

Pelatihan *Storytelling* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru HIMPAUDI Kecamatan Kepanjen Kabupaten Malang

Siti Mafulah¹, Sarah Emmauel Haryono², Maria Cholifah³, Bagas
Nirmansyah⁴, Putri Dwi Retno Kurniawati⁵
^{1,2,3,4,5} Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

Received : 17 Agustus 2025, Revised : 21 Agustus 2025, Published : 1 September 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Siti Mafulah

E-mail: siti_mafulah@unikama.ac.id

Abstrak

Guru PAUD dilingkungan HIMPAUDI kecamatan Kepanjen masih melakukan *storytelling* secara konvensional dengan metode mendongeng tanpa media visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan anak-anak kurang terlibat secara aktif. Adapun permasalahan yang dihadapi guru sebagai berikut: keterbatasan pengetahuan dan teknik *storytelling* yang efektif serta belum familiar dengan media visual yang variatif, kurangnya variasi metode pembelajaran dan keterbatasan alat bantu visual, dan kurangnya kemampuan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan *storytelling* dengan teknik aplikasi *magiclight.ai* yang dirancang dengan pendekatan praktis menggabungkan pemahaman teoritis, penggunaan teknologi, dan praktik langsung. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah pertama menyampaikan materi tentang perkembangan berbahasa anak dilanjutkan dengan pelatihan *storytelling* dan penggunaan teknologi untuk menunjang perkembangan bahasa anak. Selain itu juga dilakukan sesi diskusi tanya jawab dan diskusi serta praktik langsung. Hasil dari kegiatan ini didapatkan bahwa guru PAUD memahami konsep yang diberikan, mampu membuat media sederhana dengan bantuan AI, peserta aktif, dan antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Evaluasi yang di dapatkan, 90% peserta mengatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru PAUD untuk dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan mengaplikasikan teknologi untuk menunjang perkembangan bahasa anak. Sedangkan untuk kedepan dapat dilakukan workshop pembuatan cerita anak dengan AI.

Kata kunci - *storytelling*, media, kemampuan berbahasa anak, PAUD, himpaudi

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) teachers in the HIMPAUDI Kepanjen sub-district still practice conventional *storytelling* methods without engaging visual media. This condition causes children to be less active. The problems faced by teachers are as follows: lack of effective *storytelling* techniques and visual media knowledge, lack of variety of learning methods, and lack of ability to utilize digital technology for learning. The purpose of this activity is to provide a solution by holding *storytelling* training using the *magiclight.ai* application technique which is designed with a practical approach combining theoretical understanding, use of technology, and direct practice. The method used in this activity is first delivering material on children's language development followed by *storytelling* training and the use of technology to support children's language development. In addition, a question-and-answer session, discussion, and direct practice were also conducted. The results showed that PAUD teachers understood the concepts given, created simple media with the help of AI, active participants, and enthusiasm. As an evaluation 90% of participants said it was useful for PAUD teachers to improve their *storytelling* skills and apply technology to support children's language development. It is suggested for next program to do workshops on creating children's stories with AI.

Keywords - *storytelling*, media, children's language skills, early childhood education, Himpaudi

How To Cite : Mafulah, S., Haryono, S. E., Cholifah, M., Nirmansyah, B., & Kurniawati, P. D. R. (2025). Pelatihan Storytelling untuk Meningkatkan Kompetensi Guru HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen Kabupaten Malang . Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4(1), 401–409. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i1.453>

Copyright ©2025 Siti Mafulah, Sarah Emmanuel Haryono, Maria Cholifah, Bagas Nirmansyah, Putri Dwi Retno Kurniawati

PENDAHULUAN

Storytelling merupakan metode pembelajaran yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Kegiatan bercerita mendukung perkembangan bahasa dengan membiasakan penggunaan bahasa yang baik dan benar (Vijayakumar et al., 2023), mendorong perkembangan kognitif melalui pemahaman alur cerita dan penyerapan kosakata baru (Kucirkova, N.; Littleton, K.;Cullingford, 2021), merangsang imajinasi dan kreativitas (Alisha & Kusumawati, 2024), serta meningkatkan kemampuan sosial dan emosional karena melatih empati dan pemahaman terhadap perasaan tokoh cerita (Putra et al., 2019; Sujana & Marlina, 2023). Selain itu *storytelling* juga mampu meningkatkan kosakata anak (Mafulah et al., 2022)

Namun, implementasi *storytelling* di banyak lembaga Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) terlebih di lingkungan Himpunan Pendidikan Anak Usia Dini (HIMPAUDI) kecamatan Kapanjen masih belum optimal. HIMPAUDI kecamatan kapanjen membawai 41 sekolah pendidikan anak usia dini. Sebagian besar guru masih melakukan *storytelling* secara konvensional dengan metode ceramah atau mendongeng yang monoton, tanpa variasi atau media visual yang menarik. Kondisi ini menyebabkan anak-anak kurang terlibat secara aktif dan hanya menjadi pendengar pasif (Banaszewski, 2022).

Selain itu, perkembangan teknologi digital menawarkan peluang untuk meningkatkan kualitas *storytelling*. Integrasi teknologi seperti aplikasi visualisasi gambar maupun video pendek dapat membantu guru membuat media visual yang menarik (Daswa et al., 2019; Jafarkhani et al., 2024; Kharissidqi & Firmansyah, 2022), memperkuat daya ingat anak dengan mengaitkan kata-kata dan gambar (Sujana & Marlina, 2023), meningkatkan motivasi belajar dengan tampilan yang interaktif (Siti Mafulah & Hariyanto, 2017; Wardhani et al., 2020), serta mendorong guru untuk lebih kreatif dengan teknologi pendidikan (Resmini et al., 2021; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Dengan menggunakan media pada pembelajaran, kebiasaan lisan dan tulisan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Ketika guru menggunakan media berbasis teknologi didalam pembelajaran, akan memudahkan siswa untuk memahami isi pembelajaran dengan baik (Ahliyanto, D. ; Susilo, 2025; Faizal et al., 2023; Fuadah, 2022) . Didalam pembelajaran bagi anak usia dini, ada banyak aspek yang harus dikembangkan, salah satunya adalah aspek bahasa. Aspek bahasa merupakan hal yang penting, karena menjadi alat didalam komunikasi dan mempengaruhi pola interaksi mereka dengan lingkungan. Berdasarkan pentingnya kemampuan bahasa pada anak diperlukan suatu metode yang mampu memberikan pembelajaran bahasa dengan cara yang menyenangkan (Ardiana, 2021). Salah satu teknik didalam pembelajaran bagi anak usia dini adalah *storytelling*. *Storytelling* adalah metode dimana anak tidak secara pasif mendengarkan sebuah cerita, namun anak akan terlibat aktif dalam prosesnya dengan berusaha memahami isi cerita, bahkan sampai anak dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah didengarnya, hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (S Mafulah et al., 2022) bahwa *storytelling* dapat meningkatkan kosa kata pada anak-anak. Agar proses *storytelling* dapat berjalan dengan baik, maka dibutuhkan media yang menarik dan interaktif bagi anak usia dini (Analia & Yogica, 2021). (Mbagha, MY.; Haryono, SE.; Asmah, 2019) menyatakan bahwa Didalam proses pembelajaran pada anak usia dini tidak terlepas dari sebuah media. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Terutama didalam mengembangkan kemampuan bahasa, diperlukan media yang menarik, dan salah satunya adalah media yang berbasis teknologi (Siti Mafulah & Hariyanto, 2017).

Integrasi *storytelling* dengan teknologi sebagai media akan meningkatkan pemahaman dan ingatan anak (Kucirkova, N.; Littleton, K.;Cullingford, 2021), Gambar-gambar yang menyertai cerita membantu anak-anak untuk membuat koneksi antara kata-kata dan objek yang digambarkan, memperkuat daya ingat mereka terhadap apa yang mereka pelajari. Selain itu, *Storytelling* dengan media visual sangat efektif dalam merangsang imajinasi dan kreativitas anak. Anak yang belajar melalui cerita dengan elemen visual cenderung lebih kreatif dan memiliki daya imajinasi yang lebih luas (Alper, M.;Bulut, M.;Gündoğdu, 2022). Selain itu, *storytelling* dengan media visual juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak dancenderung memiliki kecerdasan emosional yang lebih baik

(Putra et al., 2019). Yang tak kalah penting adalah penggunaan media visual dalam *story telling* memiliki pengaruh besar terhadap pengembangan keterampilan bahasa dan komunikasi anak. Anak yang terlibat akan menggabungkan gambar, teks, dan video cenderung lebih cepat mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan memahami bahasa (Banaszewski, 2022; Mafulah, Lutviana & Sari, 2022; Mafulah & Hariyanto, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal, beberapa permasalahan yang dialami Guru-guru PAUD di HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen dalam pelaksanaan *storytelling* antara lain, pertama, keterbatasan dalam pengetahuan dan teknik *storytelling* yang efektif serta belum familiar dengan media visual yang variatif. Kedua, kurangnya variasi metode pembelajaran dan keterbatasan media pendukung seperti alat bantu visual. Ketiga, kemampuan pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran masih belum optimal, dimana banyak guru belum terbiasa dengan aplikasi yang tersedia di internet. Solusi yang ditawarkan adalah pelaksanaan pelatihan *storytelling* dengan mengintegrasikan teknologi berupa *magiclight* yang dirancang dengan pendekatan praktis menggabungkan pemahaman teoritis, penggunaan teknologi, dan praktik langsung *storytelling* dengan media menarik.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam *storytelling* yang efektif, memberikan keterampilan penggunaan teknologi *magiclight*, dan memberikan pengalaman praktis menggunakan media pendukung seperti boneka tangan serta mampu menerapkan di kelas masing-masing, sehingga perkembangan bahasa anak dapat terbantu dengan metode *storytelling* ini.

METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelatihan *storytelling* bagi guru-guru HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen dengan integrasi teknologi sebagai media visual ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025. Kegiatan ini merupakan program PKM yang didanai oleh Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (DPPM Kemdiktisaintek). Selain itu, kegiatan ini terlaksana atas kerjasama antara Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Kanjuruhan Malang yang diketuai oleh Dr. Siti Mafulah, M.Pd dengan HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Aula Sanggar Kegiatan Bersama (SKB) Negeri Kabupaten Malang yang berlokasi di Jalan Krapyak 349 Cepokomulyo, Kapanjen. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan strategis karena mudah diakses oleh guru-guru PAUD dari wilayah Kecamatan Kapanjen. Selain itu, fasilitas yang tersedia di SKB sangat memadai untuk kegiatan pelatihan, termasuk aula yang representatif, proyektor, dan jaringan internet yang stabil. SKB juga sering digunakan untuk berbagai kegiatan pembelajaran nonformal dan pelatihan guru sehingga suasana pembelajaran sudah kondusif.

Peserta kegiatan Pelatihan

Peserta pelatihan berjumlah 82 guru yang merupakan perwakilan dari 41 lembaga PAUD di bawah naungan HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen. Penetapan peserta dilakukan dengan sistem perwakilan, yaitu 1-2 guru per lembaga PAUD untuk memastikan efektivitas pelatihan dengan melibatkan seluruh lembaga di lingkungan HIMPAUDI kecamatan Kapanjen dengan harapan semua lembaga mendapatkan kesempatan yang sama dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada rekan sejawat sesama guru di lembaga masing-masing. Mayoritas peserta memiliki latar belakang pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) baik D3 maupun S1, meskipun ada beberapa guru dengan latar belakang pendidikan umum. Dari segi pengalaman, rata-rata peserta sudah mengajar di PAUD selama 3 hingga 10 tahun, bahkan beberapa sudah lebih dari itu. Namun, keterampilan mereka dalam *storytelling* dan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini berlangsung dari jam 08.00-13.30 WIB. Adapun detail kegiatan sebagai berikut: registrasi peserta dimulai pukul 08.00-08.30 WIB, sedangkan pembukaan dilakukan pukul 08,30-09.00 WIB dan kegiatan inti berlangsung pukul 09.00-13.00 WIB (dengan tiga materi dan praktik) dan penutup pukul 13.00 -13.30 WIB. Pelatihan menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung. Pemilihan metode ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ceramah penting untuk memberikan pemahaman teoritis dasar, diskusi membangun pemikiran kolaboratif dan reflektif, sedangkan praktik langsung sangat dibutuhkan untuk mengembangkan keterampilan *storytelling* dan

penggunaan teknologi. Pembagian waktu untuk setiap sesi dirancang sebagai berikut: durasi ceramah masing-masing pemateri diberikan waktu 45 menit dilanjut dengan sesi praktik 60-90 menit, sedangkan disela-sela itu diadakan ice breaking. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi rasa jenuh dan membuat kegiatan tidak membosankan.

Alat dan Bahan

Untuk mendukung kelancaran kegiatan, tim menyiapkan berbagai peralatan dan media pembelajaran meliputi:

1. Laptop, setiap peserta diminta untuk membawa laptop sehingga mempermudah untuk praktik penggunaan AI
2. Koneksi internet untuk praktik teknologi, dengan menyediakan paket data untuk mengakses internet
3. Boneka tangan (*hand puppet*) dengan 5 karakter berbeda (monyet, kuda nil, bebek, panda, dan anjing), untuk praktik demonstrasi *storytelling*.
4. Panggung boneka mini sebagai media pendukung *storytelling*.
5. Modul Pelatihan yang disediakan oleh Tim pengabdian Unikama.

Analisa Keberhasilan kegiatan

Keberhasilan program pelatihan *storytelling* ini diukur melalui beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Kegiatan pelatihan *storytelling*

No.	Hasil yang Diharapkan	Indikator Pencapaian
1	Pemahaman Konsep	Peserta memahami pentingnya <i>storytelling</i> untuk perkembangan anak usia dini
2	Keterampilan Praktis	Peserta mampu membuat satu media sederhana menggunakan teknologi AI untuk mendukung <i>storytelling</i>
3	Keterlibatan Aktif	Peserta aktif dalam praktik dan diskusi sepanjang kegiatan
4	Antusiasme	Peserta menunjukkan semangat dan motivasi tinggi dalam mengikuti pelatihan

Sedangkan untuk evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada peserta di akhir acara pelatihan. Adapun kisi-kisi kuisisioner adalah pertama untuk pemahaman konsep, peserta ditanya apakah mereka faham apa itu perkembangan bahasa anak, *storytelling*, dan penggunaan teknologi (Magilight.ai). Kedua, terkait keterampilan praktis, disini peserta ditanya terkait kesulitan apa yang dialami ketika mengikuti pelatihan. Untuk keterlibatan dan antusiasme, peserta ditanya seputar keterlibatannya, apakah mereka mampu mengikuti pelatihan secara antusias.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan *storytelling* bagi guru-guru HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen dengan dengan integrasi teknologi dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Juni 2025 mulai pukul 08.00 WIB dengan registrasi peserta dan berakhir pukul 13.30 WIB dengan evaluasi kegiatan dengan mengisi kuisisioner. Kegiatan ini dihadiri oleh kurang lebih 70 guru dari undangan yang disebar sebanyak 82 guru dari 41 lembaga di lingkungan HIMPAUDI kecamatan kapanjen. Kegiatan pelatihan ini berjalan dengan baik dan sukses. Hal ini dapat dilihat dari peserta guru PAUD yang antusias mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan. Pelaksanaan secara detail pelaksanaan pelatihan dapat diuraikan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Pembukaan

Kegiatan diawali dengan registrasi peserta yang berlangsung dari pukul 08.00-08.30 WIB di Aula SKB Negeri Kabupaten Malang, Jalan Krapyak 349 Cepokomulyo, Kapanjen. Setelah registrasi selesai, acara dilanjutkan dengan rangkaian pembukaan yang meliputi menyanyikan lagu Indonesia Raya, Mars HIMPAUDI, dan Mars Kabupaten Malang. Antusiasme peserta terlihat dari semangat mereka dalam menyanyikan lagu-lagu tersebut dengan kompak. Acara dilanjutkan dengan sambutan tuan rumah yang diberikan oleh Koordinator Wilayah Kecamatan Kapanjen (Firdaus, S.Pd., M.P.), penilik PAUD kecamatan Kapanjen (Nanik Yulianti, S.Pd.), Sambutan ketiga disampaikan oleh ketua Tim

Pengabdian kepada Masyarakat, Dr. Siti Mafulah, M.Pd., yang menjelaskan tujuan dan manfaat kegiatan pelatihan ini. Acara pembukaan ditutup dengan doa bersama dan sesi foto bersama yang menunjukkan kebersamaan dan semangat para peserta. Pembukaan dan sesi foto bersama dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sambutan oleh ketua Tim Pengabdian kepada masyarakat Unikama dan sesi foto bersama

Tahap Penyampaian Materi

Tahap penyampaian materi ini dibagi menjadi tiga, pertama tentang perkembangan bahasa anak usia dini, kedua tentang penggunaan teknologi untuk menunjang perkembangan keterampilan bahasa anak, dan yang terakhir tentang *storytelling* untuk anak usia dini dan pembuatan naskah cerita anak.

1. Materi pertama

Materi pertama berjudul "Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini" disampaikan oleh Dr. Sarah Emmanuel Haryono, M.Psi., Psikolog. Penyampaian materi menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan diskusi interaktif. Peserta tampak antusias dalam memperhatikan penjelasan mengenai tahapan perkembangan bahasa anak dari lahir hingga usia 6 tahun. Narasumber menjelaskan pentingnya stimulus yang tepat untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak, termasuk peran story telling sebagai salah satu metode yang efektif. Peserta aktif bertanya mengenai cara mengatasi keterlambatan bicara pada anak dan bagaimana mengidentifikasi gangguan perkembangan bahasa. Sesi tanya jawab berlangsung dengan interaktif, menunjukkan bahwa peserta memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Penyampaian materi pertama dan ice breaking dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian materi pertama oleh Dr. Sarah Emmanuel Haryono dan ice breaking

2. Materi Kedua dan Praktik

Materi kedua dengan judul "Penggunaan Teknologi untuk Menunjang Perkembangan Keterampilan Bahasa Anak" disampaikan oleh Dr. Maria Cholifah, S.S., M.Pd. Metode yang digunakan adalah ceramah yang dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan teknologi AI. Peserta diperkenalkan dengan platform Magiclight.ai untuk membuat cerita sederhana dengan fitur text to image generator. Penyampaian materi diberikan dalam waktu 30 menit. Materi disampaikan secara detail bagaimana kegunaan teknologi dalam membantu pembelajaran di kelas serta bagaimana tahapan menggunakan kecerdasan buatan (AI) dan dilanjutkan dengan praktik

demonstrasi penggunaan AI secara langsung.

Pada sesi praktik, setiap peserta diminta membuat cerita ringan dengan bantuan AI secara individual. Seluruh peserta berhasil menyelesaikan tugas membuat cerita dengan gambar yang dihasilkan oleh AI. Antusiasme peserta terlihat dari semangat mereka dalam mencoba teknologi baru ini. Beberapa karya terbaik ditampilkan di layar proyektor untuk diapresiasi bersama. Hal ini menambah motivasi peserta lainnya. Tahap praktik ini berlangsung selama 90 menit dan diakhiri dengan demonstrasi dari peserta pelatihan. Pada sesi praktik, peserta didampingi secara intensif oleh tim pengabdian dari unikama, baik pemateri maupun mahasiswa pendamping. Pendampingan intensif peserta pelatihan dan demonstrasi karya peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pendampingan intensif oleh pemateri pada saat praktik dan demonstrasi karya peserta

3. Materi Ketiga dan praktik

Sebelum memasuki materi ketiga, kegiatan diselingi dengan sesi ice breaking dan senam ringan selama 5 menit yang dipimpin oleh Dr. Siti Mafulah, M.Pd. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan peregangan kepada peserta agar tidak merasa lelah dan tetap semangat mengikuti kegiatan hingga akhir. Peserta terlihat gembira dan segar kembali setelah melakukan gerakan-gerakan ringan yang dipandu dengan musik.

Materi ketiga berjudul "Storytelling untuk Anak Usia Dini dan Pembuatan Naskah Cerita" disampaikan oleh Dr. Siti Mafulah, M.Pd. Narasumber menjelaskan teknik-teknik *storytelling* yang efektif, olah vokal sederhana untuk beberapa karakter seperti karakter narator, orang tua dan anak kecil. Selain itu juga disampaikan cara membuat naskah cerita anak yang menarik untuk anak usia dini, serta penggunaan media pendukung dalam bercerita. Setelah penyampaian materi, dilakukan praktik bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Kegiatan ini berlangsung selama 30 menit. Pada tahap ini peserta diminta untuk memejamkan mata dan membayangkan siswa di kelas yang paling diingat, sebutkan nama siswa tersebut, mengapa siswa tersebut diingat diantara siswa yang lainnya, serta kejadian atau akritisas apa yang melibatkan anka tersebut lalu ceritakan ke teman sebelah. Sebagai bentuk dukungan praktis, setiap peserta mendapatkan boneka tangan dengan 5 karakter berbeda yaitu monyet, kuda nil, bebek, panda, dan anjing. Kegembiraan peserta terlihat jelas ketika menerima boneka tangan ini. Para peserta langsung mencoba menggunakan boneka tersebut sebagai media bantu story telling dan saling berbagi ide cerita dengan sesama peserta. Penyampaian materi ketiga dan praktik *storytelling* menggunakan peraga boneka tangan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Penyampaian materi ketiga dan praktik *storytelling* menggunakan boneka tangan

Tahap penutup dan Evaluasi

Tahap penutup dilakukan dengan pengisian evaluasi kegiatan pelatihan. Kuisisioner diberikan melalui Google Form sehingga dengan mudah peserta mengakses dan mengisi. Adapun hasil evaluasi sebagai berikut pada Table 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan *storytelling*

No	Pernyataan	Respon peserta (%)				Total
		SS	S	TS	STS	
1	Saya sudah mengetahui beda dongeng dan cerita	74.2%	25.8%	0%	0%	100%
2	Dengan mengikuti kegiatan ini, saya semakin faham bagaimana cara bercerita	67.7%	32.3%	0%	0%	100%
3	Dengan mengikuti kegiatan ini, saya menjadi lebih bersemangat untuk bercerita	67.7%	32.3%	0%	0%	100%
4	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya semakin percaya diri untuk bercerita	74.2%	25.8%	0%	0%	100%
5	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya jadi semakin tahu bagaimana bercerita yang baik dan benar	64.5%	35.5%	0%	0%	100%
6	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya lebih faham akan pentingnya bercerita untuk anak	51.8%	48.4%	0%	0%	100%
7	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya jadi lebih faham siapa calon pembaca buku/ pendengar cerita kita	67.7%	32.3%	0%	0%	100%
8	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya semakin bersemangat untuk membuat buku cerita anak	70.7%	29%	0.3%	0%	100%
9	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya menjadi lebih tahu berbahasa anak	64.5%	34.5%	0%	0%	100%
10	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya akan lebih berhati-hati dalam berkomunikasi dengan anak-anak(tidak bernada negatif)	48.4%	51.6%	0%	0%	100%
11	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya semakin faham bahwa kemampuan berbahasa anak dapat dioptimalkan dengan bercerita	51.6%	48.4%	0%	0%	100%
12	Dengan mengikuti pelatihan ini, saya faham akan pentingnya teknologi dalam mendukung pembelajaran di kelas	45.2%	54.8%	0%	0%	100%

SS:sangat setuju S:setuju TS: Tidak setuju STS: Sangat Tidak Setuju

Tabel 1 menginformasikan bahwa secara pemahaman konsep bercerita, 100% peserta menyatakan sangat setuju dan setuju (item no.1, 2, 9,11,dan 12). Dalam hal keterampilan praktis, 100% peserta menjawab sangat setuju dan setuju (item no. 5, 6, 7,10) sedangkan untuk keterlibatan aktif, antusiasme, dan motivasi peserta menjawab 100% sangat setuju dan setuju (item no. 3 dan 4)sedangkan untuk item no.8 "Dengan mengikuti pelatihan ini, saya semakin bersemangat untuk membuat buku cerita anak" ada satu orang peserta yang menyatakan tidak setuju.

Secara keseluruhan, pelaksanaan hari pelatihan *storytelling* ini berjalan dengan sangat baik. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang kegiatan, mulai dari sesi pembukaan hingga penugasan. Kombinasi materi teoritis dengan praktik langsung menggunakan teknologi AI memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi para guru PAUD. Pemberian media boneka tangan sebagai alat bantu *story telling* juga menambah motivasi peserta untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh di kelas masing-masing.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pelatihan *storytelling* dengan teknik aplikasi Canva bagi guru-guru HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen pada hari pertama telah berjalan dengan baik dan mencapai semua target yang ditetapkan. Peserta berhasil memahami pentingnya *storytelling* untuk perkembangan anak usia dini, mampu membuat media sederhana menggunakan teknologi AI (Magilight.ai), menunjukkan keterlibatan aktif dalam praktik dan diskusi, serta memperlihatkan antusiasme tinggi sepanjang

kegiatan. Perubahan pemahaman peserta terlihat jelas dari kondisi awal yang belum familiar dengan teknik storytelling variatif dan penggunaan teknologi, menjadi lebih memahami konsep dan teknik storytelling yang efektif. Feedback positif dari peserta menunjukkan bahwa mereka merasa terbantu dan antusias untuk menerapkan ilmu yang diperoleh di kelas masing-masing. Kendala utama yang dihadapi adalah koneksi WiFi yang lambat karena terlalu banyak pengguna mengakses bersamaan saat praktik. Untuk kegiatan serupa selanjutnya, disarankan menyediakan alternatif koneksi internet atau membatasi jumlah pengguna yang mengakses secara bersamaan. Berdasarkan evaluasi dan masukan dari peserta kegiatan ini, kegiatan yang dapat disarankan diwaktu yang akan datang adalah workshop pembuatan buku cerita anak dengan menggunakan bantuan AI

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (DPPM Kemdiktisaintek) yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan kontrak nomor 124/C3/DT.05.00/PM/2025. Terima kasih juga kami sampaikan kepada DP3M Unikama yang telah memfasilitasi dengan kontrak turunan nomor 068/LL7/DT.05.00/PM/2025, 023/C2/I.4/DP3M-UK/VI.2025 dan HIMPAUDI Kecamatan Kapanjen yang bekerja sama membantu terlaksananya program Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahliyanto, D.; Susilo, C. (2025). *Pengaruh media animasi storytelling aplikasi canva terhadap keaktifan siswa kelas 3 mata pelajaran matematika di SDN Purisemanding 1*. 3(1), 1–23.
- Alisha, N. E., & Kusumawati, Y. A. (2024). Interactive role-playing game for elementary students to introducing Javan Langur. *Procedia Computer Science*, 245(C), 1202–1212. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.350>
- Alper, M.; Bulut, M.; Gündoğdu, F. (2022). The role of digital storytelling in fostering creativity in young children. *Journal of Early Childhood Education Technology*, 23(1), 30–43.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Ardiana, R. (2021). Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 20–27. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i2.47>
- Banaszewski, T. (2022). The effect of multimedia storytelling on language acquisition in preschool children. *Early Childhood Development and Care*, 192(2), 171–183.
- Daswa, T. J., Netshandama, V. O., & Matshidze, P. E. (2019). Moving the traditional games to the fourth industrial revolution: a case of Vhavenda community. *Gender and Behaviour*, 17(1), 12390–12404. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Faizal, I. M., Nurhasanah, N., & Rahmawati, E. (2023). Digitalisasi permainan tradisional galah melalui media game. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.17509/integrated.v1i1.16705>
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(1), 71.
- Jafarkhani, F., Barani, F., Nawaser, K., Rashidi, H., & Gharlegghi, B. (2024). Factors affecting the aesthetic experiences in educational games: A qualitative investigation. *Journal of Economy and Technology*, 2(May), 200–207. <https://doi.org/10.1016/j.ject.2024.07.002>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kucirkova, N.; Littleton, K.; Cullingford, C. (2021). Digital storytelling: The importance of interaction for children's learning. *Computers & Education*, 157, 103939.
- Mafulah, S, Lutviana, R., & Sari, H. P. (2022). *Pelatihan story telling untuk meningkatkan kemampuan pembejalaran kosakata bagi guru bahasa inggris di SDN Mulyoagung 02 Kabupaten Malang*.

- 2(2), 33–45.
- Mafulah, Siti, & Hariyanto, F. A. (2015). Efektifitas media Online dalam Meningkatkan Kosakata pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. *Vokasindo*, 6(2), 41–48. <http://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/367>
- Mafulah, Siti, & Hariyanto, F. A. (2017). Efektifitas Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. *Vokasindo*, 5(1), 1–15. <https://ci.nii.ac.jp/naid/40021243259/>
- Mbagha, MY.; Haryono, SE.; Asmah, A. (2019). Meningkatkan kemampuan kosa kata anak melalui penggunaan media benda konkrit pada anak kelompok A Tk Dharma wanita 05 pagak malang tahun ajaran 2029/2020. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3(2012), 213–219. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>
- Putra, J. S., Nursanti, A., & Karimulloh, K. (2019). Pelatihan Regulasi Emosi Untuk Remaja Harapan Mulya Kemayoran. *Jurnal Terapan Abdimas*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.25273/jta.v4i2.4802>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sujana, M., & Marlina, S. (2023). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Canva Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 222–231.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Vijayakumar, P., Steinkrauss, R., & Sun, H. (2023). Entering into the weak version of translanguaging: teachers' English use in children's Tamil language classes in Singapore. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 44(3), 230–247. <https://doi.org/10.1080/01434632.2020.1808003>
- Wardhani, D. K., Susilorini, M. R., Angghita, L. J., & Ismail, A. (2020). Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Abdidias*, 1(3), 131–136. <https://doi.org/10.31004/abdidias.v1i3.33>