

Peningkatan Kreativitas Siswa Sman 4 Jember Dalam Pembuatan Film Pendek Melalui Pelatihan Storytelling

Deddy Suprpto^{*1}, Soekma Yeni Astuti², Rara Mustika Ningrum³, Didik Suharijadi⁴

^{1,2,3}Program Studi Televisi dan Film, Universitas Jember, Indonesia

⁴Program Studi Sastra Indonesia, Universitas Jember, Indonesia

*e-mail: deddysuprpto@unej.ac.id¹, ysoekma.sastra@unej.ac.id², didiksuharijadi.sastra@unej.ac.id³, raraningrum.pstf@unej.ac.id⁴

Abstrak

Permasalahan utama yang dihadapi siswa adalah seringnya mereka membuat video tanpa konsep storytelling yang jelas, sehingga menghasilkan konten yang kurang bermakna atau bahkan melanggar privasi. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan storytelling dan etika pembuatan konten digital dirancang guna meningkatkan kreativitas dan kesadaran siswa dalam menghasilkan video yang lebih terstruktur dan bertanggung jawab. Pelatihan ini dilaksanakan melalui sesi teori dan praktik, mencakup pembelajaran konsep storytelling, teknik pengembangan ide, dan etika perekaman, dengan evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang storytelling sebesar 85%, serta kesadaran yang lebih tinggi akan etika digital. Dampak dari pelatihan ini adalah siswa mampu menghasilkan video dengan konsep yang lebih matang dan terencana, serta lebih berhati-hati dalam membagikan konten di media sosial.

Kata kunci: Etika Digital, Film Pendek, Kreativitas, Pelatihan Siswa, Storytelling.

Abstract

The primary issue faced by students is their tendency to create videos without a clear storytelling concept, resulting in content that lacks meaning or even violates privacy. To address this, a training program on storytelling and digital content creation ethics was designed to enhance students' creativity and awareness in producing more structured and responsible videos. The training was conducted through a combination of theoretical and practical sessions, covering storytelling concepts, idea development techniques, and recording ethics, with evaluation conducted through pre-test and post-test assessments. The results indicated an 85% improvement in students' understanding of storytelling and a heightened awareness of digital ethics. As a result of the training, students were able to produce videos with more mature and well-planned concepts, while also becoming more cautious in sharing content on social media.

Keywords: Digital Ethics, Short Film, Creativity, Student Training, Storytelling.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Mayoritas siswa SMA saat ini memiliki ponsel pintar yang dilengkapi dengan fitur perekaman video. Kemudahan akses ini mendorong mereka untuk sering merekam berbagai aktivitas sehari-hari. Namun, tanpa pemahaman dan konsep yang jelas, aktivitas ini sering kali menghasilkan konten yang kurang bermanfaat atau bahkan tidak pantas. Survei awal yang dilakukan di SMAN 4 Jember menunjukkan bahwa 70% siswa mengaku sering membuat video tanpa perencanaan yang matang, dan hanya 20% yang memahami konsep dasar storytelling. Hal ini menyoroti kurangnya pemahaman tentang etika pembuatan konten dan masalah privasi [1].

Masa remaja, terutama selama sekolah menengah, ditandai dengan kecenderungan yang meningkat untuk eksplorasi dan pengambilan risiko, seringkali tanpa sepenuhnya mempertimbangkan konsekuensi potensial. Tahap perkembangan ini ditandai dengan kerentanan yang signifikan, sebagaimana dibuktikan oleh prevalensi viktimisasi kekerasan interpersonal di kalangan siswa sekolah menengah, dengan 8,5% melaporkan kekerasan kencan fisik dan 15,9% mengalami intimidasi elektronik pada tahun 2021 [2]. Prevalensi smartphone dan media sosial selama fase ini telah dikaitkan dengan kesejahteraan mental yang lebih rendah, mendorong sekolah untuk menerapkan kebijakan yang membatasi penggunaannya untuk

mengurangi efek ini [3]. Selain itu, mengintegrasikan teknologi kesehatan digital dapat mempromosikan gaya hidup yang lebih sehat di kalangan remaja, menunjukkan bahwa intervensi pendidikan yang berfokus pada penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, seperti pembuatan film, dapat menyalurkan kreativitas sambil menumbuhkan kesadaran etis [4]. Dengan melengkapi siswa dengan keterampilan pembuatan film, pendidik dapat membantu mereka menavigasi lanskap digital secara bertanggung jawab, pada akhirnya meningkatkan kesehatan mental dan kemampuan kreatif mereka [5].

Storytelling dalam pendidikan tidak hanya berperan sebagai metode penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa. Studi menunjukkan bahwa melalui storytelling, siswa tidak hanya mengembangkan ide-ide kreatif, tetapi juga mampu mengolahnya menjadi narasi yang koheren dan bermakna. Lebih dari itu, storytelling membantu siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dengan menuntut mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen yang logis dalam suatu alur cerita. Selain itu, kemampuan untuk memahami sudut pandang karakter dalam cerita turut berkontribusi dalam meningkatkan empati siswa, memungkinkan mereka untuk lebih memahami pengalaman dan perasaan orang lain [6].

Selain aspek kognitif dan emosional, storytelling juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dalam konteks pembuatan film pendek, misalnya, storytelling berperan penting dalam membangun skenario yang kuat serta menyampaikan pesan yang jelas kepada audiens. Siswa yang aktif dalam kegiatan berbasis storytelling belajar untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan cara yang menarik dan persuasif, baik dalam bentuk lisan maupun visual. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis mereka, tetapi juga menuntut mereka untuk bekerja sama dalam mengembangkan alur cerita, mengatur adegan, serta mengelola peran dalam tim produksi. Dengan demikian, storytelling menjadi media yang efektif untuk melatih keterampilan kolaborasi dalam lingkungan pendidikan. Keterlibatan siswa dalam kegiatan berbasis storytelling berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka dalam mengorganisir ide dan menyampaikan pesan secara visual. Keterampilan ini sangat penting dalam dunia digital saat ini, di mana kemampuan untuk menyusun dan menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik menjadi nilai tambah dalam berbagai bidang, termasuk media dan komunikasi [7]. Oleh karena itu, integrasi storytelling dalam kurikulum sekolah, khususnya di tingkat SMA, menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia modern yang semakin mengutamakan keterampilan berpikir kreatif, analitis, dan komunikatif.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengungkapkan bahwa tanpa adanya kebijakan yang mengatur penggunaan gawai di lingkungan sekolah, penggunaan tersebut dikhawatirkan akan membawa dampak negatif bagi siswa [8]. Hal ini menunjukkan pentingnya pembinaan dan edukasi dalam penggunaan teknologi, keterlibatan guru dan orang tua memainkan peran penting dengan memberikan bimbingan dan menetapkan batasan, sementara sekolah melibatkan orang tua untuk mengatasi dampak negatif dari gadget [9].

Selain itu, merekam dan menyebarkan video tanpa izin dapat menimbulkan konsekuensi hukum yang serius. Undang-Undang ITE di Indonesia memberlakukan hukuman untuk mendistribusikan konten yang melanggar kesopanan, dengan potensi hukuman penjara hingga enam tahun dan denda mencapai Rp1 miliar. Ini sangat relevan untuk konten yang dibagikan melalui platform media sosial seperti WhatsApp dan Facebook [10]. Undang-undang juga mencakup pelanggaran privasi, yang memungkinkan individu untuk mengajukan tuntutan hukum untuk kerusakan jika data pribadi mereka didistribusikan tanpa persetujuan. Ini termasuk video intim, yang dilindungi di bawah hak privasi.

Sebagai tambahan, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa dalam pembuatan konten digital, termasuk kurangnya pemahaman tentang etika pembuatan konten. Hal ini dapat menyebabkan risiko hukum akibat pelanggaran privasi, terutama dalam proses perekaman dan penyebaran video. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan bimbingan yang tepat dalam perencanaan dan pembuatan video yang lebih bermakna. Dengan adanya pelatihan yang

komprehensif, siswa tidak hanya akan mampu menciptakan karya yang kreatif dan inovatif, tetapi juga memahami tanggung jawab yang menyertainya dalam penggunaan teknologi digital.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa SMAN 4 Jember tentang konsep storytelling dan etika pembuatan konten digital, serta memberikan keterampilan praktis dalam pembuatan film pendek. Melalui pelatihan yang terstruktur, diharapkan siswa dapat mengembangkan ide dan konsep yang matang sebelum melakukan perekaman video, memahami teknik dasar pembuatan film pendek, dan menerapkan etika dalam pembuatan serta penyebaran konten video. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan kreatif, serta menghindari dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan yang tidak tepat.

2. METODE

2.1. Peserta dan Lokasi

Kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai pelatihan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide film pendek. Pelatihan dilaksanakan di SMAN 4 Jember dengan melibatkan 50 siswa kelas XI. Sebelum pelatihan, survei awal dilakukan untuk memahami latar belakang peserta. Hasil survei menunjukkan bahwa 60% peserta memiliki pengalaman dasar dalam membuat video, seperti merekam aktivitas sehari-hari, namun hanya 15% yang pernah membuat video dengan konsep storytelling yang terstruktur. Sebagian besar peserta (80%) mengaku tertarik untuk mempelajari teknik pembuatan film pendek, tetapi belum pernah mendapatkan pelatihan formal sebelumnya.

2.2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terbagi dalam beberapa tahap, yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Kegiatan	Deskripsi
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah dan penyusunan materi	Tim pelatih berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan menyusun materi.
Sesi Teori	Pembahasan konsep storytelling dan etika pembuatan konten digital	Peserta diperkenalkan dengan dasar-dasar storytelling, teknik pengembangan ide, dan etika rekam.
Sesi Praktik	Brainstorming, pembuatan premis, dan penyusunan sketsa cerita (storyboard)	Peserta diajak untuk mengembangkan ide film pendek dan membuat storyboard sederhana.
Pendampingan	Pendampingan selama dua minggu untuk menyusun ide film pendek	Peserta mendapatkan bimbingan dari tim pelatih untuk menyempurnakan ide dan storyboard.
Presentasi Ide	Presentasi ide film oleh peserta dan diskusi umpan balik	Peserta mempresentasikan ide film mereka dan mendapatkan masukan dari tim pelatih dan peserta lain.
Perekaman Video	Praktik perekaman video sederhana	Peserta mempraktikkan teknik perekaman video menggunakan ponsel.
Evaluasi	Pre-test, post-test, observasi, dan penilaian kualitas video	Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta.

2.3. Evaluasi Keberhasilan

Evaluasi keberhasilan pelatihan dilakukan melalui beberapa alat ukur, yaitu:

- 1) Pre-test dan Post-test: Digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta tentang storytelling, teknik pembuatan film pendek, dan etika pembuatan konten digital. Kriteria keberhasilan ditetapkan sebagai peningkatan skor post-test minimal 20% dibandingkan skor pre-test.
- 2) Observasi Keaktifan: Tim pelatih mengamati keaktifan peserta selama sesi diskusi dan praktik. Peserta dinilai berdasarkan partisipasi mereka dalam brainstorming, pembuatan storyboard, dan presentasi ide.
- 3) Penilaian Kualitas Video: Video yang dihasilkan oleh peserta dinilai berdasarkan kriteria berikut: Kekuatan konsep dan ide cerita, Struktur storyboard yang jelas dan terorganisir, Kualitas teknis perekaman (framing, pencahayaan, dan audio). Kriteria keberhasilan ditetapkan sebagai 70% peserta mampu membuat storyboard dengan struktur yang baik dan menghasilkan video dengan kualitas teknis yang memadai.
- 4) Survei Kepuasan Peserta: Survei dilakukan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan metode pelatihan. Survei ini juga digunakan untuk mendapatkan umpan balik guna perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih terarah dalam memanfaatkan teknologi perekaman secara kreatif dan bertanggung jawab, serta menghasilkan karya film pendek yang bermakna.

3. PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dengan tema "*Transformasi Ide ke Skenario: Peningkatan Kreativitas dalam Pembuatan Film Pendek bagi Siswa Kelas XI SMAN 4 Jember*" telah dilaksanakan dengan lancar sesuai rencana. Pelatihan berlangsung selama dua hari dengan total peserta sebanyak 50 siswa kelas XI yang memiliki antusiasme tinggi terhadap dunia perfilman dan pembuatan konten kreatif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di aula sekolah yang telah dipersiapkan oleh pihak sekolah. Fasilitas seperti proyektor, papan tulis, dan alat tulis tersedia untuk menunjang pelatihan. Sejak awal, peserta menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, terutama ketika diperkenalkan dengan konsep storytelling dan brainstorming ide film pendek.

Hari pertama dimulai dengan sesi pengenalan dan pemaparan tujuan pelatihan. Setelah itu, tim menjelaskan pentingnya ide dalam film pendek dan bagaimana kesalahan umum dalam pembuatan video spontan bisa dihindari dengan perencanaan yang lebih matang. Beberapa materi penting yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai pembuatan film pendek antara lain: Pertama, definisi film pendek dan perbedaannya dengan film panjang. Kedua, proses kreatif dalam pembuatan film, di mana tim menjelaskan bagaimana ide awal dapat berkembang menjadi skenario. Ketiga, Teknik dasar pembuatan film, termasuk penggunaan kamera dan pencahayaan.

Siswa diajak untuk berpartisipasi dalam brainstorming untuk menggali potensi ide-ide mereka. Teknik brainstorming "What If" dan 5W+1H digunakan untuk merangsang imajinasi dan membantu siswa mengembangkan narasi yang kreatif [11]. Hasilnya, beberapa kelompok berhasil menghasilkan ide yang menarik, seperti kisah seorang siswa yang kehilangan ponselnya lalu menyadari bahwa dunia digital terlalu mengendalikan hidupnya, atau cerita tentang seorang teman yang selalu merekam momen-momen tidak penting, hingga suatu hari ia menangkap sesuatu yang mengejutkan dalam videonya.



Gambar 1. Diskusi Antara Fasilitator dan Para Siswa

Diskusi semakin menarik saat fasilitator membahas etika dalam pembuatan dan penyebaran video. Beberapa peserta menceritakan pengalaman mereka ketika tanpa sengaja merekam atau membagikan konten yang berpotensi menyinggung orang lain. Dari diskusi ini, mereka mulai menyadari bahwa pembuatan video bukan sekadar menangkap gambar, tetapi juga memiliki tanggung jawab sosial dan etika.

Pada hari kedua, peserta mulai mempraktikkan teori yang telah dipelajari. Setiap kelompok diminta untuk mengembangkan premis yang telah mereka buat menjadi konsep cerita lebih detail. Mereka kemudian membuat *storyboard* sederhana untuk memvisualisasikan adegan-adegan utama dalam film pendek mereka. Setelah *storyboard* selesai, setiap kelompok diberikan waktu untuk melakukan simulasi *pitching*, yaitu mempresentasikan ide mereka di depan peserta lain. Aktivitas ini menjadi sangat interaktif karena beberapa kelompok memberikan pertanyaan dan masukan terhadap ide yang dipresentasikan. Salah satu kelompok yang mengusung cerita tentang seorang siswa yang tiba-tiba bisa melihat masa depan melalui kamera ponselnya mendapat banyak apresiasi karena konsepnya yang unik.

Perekaman video yang efektif menggunakan ponsel melibatkan beberapa teknik penting yang meningkatkan kualitas rekaman. Stabilisasi kamera sangat penting, sering dicapai melalui tripod atau permukaan yang stabil, yang penting untuk kejelasan, terutama dalam bidikan detail. Pencahayaan yang tepat juga penting; memanfaatkan sumber cahaya non-reflektif dan miring dapat secara signifikan mengurangi silau dan meningkatkan kualitas gambar, sementara menghindari flash bawaan sangat disarankan. Selain itu, memahami pengaturan kamera, seperti mode pengukuran dan white balance, sangat penting untuk representasi warna yang akurat. Integrasi *Augmented Reality* (AR) lebih lanjut dapat membantu pengguna pemula dalam menguasai teknik-teknik ini dengan memberikan panduan real-time pada gerakan kamera[12]. Kombinasi stabilisasi, pencahayaan, dan pengetahuan teknis ini membentuk dasar untuk menghasilkan konten video berkualitas tinggi dengan perangkat seluler.

Setelah sesi perekaman, setiap kelompok memutar hasil video mereka di depan peserta lain. Dari sini, terjadi diskusi tentang kelebihan dan kekurangan dari video yang telah dibuat. Beberapa peserta menyadari bahwa mereka masih sering melakukan kesalahan dalam framing dan pencahayaan, tetapi secara keseluruhan, mereka merasa lebih percaya diri dalam membuat konsep video yang lebih terstruktur.



Gambar 2. Diskusi Antara Fasilitator dan Para Siswa

Di akhir sesi, dilakukan evaluasi berupa post-test untuk mengukur apakah ada peningkatan pemahaman peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai storytelling, pembuatan ide, dan etika dalam perekaman video. Berikut adalah perbandingan skor pre-test dan post-test:

Tabel 1. Hasil Skor Test Para Siswa

Aspek	Rata-rata Skor Pre-test	Rata-rata Skor Post-test	Peningkatan
Pemahaman Storytelling	55%	80%	25%
Teknik Pembuatan Film	50%	75%	25%
Etika Pembuatan Konten	60%	85%	25%

Selain itu, 70% peserta berhasil membuat storyboard dengan struktur yang baik, dan 65% menghasilkan video dengan kualitas teknis yang memadai. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan storytelling dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Pelatihan ini memiliki kesamaan dengan beberapa kegiatan serupa yang telah dilakukan di sekolah lain seperti pelatihan untuk meningkatkan keterampilan mendongeng bagi guru PAUD dan TK sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Peserta diberikan teori mengenai pentingnya storytelling dalam pendidikan serta praktik langsung dalam menyampaikan cerita dengan ekspresi, intonasi, dan penggunaan alat bantu visual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan dalam teknik mendongeng dan mampu menerapkan metode ini dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari [13]. Ada juga pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan storytelling dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Selain teknik dasar bercerita, guru juga diberikan pelatihan dalam penggunaan alat bantu visual seperti boneka tangan dan media digital. Setelah pelatihan, sebanyak 80% peserta melaporkan adanya peningkatan dalam kemampuan bercerita dan penerapan storytelling dalam proses pembelajaran anak-anak [14]. Kemudian pelatihan yang berfokus pada penggunaan teknologi digital dalam storytelling, termasuk pemanfaatan aplikasi seperti PowerPoint, Canva, dan CapCut untuk membuat cerita interaktif. Peserta yang terdiri dari guru sekolah dasar dan menengah memperoleh keterampilan dalam mengembangkan cerita digital yang menarik bagi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta mampu membuat digital storytelling yang sesuai dengan kurikulum dan menarik bagi siswa [15]. Dari ketiga pelatihan dapat dilihat semunya menunjukkan hasil positif dengan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan para

peserta. Ada kesamaan dengan pelatihan yang kami lakukan dimana tingkat keberhasilannya cukup tinggi dengan persentase lebih dari 80 persen.

Selama pelatihan, beberapa tantangan dan kendala dihadapi, antara lain: Pertama, Kesulitan dalam Brainstorming Ide; Sebanyak 30% peserta mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide kreatif pada awal sesi. Untuk mengatasi hal ini, tim pelatih menggunakan teknik brainstorming "What If" dan 5W+1H, yang terbukti efektif dalam merangsang imajinasi siswa. Kedua, Kendala dalam Membuat Storyboard; Beberapa peserta (20%) kesulitan dalam menyusun storyboard karena kurangnya pengalaman dalam mengorganisir ide secara visual. Tim pelatih memberikan contoh-contoh storyboard sederhana dan pendampingan individu untuk membantu mereka. Ketiga, Keterbatasan Peralatan; Meskipun sebagian besar peserta menggunakan ponsel pribadi, beberapa di antaranya memiliki keterbatasan dalam fitur kamera. Untuk mengatasi hal ini, tim pelatih mengajarkan teknik dasar perekaman yang dapat dilakukan dengan peralatan sederhana.



Gambar 3. Siswa SMAN 4 Jember

Berdasarkan survei kepuasan, 85% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat. Mereka menyatakan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kesadaran akan pentingnya etika dalam pembuatan dan penyebaran konten digital. Sebanyak 90% peserta mengaku akan lebih berhati-hati dalam merekam dan membagikan video di media sosial setelah mengikuti pelatihan. Sebagai refleksi, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kreativitas dan kesadaran siswa. Namun, untuk kegiatan serupa di masa depan, disarankan untuk menyediakan peralatan yang lebih memadai dan menambah durasi pelatihan agar peserta memiliki lebih banyak waktu untuk praktik.

4. KESIMPULAN

Pelatihan ini berhasil meningkatkan kreativitas dan kesadaran siswa dalam membuat film pendek yang lebih bermakna dan terarah. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis praktik, peserta tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Keberhasilan pelatihan ini terlihat dari antusiasme peserta dalam mengembangkan ide serta meningkatnya pemahaman mereka terhadap storytelling dan etika pembuatan konten digital. Berdasarkan hasil evaluasi, 85% peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat, dan terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman storytelling sebesar 25%. Sebagai tindak lanjut, diusulkan agar sekolah dapat mengadakan kegiatan serupa secara berkala atau membentuk ekstrakurikuler pembuatan film pendek. Ekstrakurikuler ini dapat menjadi wadah bagi siswa untuk terus mengasah kreativitas mereka serta memanfaatkan teknologi perekaman secara lebih bertanggung jawab dan produktif.

Selain itu, guru dapat mengintegrasikan storytelling dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran, seperti bahasa Indonesia, seni, atau bahkan ilmu sosial, untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa. Dampak jangka panjang dari pelatihan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan komunikasi visual siswa, yang semakin penting di era digital. Dengan kemampuan storytelling yang baik, siswa tidak hanya dapat menghasilkan konten kreatif, tetapi juga menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Hal ini dapat membuka peluang bagi siswa untuk terlibat dalam industri kreatif atau melanjutkan studi di bidang seni dan komunikasi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek, tetapi juga dapat menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan siswa yang relevan dengan kebutuhan masa depan.

SARAN

Berdasarkan hasil telah dipaparkan, tim menaruh harapan besar kepada para siswa untuk dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapatkan dalam kesehariannya ketika menggunakan teknologi komunikasi (gadget). Tim juga berharap kepada pihak sekolah SMAN 4 Jember agar kegiatan semacam ini terus dilakukan, semoga ke depan dari sekolah ini lahir calon-calon sineas yang profesional,

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim menyampaikan terima kasi yang sebesar-besarnya kepada pihak SMAN 4 Jember khususnya kepada Bapak Kepala Sekolah, Wakasek, guru-guru dan staf yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini dan membantu kami selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Khairunnisa, "Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Nagari Aia Manggih," *Aceh Anthropological Journal*, vol. 7, no. 1, p. 1, Apr. 2023, doi: 10.29103/aaj.v7i1.9294.
- [2] H. B. Clayton *et al.*, "Dating Violence, Sexual Violence, and Bullying Victimization Among High School Students — Youth Risk Behavior Survey, United States, 2021," 2021. [Online]. Available: www.cdc.gov/healthyyouth/data/abes/tables/summary.
- [3] G. Wood *et al.*, "Smartphones, social Media and Adolescent mental well-being: the impact of school policies Restricting dayTime use - protocol for a natural experimental observational study using mixed methods at secondary schools in England (SMART Schools Study)," *BMJ Open*, vol. 13, no. 7, Jul. 2023, doi: 10.1136/bmjopen-2023-075832.
- [4] X. Li and M. Zhang, "How digital health technologies promote healthy life in the Post-COVID-19 Era: evidences from national survey on Chinese adolescents and youngsters," *Front Public Health*, vol. 11, 2023, doi: 10.3389/fpubh.2023.1135313.
- [5] A. Giovanelli *et al.*, "Supporting Adolescent Engagement with Artificial Intelligence-Driven Digital Health Behavior Change Interventions," *J Med Internet Res*, vol. 25, 2023, doi: 10.2196/40306.
- [6] I. Yulianawati, *Kardi Nurhadi, and A. D. Mayasari, "Elementary Students Reading Engagement: the Impact of Story-Telling in EFL Reading Comprehension," *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, vol. 5, no. 1, pp. 159–167, Feb. 2022, doi: 10.24815/jr.v5i1.27726.
- [7] S. Komala, "Increasing Students' Speaking Skill Through Narrative Storytelling At Smp Muhammadiyah 2 Cirebon," *KOMVERSAL*, vol. 5, no. 1, pp. 1–24, Feb. 2023, doi: 10.38204/komversal.v5i1.1137.
- [8] I. Pratiwi, H. Hendrik, G. Atmadiredja, and B. Utama, *Konsentrasi Belajar Siswa SMA dan Penggunaan Gawai*, vol. 1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.

- [9] K. Khaerul and M. A. H. R, "Efforts of Islamic Religious Education Teachers in Responding to the Impact of Using Gadgets on Students," *El -Hekam*, vol. 8, no. 1, p. 57, Jun. 2023, doi: 10.31958/jeh.v8i1.9417.
- [10] M. R. Sihotang, "Juridical Analysis of Criminal Accountability to Distribute Electronic Documents that Contain Decent Violations (Case Study, Decision No. 133/Pid.Sus/2021/PN Jkt.Sel)," *Sosioedukasi Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, vol. 12, no. 1, pp. 9–20, Feb. 2023, doi: 10.36526/sosioedukasi.v12i1.2519.
- [11] I. Febriyana, A. Eka Pradana, A. Rozak, and J. Susilo, "International Journal of Linguistics, Literature and Translation Exploration of Elementary School Students' Imagination Through Children's Stories: Creative Thinking Strategies," 2024, doi: 10.32996/ijllt.
- [12] J. Li, Y. She, F. Liu, C. Yu, X. Wang, and Y. Xu, "Augmented Reality Based Video Shooting Guidance for Novice Users," *Proc ACM Hum Comput Interact*, vol. 6, no. MHCI, pp. 1–20, Sep. 2022, doi: 10.1145/3546750.
- [13] J. Hamidah, S. Normuliati, and I. Istiqamah, "Pelatihan Kemampuan Mendongeng kepada Guru-Guru PAUD dan TK Mekanatut Thalibin Desa Pulantan Kecamatan Aluh-Aluh," *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 10–14, Mar. 2019, doi: 10.33084/pengabdianmu.v4i1.547.
- [14] D. R. Pertiwi, "Pendampingan Pengembangan Kemampuan Story Telling Guru Kelompok Bermain Dan Taman Penitipan Anak Aviciena," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 2, no. 2, Jun. 2019, doi: 10.28989/kacanegara.v2i2.456.
- [15] P. B. Fortinasari, C. W. Anggraeni, and S. Malasari, "Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Inovatif Di Era New Normal," vol. 5, no. 1, 2022, doi: 10.36257/apts.vxix.