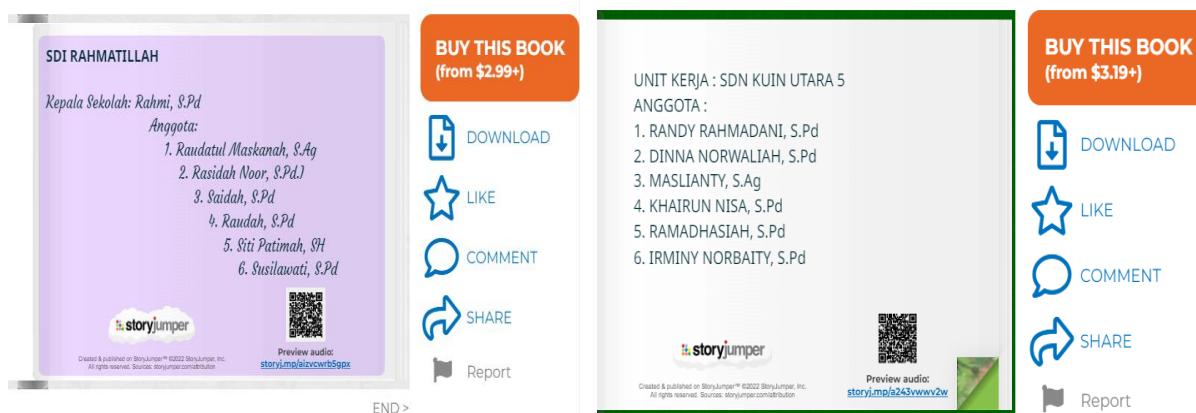
Gambar 5. Penyampaian Materi oleh Anggota PkM

Setelah agenda penyampaian materi, agenda berikutnya pada praktik pembuatan *3D animated story book* Storyjumper. Terdapat tiga tujuan yang harus dicapai peserta yaitu peserta pelatihan mampu menulis teks, menambahkan gambar, dan menambahkan voice. Ketiga kemampuan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta pelatihan agar mampu membuat sebuah *Storyjumper 3D animated audio book*. Fitur tambahan lain yaitu menambahkan properti seperti pakaian, makanan, hewan, dan transportasi. Selain properti, peserta juga berlatih mendesain karakter sendiri sesuai cerita yang dibuat dengan memilih warna kulit, rambut, mata, alis, kacamata, baju, celana, dan sepatu. Peserta pelatihan dibimbing mengikuti langkah - langkah dalam membuat Storyjumper dimulai dari desain cover sampai referensi, dan peserta yang memiliki kendala maupun pertanyaan terkait langkah - langkah pembuatan diarahkan secara intensif.

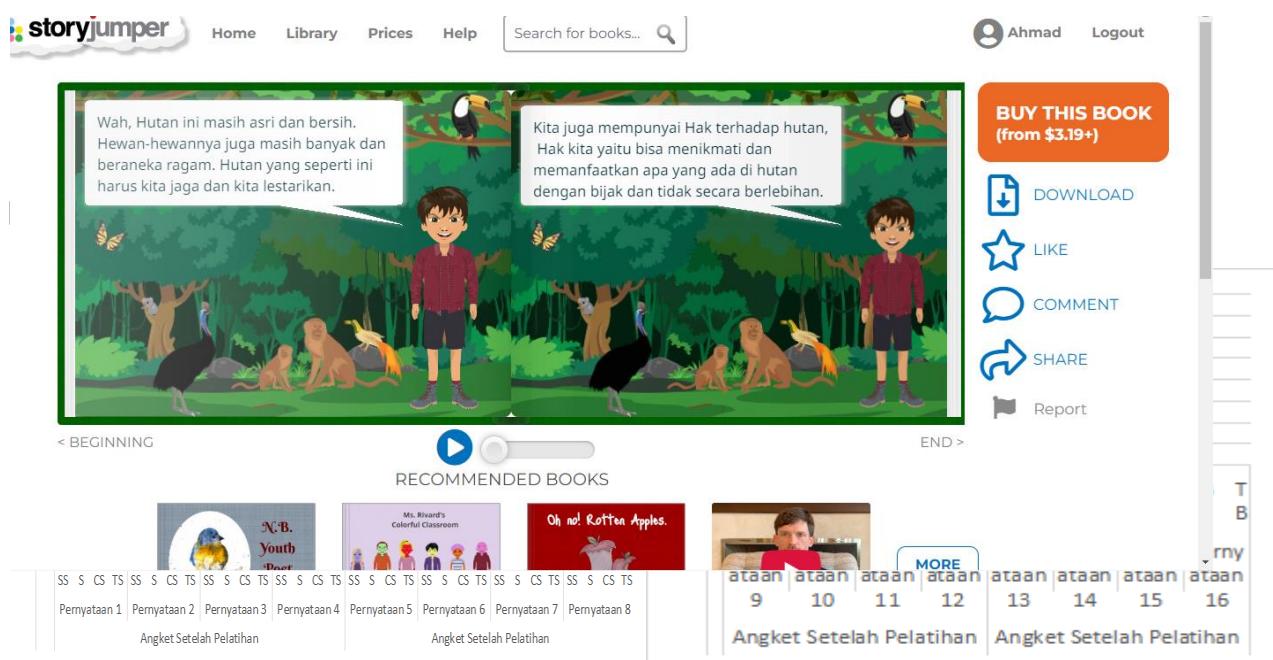


Gambar 6. Rangkaian Dokumentasi Peserta Pelatihan Praktik Membuat Desain Storyjumper

Pada Gambar 6, peserta praktik membuat Storyjumper menggunakan device yang telah mereka bawa masing-masing berupa laptop, dan mereka juga dapat mencoba membuka hasil Storyjumper pada handphone. Adapun pada praktek ini, peserta dapat mengerjakan secara individual maupun berkelompok. Peserta kegiatan yang terdiri dari 56 guru sekolah dasar di lingkungan KKG Gugus Kuin Utara ini kemudian melanjutkan pembuatan Storyjumper ini pada kegiatan berikutnya yaitu secara dalam daringan (online). Agenda kegiatan online ini meliputi pembuatan 3D animated story books dengan Storyjumper berkelompok sesuai dengan afiliasi sekolah, mentoring, pemberian feedback, dan presentasi hasil 3D *animated story book* Storyjumper. Secara keseluruhan pelatihan online ini dimulai sejak selesainya kegiatan tatap muka di SDI Al-Munawwarah tanggal 28 Mei sampai tanggal 4 Juni 2022. Dari 54 peserta, 29 peserta mampu menyelesaikan pembuatan Storyjumper sampai selesai. Walaupun angka ini terhitung 43% dari keseluruhan peserta yang ikut, namun angka ini termasuk angka yang baik dibandingkan dengan persentase awal yaitu 14% dari keseluruhan peserta sering menggunakan Storyjumper, 4% menyatakan kadang-kadang, dan 82% menyatakan tidak pernah menggunakan Storyjumper. Sehingga, terdapat peningkatan jumlah peserta yang menyelesaikan pembuatan Storyjumper sampai akhir. Peserta pelatihan ini mendapatkan sertifikat dan hasil kerja pembuatan Storyjumper dapat dilihat pada Gambar 8 dan 9.



Gambar 7. Sampel Cover Storyjumper Peserta



Gambar 8. Hasil Angket Setelah Pelatihan

Dibandingkan dengan hasil angket sebelum pelatihan, respon peserta pelatihan justru menurun pada pernyataan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan teknologi yang awalnya berupa aplikasi yang mudah dioperasikan seperti WhatsApp, Instagram, Zoom, dan Google Classroom menjadi aplikasi yang memerlukan upaya lebih seperti Storyjumper. Wen et al. (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi pada tingkat sekolah menengah tidak sedalam penggunaan pada tingkat perguruan tinggi. Lebih lanjut, hasil penelitian Wen et al. (2022) menunjukkan bahwa hal yang menjadi kendala dalam penggunaan teknologi oleh guru-guru diantaranya yaitu kurangnya dukungan dalam fasilitas, waktu, sumber belajar, dukungan pimpinan, dan akses infrastruktur informasi komunikasi dan teknologi. Beberapa kendala ini juga dialami oleh guru-guru peserta pelatihan khususnya kurangnya fasilitas. Sedangkan, kurangnya fasilitas dapat menjadi kendala bagi guru (Muslem et al., 2018).

Peserta pelatihan menyatakan bahwa sumber belajar sekarang sudah sangat mudah diakses dan dipelajari. Peserta yang tergabung dalam KKG Gugus Kuin Utara ini mengadakan pertemuan rutin berkelanjutan untuk diskusi dan mengembangkan kompetensi dan keterampilan mereka. Pelatihan menggunakan Storyjumper yang mereka ikuti merupakan pelatihan membuat 3D *animated audio book* pertama yang menarik bagi mereka namun juga memerlukan usaha lebih untuk mempelajari dan mempraktikkannya. Hal ini didukung dengan respon kendala yang akan dihadapi guru sebesar 16% menyatakan sangat setuju bahwa kemungkinan para guru akan mengalami kendala dalam penggunaan Storyjumper saat mengajar, 46% setuju, 34% cukup setuju, dan 4% menyatakan tidak setuju. Akan tetapi, seluruh peserta menyatakan bahwa mereka akan menggunakan Storyjumper di kelas walaupun mereka juga memperkirakan bahwa nanti siswa akan menghadapi juga. Aspek Integasi teknologi dalam pembelajaran mendapatkan persentase 75% dengan kriteria Baik. Secara lebih rinci, hasil evaluasi pelatihan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Pelatihan

No	Aspek	Skor rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Integasi teknologi dalam pembelajaran	41,79	75%	Baik
2	Kemampuan dalam membuat Storyjumper	44,69	80%	Baik
3	Manfaat Storyjumper	45,56	81%	Baik
4	Pelaksanaan pelatihan	49	88%	Sangat Baik
5	Kemampuan tim PkM	50,25	90%	Sangat Baik

Kemudian, pada aspek kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta menyatakan mampu menambahkan teks pada Storyjumper (27% sangat setuju, 63% setuju, dan 11% cukup setuju). Seluruh peserta juga mampu menambahkan gambar pada Storyjumper (54% sangat setuju dan 46% setuju), dan sebagian besar menyatakan mampu menambahkan voice pada Storyjumper sedangkan 2% dari peserta menyatakan belum mampu menambahkan fitur voice. Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa aspek kemampuan dalam membuat Storyjumper berada pada kriteria Baik. Fitur audio yang sesuai dan visual yang menarik pada Storyjumper mampu menarik minat siswa (Aktay, 2020; Ezeh, 2020). Menurut Egbert dan Sharohkni (2018), ruang kelas haruslah menarik bagi siswa agar belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan yang akan mereka lakukan sepanjang hayat mereka.

Pada aspek manfaat Storyjumper, persentase aspek ini 81% dengan kriteria Baik. Seluruh peserta menyatakan bahwa Storyjumper merupakan media yang menarik untuk dipelajari siswa, mendukung keterlibatan siswa dalam kelas, autentik, dan mempunyai nilai tambah dengan menambahkan kearifan lokal Kalimantan Selatan seperti yang telah dikerjakan peserta pelatihan berupa hewan bekantan, hutan Kalimantan, dan burung enggrang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Aktay (2020) yang menunjukkan bahwa Storyjumper bermanfaat dan memotivasi karena memungkinkan guru pra-jabatan untuk menggunakan kreativitas guru-guru. Para guru sepakat bahwa Storyjumper mudah diakses dan digunakan sebagai media pengajaran (Rameswara et al., 2019). Lebih lanjut, Kautsar et al., (2021) menyatakan bahwa Storyjumper dapat membantu siswa dalam belajar.

Kemudian, evaluasi secara keseluruhan, hasil angket setelah pelatihan menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan pembuatan 3D *animated audio book* dengan Storyjumper mendapatkan nilai rata-rata 49 dengan persentase 88%, dan rata-rata kemampuan tim PkM yaitu 50,25 dengan persentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan respon Sangat Baik pada kedua aspek ini. Keberhasilan pelaksanaan PkM ini tidak terlepas dari lancarnya koordinasi antar tim PkM dan mitra. Pelaksanaan secara hybrid (tatap muka dan online) sangat membantu memaksimalkan luaran hasil PkM karena guru-guru memiliki waktu yang cukup untuk memahami dan menggunakan fitur-fitur dalam Storyjumper sampai akhirnya menyelesaikan satu *animated audio book*.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, tujuan pelaksanaan pelatihan pembuatan Storyjumper ini tercapai dengan baik ditunjukkan dengan selesainya Storyjumper yang telah dibuat guru-guru pada website Storyjumper dan hasil evaluasi pada PkM ini menunjukkan respon baik dan sangat baik. Storyjumper sebagai media yang mendukung pembelajaran memberikan dua sisi manfaat yaitu pada guru dan siswa. Di satu sisi, penggunaan storyjumper sebagai upaya meningkatkan professional development guru dalam peningkatan kemampuan teknologi termasuk dalam penggunaan cerita, kombinasi teks, gambar dan voice. Integrasi teknologi dengan cara mendukung keterlibatan guru sangat penting agar guru dapat memaksimalkan proses pembelajaran di kelas. Di sisi lain, siswa yang diajarkan dengan Storyjumper dapat merasakan manfaatnya secara langsung dengan penyampaian materi melalui Storyjumper dan termotivasi dalam belajar dengan Storyjumper.

REKOMENDASI

Sebagai upaya kebermanfaatan yang berkelanjutan, guru-guru diharapkan menggunakan Storyjumper agar dapat memicu dan membangun motivasi siswa dalam belajar. Siswa belajar lebih banyak ketika mereka disediakan dengan beragam peluang untuk memanfaatkan teknologi untuk belajar. Dari awal hingga akhir PkM, tidak ada kendala berarti yang dialami dalam pelaksanaan pelatihan. Akan tetapi, terdapat peserta yang tidak dapat menyelesaikan pembuatan Storyjumper. Hal ini kemungkinan dikarenakan tidak diwajibkannya luaran Storyjumper yang harus diselesaikan peserta dan tidak meratanya fasilitas (laptop) yang dimiliki peserta. Oleh karena itu, guru-guru yang sudah dapat menyelesaikan pembuatan Storyjumper dapat memberi dukungan dan bantuan kepada guru-guru yang belum dapat menyelesaikan Storyjumper. Apabila dilaksanakan pelatihan pembuatan Storyjumper lanjutan, direkomendasikan untuk melaksanakan pelatihan sampai tahap implementasi pada kelas agar dapat diketahui respon oleh siswa yang diajarkan dengan Storyjumper.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada rektor Universitas Lambung Mangkurat, Ketua LPPM ULM, dan seluruh pihak yang mendukung terlaksananya Pengabdian kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aktay, E. G. (2020). Writing a Folktale as an Activity of Written Expression: Digital Folktales with StoryJumper. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 159–185. <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.270.8>
- Kautsar, M. A., Mariani, N., & Amelia, R. (2021). *The Effectiveness of Using Story Jumper in Teaching Speaking for Second Semester Students of English Language Education Study Program in Lambung Mangkurat University Batch 2020*. 114–129.
- Budianto, A. (2020). Legal Research Methodology Reposition in Research on Social Science. *International Journal of Criminology and Sociology*, 9, 1339–1346.
- Denizulaiha, D. (2018). Peran Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran di Era Teknologi Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 5(5).
- Ezeh, C. (2020). Multimodal Spaces for Digital Translanguaging Using Story Jumper to Engage BI/Multilanguags in Interactive Storytelling. *Teaching English with*

- Technology*, 20(2), 118–130.
- Mohammad, N. A., & Yamat, H. (2020). Students' Perspectives and Motivation towards Story Jumper on Creative Writing. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)*, 3(7), 1–12.
- Motteram, G. (2013). *Innovations in learning technologies for English language teaching*. British Council.
- Murdjito, G. (2012). *Metode Pengabdian Pada Masyarakat. Pelatihan Metodologi Pengabdian kepada Masyarakat*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Muslem, A., Yusuf, Y. Q., & Juliana, R. (2018). Perceptions and barriers to ICT use among English teachers in Indonesia. *Teaching English with Technology*, 18(1), 3–23.
- Rameswara, K. ., Adnyani, L. D. ., & Pratiwi, N. P. . (2019). Developing Story Jumper-Based Teaching Media to Enrich Kindergarten Students ' Vocabulary. *International Journal of Language and Literature*, 3(3), 147–158.
- Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi Model Pembelajaran PBI (Problem Based instruction) Berbasis Whatsapp sebagai Langkah Solutif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 188–197.
- Santhi, D. G. M., Suarni, N. K., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualization Berbasis Tri Hita Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 73–84.
- Santyasa, I. W. (2006). *Pembelajaran inovatif: Model kolaboratif, basis proyek, dan orientasi NOS*.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Edition 1). Jakarta : Bumi Aksara.
- Ware, P. D. (2015). "Missed" Communication in Online Communication: Tensions in A German-American Telecollaboration. *Language Learning and Technology*, 9(2), 64–89.
- Wati, M., Misbah, M., Haryandi, S., & Dewantara, D. (2020). The Effectiveness of Local Wisdom-Based Static Fluid Modules in the Wetlands Environment. *Momentum: Physics Education Journal*, 4(2), 102–108. <https://doi.org/10.21067/mpej.v4i2.4769>
- Wen, C., Akram, R., Irfan, M., Iqbal, W., Dagar, V., Acevedo-Duqued, Á., & Saydaliev, H. B. (2022). The Asymmetric Nexus between Air Pollution and COVID-19: Evidence from a Non-Linear Panel Autoregressive Distributed Lag Model. *Environmental Research*, 209, 112848.
- Yanti, N. F., & Sumianto, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pengabdian Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105.
- Yunus, M. M. (2018). Innovation in Education and Language Learning in 21st Century. *Journal of Sustainable Development Education and Research*, 2(1), 33–34.