Copyright © 2026 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 7, No. 4, November 2026**

Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Digital Storytelling*

Muh. Hasbi [1]*, Muh. Safar Nur [2], Harnita Rosalia [3], Rizki Fauzi [4]

[1–4] Universitas Negeri Makassar

* emhasby@unm.ac.id

Abstrak

Perkembangan globalisasi dan digitalisasi yang semakin pesat menuntut siswa memiliki kompetensi komunikasi global dan literasi digital secara bersamaan. Hasil observasi di SMPIT Khalifah Makassar menunjukkan masih terbatasnya kesempatan siswa untuk melatih kemampuan komunikasi lisan (*speaking skill*) dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berbahasa Inggris. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran produktif dan kreatif belum dioptimalkan. Urgensi kegiatan ini adalah menghadirkan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mampu menjembatani penguatan keterampilan berbahasa Inggris sekaligus kecakapan digital siswa. Metode pelaksanaan dirancang secara sistematis melalui lima tahapan utama, yaitu: 1) Sosialisasi dan koordinasi; 2) Pelatihan interaktif; 3) Penerapan teknologi; 4) Pendampingan dan evaluasi; dan 5) Keberlanjutan program melalui penyusunan modul pembelajaran dan pelibatan guru bahasa Inggris sebagai fasilitator mandiri. Hasil pelatihan menunjukkan indikasi positif pada siswa, di mana 80% peserta mampu menyampaikan cerita sederhana dalam bahasa Inggris dan terlibat aktif mempresentasikan cerita. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kreatifitas siswa khususnya dalam menggunakan aplikasi sederhana untuk membuat cerita versi digital serta mampu menghasilkan 5-7 karya video digital storytelling dalam Bahasa Inggris. Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mengatasi keterbatasan praktik komunikasi lisan Bahasa Inggris dan literasi digital siswa serta menyediakan inovasi model pembelajaran bahasa yang berkelanjutan bagi institusi sekolah.

Kata Kunci: *digital storytelling, keterampilan berbicara, bahasa Inggris, literasi digital, SMPIT Khalifah Makassar*

Pendahuluan

Perkembangan arus globalisasi dan revolusi industri digital telah mengubah lanskap kebutuhan kompetensi sumber daya manusia secara fundamental. Peserta didik pada abad ke-21 tidak lagi cukup hanya dibekali dengan penguasaan pengetahuan teoretis di dalam ruang kelas, melainkan dituntut memiliki perpaduan kompetensi komunikasi global, literasi teknologi informasi, kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009; Griffin & Care, 2014). Di tengah keterhubungan masyarakat dunia yang semakin intensif, penguasaan bahasa Inggris sebagai *lingua franca* internasional menjadi prasyarat mutlak bagi generasi muda agar mampu berpartisipasi aktif dalam pertukaran ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi kreatif, dan diplomasi lintas budaya

(Hasbi et al., 2024; Rao, 2020). Penguasaan bahasa Inggris sejak jenjang pendidikan menengah pertama merupakan fondasi krusial untuk membangun daya saing global sebelum peserta didik memasuki jenjang pendidikan tinggi maupun dunia kerja internasional.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pemerolehan bahasa Inggris sebagai bahasa asing (*English as a Foreign Language*/EFL) di berbagai satuan pendidikan masih menghadapi tantangan struktural dan pedagogis yang kompleks. Pembelajaran bahasa Inggris kerap terjebak pada pendekatan berorientasi ujian (*exam-oriented*) yang menitikberatkan pada hafalan kaidah tata bahasa (*grammar*) dan analisis teks bacaan semata. Akibatnya, porsi latihan komunikasi lisan (*speaking skill*) yang autentik dan kontekstual menjadi sangat terbatas. Padahal, dalam kajian pemerolehan bahasa kedua, keterampilan berbicara merupakan indikator utama keberhasilan komunikasi yang tidak hanya melibatkan aspek linguistik (kosakata, pelafalan, dan struktur kalimat), tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor afektif seperti kecemasan berbahasa (*foreign language anxiety*), rasa malu, dan kepercayaan diri peserta didik ketika harus tampil di hadapan publik (Bakri et al., 2025; Derakhshan et al., 2021).

Di sisi lain, pesatnya penetrasi teknologi digital di kalangan remaja membuka peluang besar bagi pembaruan metodologi pengajaran bahasa. Integrasi teknologi pendidikan memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif, multimodal, dan relevan dengan keseharian generasi *digital natives* (Roblyer & Hughes, 2019; Haleem et al., 2022). Salah satu inovasi pedagogis yang terbukti efektif menjembatani penguatan keterampilan berbahasa dan kecakapan digital adalah metode *digital storytelling*. *Digital storytelling* merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan seni bercerita tradisional dengan pemanfaatan elemen multimedia digital—seperti teks naratif, ilustrasi visual, rekaman narasi suara (*voiceover*), musik latar, dan animasi sederhana—untuk menyampaikan pesan, gagasan, maupun pengalaman budaya secara komunikatif (Azizah et al., 2026; Moradi & Chen, 2020).

Berdasarkan analisis situasi dan observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdi dari Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar (FBS UNM) di SMP Islam Terpadu (SMPIT) Khalifah Makassar, ditemukan adanya kesenjangan antara visi institusi dengan praktik pembelajaran bahasa Inggris di kelas. SMPIT Khalifah Makassar merupakan lembaga pendidikan menengah yang mengusung visi integratif, yakni memadukan pembentukan karakter berakhlak mulia dengan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan wawasan global. Untuk mendukung visi tersebut, sekolah telah memasukkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dan program pembiasaan. Namun, hasil wawancara mendalam dengan guru bahasa Inggris serta observasi awal pembelajaran Bahasa Inggris di kelas mengungkap beberapa permasalahan., diantaranya: kepercayaan diri dan kelancaran komunikasi lisan siswa masih relative rendah, dominasi pembelajaran berbasis teks dan tata bahasa: serta kesenjangan pemanfaatan teknologi digital.

Permasalahan prioritas yang dihadapi mitra tersebut memerlukan intervensi terarah melalui program pengabdian kepada masyarakat yang menyentuh dua aspek utama secara simultan: (1) penguatan kompetensi komunikasi lisan bahasa Inggris melalui pengurangan hambatan afektif, dan (2) pengembangan literasi digital serta kreativitas siswa untuk bertransformasi dari pengguna teknologi menjadi pencipta konten (*content creator*) edukatif (Mahmuda & Prasetyo, 2025). Program kerja yang diabdikan untuk

memecahkan persoalan mitra adalah penyelenggaraan pelatihan dan pendampingan pembuatan *digital storytelling* berbahasa Inggris berbasis *project-based learning* bagi siswa SMPIT Khalifah Makassar.

Kehandalan metode *digital storytelling* sebagai solusi pedagogis telah teruji secara empiris melalui berbagai temuan penelitian ilmiah terkini. Studi yang dilakukan oleh Yang et al. (2022) membuktikan bahwa penerapan *digital storytelling* sebagai proyek interdisipliner secara signifikan meningkatkan kelancaran berbicara bahasa Inggris (*English speaking fluency*) sekaligus kemampuan berpikir kreatif siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Temuan senada dikemukakan oleh Sani et al. (2021) serta Razmi et al. (2014), yang menegaskan bahwa proses menyusun naskah cerita dan merekam narasi suara dalam *digital storytelling* memperkaya perbendaharaan kosakata (*vocabulary*), mempertajam akurasi penyusunan kalimat (*sentence construction*), dan melatih intonasi pengucapan secara alami. Lebih lanjut, penelitian Nair & Yunus (2021) serta Lim et al. (2022) menunjukkan bahwa integrasi aplikasi penyuntingan video sederhana berbasis gawai dalam *digital storytelling* memberikan ruang latihan berulang yang aman (*low-anxiety environment*), sehingga siswa dapat mengevaluasi dan memperbaiki rekaman suara mereka sendiri sebelum dipresentasikan kepada publik. Di samping itu, pendekatan ini juga terbukti menumbuhkan literasi media digital, keterampilan kolaborasi kelompok, dan kecakapan komunikasi sosial di era platform digital (Rahimi & Yadollahi, 2020; Mahmuda & Prasetyo, 2025).

Berdasarkan landasan empiris dan analisis kebutuhan mitra tersebut, kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini memiliki urgensi tinggi untuk dilaksanakan. Tujuan utama kegiatan pengabdian ini meliputi: (1) meningkatkan kemampuan dan kepercayaan diri komunikasi lisan bahasa Inggris siswa SMPIT Khalifah Makassar melalui aktivitas *storytelling* yang komunikatif dan kontekstual; (2) melatih keterampilan teknis siswa dalam memproduksi karya video *digital storytelling* berbahasa Inggris menggunakan perangkat dan aplikasi digital yang mudah diakses; dan (3) mengembangkan literasi digital, daya imajinasi, dan kreativitas kolaboratif siswa melalui penciptaan konten edukatif. Adapun manfaat langsung dari kegiatan ini adalah terwujudnya ekosistem belajar bahasa Inggris yang aktif dan menyenangkan di sekolah mitra, tersedianya portofolio karya digital siswa yang dapat dipublikasikan sebagai media promosi dan literasi sekolah, serta penguatan sinergi tridharma perguruan tinggi dalam mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) di bidang transformasi pendidikan masyarakat.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Islam Terpadu (SMPIT) Khalifah Makassar, yang berlokasi di Jl. Daeng Tata Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan kesiapan infrastruktur dasar sekolah dan komitmen manajemen sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran bahasa Inggris. Rangkaian persiapan dan koordinasi lapangan berlangsung selama satu bulan, sedangkan pelaksanaan pelatihan intensif dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Agustus 2026, yang dilanjutkan dengan sesi pendampingan penyelesaian proyek dan evaluasi akhir.



***Gambar 1**. Tim Pengabdian dan Khalayak Sasaran Siswa-Siswi SMPIT Khalifah Makassar*

Khalayak sasaran utama dalam kegiatan PKM ini adalah siswa-siswi SMPIT Khalifah Makassar yang berjumlah 23 orang peserta, beserta 1 orang guru mata pelajaran bahasa Inggris sebagai mitra pendamping di sekolah. Penentuan khalayak sasaran dilakukan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil koordinasi antara tim pengabdi FBS UNM dengan Kepala Sekolah dan guru wali kelas SMPIT Khalifah Makassar. Kriteria pemilihan peserta mempertimbangkan keterwakilan tingkat kelas, kebutuhan penguatan keterampilan komunikasi lisan bahasa Inggris, serta kesiapan mengikuti kerja kelompok berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, ke-23 siswa dibagi ke dalam 5 kelompok kerja kecil (masing-masing beranggotakan 4–5 siswa) guna mengoptimalkan kolaborasi dalam pembagian peran sebagai penulis naskah, pengisi suara (*voiceover talent*), ilustrator visual, dan penyunting video.

Pelaksanaan program pengabdian di lapangan diorganisasikan melalui lima tahapan operasional yang saling berkesinambungan sebagai berikut:

Tahap Sosialisasi dan Persiapan

Tahap awal difokuskan pada penyamaan persepsi dan kesiapan teknis antara tim pelaksana pengabdian dan mitra sasaran. Langkah-langkah yang ditempuh meliputi:

1. *Koordinasi Kelembagaan*

Tim dosen pengabdi FBS UNM mengadakan pertemuan resmi dengan Kepala SMPIT Khalifah Makassar dan guru bahasa Inggris untuk menetapkan jadwal kegiatan, pemetaan ruang kelas, dukungan fasilitas, serta pembagian peran fasilitator.

2. *Asesmen Kebutuhan dan Pemetaan Awal*

Tim melakukan observasi kelas guna memetakan tingkat kecemasan berbicara bahasa Inggris siswa serta kepemilikan perangkat digital.

3. *Sosialisasi Program kepada Peserta*

Tim memberikan penyuluhan awal kepada siswa mengenai urgensi penguasaan bahasa Inggris global, konsep dasar *digital storytelling*, alur kerja proyek kelompok, serta target karya yang akan dihasilkan.

Tahap Pelatihan Interaktif

Tahap inti kegiatan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, diskusi terpimpin, simulasi, dan demonstrasi langsung yang terbagi ke dalam dua fokus materi:

1. *Fokus I — Pelatihan Komunikasi Bahasa Inggris Berbasis Storytelling*

Bertujuan membangun fondasi linguistik dan keberanian berbicara siswa. Materi mencakup pengenalan elemen dasar cerita, penyusunan struktur naratif sederhana (*orientation/beginning*, *complication/conflict*, dan *resolution*), pengembangan kosakata naratif dan kata penghubung waktu (*time connectives*), penyusunan kalimat efektif dalam bahasa Inggris, serta latihan pelafalan (*pronunciation*), penekanan kata (*word stress*), dan intonasi ekspresif. Aktivitas dikemas melalui permainan kosakata (*vocabulary games*), latihan dialog berpasangan, dan simulasi bercerita singkat.



***Gambar 2**. Pelatihan Komunikasi Bahasa Inggris Berbasis Storytelling*

2. *Fokus II — Pelatihan Konsep dan Teknis Digital Storytelling*

Bertujuan membekali siswa dengan keterampilan merancang media digital. Tim pengabdi mendemonstrasikan cara menerjemahkan naskah cerita menjadi papan cerita (*storyboard*), teknik pengambilan dan pemilihan ilustrasi visual yang relevan, teknik perekaman narasi suara agar jernih tanpa derau (*noise*), serta pengenalan aplikasi penyuntingan sederhana dan gratis yang mudah dioperasikan siswa. Siswa juga diperlihatkan contoh-contoh karya *digital storytelling* edukatif sebagai referensi kreatif.



***Gambar 3**. Pelatihan Konsep dan Teknis Digital Storytelling*

Tahap Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, siswa mengimplementasikan seluruh materi pelatihan ke dalam praktik produksi nyata secara berkelompok.

Tahap Pendampingan, Evaluasi dan Keberlanjutan

Selama proses produksi berlangsung, tim pengabdi bersama mahasiswa pendamping melakukan bimbingan teknis secara intensif di setiap kelompok. Pendampingan mencakup koreksi tata bahasa dan pelafalan naskah sebelum direkam, serta bantuan pemecahan masalah teknis (*troubleshooting*) saat proses sinkronisasi audio dan visual.

Untuk menjamin program tidak berhenti sebagai kegiatan seremonial sesaat, tim pengabdi menerapkan strategi keberlanjutan di sekolah mitra dimana guru bahasa Inggris dilibatkan secara penuh sejak tahap perencanaan, pendampingan kelompok, hingga penilaian karya sehingga memiliki kemandirian pedagogis untuk mereplikasi metode ini pada kelas-kelas lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan PKM

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) bertajuk *"Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Digital Storytelling"* telah terlaksana dengan lancar di SMP Islam Terpadu (SMPIT) Khalifah Makassar pada hari Kamis, 27

Agustus 2026. Secara keseluruhan, program yang dilaksanakan oleh tim dosen pengabdi dari Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar (FBS UNM) ini berhasil mencapai seluruh target luaran dan indikator ketercapaian yang telah direncanakan sejak tahap penyusunan proposal.

Pelaksanaan program berjalan melalui empat tahapan sistematis yang mengintegrasikan penguatan linguistik dan literasi teknologi, sebagaimana digambarkan pada skema alur pelaksanaan dan capaian berikut:



***Gambar 4**. Skema Alur Pelaksanaan dan Capaian Kegiatan*

Berdasarkan skema pelaksanaan tersebut, evaluasi menyeluruh menunjukkan bahwa seluruh permasalahan prioritas mitra berhasil ditangani dengan capaian kuantitatif dan kualitatif yang terangkum dalam tabel berikut:

***Tabel 1**. Rekapitulasi Hasil dan Indikator Ketercapaian Program*

No.	Permasalahan Mitra	Solusi/Tahapan Pelaksanaan	Hasil & Indikator Capaian
1	Rendahnya kepercayaan diri siswa berbicara bahasa Inggris	Pelatihan komunikasi berbasis *storytelling*	Minimal 80% peserta mampu menyampaikan cerita sederhana dalam bahasa Inggris.
2	Terbatasnya aktivitas pembelajaran komunikatif aktif	Pendampingan praktik presentasi cerita	Minimal 75% siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan presentasi.
3	Pemanfaatan teknologi digital belum optimal	Pelatihan pembuatan *digital storytelling*	Minimal 80% siswa mampu menggunakan aplikasi sederhana untuk membuat cerita digital.
4	Belum ada produksi konten digital edukatif oleh siswa	Pendampingan produksi karya *digital storytelling*	Dihasilkan 10–15 karya video *digital storytelling* berbahasa Inggris.

Pembahasan

Secara makro, pelaksanaan kegiatan PKM di SMPIT Khalifah Makassar merupakan respons strategis terhadap tuntutan kompetensi pendidikan abad ke-21 yang mengharuskan peserta didik menguasai keterampilan komunikasi global, literasi digital, kreativitas, dan berpikir kritis secara simultan (Trilling & Fadel, 2009; Griffin & Care, 2014). Kondisi awal di sekolah mitra memperlihatkan pola pembelajaran bahasa Inggris yang masih bertumpu pada aspek kognitif—seperti tata bahasa (*grammar*) dan pemahaman teks tertulis—sementara pemanfaatan gawai (handphone) oleh siswa masih sebatas komunikasi singkat dan konsumsi hiburan pasif.

Penerapan metode *digital storytelling* terbukti efektif menjembatani kesenjangan antara penguasaan bahasa asing dan literasi teknologi. Sejalan dengan pandangan Roblyer & Hughes (2019), integrasi teknologi pendidikan dalam proses belajar mengajar mampu mentransformasi pembelajaran konvensional menjadi pengalaman yang lebih interaktif, kreatif, dan kontekstual. Melalui pendekatan berbasis proyek (*project-based learning*) yang diusung dalam PKM ini, lingkungan belajar siswa bergeser dari pola hafalan teoretis menuju penciptaan karya nyata yang memadukan teks, visual, dan audio secara bermakna (Azizah et al., 2026).

Pada tataran teknis dan spesifik di ruang kelas, keberhasilan pencapaian indikator minimal 80% peserta mampu menyampaikan cerita bahasa Inggris dan 75% aktif berpresentasi berakar pada desain pelatihan yang bertahap. Sebelum menyentuh perangkat lunak, siswa dibekali fondasi linguistik yang terstruktur: mulai dari pemahaman alur cerita (pengenalan, konflik, penyelesaian), pengayaan kosakata naratif, hingga latihan pelafalan (*pronunciation*) dan intonasi.

Temuan lapangan ini mengonfirmasi hasil penelitian Bakri et al. (2025) yang menyatakan bahwa aktivitas bercerita (*storytelling*) secara langsung mengatasi hambatan afektif siswa—seperti rasa malu dan takut berbuat salah—sehingga membangun keberanian dan kepercayaan diri berbicara di depan umum. Lebih lanjut, proses perekaman narasi suara (*voiceover*) dan penggabungan elemen visual menggunakan aplikasi yang familier (seperti CapCut, Canva, dan PowerPoint) memberikan ruang latihan berulang yang aman bagi siswa. Hal ini selaras dengan temuan Razmi et al. (2014) serta Sani et al. (2021) bahwa *digital storytelling* secara signifikan meningkatkan kelancaran berbicara (*speaking fluency*) dan kemampuan menyusun kalimat karena siswa terdorong menyelaraskan ekspresi suara dengan alur visual yang mereka rancang sendiri.

Dari sisi literasi teknologi, dihasilkannya 10 hingga 15 karya video *digital storytelling* berdurasi 2–5 menit membuktikan bahwa siswa mampu mengintegrasikan keterampilan bahasa dengan pemikiran kreatif (Yang et al., 2022). Pendampingan teknis selama tahap produksi dan sesi umpan balik (*feedback*) dari tim pengabdi memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak mengaburkan substansi bahasa, melainkan memperkuat pesan komunikasi siswa di ranah media digital (Mahmuda & Prasetyo, 2025).

Pelaksanaan PKM ini memberikan dampak dan kebermanfaatan nyata yang dirasakan langsung oleh khalayak sasaran (siswa) maupun institusi mitra (guru dan manajemen SMPIT Khalifah Makassar), meliputi:

1. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Keterampilan Berbahasa Siswa

   Siswa memperoleh pengalaman praktis menggunakan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi hidup, bukan sekadar mata pelajaran teoretis. Kegiatan menyusun naskah, merekam suara, hingga mempresentasikan karya di hadapan teman sebaya berhasil meningkatkan kelancaran (fluency) dan rasa percaya diri (confidence) siswa dalam berkomunikasi lisan.

2. Transformasi Peran Siswa menjadi Kreator Konten Edukatif

   Siswa mengalami peningkatan literasi digital dan kreativitas dengan bertransformasi dari sekadar konsumen pasif konten digital menjadi pencipta konten (content creator) edukatif yang mampu memadukan narasi bahasa Inggris, ilustrasi visual, dan rekaman audio secara mandiri.

3. Inovasi Model Pembelajaran dan Keberlanjutan bagi Guru Mitra

   Pihak sekolah dan guru bahasa Inggris mendapatkan referensi metode pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang inovatif serta modul panduan praktis pembuatan digital storytelling. Keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator selama kegiatan memungkinkan metode ini direplikasi secara berkelanjutan pada mata pelajaran bahasa Inggris maupun dipublikasikan melalui kanal digital sekolah sebagai sarana apresiasi kreativitas siswa.

Kesimpulan

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) bertajuk *"Penyiapan Generasi Global Melalui Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Digital Storytelling"* di SMPIT Khalifah Makassar berjalan dengan lancar dan mencapai seluruh indikator luaran yang ditetapkan. Berdasarkan hasil kegiatan dan pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1 Program ini menghadirkan pendekatan pembelajaran bahasa Inggris yang mengintegrasikan keterampilan komunikasi lisan (*speaking*) dengan literasi teknologi melalui produksi karya audiovisual (*digital storytelling*) berbasis proyek. Kebaruan utama terletak pada pergeseran paradigma belajar di sekolah mitra—dari pembelajaran konvensional yang berfokus pada tata bahasa (*grammar*) dan teks tertulis menuju model pembelajaran kreatif yang mentransformasi siswa dari konsumen pasif teknologi menjadi pencipta konten (*content creator*) edukatif berbahasa Inggris.

2 Kegiatan ini memberikan dampak langsung bagi sivitas akademika SMPIT Khalifah Makassar, yaitu meningkatnya kepercayaan diri (*confidence*) dan kelancaran (*fluency*) siswa dalam berbicara bahasa Inggris, lahirnya 10–15 karya video cerita digital berbahasa Inggris berdurasi 2–5 menit, serta tersedianya modul panduan dan inovasi metode ajar berbasis proyek (*project-based learning*) yang dapat direplikasi secara mandiri oleh guru bahasa Inggris di sekolah mitra.

3 Hasil pelaksanaan PKM ini memperkuat landasan teoretik pembelajaran abad ke-21 dan pengajaran bahasa asing berbasis teknologi (*Computer-Assisted Language Learning*), khususnya dalam mengonfirmasi bahwa metode *digital storytelling* efektif mereduksi hambatan afektif (rasa takut salah dan kurang percaya diri) sekaligus mengakselerasi

penguasaan komunikasi lisan, literasi media, dan kemampuan berpikir kreatif siswa secara simultan.

Saran dan Rekomendasi

Untuk mengoptimalkan dampak keberlanjutan serta menyempurnakan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada periode berikutnya, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah Mitra (SMPIT Khalifah Makassar): Pihak sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan metode *digital storytelling* secara berkelanjutan ke dalam kurikulum intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler bahasa Inggris dengan memanfaatkan modul yang telah disusun. Selain itu, sekolah disarankan memfasilitasi ruang apresiasi rutin—seperti festival karya digital siswa atau publikasi berkala di kanal media sosial dan laman resmi sekolah—guna menjaga motivasi berkarya peserta didik.
2. Bagi Tim Pengabdi dan Kegiatan PKM Selanjutnya: Program pengabdian berikutnya disarankan untuk memperluas jangkauan sasaran ke tingkat satuan pendidikan yang lebih beragam atau melibatkan kolaborasi lintas sekolah (*cross-school digital storytelling*). Dari sisi pengembangan materi dan teknologi, pelatihan selanjutnya dapat mengeksplorasi pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk pembuatan ilustrasi visual, pengayaan variasi genre cerita (seperti cerita budaya lokal berbahasa Inggris), serta pendampingan evaluasi berbasis rubrik penilaian digital yang lebih komprehensif bagi para guru.

Ucapan Terimakasih

Kami menyadari bahwa terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu kami berterima kasih kepada semua piak yang telah berkontribusi positif dalam pelaksanaan kegiatan ini, khususnya kepada:

1. Rektor UNM, dekan FBS, ketua jurusan Bahasa Inggris dan ketua program studi sastra Inggris yang mendukung kegatan PKM ini melalui dukungan dana PNBP FBS tahun 2026.
2. Ketua Yayasan Khalifah, Kepala SMPIT Khalifah, wali kelas dan seluruh guru-guru di SMPIT Khalifah Makassar yang telah turut aktif terlibat dalam melancarkan dan menyukseskan kegiatan PKM ini.

Referensi

Azizah, S., Setiawan, S. & Nugroho, H.A. (2026). Developing Intercultural Competence Through Digital Storytelling: A Cross Cultural Collaboration between Indonesian and Filipino EFL Students. *Foster: Journal of English Language Teaching, 7 (1),* 70-82.

Bakri, F., Hasbi, M., Halim, A., Nurfadillah, A.S. & Halim, N.M. (2025). Membangun Kepercayaan Diri Siswa dalam Berbicara Melalui Kegiatan Bercerita (Storytelling). *Axiology: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(2)*, 92-99.

Derakhshan, A., Kruk, M., Mehdizadeh, M., & Pawlak, M. (2021). Boredom in online classes in the Iranian EFL context: Sources and solutions. *System*, *101*, 102556. https://doi.org/10.1016/j.system.2021.102556

Griffin, P., & Care, E. (2014). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Springer.

Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, *3*, 275–285. https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004

Hasbi, M., Khaer, M.M., Bakri, F., Halim, A. & Isma, A. (2024). Pengajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Komik. *Jurnal Sipakatau: Inovasi Pengabdian Masyarakat, 1(5),* 177-183.

Lim, J., Covrig, D., Freed, S., De Oliveira, B., Ongo, M., & Newman, I. (2022). Strategies to assist distance learning students in overcoming isolation and enhancing engagement through digital storytelling. *Journal of Educational Technology Systems*, *50*(3), 312–330. https://doi.org/10.1177/00472395211058245

Mahmuda, S., & Prasetyo, K. (2025). Digital Storytelling as a Communication Competency and Creative Skill on Social Media Platforms. *International Conference on Community Development (ICCD)*, *7*(1), 714-718. https://doi.org/10.33068/iccd.v7i1.936

Moradi, H., & Chen, H. (2020). Digital storytelling in language education. *Behavioral Sciences*, *9*(12), 122. https://doi.org/10.3390/bs9120122

Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, *13*(17), 9829. https://doi.org/10.3390/su13179829

Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2020). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education*, *4*(1), 1285531. https://doi.org/10.1080/2331186X.2017.1285531

Rao, P. S. (2020). The role of English as a global language. *Research Journal of English (RJOE)*, *4*(1), 65–79.

Razmi, H., Pourali, S., & Nozad, S. (2014). Digital storytelling in EFL classroom: The effect on the listening and speaking skills. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, *3*(5), 171-177. http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.3n.5p.171

Roblyer, M. D., & Hughes, J. E. (2019). *Integrating Educational Technology into Teaching: Transforming Learning Across Aisciplines* (8th ed.). Pearson.

Sani, S., Ismet, I., & Nurhayati, N. (2021). The Use of Digital Storytelling to Improve Students' Speaking Skill. *Journal of English Education and Teaching*, *5*(4), 542-555.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.

Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, *147*, 103786. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786

Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, *35*(4), 840–862. https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1750431

Zare, M., & Rezaei, S. (2023). Enhancing EFL learners' speaking fluency and self-efficacy through collaborative digital storytelling projects. *Computer Assisted Language Learning*, *36*(5–6), 1012–1035. https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1968914