COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

IMPLEMENTASI DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHASA UNTUK MEMPERKUAT LITERASI DIGITAL DAN RESILIENSI SISWA PASCABANJIR DI SMP NEGERI 2 TANJUNG PURA

Lasenna Siallagan[1], Armitasari[2], Barli Kifli[3]
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan[1]
Prodi Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Negeri Medan[2]
Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Medan[3]
e-mail: penulis@email.ac.id

Diterima: *15/7/2026*; Direvisi: *4/11/2026*; Diterbitkan: *23/11/2026*

ABSTRAK

Program pengabdian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan siswa pascabanjir di SMP Negeri 2 Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan literasi digital melalui kegiatan yang relevan dengan pengalaman mereka. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa siswa memiliki pengalaman langsung menghadapi banjir, tetapi kepercayaan diri dalam menyampaikan pengalaman masih beragam dan penggunaan perangkat digital lebih banyak diarahkan pada hiburan. Program ini menerapkan *digital storytelling* melalui pendekatan partisipatif berbasis *community-based learning* dengan lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, presentasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, penilaian produk, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Sebanyak 14 kelompok berhasil menghasilkan video *digital storytelling* berbasis pengalaman banjir. Penilaian menggunakan rubrik berskala 1–5 yang mencakup kualitas isi, penggunaan bahasa, kreativitas penyajian, pemanfaatan media digital, dan pesan edukatif. Rata-rata penilaian mencapai 4,54 (90,86%) dengan kategori sangat baik. Aspek pesan edukatif memperoleh nilai tertinggi (97,14%), sedangkan pemanfaatan media digital mencapai 87,14%. Tema karya meliputi pengalaman banjir, evakuasi, gotong royong dan solidaritas, serta harapan setelah banjir. Program ini memperlihatkan potensi *digital storytelling* dalam mengintegrasikan edukasi bahasa, praktik literasi digital, dan refleksi pengalaman kebencanaan. Pendekatan ini berpeluang diterapkan di sekolah rawan bencana dengan penyesuaian tema, karakteristik siswa, pendampingan guru, dan ketersediaan perangkat digital.

Kata kunci: *Digital Storytelling, Edukasi Bahasa, Literasi Digital, Resiliensi, Pascabanjir.*

ABSTRACT

This community service program was motivated by the need to support post-flood students at SMP Negeri 2 Tanjung Pura, Langkat Regency, in developing their language skills and digital literacy through activities relevant to their lived experiences. The initial assessment indicated that students had firsthand experiences of flooding, but their confidence in expressing these experiences varied, while their use of digital devices was primarily focused on entertainment. The program implemented digital storytelling through a participatory approach based on community-based learning, consisting of five stages: needs analysis, training, mentoring, presentation, and evaluation. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, product assessments, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. A total of 14 groups successfully produced digital

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

storytelling videos based on their flood experiences. The products were assessed using a five-point rubric covering content quality, language use, presentation creativity, digital media utilization, and educational messages. The average assessment score was 4.54 (90.86%), falling into the very good category. The educational message aspect received the highest score (97.14%), while digital media utilization achieved 87.14%. The videos addressed themes such as flood experiences, evacuation, mutual cooperation and solidarity, and hopes for life after the flood. The program demonstrates the potential of digital storytelling to integrate language education, digital literacy practices, and reflection on disaster experiences. This approach may be implemented in disaster-prone schools by adapting the themes to students' characteristics and considering teacher mentoring and the availability of digital devices.
Keywords: *Digital Storytelling, Language Education, Digital Literacy, Resilience, Post-Disaster Education.*

PENDAHULUAN

Banjir merupakan salah satu bencana yang dapat mengganggu keberlangsungan pendidikan melalui kerusakan sarana sekolah, terhentinya aktivitas pembelajaran, serta munculnya persoalan sosial dan emosional pada siswa. Dalam situasi pascabanjir, pemulihan pendidikan tidak cukup dilakukan dengan mengaktifkan kembali kegiatan belajar, tetapi juga perlu memperhatikan kemampuan siswa dalam memahami pengalaman, mengomunikasikan peristiwa yang dialami, dan menyesuaikan diri dengan kondisi setelah bencana. Nagamatsu et al. (2021) menjelaskan bahwa *disaster storytelling* dapat menjadi sarana pertukaran pengalaman dan pengetahuan kebencanaan, sedangkan Masten (2021) memandang resiliensi anak sebagai kapasitas adaptasi yang berkembang melalui dukungan individu, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Kedua perspektif tersebut menjadi dasar perlunya kegiatan edukatif pascabencana yang menggabungkan proses belajar dengan dukungan sosial-emosional, tanpa menempatkan pembelajaran sebagai pengganti pendampingan psikologis.

Kebutuhan pemulihan tersebut dapat diintegrasikan dengan penguatan literasi digital, terutama kemampuan mencari, menyeleksi, mengolah, dan menyampaikan informasi melalui teknologi secara kritis dan bertanggung jawab. Dalam konteks kebencanaan, keterampilan ini diperlukan agar siswa mampu memahami informasi mitigasi sekaligus menyampaikan pengetahuan yang relevan kepada lingkungan sekitarnya. Mahamood et al. (2026) menunjukkan potensi *web-based serious game* dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai banjir, sementara Humaedi et al. (2025) mengembangkan pendidikan kebencanaan melalui video, lagu, dan kegiatan bermain interaktif. Meskipun kedua penelitian tersebut memperlihatkan manfaat media digital untuk menyampaikan pengetahuan kebencanaan, kegiatan yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi berbeda dari pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung dalam penciptaan konten. Oleh karena itu, program ini diarahkan pada pemanfaatan teknologi bukan hanya untuk mengakses informasi, tetapi juga untuk mengolah dan menghasilkan pesan edukatif.

Pengolahan pengalaman menjadi konten edukatif memerlukan kegiatan belajar yang kontekstual dan memberi ruang bagi keterlibatan siswa. Kolb (2015) menjelaskan bahwa pengalaman dapat menjadi sumber pembelajaran ketika diolah melalui refleksi, pembentukan pemahaman, dan penerapan dalam situasi berikutnya. Dalam konteks pascabanjir, pengalaman siswa dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran selama proses pengolahannya dilakukan secara terarah, aman, dan sesuai dengan kesiapan masing-masing siswa. Kegiatan tersebut juga perlu didukung oleh lingkungan sekolah yang memberikan rasa aman dan kesempatan untuk

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

berpartisipasi. Theron et al. (2022) menemukan bahwa keterlibatan belajar remaja dalam lingkungan penuh tekanan berkaitan dengan faktor personal, keluarga, sumber daya sekolah, dan kompetensi guru. Dengan demikian, pendampingan guru dan interaksi yang suportif menjadi bagian dari pelaksanaan program agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan komunikasi, dan strategi adaptasi melalui pengalaman belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat mengintegrasikan pembelajaran bahasa, produksi konten digital, dan pengolahan pengalaman adalah *digital storytelling*. Pendekatan ini menggabungkan narasi dengan unsur multimedia, seperti teks, gambar, suara, musik, dan video, sehingga siswa dapat menyampaikan gagasan melalui karya digital. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, proses tersebut mencakup penentuan topik, pengembangan gagasan, penulisan naskah, pemilihan unsur visual dan audio, serta penyajian hasil karya. Ong dan Aryadoust (2023) menunjukkan bahwa *digital storytelling* telah digunakan untuk mendukung berbagai keterampilan berbahasa anak, sedangkan Yu dan Zeng (2026) mengidentifikasi kontribusinya terhadap pemerolehan bahasa, motivasi, kemandirian, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan karakteristik tersebut, *digital storytelling* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis melalui proses penciptaan serta penyampaian narasi, sekaligus menggunakan teknologi untuk menghasilkan konten yang memiliki tujuan komunikasi.

Selain mendukung keterampilan berbahasa dan literasi digital, *digital storytelling* dapat menyediakan ruang bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman secara terarah. Sarıca (2023), melalui tinjauan sistematis terhadap 70 artikel, menjelaskan bahwa pendekatan ini dapat mendukung keterlibatan emosional, refleksi diri, kesadaran emosi, dan berbagi pengalaman dalam pembelajaran. Pratiwi et al. (2026) juga mengidentifikasi beragam penerapannya dalam teknologi pendidikan, antara lain melalui video naratif, komik digital, permainan berbasis cerita, dan aplikasi interaktif. Dalam program pascabanjir, siswa dapat diarahkan untuk menyusun cerita mengenai pengalaman, tindakan yang dilakukan, informasi yang diperoleh, dan pembelajaran yang dapat diterapkan ketika menghadapi risiko serupa. Namun, kegiatan bercerita harus memperhatikan kondisi emosional siswa. Mereka tidak boleh dipaksa mengungkapkan pengalaman yang belum siap diceritakan, sehingga *digital storytelling* ditempatkan sebagai media edukasi bahasa dan refleksi, bukan sebagai intervensi pemulihan psikologis.

Sejumlah penelitian telah membahas pemanfaatan teknologi dalam pendidikan kebencanaan maupun penerapan *digital storytelling* dalam pembelajaran. Mahamood et al. (2026) dan Humaedi et al. (2025) berfokus pada penggunaan media interaktif untuk meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan menghadapi bencana. Sementara itu, Ong dan Aryadoust (2023), Sarıca (2023), Yu dan Zeng (2026), serta Pratiwi et al. (2026) membahas pemanfaatan *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa, refleksi, dan teknologi pendidikan. Namun, kajian-kajian tersebut belum secara khusus menggambarkan integrasi produksi cerita digital berbasis pengalaman pascabanjir dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, penguatan literasi digital, dan dukungan terhadap resiliensi siswa sekolah menengah pertama dalam satu program pengabdian. Ruang tersebut menjadi dasar pelaksanaan program ini. Dengan demikian, kebaruan program terletak pada integrasi konteks pengalaman lokal pascabanjir, proses penciptaan narasi digital, dan tujuan penguatan kompetensi bahasa serta digital yang disertai dukungan terhadap kapasitas adaptif siswa. Program ini tidak mengklaim *digital storytelling* sebagai intervensi psikologis, tetapi sebagai pendekatan edukatif yang

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

menghubungkan pengalaman siswa dengan pembelajaran dan kesiapsiagaan menghadapi risiko bencana.

SMP Negeri 2 Tanjung Pura di Kabupaten Langkat merupakan mitra yang terdampak banjir sehingga aktivitas pembelajaran sempat mengalami gangguan. Hasil observasi awal mengidentifikasi tiga persoalan yang menjadi dasar pelaksanaan program. Pertama, sebagian siswa masih menyimpan pengalaman emosional terkait banjir sehingga memerlukan ruang belajar yang aman untuk mengolah dan mengomunikasikan pengalaman tersebut. Kedua, kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pengalaman secara lisan maupun melalui karya masih beragam. Ketiga, pemanfaatan teknologi digital untuk menghasilkan konten edukatif belum menjadi kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kebutuhan mitra tidak hanya berkaitan dengan penguasaan perangkat digital, tetapi juga kemampuan menyusun informasi, mengembangkan narasi, dan menyampaikan pesan secara komunikatif. Untuk menjawab persoalan tersebut, tim pengabdian melaksanakan program *Implementasi Digital Storytelling sebagai Media Edukasi Bahasa untuk Memperkuat Literasi Digital dan Resiliensi Siswa Pascabanjir di SMP Negeri 2 Tanjung Pura*. Solusi yang ditawarkan diwujudkan melalui pendampingan siswa dalam menentukan topik cerita, menyusun naskah, mengintegrasikan teks dan unsur multimedia, serta mempresentasikan karya digital bertema pengalaman dan edukasi kebencanaan. Program ini bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa melalui penciptaan narasi digital, meningkatkan kemampuan memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan konten edukatif, serta mendukung penguatan resiliensi melalui refleksi dan komunikasi yang konstruktif. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya menghasilkan karya digital, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar partisipatif yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di lingkungan pascabencana.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, dengan sasaran 29 siswa yang pernah mengalami dampak banjir dan guru Bahasa Indonesia sebagai mitra pendamping. Program menggunakan pendekatan partisipatif melalui implementasi *digital storytelling* yang mengintegrasikan edukasi bahasa, literasi digital, dan penguatan resiliensi. Siswa dibagi menjadi 14 kelompok, terdiri atas 13 kelompok beranggotakan dua siswa dan satu kelompok beranggotakan tiga siswa. Kegiatan dilaksanakan selama 2 jam melalui lima tahapan, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, presentasi hasil karya, dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru Bahasa Indonesia, serta diskusi bersama siswa untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran pascabanjir, pengalaman siswa, kemampuan awal menggunakan teknologi digital, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap pelatihan dilaksanakan melalui ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung mengenai penyusunan narasi pengalaman, penggunaan bahasa komunikatif, literasi digital, etika bermedia, serta teknik pembuatan cerita digital.

Pada tahap pendampingan, siswa mengembangkan pengalaman menghadapi banjir menjadi narasi digital dengan memadukan teks, gambar, foto, ilustrasi, narasi suara, musik, dan video. Pembuatan karya dilakukan menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun narasi serta mengintegrasikan unsur multimedia ke dalam video cerita digital. Tim pengabdian bersama guru Bahasa Indonesia memberikan pendampingan terhadap pengembangan isi cerita, penggunaan bahasa, pemilihan unsur multimedia, dan proses penyuntingan. Setelah karya selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya di hadapan guru dan teman sebaya.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

Presentasi tersebut menjadi kesempatan bagi siswa untuk menjelaskan isi cerita, menyampaikan pesan edukatif, menjawab pertanyaan, dan memberikan tanggapan terhadap karya kelompok lain. Kegiatan diakhiri dengan refleksi mengenai pengalaman menghadapi banjir, pesan yang disampaikan melalui cerita, dan pembelajaran yang diperoleh selama proses pembuatan karya.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui observasi, penilaian produk, angket respons, wawancara, refleksi, dan dokumentasi. Penilaian produk *digital storytelling* mencakup lima aspek, yaitu isi cerita, bahasa, kreativitas, media digital, dan pesan edukatif, menggunakan skala 5, 3, dan 1. Skor 5 menunjukkan kualitas sangat baik, skor 3 menunjukkan kualitas cukup, dan skor 1 menunjukkan kualitas kurang berdasarkan kriteria setiap aspek. Hasil penilaian dikategorikan menjadi sangat baik (4,21–5,00), baik (3,41–4,20), cukup (2,61–3,40), kurang (1,81–2,60), dan sangat kurang (1,00–1,80). Observasi presentasi dilakukan berdasarkan tujuh aspek, yaitu kepercayaan diri, keruntutan cerita, penggunaan bahasa, kemampuan menjawab pertanyaan, partisipasi diskusi, sikap menghargai kelompok lain, dan kerja sama. Setiap aspek dinilai berdasarkan empat indikator dengan skala 1–4, kemudian dikonversi ke dalam persentase dengan kategori sangat baik (90–100%), baik (75–89%), cukup (60–74%), dan perlu bimbingan (di bawah 60%). Literasi digital diamati melalui kemampuan siswa menggunakan teknologi untuk menghasilkan karya, sedangkan keterampilan berbahasa ditinjau dari penyusunan dan penyampaian narasi. Penguatan resiliensi diamati secara kualitatif melalui refleksi pengalaman dan pesan adaptif dalam cerita. Data kuantitatif dianalisis menggunakan nilai rata-rata dan persentase, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keberhasilan program ditinjau dari keterlaksanaan kegiatan, kualitas produk dan presentasi, keterlibatan siswa, serta respons siswa dan guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat melalui *digital storytelling* di SMP Negeri 2 Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, meliputi analisis kebutuhan mitra, penyampaian materi, pendampingan penyusunan cerita, produksi video, presentasi hasil karya, dan evaluasi. Rangkaian kegiatan dirancang untuk mengintegrasikan keterampilan berbahasa, pemanfaatan teknologi digital, dan refleksi terhadap pengalaman siswa dalam menghadapi banjir. Hasil kegiatan dipaparkan berdasarkan kondisi awal mitra, pelaksanaan pendampingan, keterlibatan siswa selama presentasi, kualitas produk yang dihasilkan, serta keragaman tema cerita. Penilaian yang disajikan merupakan gambaran ketercapaian kegiatan berdasarkan observasi dan evaluasi produk, bukan pengukuran peningkatan kemampuan siswa melalui perbandingan sebelum dan sesudah program.

1. Analisis Kebutuhan Mitra

Analisis kebutuhan dilaksanakan sebelum pelatihan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi awal siswa dan menentukan bentuk pendampingan yang sesuai. Informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru, serta diskusi mengenai pengalaman siswa setelah menghadapi banjir. Aspek yang menjadi perhatian meliputi kebiasaan menggunakan perangkat digital, kepercayaan diri dalam menyampaikan cerita, pengalaman menghadapi banjir, dan keterampilan menghasilkan konten edukatif. Ringkasan kondisi awal mitra disajikan pada Tabel 1.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

Tabel 1 Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa

Aspek	Temuan
Literasi digital	Sebagian besar siswa hanya menggunakan gawai untuk media
Sosial dan hiburan	Kemampuan bercerita Masih rendah, siswa kurang percaya diri menyampaikan pengalaman
Pengalaman banjir	Seluruh siswa pernah mengalami banjir
Pemanfaatan media digital	Belum pernah membuat digital storytelling

Tabel 1 memperlihatkan bahwa pemanfaatan perangkat digital oleh siswa belum banyak diarahkan pada kegiatan produksi konten edukatif. Kemampuan menyampaikan pengalaman secara lisan maupun tertulis juga masih menunjukkan perbedaan antarsiswa. Di sisi lain, pengalaman menghadapi banjir merupakan pengalaman bersama yang dapat dijadikan konteks pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan *digital storytelling* sebagai bentuk kegiatan yang menghubungkan pengalaman siswa dengan latihan menyusun narasi dan menghasilkan karya berbasis teknologi digital. Dengan pendekatan tersebut, perangkat digital tidak hanya digunakan sebagai sarana konsumsi informasi, tetapi juga sebagai media untuk mengomunikasikan pengalaman dan pesan edukatif.

2. Pelatihan Digital Storytelling

Pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai literasi digital, resiliensi, dan konsep dasar *digital storytelling*. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui penjelasan, diskusi, dan demonstrasi pembuatan cerita digital. Siswa diperkenalkan pada cara mengembangkan gagasan menjadi cerita, menyusun urutan peristiwa, serta memadukan teks, gambar, foto, ilustrasi, rekaman suara, musik, dan video. Kegiatan penyampaian materi dan demonstrasi tersebut ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi

Gambar 1 memperlihatkan kegiatan pengenalan konsep dan tahapan pembuatan *digital storytelling* kepada siswa. Demonstrasi memberikan gambaran mengenai proses mengubah gagasan menjadi cerita yang disajikan melalui media digital. Siswa juga memperoleh penjelasan tentang penggunaan unsur visual dan audio untuk mendukung isi narasi. Materi tersebut menjadi bekal awal sebelum siswa melaksanakan penyusunan naskah dan produksi video. Pengenalan unsur-unsur tersebut diarahkan agar siswa memahami bahwa kualitas cerita digital tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, tetapi juga oleh kejelasan narasi dan kesesuaian media dengan pesan yang disampaikan.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

3. Pendampingan

Setelah mengikuti pelatihan, siswa mulai mengembangkan pengalaman menghadapi banjir menjadi kerangka cerita dan naskah naratif. Penyusunan naskah dilakukan dengan memperhatikan urutan peristiwa, kejelasan gagasan, penggunaan bahasa, dan pesan yang ingin disampaikan. Setiap kelompok diarahkan untuk menyusun cerita yang terdiri atas bagian orientasi, rangkaian peristiwa, dan penutup. Dalam proses tersebut, tim pengabdian dan guru pendamping memberikan arahan serta masukan terhadap isi cerita yang dikembangkan setiap kelompok. Proses pendampingan penyusunan naskah tersebut didokumentasikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pendampingan Penyusunan Naskah Cerita

Gambar 2 menunjukkan keterlibatan siswa dalam mengembangkan pengalaman menjadi naskah cerita digital. Proses pendampingan dilakukan melalui diskusi dan pemberian masukan terhadap isi maupun susunan narasi. Siswa memperoleh kesempatan untuk memperbaiki cerita sebelum memasuki tahap produksi. Pendampingan juga diarahkan agar setiap kelompok mampu memilih pengalaman yang relevan, menyusun peristiwa secara logis, serta merumuskan pesan yang dapat dipahami oleh audiens. Naskah yang telah disusun selanjutnya digunakan sebagai pedoman dalam pengambilan gambar dan perekaman narasi.

Tahap berikutnya adalah produksi video berdasarkan naskah yang telah dikembangkan. Setiap kelompok melaksanakan pengambilan gambar dan perekaman narasi dengan membagi tugas sesuai kebutuhan produksi. Unsur visual dan audio digunakan untuk mendukung penyampaian cerita agar pesan yang disusun dapat diterima dengan lebih jelas. Selama proses berlangsung, tim pengabdian dan guru pendamping memberikan arahan terkait kesesuaian hasil rekaman dengan isi naskah. Kegiatan produksi video tersebut didokumentasikan pada Gambar 3.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community



Gambar 3. Proses Produksi Video *Digital Storytelling*

Gambar 3 memperlihatkan aktivitas siswa dalam menerapkan naskah ke dalam bentuk video. Proses produksi melibatkan penggunaan perangkat digital untuk merekam gambar dan suara sesuai dengan alur cerita masing-masing kelompok. Hasil rekaman selanjutnya digunakan dalam proses penyuntingan dengan memadukan unsur narasi, visual, dan audio. Tahap produksi memberikan pengalaman kepada siswa dalam menggunakan perangkat digital untuk menghasilkan konten, sekaligus menghubungkan kemampuan menyusun cerita dengan keterampilan teknis pembuatan video. Karya yang telah diselesaikan kemudian dipersiapkan untuk ditampilkan dalam kegiatan presentasi.

4. Presentasi Hasil Karya *Digital Storytelling*

Setelah proses produksi selesai, setiap kelompok mempresentasikan karya *digital storytelling* di hadapan guru dan teman sebaya. Presentasi dilakukan melalui penayangan video yang dilanjutkan dengan penjelasan mengenai isi cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Kegiatan juga memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan tanggapan, dan memberikan apresiasi terhadap karya yang ditampilkan. Dokumentasi presentasi hasil karya disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Presentasi Hasil Karya *Digital Storytelling*

Gambar 4 memperlihatkan kegiatan penayangan dan penyampaian hasil karya oleh setiap kelompok. Siswa tidak hanya menampilkan video, tetapi juga menjelaskan isi dan pesan yang terkandung di dalam cerita. Interaksi antarkelompok berlangsung melalui sesi pertanyaan dan tanggapan terhadap karya yang dipresentasikan. Kegiatan tersebut menjadi bagian dari

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

pengamatan terhadap keterlibatan siswa dalam mengomunikasikan hasil pekerjaan kelompok. Melalui presentasi, siswa memperoleh kesempatan untuk menjelaskan proses kreatif yang dilakukan sekaligus mempertanggungjawabkan isi cerita yang telah diproduksi.

Observasi dilakukan selama presentasi untuk mendokumentasikan aktivitas kelompok dalam menyampaikan cerita dan berinteraksi dengan audiens. Aspek pengamatan meliputi kepercayaan diri, keruntutan penjelasan, penggunaan bahasa Indonesia yang komunikatif, kemampuan menjawab pertanyaan, keaktifan berdiskusi, sikap menghargai kelompok lain, dan kerja sama. Unit analisis dalam pengamatan ini adalah kelompok dengan jumlah 14 kelompok. Persentase setiap indikator dihitung berdasarkan jumlah kelompok yang menunjukkan perilaku sesuai indikator dibandingkan dengan keseluruhan kelompok yang diamati. Rekapitulasi hasil observasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kemampuan Presentasi *Digital Storytelling*

Aspek yang Diamati	Jumlah Kelompok (n=14)	Persentase (%)	Kategori
Mempresentasikan hasil karya dengan percaya diri	13	92,86	Sangat Baik
Menjelaskan isi cerita secara runtut	14	100,00	Sangat Baik
Menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif	12	85,71	Baik
Menjawab pertanyaan audiens dengan baik	12	85,71	Baik
Berpartisipasi aktif dalam diskusi	13	92,86	Sangat Baik
Menghargai dan memberikan tanggapan terhadap kelompok lain	14	100,00	Sangat Baik
Menunjukkan kerja sama saat presentasi	14	100,00	Sangat Baik
Rata-rata	**13,71**	**93,88**	**Sangat Baik**

Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu menjelaskan cerita secara runtut serta memperlihatkan sikap menghargai kelompok lain dan kerja sama selama presentasi. Kepercayaan diri dan keaktifan dalam diskusi juga tampak pada sebagian besar kelompok. Sementara itu, penggunaan bahasa Indonesia secara komunikatif dan kemampuan menjawab pertanyaan masih memperlihatkan variasi capaian antarkelompok. Rata-rata hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan kelompok selama presentasi berada pada kategori sangat baik, meskipun beberapa aspek komunikasi lisan masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Hasil tersebut menggambarkan keterlibatan kelompok selama kegiatan presentasi dan tidak dimaksudkan sebagai ukuran peningkatan kemampuan individu.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan sebagai bagian akhir dari rangkaian kegiatan pengabdian untuk menilai kualitas karya yang dihasilkan siswa dan mengidentifikasi aspek yang masih perlu disempurnakan. Evaluasi difokuskan pada kualitas isi cerita, penggunaan bahasa, kreativitas penyajian, pemanfaatan media digital, dan kekuatan pesan edukatif. Penilaian

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

dilakukan menggunakan rubrik yang dikembangkan oleh tim pengabdian berdasarkan lima aspek tersebut. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1–5, dengan kategori 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, dan 5 = sangat baik. Hasil penilaian ini menggambarkan kualitas produk yang dihasilkan setelah kegiatan, bukan besarnya peningkatan kemampuan siswa dari kondisi awal.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil menghasilkan karya *digital storytelling* dengan kategori baik hingga sangat baik. Secara umum, cerita yang disusun telah mampu menggambarkan pengalaman nyata siswa selama menghadapi banjir, disajikan menggunakan bahasa yang komunikatif, serta didukung oleh unsur visual dan narasi yang sesuai dengan tema kegiatan. Selain itu, karya yang dihasilkan memuat pesan edukatif mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana, kepedulian sosial, serta semangat untuk bangkit setelah mengalami musibah. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian pengalaman, tetapi juga menjadi sarana penyampaian pesan edukatif yang berkaitan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekitarnya. Rincian hasil penilaian produk disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Penilaian Produk *Digital Storytelling*

Kelompok	Isi Cerita	Bahasa	Kreativitas	Media Digital	Pesan Edukatif	Rata-rata	Kategori
1	5	5	4	4	5	4,60	Sangat Baik
2	5	4	5	4	5	4,60	Sangat Baik
3	4	4	4	4	5	4,20	Baik
4	5	5	5	4	5	4,80	Sangat Baik
5	4	4	5	4	4	4,20	Baik
6	5	4	4	5	5	4,60	Sangat Baik
7	4	5	4	4	5	4,40	Sangat Baik
8	5	4	5	5	5	4,80	Sangat Baik
9	5	5	4	5	5	4,80	Sangat Baik
10	4	4	5	4	5	4,40	Sangat Baik
11	5	4	4	4	5	4,40	Sangat Baik
12	5	5	5	5	5	5,00	Sangat Baik
13	4	4	4	4	4	4,00	Baik
14	5	5	4	5	5	4,80	Sangat Baik
Rata-rata	4,64	4,43	4,43	4,36	4,86	4,54	Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan capaian pada setiap aspek penilaian produk. Aspek penyampaian pesan edukatif memperoleh rata-rata tertinggi, sedangkan pemanfaatan media digital memperoleh rata-rata terendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa relatif mampu merumuskan pesan melalui cerita, tetapi penggunaan perangkat dan pengolahan unsur digital masih memerlukan penguatan. Nilai yang lebih rendah pada aspek media digital dapat menjadi dasar untuk memberikan pelatihan lanjutan mengenai pengambilan gambar, perekaman suara, penyuntingan video, dan pengintegrasian unsur audio-visual. Meskipun demikian, nilai tersebut belum menjelaskan secara langsung jenis kendala teknis yang dialami siswa selama produksi. Oleh karena itu, penyebab spesifik seperti keterbatasan perangkat, kemampuan menggunakan aplikasi penyuntingan, kualitas rekaman suara, atau keterbatasan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

waktu perlu dipastikan melalui catatan observasi dan wawancara sebelum dinyatakan sebagai kendala faktual dalam laporan.

Untuk memberikan gambaran lebih konkret mengenai kualitas narasi dan pesan edukatif yang dihasilkan siswa, salah satu karya *digital storytelling* dipilih sebagai contoh representasi hasil kegiatan. Karya tersebut berasal dari Kelompok II yang mengangkat pengalaman menghadapi banjir sebagai tema cerita. Penelaahan dilakukan dengan memperhatikan isi narasi, tema yang dikembangkan, pesan edukatif, serta hasil penilaian terhadap produk yang disusun siswa. Rincian salah satu karya tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Contoh Hasil Karya *Digital Storytelling* Kelompok II

Komponen	Hasil Karya
Kelompok	Kelompok II
Anggota	Fazi Syahputra dan Mirza Ananda
Tema cerita	Bencana alam dan kepedulian sosial
Isi narasi	Menceritakan pengalaman siswa ketika menghadapi banjir pada 25 November, kondisi yang dialami selama peristiwa tersebut, perasaan ketika menghadapi bencana, serta keadaan setelah banjir.
Pesan edukatif	Pentingnya menjaga kebersihan dan tetap bersyukur dalam setiap situasi.
Skor isi cerita	5
Skor bahasa	4
Skor kreativitas	4
Skor pesan edukatif	5

Tabel 4 memperlihatkan bahwa Kelompok II mengembangkan cerita bertema bencana alam dan kepedulian sosial berdasarkan pengalaman menghadapi banjir pada 25 November. Narasi yang disusun menggambarkan kondisi yang dialami siswa selama peristiwa banjir, perasaan ketika menghadapi situasi tersebut, serta keadaan setelah banjir. Cerita tersebut kemudian memuat pesan edukatif mengenai pentingnya menjaga kebersihan dan bersyukur dalam setiap situasi. Berdasarkan lembar penilaian, aspek isi cerita dan pesan edukatif memperoleh skor 5, sedangkan aspek bahasa dan kreativitas masing-masing memperoleh skor 4. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa siswa mampu mengangkat pengalaman nyata menjadi cerita yang tidak hanya menggambarkan peristiwa, tetapi juga memuat pesan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan pengalaman banjir sebagai bahan narasi memberikan ruang bagi siswa untuk menyampaikan sudut pandang dan refleksi melalui media digital. Dengan demikian, karya tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *digital storytelling* dapat menjadi sarana untuk mengomunikasikan pengalaman pribadi sekaligus menyampaikan pesan edukatif kepada audiens.

Keragaman Tema Cerita

Produk *digital storytelling* yang dihasilkan memperlihatkan keragaman tema berdasarkan pengalaman dan sudut pandang siswa terhadap peristiwa banjir. Pengelompokan tema dilakukan dengan mengidentifikasi isi utama dari setiap video yang dipresentasikan. Setiap kelompok dimasukkan ke dalam satu kategori berdasarkan tema dominan yang

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

dikembangkan dalam ceritanya. Aspek ini digunakan untuk menggambarkan variasi pengalaman dan sudut pandang siswa dalam merepresentasikan peristiwa banjir melalui narasi digital. Distribusi tema dari 14 kelompok disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Tema *Digital Storytelling* Siswa

Tema *Digital Storytelling*	Jumlah Kelompok	Persentase (%)
Pengalaman banjir	5	35,71
Evakuasi saat banjir	3	21,43
Gotong royong dan solidaritas	3	21,43
Harapan setelah banjir	3	21,43
Total	**14**	**100,00**

Tabel 4 memperlihatkan bahwa pengalaman banjir menjadi tema yang paling banyak dipilih oleh kelompok siswa. Tema evakuasi saat banjir, gotong royong dan solidaritas, serta harapan setelah banjir masing-masing dikembangkan oleh tiga kelompok. Distribusi tersebut menunjukkan adanya variasi sudut pandang siswa dalam mengangkat pengalaman bencana ke dalam cerita digital. Meskipun memiliki fokus cerita yang berbeda, seluruh tema berkaitan dengan pengalaman menghadapi banjir dan kehidupan sosial setelah peristiwa tersebut. Keragaman ini memperlihatkan bahwa pengalaman bersama dapat direpresentasikan melalui narasi yang berbeda sesuai dengan fokus dan pesan yang ingin disampaikan setiap kelompok.

Kendala Pelaksanaan dan Tindak Lanjut Program

Pelaksanaan program tidak hanya menghasilkan produk digital, tetapi juga memberikan gambaran mengenai aspek yang masih membutuhkan pendampingan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memperoleh skor paling rendah dibandingkan aspek lainnya. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan teknis dalam mengolah unsur digital masih menjadi bagian yang perlu diperkuat, meskipun karya siswa secara keseluruhan telah mencapai kategori sangat baik. Untuk mengidentifikasi penyebabnya secara lebih tepat, catatan lapangan perlu digunakan untuk memastikan apakah kendala berkaitan dengan pengoperasian aplikasi, proses penyuntingan, kualitas rekaman, ketersediaan perangkat, atau pengelolaan waktu produksi. Kendala yang dicantumkan dalam laporan akhir sebaiknya hanya kendala yang benar-benar ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, bukan asumsi yang ditarik semata-mata dari skor penilaian.

Sebagai tindak lanjut, sekolah dapat mengintegrasikan kegiatan *digital storytelling* ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia, literasi digital, atau pendidikan kebencanaan. Guru dapat memberikan pendampingan secara berkala melalui kegiatan menulis narasi, latihan berbicara, pengambilan gambar, dan penyuntingan video sederhana. Sekolah juga dapat mengembangkan kumpulan karya siswa sebagai dokumentasi pembelajaran dan media edukasi kesiapsiagaan banjir bagi warga sekolah. Selain itu, pelaksanaan kegiatan berikutnya dapat dilengkapi dengan instrumen penilaian sebelum dan sesudah program apabila sekolah ingin mengukur perubahan kemampuan literasi digital, keterampilan bercerita, atau aspek resiliensi siswa secara lebih terukur. Dengan demikian, keberlanjutan program tidak hanya diarahkan pada produksi karya, tetapi juga pada pemanfaatan hasil kegiatan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran dan penguatan kesiapsiagaan bencana.

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

Pembahasan

Pelaksanaan program *digital storytelling* memperlihatkan bahwa pengalaman siswa menghadapi banjir dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia yang terhubung dengan literasi digital dan pendidikan kebencanaan. Kegiatan tidak hanya menempatkan siswa sebagai penerima informasi, tetapi juga memberi ruang bagi mereka untuk mengolah pengalaman, menyusun cerita, dan menyampaikan pesan melalui media digital. Pola kegiatan tersebut sejalan dengan pendekatan pendidikan kebencanaan yang menempatkan pengalaman serta pengetahuan lokal sebagai bagian dari proses pembelajaran. Bell et al. (2024) menjelaskan bahwa pendidikan untuk ketahanan bencana dapat dikembangkan melalui pelibatan anak sebagai penghasil pengetahuan dan penyampai informasi di lingkungan mereka. Dengan demikian, kontribusi program ini terletak pada pengintegrasian pengalaman kontekstual, keterampilan berbahasa, dan penggunaan teknologi dalam satu kegiatan pembelajaran.

Dari sisi pembelajaran Bahasa Indonesia, proses menyusun naskah dan mempresentasikan karya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengorganisasikan gagasan ke dalam bentuk narasi yang runtut dan komunikatif. Penyusunan cerita mengharuskan siswa memilih informasi, menentukan urutan peristiwa, serta merumuskan pesan agar dapat dipahami oleh penonton. Veyis et al. (2025), melalui kajian meta-analitik, menemukan bahwa penggunaan *digital storytelling* berkaitan dengan peningkatan performa keterampilan bahasa siswa dalam berbagai konteks pembelajaran. Yao et al. (2025) juga menunjukkan bahwa intervensi narasi lisan berpotensi mendukung pembelajaran bahasa kedua, terutama melalui kegiatan produksi dan penyampaian cerita. Kedua kajian tersebut memberikan landasan untuk memahami relevansi aktivitas bercerita dalam program ini, meskipun hasil penelitian mereka tidak dapat langsung disamakan dengan capaian siswa dalam kegiatan pengabdian di SMP Negeri 2 Tanjung Pura.

Penggunaan perangkat digital dalam kegiatan ini juga memberikan konteks praktik literasi digital yang lebih produktif. Teknologi tidak hanya digunakan untuk mengakses informasi atau menikmati konten, tetapi dimanfaatkan untuk menyusun, merekam, mengolah, dan menyajikan karya yang memiliki tujuan edukatif. Simponi et al. (2025) menguraikan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan mitigasi bencana sebagai salah satu pendekatan untuk mendukung kesiapsiagaan sekolah. Kerangka kompetensi literasi digital yang dikembangkan UNESCO (2023) dapat digunakan untuk memahami bahwa kecakapan digital mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan yang bermakna, bukan sebatas keterampilan mengoperasikan perangkat. Dalam konteks program ini, proses produksi karya menjadi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan penggunaan media digital, meskipun kegiatan tersebut belum mengukur tingkat kompetensi digital mereka secara menyeluruh.

Keterkaitan antara produksi cerita dan pendidikan kebencanaan terlihat dari pemilihan tema yang berangkat dari pengalaman serta lingkungan sosial siswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk menyampaikan pemahaman mengenai peristiwa banjir, proses evakuasi, solidaritas, dan harapan setelah bencana dalam bentuk narasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa kegiatan *visual storytelling* dapat dimanfaatkan untuk memperkuat literasi kebencanaan psikologis pada siswa sekolah dasar. Sementara itu, Efastri et al. (2026) mengembangkan buku cerita bergambar yang dikontekstualisasikan dengan budaya Melayu Riau sebagai media pendidikan bencana dan pengenalan ketahanan sejak usia dini. Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa cerita dan media visual dapat menjadi sarana untuk menghubungkan materi kebencanaan dengan

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

pengalaman serta konteks kehidupan anak, walaupun karakteristik subjek dan bentuk media yang digunakan berbeda dari program ini.

Aspek ketahanan dalam kegiatan ini perlu dipahami melalui proses pembelajaran dan interaksi sosial, bukan sebagai perubahan kondisi psikologis yang telah terukur. Kesempatan untuk berbagi cerita, bekerja dalam kelompok, memberikan tanggapan, dan menghargai pengalaman kelompok lain menyediakan ruang bagi siswa untuk mengembangkan komunikasi serta kepedulian terhadap pengalaman sesama. Ungar (2021) menjelaskan ketahanan sebagai proses multisistemik yang terbentuk melalui hubungan antara individu dan sumber daya sosial, budaya, serta lingkungan yang mendukung adaptasi dalam situasi perubahan. Sejalan dengan pandangan tersebut, Pal et al. (2023) menempatkan ketahanan pendidikan sebagai persoalan yang berkaitan dengan kapasitas sistem sekolah dalam menghadapi dan merespons gangguan akibat bahaya yang dipengaruhi perubahan iklim. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat dipandang sebagai salah satu bentuk dukungan pembelajaran dan interaksi sosial yang relevan dengan pendidikan ketahanan, tetapi belum dapat dijadikan bukti bahwa ketahanan psikologis siswa telah meningkat.

Kajian mengenai pendidikan kebencanaan juga memperlihatkan bahwa pembelajaran di sekolah perlu diarahkan pada pemahaman risiko, kesiapsiagaan, dan keterlibatan siswa dalam menghadapi potensi bencana. Sukma et al. (2025) melalui tinjauan sistematis membahas kontribusi pendidikan kebencanaan terhadap ketahanan siswa di Indonesia. Yildiz et al. (2023) menemukan bahwa pendidikan kebencanaan dapat berhubungan dengan perubahan persepsi risiko dan kesiapsiagaan anak berdasarkan penelitian kuasi-eksperimental longitudinal. Sementara itu, Bell et al. (2024) menekankan perlunya pendekatan pendidikan yang melibatkan anak dalam proses memahami dan mengomunikasikan persoalan kebencanaan. Temuan-temuan tersebut memperkuat alasan untuk menghadirkan pendidikan kebencanaan melalui kegiatan yang partisipatif dan kontekstual, tetapi tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa program ini telah menghasilkan perubahan persepsi risiko atau kesiapsiagaan karena kedua aspek tersebut tidak diukur secara khusus.

Pemanfaatan *digital storytelling* sebagai pendekatan pembelajaran juga memiliki relevansi dengan penelitian Tanshzil et al. (2026), yang mengembangkan cerita digital berbasis nilai budaya untuk mendukung ketahanan mahasiswa terhadap radikalisme. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa narasi digital dapat dirancang dengan mengintegrasikan konteks budaya dan tujuan pendidikan tertentu. Meskipun demikian, konteks penelitian Tanshzil et al. berbeda dari kegiatan ini, baik dari segi usia dan karakteristik peserta maupun sasaran ketahanan yang dikembangkan. Oleh sebab itu, penelitian tersebut lebih tepat digunakan untuk menjelaskan fleksibilitas *digital storytelling* sebagai pendekatan pedagogis daripada sebagai bukti langsung mengenai efektivitasnya dalam membangun ketahanan siswa pascabencana. Dalam pelaksanaan program ini, kekuatan pendekatan tersebut terletak pada kemampuannya menggabungkan penyusunan narasi, penggunaan media digital, dan penyampaian pesan kebencanaan dalam aktivitas yang dapat dilakukan secara kolaboratif.

Implikasi program ini berkaitan dengan peluang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual sekaligus terhubung dengan literasi digital dan pendidikan kebencanaan. UNESCO (2024) menempatkan kepemimpinan pendidikan sebagai salah satu aspek yang berkaitan dengan arah dan pengelolaan pembelajaran, sehingga keberlanjutan kegiatan serupa memerlukan dukungan sekolah dan guru sebagai pihak yang mengintegrasikannya ke dalam aktivitas pendidikan. Pengembangan program selanjutnya dapat diarahkan pada pendampingan produksi karya secara berkelanjutan, pengayaan materi

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 7, No. 1, November 2026-April 2027
e-ISSN: 2797-0159| p-ISSN: 2797-0574
Online Journal System: https://jurnalp4i.com/index.php/community

kebencanaan, serta penggunaan instrumen evaluasi yang secara terpisah mengukur keterampilan berbahasa, kompetensi digital, dan aspek kesiapsiagaan atau ketahanan. Evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan juga diperlukan apabila program berikutnya hendak menilai perubahan kemampuan atau kondisi siswa secara lebih terukur. Dengan demikian, kegiatan *digital storytelling* ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menghubungkan bahasa, teknologi, dan konteks kebencanaan, sekaligus membuka peluang pengembangan program pendidikan yang lebih sistematis di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Program *digital storytelling* menghasilkan karya video edukatif yang disusun dan dipresentasikan oleh 14 kelompok siswa dengan mengangkat pengalaman serta isu yang berkaitan dengan banjir. Penilaian terhadap produk memperoleh rata-rata 4,54 dari lima aspek, yaitu kualitas isi, penggunaan bahasa, kreativitas penyajian, pemanfaatan media digital, dan pesan edukatif, dengan kategori sangat baik. Capaian tersebut memperlihatkan bahwa siswa mampu mengolah pengalaman menjadi narasi dan menyajikannya melalui media digital dengan pendampingan selama proses produksi. Kontribusi program tidak hanya terlihat pada praktik keterampilan berbahasa dan penggunaan teknologi, tetapi juga pada tersedianya ruang bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman, berkolaborasi, dan menyampaikan pesan kebencanaan. Aktivitas tersebut relevan dengan penguatan literasi digital dan pendidikan ketahanan, meskipun belum dapat disimpulkan menghasilkan peningkatan resiliensi atau perubahan kondisi psikologis siswa secara langsung.

Kebaruan program ini terletak pada penggabungan edukasi bahasa, literasi digital, dan pengenalan ketahanan pascabencana melalui produksi cerita digital yang bersumber dari pengalaman siswa. Integrasi tersebut menghasilkan bentuk kegiatan pengabdian yang menempatkan siswa sebagai penyusun sekaligus penyampai pesan edukatif, bukan sekadar pengguna media digital. Penerapannya pada sekolah lain, khususnya di wilayah rawan bencana, dapat dikembangkan dengan menyesuaikan tema cerita, karakteristik peserta didik, ketersediaan perangkat digital, serta kemampuan dan pendampingan guru. Pengembangan berikutnya juga perlu dilengkapi evaluasi yang lebih terukur apabila program diarahkan untuk menilai perubahan keterampilan berbahasa, literasi digital, maupun aspek resiliensi siswa. Dengan pengembangan tersebut, *digital storytelling* berpeluang menjadi alternatif kegiatan pembelajaran dan pengabdian yang mendukung pendidikan berkualitas serta edukasi kebencanaan.

DAFTAR PUSTAKA

Bell, I., Laurie, N., Calle, O., Carmen, M., & Valdez, A. (2024). Education for disaster resilience: Lessons from El Niño. *Geoforum, 148*, Article 103919. https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2023.103919

Efastri, S. M., Eriyanti, R. W., Karmiyati, D., & Marwa. (2026). Developing contextualized picture storybooks for disaster education: A Riau Malay approach to building resilience in young children. *Indian Journal of Information Sources and Services, 16*(1), 89–100. https://doi.org/10.51983/ijiss-2026.16.1.10

Humaedi, H., Nirmala, B., Annuar, H., Marwany, M., Agusniatih, A., & Rizal, R. (2025). Technology-enhanced disaster education for early childhood: Interactive media to build safety and resilience. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 27*(2), 649–665. https://doi.org/10.21009/jtp.v27i2.58488

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.

Lestari, T., Wulandari, W., Ani, N., Nurhayati, C. E., Triannisa, S. W., Sari, M. P., & Ananthia, W. (2024). Strengthening psychological disaster literacy for elementary school students through visual storytelling activities. *Inovasi Kurikulum, 21*(3), 1797–1808. https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.73197

Mahamood, R., Kankanamge, N., De Silva, C., Ranasinghe, D., & Kangana, N. (2026). Enhancing flood disaster education for children through gamified learning: Development and evaluation of a web-based serious game. *Frontiers in Sustainability, 7*, Article 1780679. https://doi.org/10.3389/frsus.2026.1780679

Masten, A. S. (2021). Resilience of children in disasters: A multisystem perspective. *International Journal of Psychology, 56*(1), 1–11. https://doi.org/10.1002/ijop.12737

Nagamatsu, S., Fukasawa, Y., & Kobayashi, I. (2021). Why does disaster storytelling matter for a resilient society? *Journal of Disaster Research, 16*(2), 127–134. https://doi.org/10.20965/jdr.2021.p0127

Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: Methods, design and reliability. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 18*, Article 011. https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18011

Pal, A., Tsusaka, T. W., Nguyen, T. P. L., & Ahmad, M. M. (2023). Assessment of vulnerability and resilience of school education to climate-induced hazards: A review. *Development Studies Research, 10*(1), 2202826. https://doi.org/10.1080/21665095.2023.2202826

Pratiwi, O., Kustandi, C., Kusumawardani, D., & Rahmadi, I. F. (2026). Revisiting digital storytelling as a pedagogical strategy in educational technology: A systematic literature review of recent evidence. *Jurnal Paedagogy, 13*(1), 349–361. https://doi.org/10.33394/jp.v13i1.18995

Sarıca, H. Ç. (2023). Emotions and digital storytelling in the educational context: A systematic review. *Review of Education, 11*(3), Article e3430. https://doi.org/10.1002/rev3.3430

Simponi, M., Efendi, E., Yanto, A., & Ekardo, A. (2025). Pengembangan dan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan mitigasi bencana untuk kesiapsiagaan bencana bagi sekolah di Sumatera Barat: Systematic literature review. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 11*(2). https://doi.org/10.34125/jmp.v11i2.2917

Sukma, M., Fithria, R., Susanti, R., Khanh, V. K., Putra, F. A., & Salsabila, M. (2025). The effect of disaster education resilience among students in Indonesia: A systematic review. *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education, 9*(1). https://doi.org/10.24036/sjdgge.v9i1.638

Tanshzil, S. W., Syaifullah, S., Hadian, V. A., Danial, E., Aulia, S. R., Kurniawaty, I., Ramdani, A. H., & Aliantika, N. N. (2026). Enhancing university students' resilience to radicalism through culturally responsive digital storytelling: A quasi-experimental study. *Frontiers in Education, 11*. https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1773376

Theron, L., Ungar, M., & Höltge, J. (2022). Pathways of resilience: Predicting school engagement trajectories for South African adolescents living in a stressed environment. *Contemporary Educational Psychology, 69*, Article 102062. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2022.102062

Ungar, M. (2021). *Multisystemic resilience: Adaptation and transformation in contexts of change*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780190095888.001.0001

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2023). *Digital learning competency framework*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2024). *Global education monitoring report 2024: Leadership in education*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/

Veyis, F., Gözüyeşil, E., & Ciğerci, F. M. (2025). The effect of digital storytelling on students' language skills performance: A meta-analytic study. *Education and Information Technologies, 30*(17), 24463–24501. https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143

Yao, T., Xi, X., & Prieto, P. (2025). The effects of oral narrative interventions on second language learning: A systematic review and meta-analysis. *System, 134*, Article 103835. https://doi.org/10.1016/j.system.2025.103835

Yildiz, A., Dickinson, J., Priego-Hernández, J., Teeuw, R., & Shaw, R. (2023). Effects of disaster education on children's risk perception and preparedness: A quasi-experimental longitudinal study. *The Geographical Journal, 190*(2), Article e12556. https://doi.org/10.1111/geoj.12556

Yu, B., & Zeng, Y. (2026). A systematic review of digital storytelling in English language learning and teaching. *Educational Studies*. Advance online publication. https://doi.org/10.1080/03055698.2026.2648654

Copyright (c) 2026 COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://doi.org/10.51878/community.v7i1.14058