

PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI *BOOK CREATOR* UNTUK PENGEMBANGAN *DIGITAL STORYTELLING* BAGI GURU SMP

Sari Hidayati¹, Anna Stasya Prima Sari², Lusi Nurhayati³, Anis Handayani⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri
Yogyakarta, Jl. Colombo No. 1 Karangmalang Yogyakarta, Prov. Daerah Istimewa Yogyakarta,
55281

¹e-mail sari_hidayati@uny.ac.id

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini bertujuan melatih guru-guru Bahasa Inggris membuat *digital storytelling* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur, mencakup *pra-workshop*, *workshop*, dan *pasca-workshop*. *Pra-workshop* dan *pasca-workshop* dilakukan daring melalui Zoom, sementara *workshop* berlangsung luring. Materi *pra-workshop* berjudul "*Differentiated Instruction: The Why and the How*". *Workshop* diikuti 40 peserta, yaitu 37 guru bahasa Inggris SMP di Kabupaten Kebumen dan tiga pegawai Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen. Selama *workshop*, peserta mempraktikkan pembuatan *digital storytelling* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Kegiatan *pasca-workshop* memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan terkait Modul Ajar dan bahan ajar berupa *digital storytelling* yang dihasilkan. Melalui kegiatan *pra-workshop*, *workshop*, dan *pasca-workshop*, para peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tentang *Differentiated Instruction*, tetapi juga mampu menghasilkan produk ajar digital yang kreatif dan kontekstual. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendampingan langsung dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan profesionalisme guru.

Kata Kunci: *book creator*, *digital storytelling*, pelatihan, guru SMP

Abstract

This community service (PkM) provides English teachers with a training to create digital storytelling using the Book Creator application. The activities were conducted in sequential and structured, including a pre-workshop, workshop, and post-workshop. The pre-workshop and post-workshop were conducted online, while the workshop took place offline. The pre-workshop material was entitled "Differentiated Instruction: The Why and the How." The workshop was attended by 40 participants, comprising 37 English teachers in Kebumen Regency and 3 officers of the Kebumen Regency Education, Youth, and Sports Office. During the workshop, participants practiced creating digital storytelling using the Book Creator application. The post-workshop provided feedback and recommendations for improvements with regard to digital storytelling produced. Throughout the activities, participants not only gained theoretical knowledge about Differentiated Instruction but also produced creative and contextual digital teaching products. This demonstrates that practice-based training with direct mentoring can have a positive impact on teacher professional development.

Keywords: *book creator*, *digital storytelling*, training, junior high school English teachers

PENDAHULUAN

Konteks pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang mendukung kemajuan akademis dan profesional, pendidikan bahasa Inggris di Indonesia mengalami dinamika yang terus berkembang. Di era globalisasi dan teknologi saat ini, Kecerdasan buatan/*Artificial intelligence* (AI) berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. AI semakin banyak diterapkan dalam pengajaran Bahasa Inggris, dengan menyediakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa, memberikan umpan balik secara langsung, serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar (Aidarhanqzy, 2025; Akbarani, 2023). Dengan kata lain, AI menawarkan berbagai potensi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran, namun kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkannya menjadi hambatan utama (Muttaqin, 2022; Polak *et al.*, 2022). Dewasa ini, kesadaran akan pentingnya kemampuan berbahasa Inggris terus meningkat (Sari & Sembiring, 2019; Sari & Ndraha, 2023; Sari & Sembiring, 2021, 2022; Sembiring & Sari, 2022). Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan metode pengajaran bahasa Inggris yang inovatif (Budirahayu & Saud, 2023). Minimnya integrasi teknologi AI dalam pengajaran bahasa Inggris menyebabkan siswa kehilangan akses terhadap pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Selain itu, guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran, menghadapi kendala dalam memahami dan mengimplementasikan teknologi AI di kelas. Terbatasnya pengetahuan mereka tentang aplikasi AI yang dapat mendukung pengajaran bahasa Inggris menghambat kemampuan mereka dalam menyajikan materi secara lebih menarik dan efektif.

AI membawa berbagai manfaat dalam pembelajaran bahasa. Dengan integrasi teknologi ini, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu (Tang *et al.*, 2023), menyediakan umpan balik instan (Ranalli & Yamashita, 2022), dan meningkatkan keterlibatan siswa (Ranalli, 2021). Hal ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, praktik baik dalam skala internasional dalam pemanfaatan AI di pendidikan bahasa Inggris menunjukkan bahwa banyak negara telah berhasil meningkatkan kualitas

pengajaran dengan memanfaatkan teknologi ini (Anh, 2024; Hockly, 2023; Javier & Moorhouse, 2023; Wei, 2023; Xu & Wang, 2024). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengejar ketertinggalan dan meningkatkan kemampuan guru di Indonesia dalam mengadopsi AI guna menunjang proses pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan (*needs analysis*) yang dilakukan terhadap guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP di Kabupaten Kebumen, khususnya di daerah Kebumen barat, mengungkapkan bahwa meskipun teknologi pendidikan semakin canggih, kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi tersebut, terutama teknologi AI, masih terbatas. Padahal, keberhasilan belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Syahrial *et al.*, 2022). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta (PkM UNY) dengan Kepala Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen sebelum melaksanakan PkM di zona barat Kabupaten Kebumen ditemukan bahwa beberapa guru masih mengandalkan metode konvensional dalam pengajaran. Kemudian, sebagian besar guru belum memahami konsep dan potensi pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pengajaran bahasa Inggris. Guru mengeluhkan keterbatasan perangkat dan jaringan, namun juga mengakui bahwa mereka belum *familiar* dengan banyaknya aplikasi berbasis AI yang tersedia secara gratis. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris, pelatihan bagi guru di bidang literasi digital dan inovasi pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk diimplementasikan. Berdasarkan temuan ini, tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta (PkM UNY) melaksanakan pelatihan holistik yang mencakup pemahaman dasar tentang AI, integrasi AI dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta pengembangan keterampilan teknis yang sangat dibutuhkan. Tim pelaksana PkM UNY memperkenalkan aplikasi *Book Creator* sebagai salah satu teknologi AI kepada guru-guru Bahasa Inggris SMP di zona barat Kabupaten Kebumen. *Book Creator* adalah aplikasi daring yang memungkinkan pengguna membuat buku digital interaktif. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur lengkap, yang

memudahkan pengguna untuk mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan tautan ke dalam satu buku digital (Anam *et al.*, 2024).

Pada pelaksanaan PkM ini, tim pelaksana PkM UNY memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk membuat media pembelajaran *digital storytelling* yang mana media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan empat keterampilan bahasa Inggris dan kosakata siswa. Pengembangan media pembelajaran *digital storytelling* merupakan salah satu terobosan nyata dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat mendorong siswa untuk mengasah daya imajinasi mereka dengan dukungan teknologi (Sinaga *et al.*, 2021). Era Revolusi Industri 4.0 menuntut masyarakat untuk menguasai teknologi agar dapat beradaptasi dengan perubahan. Dalam hal ini, pemanfaatan aplikasi *Book Creator* sebagai platform untuk media pembelajaran menawarkan solusi inovatif bagi guru dalam menghadapi tantangan tersebut (Nuraeni *et al.*, 2022).

Saat ini, teknologi AI tidak hanya menjadi alat bantu untuk efisiensi administrasi, tetapi juga menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Integrasi teknologi AI dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kini tidak dapat dihindari dan telah memberikan dampak yang signifikan. Salah satu dampaknya dalam dunia pendidikan tampak pada transformasi bahan ajar dari format cetak menjadi format digital (Desyandri & Vernanda, 2017). Untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi AI dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran bahasa Inggris maka perlu dilakukan pelatihan bagi guru-guru bahasa Inggris jenjang SMP di Kabupaten Kebumen, khususnya zona barat. Tim pelaksana PkM UNY merumuskan sejumlah solusi praktis yang dapat membantu guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Kebumen.

Adapun solusi-solusi praktis yang ditawarkan oleh tim pelaksana PkM UNY dijabarkan sebagai berikut: a) Melaksanakan sesi pelatihan dan *workshop* yang fokus pada konsep dasar AI dalam pendidikan dan aplikasinya dalam pengajaran bahasa Inggris; b) Memberikan tutorial *online* yang menunjukkan langkah demi

langkah penggunaan *Book Creator* untuk membuat *digital storytelling*. Dengan pemberian tutorial *online* guru-guru Bahasa Inggris diharapkan mampu berlatih secara mandiri, c) Saat guru-guru bahasa Inggris berlatih secara mandiri, tim pelaksana PkM UNY mendampingi, memfasilitasi, dan membantu guru-guru Bahasa Inggris yang mengalami kendala membuat *digital storytelling* dengan menggunakan *Book Creator*; d) Tim pelaksana PkM UNY memberikan umpan balik secara teratur kepada guru-guru Bahasa Inggris untuk membantu mereka memahami kelebihan dan kelemahan dalam penerapan teknologi AI; dan e) Melakukan evaluasi terus-menerus terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran. Tim pelaksana PkM UNY dapat menggunakan temuan evaluasi untuk menyempurnakan strategi dan memberikan dukungan tambahan sesuai kebutuhan guru-guru Bahasa Inggris.

Tujuan utama kegiatan PkM ini adalah untuk melatih guru-guru Bahasa Inggris dalam membuat *digital strotytelling* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Setiap rangkaian kegiatan pada program PkM yang berlangsung secara bertahap dan terstruktur, dimulai dari *pra workshop*, *workshop*, hingga *pasca-workshop* diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi guru Bahasa Inggris tingkat SMP di zona barat Kabupaten Kebumen dalam memanfaatkan AI sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan. Dengan tersedianya bahan ajar *digital*, peserta didik diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri, sekaligus mengurangi ketergantungan yang berlebihan pada guru dalam proses pembelajaran.

METODE

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis AI ini dilaksanakan dalam beberapa kegiatan secara bertahap dan terstruktur, mulai dari kegiatan *pra-workshop*, *workshop*, dan *pasca-workshop*. Kegiatan *pra-workshop* dilaksanakan pada hari Rabu, 05 Juni 2024. Kegiatan *pra-workshop* ini dihadiri oleh Kepala Kantor dan Pegawai Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen, guru-guru Bahasa Inggris SMP di Kabupaten Kebumen, dan tim PkM UNY. Materi tentang “*Differentiated Instruction: The Why and the How*”

disampaikan pada kegiatan *pra-workshop* dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada para guru sebuah pendekatan dalam pembelajaran bahasa Inggris yang akhir-akhir ini sedang banyak direkomendasi untuk diterapkan, yaitu Pembelajaran Berdiferensiasi (*Differentiated Instruction*). Pemahaman guru terhadap konsep dan praktik pembelajaran berdiferensiasi dianggap penting karena pemanfaatan teknologi AI dalam pembelajaran, yang menjadi fokus dari kegiatan ini, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris berdiferensiasi.

Kegiatan inti yaitu *workshop* dilaksanakan secara luring pada hari Sabtu, 08 Juni 2024 di SMP Negeri Gombong, Kabupaten Kebumen. Kegiatan *workshop* ini diikuti oleh 37 orang guru Bahasa Inggris SMP di zona barat Kabupaten Kebumen dan 3 orang pegawai Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen. Untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan guru terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran, kegiatan *workshop* pada program PkM ini mencakup *sharing session*, yang bertujuan untuk saling berbagi pengalaman dan praktik baik para guru terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran di kelas, dan dilanjutkan dengan pemaparan materi, yaitu pemanfaatan aplikasi *Book Creator* untuk membuat *digital storytelling* oleh tim PkM UNY.

Selanjutnya, peserta pelatihan didampingi oleh tim PkM UNY untuk mempraktikkan pembuatan *digital storytelling* menggunakan aplikasi *Book Creator*. Sesi ini juga diisi dengan diskusi dan tanya jawab mengenai perancangan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Book Creator* yang telah dipelajari. Melalui kegiatan PkM ini, guru-guru Bahasa Inggris diharapkan mampu menghasilkan media ajar yang interaktif, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Program PkM ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong pemanfaatan teknologi berbasis AI untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif di era digital.

Kegiatan *pasca workshop* dilaksanakan secara daring pada hari Senin, 24 Juni 2024. Tujuan dilaksanakannya kegiatan *pasca workshop* ini adalah untuk memonitoring dan mengevaluasi Modul Ajar dan *digital storytelling* yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Pada kegiatan *pasca*

workshop ini, tim pelaksana PkM UNY memberikan saran dan masukan terkait Modul Ajar dan *digital storytelling* yang dirancang oleh para guru.

Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan selama pelaksanaan kegiatan serta setelah *workshop* berlangsung. Evaluasi ini dilaksanakan secara luring dengan menggunakan angket yang disebarakan melalui *Google Form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan secara daring (kegiatan *pra workshop* dan *pasca workshop*) dengan menggunakan aplikasi Zoom dan luring (kegiatan *workshop*). Kegiatan *pra workshop* dilaksanakan pada hari Rabu, 05 Juni 2024. Kegiatan *pra workshop* ini diikuti oleh dosen-dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta, Kepala dan Pegawai Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen, serta guru-guru Bahasa Inggris SMP se-Kabupaten Kebumen (zona timur, tengah, dan barat). Materi *Differentiated Instruction* disampaikan dalam kegiatan *pra workshop*. Pemateri pada kegiatan *pra workshop* adalah dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Prof. Anita Triastuti, S.Pd., M.A., Ph.D yang menyajikan materi *Differentiated Instruction: The 'Why'* dan Joko Priyana, M.A., Ph.D yang menyajikan materi *Differentiated Instruction: The 'How'*. Pada dasarnya kegiatan *pra workshop* ini menjelaskan apa, mengapa, dan bagaimana Pembelajaran Berdiferensiasi, khususnya pembelajaran bahasa Inggris berdiferensiasi itu dilaksanakan.

Kegiatan *workshop* di zona barat Kabupaten Kebumen dilaksanakan secara luring di SMP Negeri 2 Gombang pada hari Sabtu, 08 Juni 2024. *Workshop* ini diikuti oleh 40 peserta, terdiri atas 37 guru Bahasa Inggris SMP di zona barat Kabupaten Kebumen dan tiga pegawai Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Kebumen. Dengan mempertimbangkan kurangnya pengetahuan guru terkait pemanfaatan AI dalam pembelajaran, *workshop* pada program PkM ini mencakup *sharing session* pengetahuan guru mengenai penerapan AI dalam pembelajaran di kelas dan pemaparan materi tentang

pemanfaatan aplikasi *Book Creator* untuk pembuatan *digital storytelling* oleh tim pelaksana PkM UNY. *Electronic module* (e-modul) berbasis *Book Creator* adalah sebuah *hypermedia electronic book* yang dikembangkan dengan menggunakan basis web dengan efek flip (Sanjaya, 2022). E-modul tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta memudahkan mereka untuk dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja melalui gawai mereka.

Kegiatan pendampingan ini diawali dengan pemberian materi tentang penggunaan aplikasi *Book Creator* dalam pembuatan *digital storytelling*, seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Pemaparan materi penggunaan aplikasi *Book Creator* dalam pembuatan *digital storytelling*

Kegiatan PkM ini merupakan wujud nyata kontribusi Universitas Negeri Yogyakarta dalam mendukung pengembangan kualitas pendidikan di daerah, khususnya di Kabupaten Kebumen. Kegiatan ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital (Syahril *et al.*, 2022). Terlihat dari Gambar 2, para guru mengikuti pelatihan peningkatan kompetensi profesional dengan serius dan penuh semangat. Para guru dibimbing untuk membuat akun di aplikasi *Book creator* dan mengeksplorasi pemanfaatannya untuk mengembangkan bahan ajar.



Gambar 2 Penjelasan materi tentang pemanfaatan *Book Creator* untuk *digital storytelling*

Sebelum dilaksanakannya kegiatan PkM ini, beberapa guru mengaku belum pernah membuat media pembelajaran *digital storytelling* dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Oleh karena itu, tim pelaksana PkM UNY memberikan pendampingan langsung kepada para guru yang mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *digital storytelling*. Pendekatan personal ini menjadi bagian penting dalam proses pelatihan, karena memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif. Seperti yang terlihat pada Gambar 3, pendampingan dilakukan secara personal, dengan memastikan bahwa semua peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari pemaparan materi, namun juga dapat langsung mempraktekkan pengetahuan yang didapat dengan terampil menggunakan aplikasi *Book Creator* untuk mengembangkan bahan ajar.



Gambar 3 Pendampingan langsung kepada peserta pelatihan

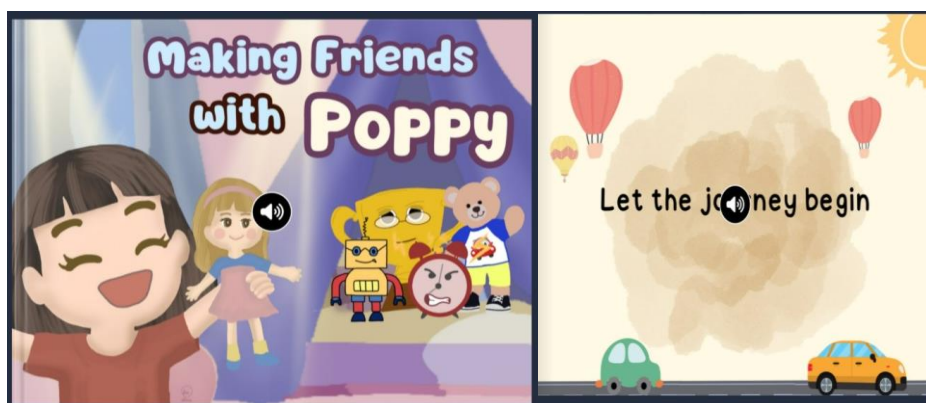
Book Creator, yang merupakan basis aplikasi untuk membuat sumber belajar, diharapkan dapat dijadikan platform bagi guru untuk mengembangkan sumber belajar berupa materi ajar berbentuk e-modul (Anam *et al.*, 2024; Sanjaya, 2022). Pelaksanaan program PkM ini memberikan manfaat praktis bagi para guru Bahasa Inggris jenjang SMP di zona barat Kabupaten Kebumen dalam mengembangkan keterampilan merancang media pembelajaran berbasis *digital storytelling* melalui pemanfaatan aplikasi *Book Creator* untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi (Tang *et al.*, 2023). Selain ditujukan bagi pembelajaran berdiferensiasi, *Book Creator* juga telah dimanfaatkan bagi pembelajaran dengan model *problem-based learning* (Hanum & Amini, 2023), maupun pendekatan saintifik (Larasati & Rukmana, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Book Creator* dapat dikembangkan dan digunakan secara fleksibel, sesuai dengan kebutuhan pengajaran dan pembelajaran.

Kegiatan *workshop* luring ini dilaksanakan dengan mencerminkan semangat kolaboratif dan kepedulian terhadap peningkatan kualitas pendidikan di daerah, serta menjadi bentuk nyata sinergi antara perguruan tinggi dan masyarakat sekolah. Dokumentasi dalam Gambar 4 merekam momen kebersamaan, kolaborasi, dan semangat belajar dari seluruh peserta dan tim pelaksana, yang menjadi cerminan keberhasilan program dalam mendukung peningkatan kompetensi guru Bahasa Inggris SMP di zona barat Kabupaten Kebumen.

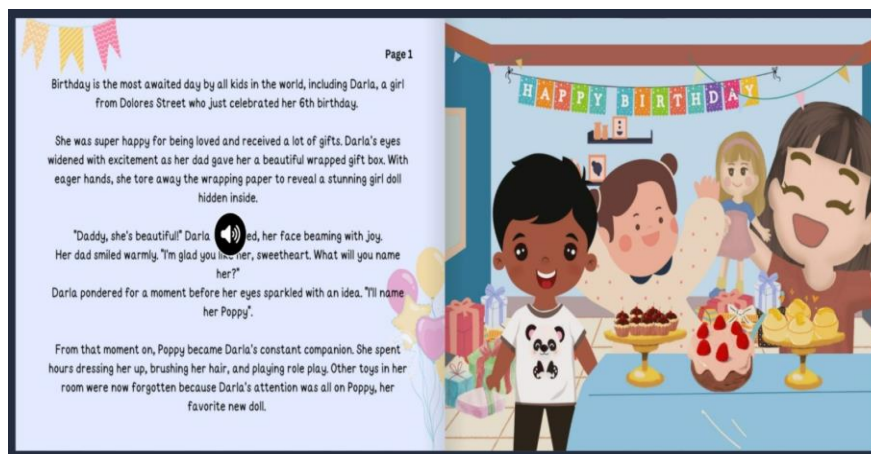


Gambar 4 Tim pelaksana PkM UNY berfoto bersama peserta pelatihan setelah *workshop*

Selanjutnya, setelah kegiatan *workshop* luring, kegiatan *pasca workshop* dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom pada hari Senin, 24 Juni 2024, sebagai tindak lanjut dari *workshop* luring yang telah diselenggarakan pada hari Sabtu, 08 Juni 2024 di SMP Negeri 2 Gombong, Kabupaten Kebumen. Tujuan pelaksanaan kegiatan *pasca workshop* ini adalah untuk memonitoring dan mengevaluasi Modul Ajar serta media pembelajaran berbasis *digital storytelling* yang dirancang oleh guru dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*. Sampel produk *digital storytelling* yang berhasil dikembangkan oleh salah satu peserta pelatihan menggunakan aplikasi *Book Creator* disajikan dalam Gambar 5, 6, dan 7 berikut ini.



Gambar 5 Media pembelajaran berbasis *digital storytelling* berjudul *Making Friends with Poppy*

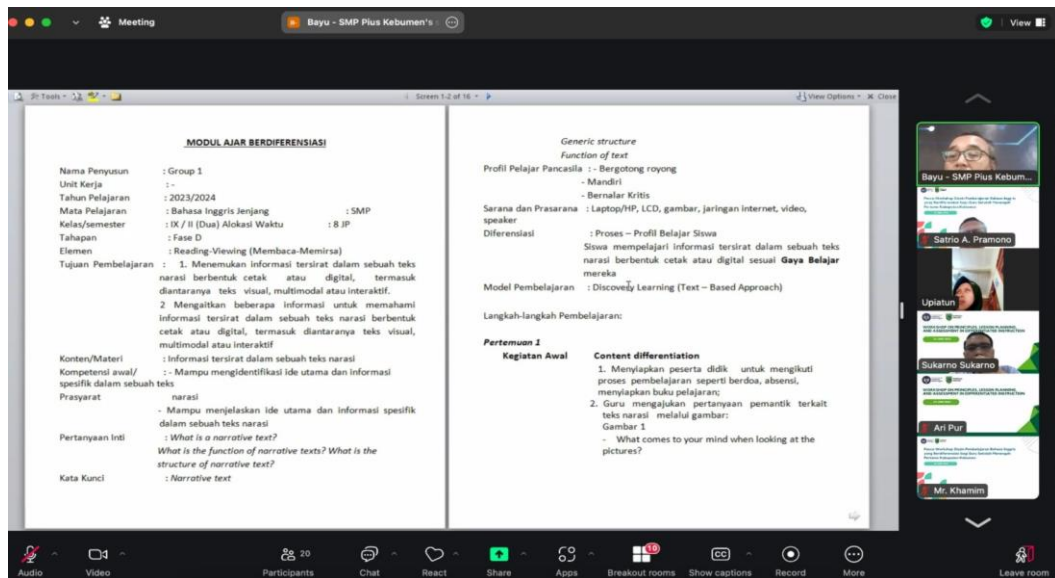


Gambar 6 Tampilan bagian awal media pembelajaran berbasis *digital storytelling* berjudul *Making Friends with Poppy*



Gambar 7 Tampilan bagian akhir media pembelajaran berbasis *digital storytelling* berjudul *Making Friends with Poppy*

Selain memberikan masukan terhadap media pembelajaran *digital storytelling* yang dirancang oleh para guru, tim pelaksana UNY juga meninjau dan memberikan umpan balik atas Modul Ajar yang disusun oleh peserta pelatihan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 8. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa Modul Ajar yang dibuat telah sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dan selaras dengan kurikulum yang berlaku. Melalui sesi diskusi dan pendampingan intensif, peserta pelatihan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta pengalaman langsung dalam menyusun perangkat ajar yang inovatif dan aplikatif di kelas.



Gambar 8 Sesi diskusi dan pendampingan intensif penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi

Setelah melalui serangkaian kegiatan pelatihan *pre-workshop* daring, *workshop* luring, dan *post-workshop* daring, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi angket yang dibagikan kepada peserta dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1 Hasil evaluasi peserta pelatihan

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Saran/tindak lanjut
1	Kepuasan terhadap kegiatan PkM	Peserta pelatihan merasa puas dan menilai kegiatan bermanfaat untuk pengembangan profesionalisme guru.	Mempertahankan kualitas kegiatan dan relevansi materi pelatihan.
2	Kesempatan belajar integrasi AI dalam pembelajaran	Peserta mendapatkan kesempatan mempelajari integrasi teknologi AI, seperti Book Creator, dalam pembelajaran.	Menyediakan modul panduan dan contoh penerapan AI di kelas.
3	Pemanfaatan AI untuk pembelajaran adaptif	Guru dapat memanfaatkan AI untuk menyesuaikan kurikulum sesuai kemampuan siswa dan memberi pengalaman belajar personal.	Mengembangkan lebih banyak materi pembelajaran adaptif berbasis AI.

4	Daya tarik pembelajaran bahasa Inggris melalui <i>digital storytelling</i>	Digital storytelling dari Book Creator meningkatkan daya tarik siswa pada pembelajaran bahasa Inggris.	Menambahkan sesi pembuatan konten kreatif yang lebih variatif.
5	Daya tarik pembelajaran bahasa Inggris melalui <i>digital storytelling</i>	Waktu praktik membuat digital storytelling dengan Book Creator dinilai sangat kurang.	Menyelenggarakan pelatihan lanjutan dan sesi praktik lebih panjang.

Selain dari angket yang dibagikan untuk evaluasi pelaksanaan kegiatan, peserta juga melakukan refleksi bersama dengan fasilitator dengan tujuan untuk pelaksanaan yang lebih baik di kesempatan lain. Beberapa hasil refleksi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan diantaranya adalah masukan agar kegiatan ini dapat berlangsung secara berkesinambungan dengan materi yang berbeda. Selain itu peserta juga mengharapkan pelatihan ini dapat diadakan secara terjadwal setiap tahun karena peserta merasakan manfaat dari pelatihan ini untuk meningkatkan profesionalisme mengajar. Pelatihan ini juga diharapkan dapat menyediakan mentoring dan bimbingan intensif dalam mengintegrasikan teknologi dan platform digital. Masukan terakhir adalah peserta berharap agar contoh-contoh praktik baik (*best practice*) terkait pembelajaran berdiferensiasi dari berbagai sumber dapat dimasukkan ke file/basis data UNY agar dapat diadopsi dan dijadikan referensi.

SIMPULAN

Pelaksanaan program PkM yang diselenggarakan oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta di SMP Negeri 2 Gombong berjalan dengan lancar dan penuh antusiasme dari para peserta. Hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan oleh peserta dan fasilitator menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar berupa e-modul berbasis *digital story telling* dalam platform *Book Creator*. Guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Gombong dapat memanfaatkan teknologi AI, seperti *Book Creator*, untuk menyesuaikan kurikulum berdasarkan tingkat

kemampuan setiap siswa serta memberikan pengalaman pembelajaran berdiferensiasi yang lebih personal dan efektif. Pelatihan ini sangat diharapkan oleh para guru, pelatihan yang berkelanjutan akan senantiasa dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana PkM UNY mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan PkM Dosen Berkegiatan di Luar Kampus. PkM ini terdaftar dengan Nomor B/281/UN34.12/PT.01.02/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidarhanqzy, M. T. (2025). Using artificial intelligence tools in English language lessons. *Eurasian Science Review: An International Peer-Reviewed Multidisciplinary Journal*, 1(3), 2382–2394. <https://doi.org/10.63034/esr-367>
- Akbarani, R. (2023). The use of artificial intelligence in English language teaching. *International Journal of English Learning and Applied Linguistics (IJELAL)*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.21111/ijelal.v4i1.10756>
- Anam, K., Susanto, Asror, D. Al, M.K, M. N. R., & Mukhlas, E. A. (2024). Pendampingan dan pelatihan pengembangan buku ajar digital berbasis Bookcreator bagi guru Madrasah Ibtidaiyah. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 518–526. <https://doi.org/10.31960/caradde.v7i3.2188>
- Anh, N. H. (2024). Harnessing AI-based tools for enhancing English speaking proficiency: Impacts, challenges, and long-term engagement. *International Journal of AI in Language Education (IJAILE)*, 1(2), 18–29. <https://doi.org/10.54855/ijaile.24122>
- Budirahayu, T., & Saud, M. (2023). Pedagogical innovation and teacher collaborations in supporting student learning success in Indonesia. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2271713>
- Desyandri, D., & Vernanda, D. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik terpadu di Kelas V Sekolah Dasar menggunakan identifikasi masalah. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia Wilayah IV*, 163–174. https://doi.org/ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720
- Hockly, N. (2023). Artificial intelligence in English language teaching: The good, the bad and the ugly. *RELC Journal*, 54(2), 445–451.

<https://doi.org/10.1177/00336882231168504>

- Hanum, L., & Amini, R. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning menggunakan aplikasi Book Creator di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2183-2194.
- Javier, D. R. C., & Moorhouse, B. L. (2023). Developing secondary school English language learners' productive and critical use of ChatGPT. *TESOL Journal*, 15(2), 1–9. <https://doi.org/10.1002/tesj.755>
- Larasati, S. R., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Pendekatan Saintifik dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(3).
- Muttaqin, I. (2022). Necessary to increase teacher competency in facing the artificial intelligence era. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(2), 549. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i2.460>
- Nuraeni, Wahab, I., Astri, Z., Aisyah, S., Tanasy, N., Fachrunnisa, N., Latauga, H., & Atira, N. (2022). Pelatihan Aplikasi Book Creator Sebagai Wadah Membuat Materi Pembelajaran di SMA 03 Maros Sulawesi Selatan. *Penghulu Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–9.
- Polak, S., Schiavo, G., & Zancanaro, M. (2022). Teachers' perspective on artificial intelligence education: An initial investigation. *CHI EA '22: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/3491101.3519866>
- Ranalli, J. (2021). L2 student engagement with automated feedback on writing: Potential for learning and issues of trust. *Journal of Second Language Writing*, 52, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2021.100816>
- Ranalli, J., & Yamashita, T. (2022). Automated written corrective feedback: Error-correction performance and timing of delivery. *Language Learning & Technology*, 26(1), 1–25. <http://hdl.handle.net/10125/73465>
- Sanjaya, P. A. (2022). Pengembangan pembelajaran sejarah berdiferensiasi menggunakan e-module berbasis book creator. *Prodiksema*, 1(1), 52-60.
- Sari, A. S. P., & Br Sembiring, R. K. (2019). Pelatihan keterampilan berbicara dalam bahasa Inggris dengan menggunakan metode Presentation, Practice, and Production (PPP) bagi siswa SD di Kelurahan Tunggurono Kota Binjai. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Dengan Tema "Inovasi Produk Penelitian Pengabdian Masyarakat Dan Tantangan Era Revolusi Industri 4.0,"* 9–13.
- Sari, A. S. P., & Ndraha, L. D. M. (2023). Become a vocabulary collector: Pengabdian pada masyarakat bagi mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Fakultas Sastra Universitas Darma Agung. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jppm.v6i4.6106>

- Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2021). Pelatihan penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan menerapkan model pembelajaran Make A Match bagi siswa SD di Kelurahan Tunggorono Kota Binjai. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 344–350. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2863>
- Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2022). Pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis sinonim (persamaan kata) bagi anak-anak Sekolah Minggu HKBP Hutabaru Binjai. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility Dengan Tema Peran Perguruan Tinggi Dan Dunia Usaha Dalam Akselerasi Pemulihan Dampak Pandemi*, 5, 1–10. <https://doi.org/10.37695/pkmsr.v5i0.1616>
- Sembiring, N., & Sari, A. S. P. (2022). Spelling Bee Game: Belajar Bahasa Inggris sambil bermain bagi anak-anak pengungsian di Desa Simacem, Siosar. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility Dengan Tema Peran Perguruan Tinggi Dan Dunia Usaha Dalam Akselerasi Pemulihan Dampak Pandemi*, 5, 1–6. <https://doi.org/10.37695/pkmsr.v5i0.1622>
- Sinaga, P. D., Sari, A. S. P., & Sembiring, N. (2021). The use of digital storytelling to enhance the speaking skill of the eleventh grade students of SMA Swasta Palapa Medan in the academic year of 2020/2021. *Kairos ELT Journal*, 5(1), 25–34.
- Syahrial, S., Asria, A., Sabil, H., Kurniawan, D. A., Perdana, R., & Kiska, N. D. (2022). Development of E-Module based on the traditional puyuh game on the cooperation character and the tolerance of Elementary School students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 478–486. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.154>
- Tang, K. Y., Chang, C. Y., & Hwang, G. J. (2023). Trends in artificial intelligence-supported e-learning: A systematic review and co-citation network analysis (1998–2019). *Interactive Learning Environments*, 31(4), 2134–2152. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1875001>
- Wei, L. (2023). Artificial intelligence in language instruction: Impact on English learning achievement, L2 motivation, and self-regulated learning. *Frontiers in Psychology*, 14, 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1261955>
- Xu, T., & Wang, H. (2024). The effectiveness of artificial intelligence on English language learning achievement. *System*, 125, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103428>