

PELATIHAN PENGGUNAAN DIGITAL *STORYTELLING* DAN *CREATIVE WRITING TOOLS* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN MENULIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Apriyani Rovita^{1*}, Dichivithena D.², Ika Karnita³, Revi Kurniasari⁴, Sadatus Syifa⁵, Ira Miranti⁵, Soenarjati Djajanegara⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Indraprasta PGRI

apriyanirovita65@gmail.com*

Kata Kunci: Pelatihan; Digital *Storytelling*; *Creative Writing Tools*; Keterampilan Menulis

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris melalui pelatihan penggunaan digital storytelling dan creative writing tools. Sasaran kegiatan adalah guru dan siswa MTs. Tahfizh dan Ekonomi Islam Multazam, Bogor, yang menghadapi keterbatasan dalam integrasi teknologi serta rendahnya motivasi menulis siswa. Metode pelaksanaan meliputi observasi, sosialisasi, pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz, serta evaluasi melalui diskusi reflektif. Pelatihan ini memperkenalkan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kompetensi digital guru. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap pemanfaatan teknologi, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis kuis digital. Meskipun terdapat keterbatasan perangkat dan akses internet, pelatihan tetap berjalan efektif melalui pendekatan partisipatif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi sederhana dapat memperkaya proses pembelajaran Bahasa Inggris dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Keyword: *Workshop*; *Digital Storytelling*; *Creative Writing Tools*; *Writing Skill*

Abstract: *This community service program aims to enhance students' creativity and writing skills in English through training on the use of digital storytelling and creative writing tools. The target of the activity was teachers and students at MTs. Tahfizh dan Ekonomi Islam Multazam, Bogor, who face challenges such as limited integration of technology and low student motivation in writing. The implementation methods included observation, socialization, training on the use of the Quizizz application, and reflective discussions. The training introduced interactive learning media to increase student engagement and improve teachers' digital competence. Results showed improved teacher understanding of educational technology and enthusiastic student responses to digital quiz-based learning. Despite limited devices and internet access, the training was conducted effectively using a participatory approach. This activity demonstrates that even simple digital tools can enrich English learning processes and foster an active, creative, and enjoyable learning environment.*

Diserahkan: 5-08-2025

Direvisi: 29-12-2025

Diterima: 31-12-2025



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah merevolusi pendidikan dengan memperluas akses, mendorong partisipasi, dan menghadirkan metode pembelajaran inovatif, meski tetap dihadapkan pada tantangan aksesibilitas, keamanan data, dan kesenjangan digital (Dewi et al, 2023). Pendidikan merupakan proses pembentukan sikap dan perilaku individu menuju kematangan, di mana integrasi teknologi informasi secara efektif berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi proses pembelajaran pada era digital (Layly et al, 2024). Pendidikan global saat ini tengah mengalami perubahan mendasar, ditandai dengan pergeseran dari sistem pembelajaran konvensional tatap muka menuju model-model pembelajaran yang lebih fleksibel seperti hybrid learning, blended learning, dan flipped learning (Ololube, 2014; Fong, 2007; Casselman et al., 2020). Perubahan ini tidak hanya memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga menghadirkan tantangan baru, khususnya dalam hal kebutuhan akan keterampilan dan literasi digital baik bagi pendidik maupun peserta didik (Grimaldi & Ball, 2019). Situasi ini menuntut adanya inovasi berkelanjutan dalam praktik pendidikan.

Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah pengembangan digital storytelling sebagai bahan ajar berbasis digital yang mampu menunjang proses pembelajaran menulis kreatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Digital storytelling merupakan metode penyampaian cerita, baik fiksi maupun nonfiksi, yang menggabungkan elemen visual, teks, audio, dan video. Pendekatan ini berpotensi menjadi strategi alternatif untuk meningkatkan literasi di kalangan generasi muda Indonesia. Perkembangan teknologi informasi dan kemudahan akses internet memungkinkan generasi muda mengekspresikan diri melalui berbagai platform digital seperti vlog dan podcast (Fadillah & Dini, 2020). Penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran terbukti mampu membangkitkan respons positif dari peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya mendukung keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dan sikap berpikiran terbuka. Oleh karena itu, integrasi digital storytelling secara berkelanjutan dalam kurikulum pembelajaran sangat direkomendasikan (Yocom et al., 2020).

Pelatihan ini akan diadakan di MTs. TEI Multazam, yang berlokasi di Jl. Kp. Parigi, RT 04 RW 06, Sukamulya, Kecamatan Rumpin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16350 (https://maps.app.goo.gl/tXXvHqAeUz24GJzp8?g_st=aw). Sekolah ini memiliki karakteristik unik, diantaranya: focus kepada Pendidikan tahfidz Al-Qur'an dan Ekonomi Syariah, siswa menghabiskan banyak waktu untuk menghafal Al-Qur'an, pembelajaran Bahasa Inggris seringkali terabaikan karena prioritas pada pelajaran agama dan minimnya integrasi antara pendidikan agama dan keterampilan berbahasa asing. Sementara masalah spesifik dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dari aspek keterampilan menulis, di antaranya: siswa kesulitan mengekspresikan ide dalam Bahasa Inggris tertulis, aktivitas menulis terbatas pada tugas structural dan kurangnya kreativitas dalam menghasilkan tulisan orisinal. Selain itu, metode pengajaran konvensional yang kurang menarik dan minimnya media pembelajaran yang inovatif juga menjadi masalah dalam hal motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di MTs. Tahfizh dan Ekonomi Islam Multazam, kompetensi guru dalam memanfaatkan alat komunikasi dan kolaborasi daring seperti Canva, Google Classroom, dan Quizizz masih tergolong rendah, padahal alat-alat tersebut



memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaksi, kreativitas, dan hasil belajar siswa. Sebagian besar guru Bahasa Inggris belum terbiasa dengan penggunaan platform kolaboratif daring, sehingga aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan satu arah (*teacher-centered*) yang kurang melibatkan siswa dalam kegiatan kolaboratif.

Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya pelatihan internal terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan kompetensi digital guru, terutama dalam penggunaan alat komunikasi dan kolaborasi daring, serta mengintegrasikan media online tersebut dalam pembelajaran berbasis proyek, diskusi daring, dan tugas kreatif menulis bahasa Inggris. Hal ini bertujuan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran Bahasa Inggris yang aktif, interaktif, dan berbasis teknologi, serta untuk mendukung peningkatan keterampilan berbahasa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan yang akan dilakukan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Observasi Langsung

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi mitra, yaitu MTs. Tahfizh dan Ekonomi Islam Multazam, Rumpin, Bogor. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menggali kebutuhan nyata mitra dan memastikan kesesuaian program dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala sekolah, diketahui bahwa sekolah membutuhkan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Temuan ini kemudian menjadi dasar penyusunan materi dan teknis pelatihan oleh tim pengabdi. Observasi ini juga menjadi sarana awal membangun komunikasi dan kerja sama antara tim pengabdi dan pihak sekolah.

2. Sosialisasi

Setelah dilakukan observasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi sosialisasi dan pelatihan kepada guru dan siswa. Materi pelatihan difokuskan pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar Bahasa Inggris. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada fitur-fitur utama Quizizz, cara membuat soal, pengelolaan kelas digital, dan praktik langsung menggunakan platform tersebut. Pelatihan dilakukan secara bertahap dengan pendekatan partisipatif agar peserta dapat memahami dan menerapkan materi secara optimal.

3. Evaluasi

Setelah pelatihan berlangsung, kegiatan diakhiri dengan sesi refleksi dan diskusi terbuka antara tim pengabdi dan peserta. Pada tahap ini, guru menyampaikan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan serta peluang dan tantangan dalam penerapan Quizizz di kelas. Meskipun tidak dilakukan evaluasi formal melalui kuesioner, tanggapan peserta dalam diskusi memberikan gambaran awal mengenai pemahaman dan potensi keberlanjutan penggunaan aplikasi tersebut di sekolah.

HASIL

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di MTs. Tahfizh dan Ekonomi Islam Multazam, Bogor, dengan melibatkan guru dan siswa dalam sesi sosialisasi dan praktik langsung. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran



interaktif, sekaligus memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam merancang dan mengikuti kuis digital berbasis permainan.

Pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam tiga tahap utama, yakni:

1. Pengenalan konsep media pembelajaran interaktif berbasis digital.
2. Tutorial penggunaan fitur-fitur utama dalam aplikasi Quizizz.
3. Simulasi langsung penggunaan Quizizz oleh guru dan siswa.

Sesi-sesi tersebut berjalan dengan lancar, didukung oleh fasilitas dari pihak sekolah seperti proyektor dan akses internet terbatas. Meskipun terdapat beberapa keterbatasan perangkat, pelatihan tetap dapat berjalan dengan baik melalui strategi berbagi perangkat secara bergantian.

Dari pelaksanaan pelatihan tersebut, diperoleh beberapa capaian penting, antara lain:

1. Guru memahami fungsi dan alur penggunaan aplikasi Quizizz.

Guru mampu membuat akun, menyusun soal, mengatur mode permainan, dan menampilkan hasil secara langsung di kelas. Kemampuan ini dinilai penting dalam rangka mendukung asesmen formatif berbasis digital.

2. Siswa menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Melalui kuis simulatif yang disusun oleh tim pengabdian, siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Format permainan dalam Quizizz menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif, berbeda dengan model pembelajaran konvensional yang selama ini mereka alami.

3. Meningkatnya kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Baik guru maupun siswa menyadari bahwa penggunaan media interaktif seperti Quizizz dapat memperkaya proses belajar mengajar, terutama dalam pengembangan keterampilan kosakata, grammar, dan pemahaman bacaan.

PEMBAHASAN

Pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi sederhana, tetapi tepat guna dapat menjadi solusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran, bahkan di sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital. Kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet memang muncul, tetapi tidak mengurangi semangat partisipasi dari para peserta.

Guru yang sebelumnya belum familiar dengan platform digital mulai terbuka untuk mengeksplorasi metode baru, sementara siswa lebih aktif dalam kelas dan tampak lebih terlibat. Pengalaman ini menjadi bukti bahwa penerapan teknologi edukatif seperti Quizizz dapat memantik transformasi kecil, tetapi berarti dalam praktik pembelajaran di sekolah berbasis pesantren. Sesuai capaian yang tertuang dalam hasil ada tiga aspek penting, yaitu kompetensi guru dalam pemanfaatan platform digital (khususnya Quizizz), respons siswa terhadap media pembelajaran, dan kesadaran bersama terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Quizizz

Kompetensi guru dalam memahami fungsi dan alur penggunaan aplikasi Quizizz meliputi pembuatan akun, penyusunan soal, pengaturan mode permainan, serta penayangan hasil secara langsung merupakan aspek penting dalam asesmen formatif berbasis digital.



Hidayati dan Aslam (2021) menemukan bahwa media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring efektif dalam membantu perkembangan kognitif siswa. Efektivitas ini tidak hanya bergantung pada siswa, tetapi juga pada keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan fitur asesmen digital secara optimal. Dengan kata lain, pelatihan berfokus pada peningkatan literasi digital pedagogis guru, suatu prasyarat yang penting dalam penguatan asesmen formatif digital.

Selain itu, Darma dkk. (2025) menegaskan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media asesmen digital harus didukung oleh pemahaman guru terhadap fitur-fiturnya agar evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara sistematis dan akurat. Hal ini memperkuat pentingnya pelatihan aplikasi secara komprehensif dalam abdimas.

Respons Positif dan Motivasi Belajar Siswa

Respons siswa terhadap media pembelajaran merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran. Antusiasme siswa dalam pembelajaran melalui kuis yang disusun tim pengabdian mencerminkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kompetitif dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Hal itu konsisten dengan temuan Pamungkas & Raharjo (2024). yang menunjukkan bahwa penggunaan mode kuis (*Quizizz Paper Mode*) berdampak positif pada motivasi belajar peserta didik. Interaksi dalam format permainan mendukung keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis.

Aini (2019) juga menyampaikan bahwa Quizizz memberikan pengalaman evaluasi yang menarik bagi peserta didik jenjang pendidikan dasar dan menengah, dibandingkan metode evaluasi tradisional yang cenderung monoton. Ini memperkuat alasan mengapa siswa menunjukkan respons positif terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam abdimas.

Kesadaran akan Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Salah satu capaian penting adalah meningkatnya kesadaran baik guru maupun siswa terhadap perlunya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini tidak terbatas pada penggunaan aplikasi kuis saja, tetapi juga pada pemahaman yang lebih luas tentang digital *literacy* dalam konteks pedagogi bahasa Inggris.

Sudewi dkk. (2025) menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat relevan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Hal itu mencakup pendekatan yang lebih interaktif, kreatif, dan kontekstual.

Dengan kesadaran ini, guru tidak lagi melihat teknologi sebagai sekadar alat bantu, tetapi sebagai komponen strategi pembelajaran yang memperkaya proses belajar-mengajar. Kesadaran ini penting untuk membangun pengalaman belajar yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Capaian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat digital yang tepat ditambah dengan keterampilan teknis dan pedagogis guru dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif, partisipatif, dan bermakna. Untuk pengembangan lebih lanjut perlu didorong untuk memberikan pelatihan lanjutan tentang *formative assessment design* berbasis *platform* digital, menggabungkan Quizizz dengan praktik naratif digital (*digital storytelling*) dalam pengembangan keterampilan menulis, dan mengukur dampak penggunaan Quizizz terhadap peningkatan skor literasi bahasa secara kuantitatif menggunakan *pretest-posttest*.



SIMPULAN

Kegiatan pelatihan penerapan aplikasi Quizizz sebagai media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris berhasil memberikan pemahaman baru kepada guru dan siswa mengenai alternatif pembelajaran berbasis teknologi. Quizizz tidak hanya menghadirkan cara baru dalam penyampaian materi dan evaluasi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang sederhana namun kontekstual, pemanfaatan media digital dapat diterapkan secara efektif bahkan di sekolah yang memiliki keterbatasan perangkat dan akses teknologi.

REFERENSI

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Almeida, P., Simoes, A., Costa, R., Nunes, T., & Rodrigues, L. (2020). Digital storytelling as a pedagogical tool for developing 21st century skills in English language classrooms. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(3), 330–348.
- Casselmann, M. D., Atit, K., Henbest, G., Guregyan, C., Mortezaei, K., & Eichler, J. (2020). *Flipped learning as a strategy to improve student engagement and learning outcomes. Journal of Innovative Teaching*, 15(1), 22–30.
- Chen, H., Yang, C., Li, W., Wang, Y., & Zhang, X. (2021). Enhancing EFL writing creativity with AI-assisted storytelling platforms: A mixed-methods study. *Computer Assisted Language Learning*, 34(5), 612–634.
- Darma, A. Y. A., Faizi, M. N., Sayyaf, M., Yulianto, M. Z. T., Cahyani, R. R., Ananda, N. A. D., ... & Rahmawati, I. D. Analisis Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Digital Pembelajaran IPAS di SD Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 188-198.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., Naufal, A. M. F., & Fadhil, Fadillah, M., & Dini, H. N. (2020). *Digital storytelling sebagai media literasi digital generasi muda di era industri 4.0. Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 123–134.
- Fong, C. J. (2007). *Blended learning: An innovative approach. Journal of Educational Technology*, 3(2), 45–51.
- García-Sánchez, M., Rojas-Lizana, S., Martínez, A., & Fernández, J. (2022). Digital storytelling and multimodal literacy in secondary EFL classrooms: A longitudinal intervention study. *System*, 108(1), 102842.
- Grimaldi, E., & Ball, S. J. (2019). The blended learner: Digitalisation and the governance of student conduct. *British Journal of Sociology of Education*, 40(2), 274–287.
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Kohnke, L., Moorhouse, B., Ting, A., & Zou, D. (2022). Using Canva for digital storytelling with young EFL learners: An action research project. *TESOL Journal*, 13(3), e654.
- Layly, I. A. N., Rodiyana, R., & Kamsiatun. (2024). *Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II materi penerapan sila Pancasila di SDN Jajartunggal I Surabaya. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- M. S. (2023). *Peran kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Journal on Education*,



6(1), 9725–9734.

Ololube, N. P. (2014). *Advancing technology and educational development through blended learning in emerging economies*. IGI Global.

Pamungkas, M. A., & Raharjo, T. J. (2024). Pengaruh penggunaan Quizizz paper mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 12449-12460.

Sudewi, N. K. P. N., Dewi, N. P. S., Satria, C., Sulistianingsih, N., & Syahid, A. (2025). Peningkatan Literasi Digital dan Bahasa Inggris melalui Pembuatan Konten Kreatif. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(7), 3746-3750.

UNESCO Education Sector. (2023). Digital pedagogy in language education: Global frameworks for 21st century skills. *UNESCO Education Reports*, 9(1), 1–52.

Yocom, D. J., English, M. C., Graham, S., May, C., & Williams, R. (2020). *Digital storytelling in education: Creative technology integration for engaged learning*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(1), 23–42.

