



Penguatan Nilai-Nilai Islam melalui Digital Storytelling: Pelatihan Pembuatan E-Book Cerita Animasi Sederhana Berbasis AI

Eva Meidi Kulsum¹, Ayang Winda Sri Widianingsing², Rina Mutiarawati³, Alviani Halimatus Sadiyah⁴
Universitas Ma'soem^{1,2,4}, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati³

E-mail : evameidi@masoemuniversity.ac.id¹, ayangwinda27@gmail.com², rina.hjiewan@gmail.com³,
alvianiiihs@gmail.com⁴

Abstrak

Rendahnya kemampuan menulis, minimnya karya kreatif digital, serta belum terintegrasinya nilai-nilai Islami dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah berbasis pesantren menjadi tantangan utama bagi siswa. Program pengabdian ini bertujuan memberdayakan siswa dan guru melalui digital storytelling berbasis kecerdasan buatan untuk memperkuat nilai-nilai Islami. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif, melibatkan siswa dan guru dalam setiap tahap. Dimulai dengan latihan menulis kreatif, hingga belajar menggunakan Google AI Studio dan Canva untuk membuat e-book dan animasi sederhana. Mereka dibimbing menemukan ide, menyusun kerangka cerita, mengembangkan narasi, mengintegrasikan tema Islami yang berhubungan dengan pengalaman kehidupan pesantren, serta memproduksi karya digital berbasis AI. Hasil pengabdian menunjukkan siswa mampu menghasilkan karya digital Islami yang menarik, sekaligus meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menulis dan berkarya. Guru pun memperoleh keterampilan untuk menerapkan model pembelajaran ini secara mandiri. Program ini membuktikan bahwa kombinasi pembelajaran partisipatif, digital storytelling, dan teknologi AI efektif tidak hanya dalam meningkatkan literasi digital dan kompetensi akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi komunitas sekolah.

Kata Kunci: cerita digital; kecerdasan buatan; literasi digital; nilai Islami; pendekatan partisipatif

Abstract

Low writing skills, limited digital creative works, and the lack of integration of Islamic values in English learning at pesantren-based schools pose major challenges for students. This community service program aims to empower students and teachers through AI-based digital storytelling to strengthen Islamic values. The activities were carried out participatively, involving students and teachers at every stage. Starting from creative writing exercises to learning how to use Google AI Studio and Canva to create e-books and simple animations. Students were guided to generate ideas, organize story frameworks, develop narratives, integrate Islamic themes related to pesantren life experiences, and produce AI-based digital works. The results of the program show that students were able to create engaging Islamic digital works while improving their creativity and self-confidence in writing and creating. Teachers also gained the skills to independently apply this learning model in their classrooms. The program demonstrates that the combination of participatory learning, digital storytelling, and AI technology is effective not only in enhancing digital literacy and academic competencies but also in providing meaningful and contextual learning experiences for the school community.

Keywords: AI-based design; digital literacy; digital storytelling; Islamic values; participatory approach

Copyright (c) 2026 Eva Meidi Kulsum, Ayang Winda Sri Widianingsing, Rina Mutiarawati, Alviani Halimatus Sadiyah

✉ Corresponding author

Address : Bukit Mutiara Cileunyi No. 8M

Email : evameidi@masoemuniversity.ac.id

DOI : 10.31004/abdidas.v7i1.1299

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

SMA Binar Ilmu merupakan sekolah menengah berbasis pesantren yang terletak di Mekarmanik, Cimenyan, Kabupaten Bandung. Sekolah ini mengintegrasikan kurikulum nasional dengan pendidikan kepesantrenan, sehingga peserta didik memperoleh pembinaan akademik sekaligus penguatan akhlak. Mayoritas siswa berasal dari wilayah pedesaan, dengan karakter sederhana dan semangat belajar tinggi. Namun, keterbatasan lingkungan membuat pemanfaatan teknologi digital oleh siswa masih terbatas hanya untuk komunikasi dasar melalui media sosial atau aplikasi pesan singkat. Padahal, mereka memiliki potensi besar untuk mengembangkan literasi digital yang lebih produktif.

Permasalahan utama yang muncul adalah keterampilan menulis (writing) dan karya kreatif berbasis bahasa Inggris yang masih rendah. Siswa lebih terbiasa dengan komunikasi lisan, terutama karena adanya program unggulan BI-Festival yang menghadirkan relawan asing. Namun, ketika diminta menuangkan ide dalam bentuk tulisan atau produk digital, mereka mengalami kesulitan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu (Puspitarini et al., 2024) yang menunjukkan bahwa siswa EFL di Indonesia umumnya masih lemah dalam keterampilan menulis naratif, dan perlu strategi pembelajaran inovatif seperti digital storytelling untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis sekaligus kemampuan literasi akademik.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah digital storytelling (DST) (De Jager et al., 2017;

Wu & Chen, 2020). Rahman dan Bakar (2021) (Rahman & Bakar, 2020) dalam kajian sistematisnya menegaskan bahwa DST efektif mendorong keterampilan berpikir kritis, literasi multimodal, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bahasa. Hal ini mendukung kebutuhan di SMA Binar Ilmu untuk mengalihkan kebiasaan siswa menggunakan gawai hanya untuk komunikasi, menuju praktik literasi digital produktif seperti pembuatan cerita pendek atau animasi sederhana dengan penggunaan kecerdasan buatan Google AI Studio dan Canva.

Di sisi lain, integrasi nilai Islami dalam pembelajaran bahasa Inggris juga belum optimal. Padahal, sebagai sekolah berbasis pesantren, kisah-kisah Islami, teladan para nabi, maupun pengalaman kehidupan santri dapat dijadikan sumber konten yang relevan sekaligus inspiratif. Minimnya penggunaan materi Islami sebagai bahan ajar membuat pembelajaran bahasa Inggris terasa kurang kontekstual dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Konteks pesantren juga memberi peluang besar untuk mengintegrasikan nilai Islami ke dalam karya digital. Penelitian-penelitian tentang pembelajaran kontekstual menekankan bahwa materi yang dekat dengan pengalaman siswa menjadi lebih relevan dan meningkatkan motivasi belajar (Sari et al., 2024; Vaino et al., 2012). Kisah Islami, teladan nabi, dan pengalaman kehidupan santri dapat dijadikan bahan utama dalam penulisan cerita digital, sehingga pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan

keterampilan akademik, tetapi juga memperkuat karakter religius siswa (Rahman & Bakar, 2020).

Berdasarkan kondisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi mitra terletak pada aspek pengembangan karya kreatif berbasis bahasa Inggris yang masih terbatas. Siswa belum memiliki kebiasaan untuk menulis sekaligus menuangkan gagasan mereka ke dalam bentuk karya kreatif, baik berupa cerita digital, video, maupun media pembelajaran lainnya yang dapat merepresentasikan keterampilan berbahasa secara lebih komprehensif dan menarik.

Permasalahan lain yang cukup menonjol adalah keterbatasan literasi digital. Mayoritas siswa berasal dari pedesaan sehingga pemanfaatan gawai dan teknologi digital hanya sebatas untuk komunikasi sederhana, seperti mengakses media sosial atau aplikasi perpesanan (Maulidi & Saktumansyah, 2024). Potensi teknologi yang dimiliki belum diarahkan untuk mendukung proses belajar maupun untuk menghasilkan karya kreatif yang lebih bermanfaat. Selain itu, integrasi nilai Islami dalam pembelajaran bahasa Inggris juga masih belum optimal. Materi yang digunakan cenderung bersifat umum, tanpa mengaitkannya secara langsung dengan identitas pesantren yang seharusnya menjadi ciri khas sekolah.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pendekatan participatory learning (Yani et al., 2023) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan guru dalam seluruh proses kegiatan. Kegiatan

ini dirancang secara kolaboratif melalui tahapan pelatihan dan produksi karya, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai subjek yang aktif dalam mengembangkan kemampuan dan menghasilkan produk kreatif.

Tahap awal kegiatan dimulai dengan sosialisasi program kepada pihak sekolah, guru, dan siswa untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta alur kegiatan. Pada tahap ini juga dilakukan need assessment sederhana guna memetakan tingkat kemampuan awal siswa dalam menulis serta sejauh mana pemahaman mereka terhadap penggunaan aplikasi digital seperti Canva.

Tahap berikutnya adalah pelatihan menulis kreatif dalam bahasa Inggris. Siswa diperkenalkan pada teknik dasar penulisan, mulai dari menemukan ide, menyusun kerangka cerita, hingga mengembangkan narasi yang runtut dan komunikatif. Materi penulisan ini dirancang agar sederhana, praktis, dan mudah dipahami oleh siswa dengan latar belakang kemampuan beragam. Kegiatan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa implementasi pelatihan penulisan efektif dalam meningkatkan kapasitas peserta (Nur'aeni et al., 2022). Dengan demikian, pelatihan menulis kreatif dalam bahasa Inggris diharapkan mampu memberikan dampak serupa, yaitu mengembangkan keterampilan peserta secara bertahap melalui pendekatan praktik langsung yang terstruktur.

Setelah tahap penulisan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan kecerdasan buatan berupa Google AI Studio dan

Canva untuk mengolah teks menjadi produk kreatif berupa buku cerita pendek atau animasi sederhana. Siswa diarahkan untuk memanfaatkan berbagai fitur Google AI Studio dan Canva, seperti pembuatan ilustrasi gambar, pemilihan template, hingga integrasi gambar dan narasi cerita. Pendekatan ini bertujuan agar siswa terbiasa menggunakan teknologi tidak hanya untuk hiburan atau komunikasi, tetapi juga sebagai sarana produktif untuk mendukung pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah produksi karya kreatif. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk melakukan simulasi dalam menghasilkan produk digital yang mengintegrasikan bahasa Inggris dengan nilai-nilai Islami yang didukung oleh penggunaan kecerdasan buatan. Tim PKM memberikan bimbingan teknis dan akademik agar karya yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran sekaligus mencerminkan identitas pesantren.

Metode partisipatif ini tidak hanya menekankan pada transfer keterampilan, tetapi juga pada proses pemberdayaan. Dengan keterlibatan siswa secara langsung dalam menulis, mendesain, dan memproduksi karya, mereka diharapkan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penerapan metode ini dalam pelatihan menulis kreatif tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan sosial mereka (Amansyah & Nurhayati, 2025; Millah, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis situasi di SMA Binar Ilmu, terdapat beberapa persoalan yang dihadapi oleh mitra. Namun, permasalahan yang menjadi prioritas utama untuk ditangani melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah keterbatasan kemampuan siswa dalam menulis (writing) serta menghasilkan karya kreatif berbasis digital yang dapat mendukung pengembangan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah berbasis pesantren.

Meskipun keterampilan berbicara (speaking) siswa SMA Binar Ilmu relatif baik berkat adanya program unggulan BI-Festival serta interaksi dengan relawan pengajar dari luar negeri, keterampilan menulis yang terintegrasi dengan pemanfaatan teknologi masih tertinggal. Permasalahan yang berkaitan erat dengan hal tersebut adalah minimnya karya kreatif yang dihasilkan dalam bahasa Inggris. Selama ini, karya siswa cenderung terbatas pada tugas kelas yang bersifat individual dan konvensional, seperti tulisan tangan atau teks sederhana, sehingga belum berkembang menjadi produk kreatif berbasis teknologi digital. Padahal, sebagian besar siswa telah memiliki gawai dan terbiasa menggunakan media sosial. Namun, penggunaan teknologi tersebut masih sebatas untuk kebutuhan komunikasi sehari-hari dan belum diarahkan untuk mendukung proses pembelajaran maupun menghasilkan karya yang lebih inovatif dan produktif.

Selain itu, karakteristik SMA Binar Ilmu sebagai sekolah berbasis pesantren seharusnya

menjadi keunggulan tersendiri dalam pembelajaran bahasa Inggris. Akan tetapi, nilai-nilai Islami belum sepenuhnya terintegrasi dalam materi pembelajaran maupun produk karya siswa. Sumber konten Islami, seperti kisah-kisah keteladanan, ajaran akhlak mulia, atau pengalaman kehidupan santri, belum banyak dimanfaatkan sebagai inspirasi dalam menulis dan berkarya. Akibatnya, siswa merasa pembelajaran bahasa Inggris cenderung terpisah dari identitas mereka sebagai santri, sehingga motivasi intrinsik dalam mengembangkan keterampilan menulis pun kurang kuat.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, kegiatan PKM ini diarahkan pada penguatan keterampilan menulis melalui pendekatan Digital Storytelling for Islamic Values. Pendekatan ini membantu siswa menuangkan ide secara tertulis, memanfaatkan teknologi digital secara produktif, serta mengintegrasikan nilai-nilai Islami ke dalam karya kreatif. Implementasi kegiatan dilakukan melalui tahapan metode participatory learning yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan guru pada setiap prosesnya. Pada kegiatan PKM ini siswa dibimbing dalam mengembangkan keterampilan menulis mulai dari tahap merancang ide, mengorganisasi gagasan, hingga menyusun narasi yang runtut dan komunikatif dalam bahasa Inggris. Setelah karya tulis disusun, siswa diarahkan untuk mengolahnya menjadi produk kreatif berbasis teknologi berupa buku cerita pendek atau animasi sederhana dengan memanfaatkan kecerdasan buatan Google AI Studio dan Canva. Aplikasi ini

dipilih karena mudah diakses melalui gawai yang sudah dimiliki siswa, memiliki beragam fitur desain yang menarik, serta memungkinkan integrasi teks, gambar, dan animasi dalam satu karya yang interaktif (Lubis, 2024; Ningsih et al., 2025).

Lebih jauh, pemanfaatan kecerdasan buatan Google AI Studio dan Canva sebagai media kreasi juga diarahkan untuk meningkatkan literasi digital siswa (Dewi, 2024). Selama ini, penggunaan gawai cenderung hanya sebatas komunikasi sehari-hari, sedangkan melalui program ini, siswa terbiasa menggunakan teknologi secara lebih produktif. Mereka tidak hanya belajar memanfaatkan fitur desain digital, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran kreatif yang mendukung perkembangan keterampilan akademik (Wibowo, 2023).

Implementasi PKM dilaksanakan secara runtut dan berfokus pada peningkatan kemampuan menulis serta literasi digital siswa. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan PKM dan hasil yang dicapai adalah sebagai berikut:

Tahap pertama berupa sosialisasi program dan need assessment dilakukan kepada kepala sekolah, guru, dan siswa. Kegiatan ini bertujuan memperkenalkan tujuan, manfaat, dan luaran program. Dari hasil need assessment, ditemukan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah dan belum terbiasa menggunakan teknologi digital untuk kepentingan akademik. Informasi ini menjadi dasar pemilihan materi pelatihan yang lebih sederhana, terarah, dan sesuai dengan konteks pembelajaran di lingkungan pesantren.

Tahap kedua adalah pelatihan menulis kreatif dalam bahasa Inggris. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan pada teknik menemukan ide, menyusun kerangka tulisan, dan mengembangkan narasi yang runtut. Pelatihan dilaksanakan melalui pendekatan praktik langsung sehingga siswa dapat berlatih menyusun paragraf, dialog, ataupun alur cerita berdasarkan pengalaman pribadi. Antusiasme siswa terlihat meningkat ketika mereka diarahkan memilih tema yang dekat dengan kehidupan santri. Hasil draft tulisan awal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengorganisasi gagasan dan menuliskan cerita sederhana secara lebih terstruktur.

Tahap berikutnya adalah pelatihan penggunaan kecerdasan buatan melalui Google AI Studio dan Canva, yang bertujuan mengembangkan literasi digital siswa. Pada tahap ini, siswa belajar mengubah teks cerita menjadi produk kreatif berupa buku cerita pendek atau animasi digital. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan fitur Google AI Studio, khususnya alat Nano Banana, untuk menghasilkan ilustrasi berdasarkan cerita yang telah mereka tulis. Siswa memanfaatkan kecerdasan buatan tersebut untuk membuat gambar yang sesuai dengan alur dan karakter dalam cerita, sehingga setiap visual yang dihasilkan memiliki konsistensi dengan narasi. Setelah ilustrasi berhasil dibuat, siswa melanjutkan proses penyempurnaan menggunakan Canva, yaitu dengan memasukkan teks cerita, menata tata letak, serta menambahkan elemen-elemen pendukung seperti ikon, bingkai, warna,

dan efek visual lainnya. Kombinasi pemanfaatan Google AI Studio dan Canva pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan buku digital yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan estetik bagi pembaca.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Pelatihan ini mendapatkan respons sangat positif karena siswa merasa teknologi tersebut relevan dengan kehidupan digital mereka. Setelah pelatihan, siswa mampu menghasilkan desain digital yang lebih menarik dan rapi dibandingkan hasil manual yang biasa mereka buat.

Tahap selanjutnya adalah produksi karya kreatif berbasis nilai Islami. Siswa diminta mengembangkan karya digital yang memadukan bahasa Inggris dengan tema Islami, seperti kisah keteladanan para nabi, nilai akhlak mulia, atau kisah kehidupan sehari-hari di pesantren. Integrasi nilai Islami ini terbukti meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena tema yang digunakan lebih dekat dengan identitas diri mereka. Pada tahap ini,

- 21 *Penguatan Nilai-Nilai Islam melalui Digital Storytelling: Pelatihan Pembuatan E-Book Cerita Animasi Sederhana Berbasis AI – Eva Meidi Kulsum, Ayang Winda Sri Widianingsing, Rina Mutiarawati, Alviani Halimatus Sadiah*
DOI: 10.31004/abdidas.v7i1.1299

siswa juga berlatih bekerja secara kolaboratif— mereka saling memberi masukan terkait tata bahasa, desain, dan kesesuaian konten Islami yang diangkat. Produk akhir berupa cerita digital dan animasi sederhana menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis AI mampu meningkatkan kreativitas dan kualitas karya siswa. Berikut hasil produk yang dibuat dengan mengintegrasikan Google AI Studio dan Canva.



Gambar 2. Hasil Produk Digital Storytelling

Untuk menjamin keberlanjutan program, guru bahasa Inggris dilibatkan dalam seluruh tahapan kegiatan sebagai bagian dari pendampingan dan penguatan kapasitas guru. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam memfasilitasi siswa menulis kreatif dan memproduksi karya digital menggunakan Google AI Studio dan Canva. Keterlibatan guru ini memungkinkan model pembelajaran yang telah diterapkan dapat diintegrasikan dalam kurikulum bahasa Inggris sekolah pada masa mendatang tanpa bergantung pada tim PKM.

Secara keseluruhan, implementasi metode participatory learning terbukti efektif dalam mengatasi permasalahan mitra. Kegiatan PKM tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi secara produktif serta menumbuhkan nilai-nilai Islami melalui karya kreatif. Kombinasi antara pelatihan menulis, pemanfaatan kecerdasan buatan, dan integrasi nilai Islami menghasilkan proses pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan sekolah berbasis pesantren. Dengan demikian, program ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris sekaligus memperkuat identitas siswa sebagai santri modern yang melek literasi digital.

Selain itu hasil kegiatan ini mengukur perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah kegiatan PKM. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada lima aspek utama. Kemampuan menulis siswa meningkat

melalui penyusunan cerita yang lebih runtut dan penggunaan kosakata yang lebih kaya. Kreativitas produksi karya juga berkembang pesat seiring dengan pemanfaatan AI untuk membuat ilustrasi dan desain digital.

Literasi digital siswa mengalami transformasi dari penggunaan gawai untuk hiburan menjadi penggunaan teknologi untuk pembelajaran dan produksi karya kreatif. Integrasi nilai Islami juga semakin kuat terlihat dari tema karya yang mengangkat akhlak mulia dan kehidupan pesantren. Peningkatan kepercayaan diri siswa tampak jelas melalui keberanian mereka mempresentasikan dan mempublikasikan karya digital yang telah dibuat.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

SIMPULAN

Secara keseluruhan, implementasi metode participatory learning dalam program PKM ini berhasil menjawab permasalahan mitra terkait rendahnya kemampuan menulis, minimnya karya kreatif digital, serta belum terintegrasinya nilai-nilai Islami dalam pembelajaran. Kolaborasi antara

pelatihan menulis kreatif, pemanfaatan kecerdasan buatan, dan integrasi nilai Islami menghasilkan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan sekolah berbasis pesantren. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga memperkuat identitas mereka sebagai santri modern yang melek literasi digital.

SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, beberapa saran dapat diajukan untuk pengembangan dan keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, program pelatihan digital storytelling berbasis kecerdasan buatan perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi ke dalam kegiatan pembelajaran rutin, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris atau muatan lokal di sekolah berbasis pesantren. Integrasi ini diharapkan dapat memperkuat dampak program terhadap peningkatan keterampilan menulis dan literasi digital siswa secara jangka panjang.

Kedua, cakupan program dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak guru lintas mata pelajaran serta santri dari jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga pemanfaatan teknologi AI dan penguatan nilai-nilai Islami melalui media digital tidak terbatas pada satu konteks kelas atau jenjang tertentu. Hal ini juga dapat mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran digital yang kolaboratif di lingkungan pesantren.

Ketiga, program serupa di masa mendatang disarankan untuk dilengkapi dengan evaluasi

jangka panjang guna mengukur keberlanjutan peningkatan keterampilan menulis, kreativitas digital, serta internalisasi nilai-nilai Islami pada peserta didik. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya berdampak sesaat, tetapi benar-benar membentuk karakter santri yang literat, kreatif, dan berakhlak mulia.

Terakhir, dukungan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan perlu terus diperkuat, khususnya dalam penyediaan sarana pendukung literasi digital dan kebijakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, program pengabdian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam penguatan pendidikan berbasis pesantren yang relevan dengan tantangan era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amansyah, F., & Nurhayati, N. (2025). Harnessing Students' Creativity and Participatory Learning: A Step-by-Step Guide to Conducting Project-Based Digital Photovoice in ELT. *Research and Innovation in Applied Linguistics*, 3(1), 93–109. <https://doi.org/10.31963/rial.v3i1.4991>
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Digital storytelling in research: A systematic review. *The Qualitative Report*, 22(10), 2548–2582.
- Dewi, A. C. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 165–170.
- Lubis, L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu* [PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. <http://etd.uinsyahada.ac.id/10724/>
- Maulidi, A., & Saktumansyah, A. M. (2024). Pemanfaatan Gawai sebagai Sumber Literasi Membaca Peserta didik di Sekolah Menengah Atas. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 5(1), 90–100.
- Millah, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Bahasa Inggris Melalui Strategi Pembelajaran Partisipatif. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 24(1), 77–85. <https://doi.org/10.21009/bahtera.241.08>
- Ningsih, S., Kurniasih, W., & Arhan, A. R. (2025). Strategi Pembelajaran Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Generasi Z. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(3), 1596–1605.
- Nur'aeni, Mintarsih, M., Kulsum, E. M., Fikra, H., & Fitriani. (2022). Workshop Penulisan Artikel Ilmiah Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Ma'soem. *Gunung Djati Conference Series*, 9, 180–192.
- Puspitarini, A., Rafiq, & Junaedi, A. (2024). Enhancing Narrative Writing Skills through Digital Storytelling: An Experimental Study on High School Students. *GLENS: Global English Insights Journal*, 1(2), 66–75. <https://doi.org/10.61220/glens.v1i2.348>
- Rahman, N. F. N. A., & Bakar, R. A. (2020). *Digital storytelling: A systematic review*. <https://doi.org/10.26418/jeltim.v2i2.42199>
- Sari, A. R., Gummah, S., Syukroyanti, B. A., & Habibi, H. (2024). The Effect of Contextual Teaching and Learning Model Assisted by Video on Students' Learning Outcomes and Motivation. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 12(2), 197–211.
- Vaino, K., Holbrook, J., & Rannikmäe, M. (2012). Stimulating students' intrinsic motivation for learning chemistry through the use of context-based learning modules. *Chemistry Education Research and Practice*, 13(4), 410–419.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif*. Tiram Media.

- 24 *Penguatan Nilai-Nilai Islam melalui Digital Storytelling: Pelatihan Pembuatan E-Book Cerita Animasi Sederhana Berbasis AI – Eva Meidi Kulsum, Ayang Winda Sri Widianingsing, Rina Mutiarawati, Alviani Halimatus Sadiyah*
DOI: 10.31004/abdidas.v7i1.1299

Wu, J., & Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.

Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Partisipatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 219–226.