ACITYA BHAKTI
e-ISSN 2775-4383, p-ISSN 2797-4979
Volume 6 Nomor 1, Februari 2026
www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/ACB/index

Menanam Empati, Merayakan Keberagaman: Transformasi Literasi Multikultural Guru melalui Resonansi Kisah *My Garden Over Gaza* dan *Cap Go Meh*

Lisda Liyanti[1], Rouli Esther[2], Dhita Hapsarani[3], Azkiya Nisa[4], Ratna Djumala[5], Fitria Sis Nariswari[6]

Universitas Indonesia

krkarsfibui@gmail.com

Abstract

Elementary school teachers play a crucial role in constructing tolerance and multicultural literacy, particularly within faith-based educational institutions like Integrated Islamic Schools (SIT) that tend to have homogeneous social ecosystems. This homogeneity limits students' exposure to diversity, necessitating innovative pedagogical approaches to provide multicultural experiences. This community service (PkM) activity was conducted at an Integrated Islamic Elementary School (SDIT) in Depok, focusing on two primary aspects: 1) internalizing the concept of multicultural literacy through the "mirrors, windows, and sliding glass doors" framework, and 2) training in interactive storytelling using Twine and Inklewriter applications to enrich the delivery of diversity-related topics. Two literary works, My Garden over Gaza and Cap Go Meh, served as primary instruments. My Garden over Gaza presents a narrative of justice, resilience, and hope through the symbolism of nurturing nature, while Cap Go Meh highlights themes of equality and harmony between minority and majority groups through local culinary representation. Using workshop and Focus Group Discussion (FGD) methods, teachers were trained to critically analyze texts and produce interactive teaching materials. The results demonstrate a significant increase in teachers' understanding of multicultural literacy and their technical skills in developing interactive storytelling-based teaching materials.
Keywords: *multicultural literacy, diversity and equality, interactive storytelling, teachers, integrated Islamic elementary school.*

Abstrak

Guru sekolah dasar memegang peran krusial dalam mengonstruksi literasi toleransi dan multikulturalisme, khususnya pada institusi pendidikan berbasis agama seperti Sekolah Islam Terpadu (SIT) yang cenderung memiliki ekosistem sosial homogen. Homogenitas ini membatasi eksposur siswa terhadap keberagaman, sehingga diperlukan pendekatan pedagogis inovatif untuk membuka ruang pengalaman multikultural. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di sebuah SDIT di wilayah Depok dengan fokus pada dua aspek utama: 1) internalisasi konsep literasi multikultural melalui kerangka kerja *"mirror, windows, and sliding glass doors"*, dan 2) pelatihan *interactive storytelling* berbasis aplikasi Twine dan Inklewriter untuk memperkaya metode penyampaian materi keberagaman. Dua karya sastra, yaitu *My Garden over Gaza* dan *Cap Go Meh*, digunakan sebagai instrumen utama. *My Garden over Gaza* menyajikan narasi keadilan, resiliensi, dan harapan melalui simbolisme merawat alam, sementara buku *Cap Go Meh* mengusung tema kesetaraan dan harmoni antara kelompok minoritas dan mayoritas melalui representasi kuliner lokal. Melalui metode lokakarya dan *Focus Group Discussion* (FGD), guru dilatih untuk mengolah teks secara kritis dan memproduksi materi ajar interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman literasi multikultural serta keterampilan teknis guru dalam menyusun materi ajar berbasis *interactive storytelling*.

Kata Kunci: literasi multikultural, keberagaman dan kesetaraan, *interactive storytelling*, guru, sekolah dasar Islam terpadu.

A. Pendahuluan

Kota Depok, sebagai kota pendidikan sekaligus wilayah penyangga Jakarta, mengalami pertumbuhan penduduk yang pesat dengan latar belakang demografi yang semakin heterogen. Kondisi ini secara langsung memengaruhi dinamika pendidikan, di mana sekolah kini diisi oleh siswa dengan tingkat keberagaman budaya dan sosial yang lebih tinggi. Dalam ekosistem yang heterogen tersebut, pengelolaan keberagaman menjadi krusial agar perbedaan tidak menjadi sumber konflik, melainkan sumber kekuatan kolektif. Tantangan ini menjadi unik bagi sekolah berbasis agama, seperti Sekolah Islam Terpadu (SIT), yang mengedepankan kesatuan nilai dan identitas keagamaan namun tetap hidup di tengah masyarakat yang plural.

Berdasarkan pengamatan tim pengabdi, pengalaman siswa dalam mengeksplorasi keberagaman budaya sering kali masih terbatas pada kurikulum formal dan kurang menyentuh aspek afektif serta kritis. Untuk mengisi celah tersebut, diperlukan peningkatan paparan multikultural melalui media sastra anak dengan teknik *"mirrors, windows, and sliding glass doors"*. Teknik ini memungkinkan siswa melihat cerminan identitas diri mereka (*mirrors*), mengamati kehidupan orang lain (*windows*), serta secara imajinatif memasuki pengalaman budaya yang berbeda (*sliding glass doors*).

Memahami urgensi tersebut, tim pengabdi dari Kelompok Riset Anak, Orang Muda, dan Subkultur melakukan pemetaan kebutuhan di SDIT Al-Qalam, Depok, yang kemudian ditetapkan sebagai mitra pilot proyek. Melalui observasi awal pada kegiatan bertema persatuan, ditemukan bahwa guru-guru telah memiliki pemahaman dasar yang baik mengenai keragaman budaya di Indonesia. Namun, masih terdapat potensi besar untuk memperdalam literasi multikultural ke ranah yang lebih kritis dan aktif. Selain itu, pihak sekolah menyatakan kebutuhan mendesak pada peningkatan kompetensi digital guru dalam penyampaian materi ajar.

Sebagai respons atas kebutuhan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah rangkaian program yang mengintegrasikan aspek literasi dan teknologi, yaitu: (1) Pelatihan literasi multikultural berbasis pembacaan kritis teks anak, dan (2) Pelatihan *interactive storytelling* menggunakan aplikasi Twine dan Inklewriter. Penggunaan aplikasi ini merupakan adaptasi dari metode *oral storytelling* tradisional menuju narasi digital interaktif guna menjawab tantangan literasi di era modern.

Dua karya sastra anak digunakan sebagai pemantik diskusi dalam kegiatan ini: *My Garden over Gaza* dan *Cap Go Meh*. Teks *My Garden over Gaza* dipilih untuk menghadirkan narasi keadilan, resiliensi, dan harapan melalui simbolisme merawat alam di tengah konflik. Sementara itu, buku *Cap Go Meh* digunakan untuk mengeksplorasi isu multikulturalisme domestik yang menggambarkan harmoni, kesetaraan, dan kebersamaan antara kelompok mayoritas dan minoritas melalui praktik kuliner sehari-hari. Melalui kolaborasi literasi dan teknologi interaktif, program ini diharapkan mampu memperkuat kapasitas pedagogis guru dalam membangun lingkungan belajar yang inklusif dan empatik

B. Pelaksanaan dan Metode

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini didesain menggunakan pendekatan lokakarya partisipatif dan diskusi kelompok terarah (*Focus*

Group Discussion). Kegiatan dilakukan dalam dua kali pertemuan tatap muka dengan jeda waktu satu minggu untuk memberikan kesempatan bagi peserta melakukan sinkronisasi materi secara mandiri. Tim pengabdi bertindak sebagai narasumber utama dengan didampingi oleh fasilitator yang bertugas memberikan asistensi teknis secara intensif kepada peserta selama proses lokakarya.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi dua sesi utama sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama, peserta diberikan pemaparan mendalam mengenai konsep dan perkembangan *storytelling* serta urgensi literasi multikultural dalam pendidikan dasar. Untuk memperdalam pemahaman, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok diskusi guna membedah buku *My Garden Over Gaza* dan *Cap Go Meh*. Dalam sesi ini, peserta diarahkan untuk mengidentifikasi nilai-nilai empati, toleransi, dan keadilan sosial menggunakan kerangka kerja *"mirrors, windows, and sliding glass doors"*. Sebagai luaran sesi pertama, setiap kelompok menyusun rancangan cerita bercabang (*branching narrative*) yang akan menjadi kerangka dasar pembuatan *interactive storytelling* pada sesi berikutnya.

Pertemuan kedua difokuskan pada penguasaan kompetensi digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Twine dan Inklewriter sebagai media narasi interaktif. Setelah pemaparan teknis, peserta melakukan praktik langsung (*hands-on lab*) untuk mentransformasi rancangan cerita bercabang yang telah disusun sebelumnya ke dalam format digital interaktif. Fasilitator mendampingi setiap kelompok dalam mengatasi kendala teknis serta memastikan logika penceritaan dalam aplikasi berjalan dengan baik. Kegiatan diakhiri dengan sesi presentasi dan demonstrasi hasil karya *interactive storytelling* oleh masing-masing kelompok untuk mendapatkan umpan balik dari narasumber dan rekan sejawat.

C. Hasil dan Pembahasan

Pemetaan Kebutuhan Mitra

Kegiatan ini diawali dengan pemetaan kebutuhan mitra melalui diskusi terarah dengan guru dan kepala sekolah SDIT Al Qalam Depok. Hasil pemetaan mengidentifikasi dua kebutuhan utama mitra. Pertama, pendalaman literasi multikultural, terutama dalam hal membimbing siswa memahami keberagamaan budaya, agama, dan latar belakang sosial secara kritis namun tetap sesuai usia. Kedua, peningkatan kompetensi digital guru untuk mengembangkan media ajar interaktif yang menarik dan partisipatif. Kedua kebutuhan ini menjadi dasar perancangan materi dan metode lokakarya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa guru di sekolah berbasis agama seringkali menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan wawasan multikultural karena lingkungan sosial yang relatif homogen (Banks & Banks, 2019). Selain itu, tuntutan kompetensi digital guru di era pasca-pandemi juga semakin mendesak, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada siswa (Mishra et al., 2020).

Pelaksanaan Lokakarya dan Temuan Utama

Kegiatan dilaksanakan dalam dua lokakarya tatap muka dengan total durasi 12 jam (6 jam per lokakarya), diikuti oleh 18 guru kelas 1–6 SDIT Al Qalam. Pada bagian ini disajikan temuan utama dari setiap lokakarya.

1. Lokakarya 1: Konsep Storytelling dan Literasi Multikultural

a. Temuan 1: Pergeseran Pemahaman Guru tentang Storytelling

Sebelum pelatihan, sebagian besar guru (14 dari 18 orang) memahami storytelling hanya sebagai kegiatan bercerita lisan dengan gaya performatif (intonasi, ekspresi, gerak tubuh). Setelah pemaparan konsep dari Gowar (2020) yang menekankan bahwa *storytelling is a characteristic of all people*, terjadi pergeseran pemahaman. Dalam diskusi akhir sesi, 16 guru menyatakan bahwa mereka kini memahami storytelling sebagai penyampaian informasi melalui pengalaman manusia yang dapat diintegrasikan ke berbagai mata pelajaran, termasuk sains dan matematika.

Kutipan refleksi salah satu guru: *"Saya kira storytelling itu harus bisa akting seperti pembawa acara anak. Ternyata saya bisa bercerita tentang pecahan dengan cerita berbagi kue, itu juga storytelling."*

Pergeseran ini penting karena membuka peluang bagi guru dengan latar belakang non-seni untuk tetap dapat menggunakan pendekatan naratif dalam mengajar. Hal ini mendukung temuan Robin (2016) bahwa digital storytelling justru lebih mengutamakan substansi narasi daripada keterampilan performatif.

b. Temuan 2: Kemampuan Menerapkan Konsep *Mirror, Windows, Sliding Doors*

Setelah membaca dan mendiskusikan buku *My Garden over Gaza* dan *Cap Go Meh*, guru dibagi menjadi 4 kelompok untuk merancang pertanyaan pemantik diskusi di kelas berdasarkan konsep Botelho & Rudman (2009). Hasilnya, seluruh kelompok mampu membedakan ketiga konsep tersebut dan menerapkannya secara kontekstual. Contoh pertanyaan yang dihasilkan:

- Mirror (cermin diri): *"Apakah kalian pernah membantu orang tua merawat tanaman? Apa rasanya?"* (dari buku *My Garden over Gaza*)
- Windows (jendela ke pengalaman lain): *"Menurut kalian, bagaimana rasanya hidup di Gaza yang sulit mendapat air?"*
- Sliding doors (pintu untuk bertindak): *"Jika kalian bertemu teman yang berbeda agama dan diajak makan Cap Go Meh, apa yang akan kalian lakukan?"*

Kemampuan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga mampu mentransformasikannya ke dalam praktik pedagogis yang kontekstual. Temuan ini memperkuat argumen bahwa pelatihan literasi multikultural bagi guru perlu menggunakan teks sastra anak sebagai medium karena teks tersebut menyediakan "pengalaman simulasi" yang aman untuk melatih empati dan perspektif mengambil (Ghosh & Galczynski, 2014).

Lokakarya 2: Pelatihan *Interactive Storytelling* dengan Twine & Inklewriter

a. Penguatan Konsep *Interactive Storytelling* sebagai Perluasan Makna

Seiring perkembangan teknologi, *storytelling* tidak lagi terbatas pada metode lisan atau tulisan, tetapi meluas ke ranah digital. Pada lokakarya kedua, peserta diperkenalkan dengan konsep *interactive storytelling* sebagai pendalaman dari *digital storytelling*. Dalam kerangka ini, *storytelling* mengalami perluasan makna yang fundamental: ia tidak lagi hanya diterima secara pasif oleh pembaca, tetapi dihidupi secara partisipatif. *Interactive storytelling* memungkinkan peserta didik untuk memasuki cerita, membuat pilihan, dan membentuk arah narasi berdasarkan keputusan yang mereka ambil (Ryan, 2015). Dengan kata lain, siswa tidak sekadar mendengar atau membaca cerita, tetapi mengalami secara langsung konsekuensi dari pilihan mereka dalam dunia cerita.

Untuk mengilustrasikan konsep ini, tim pengabdi menampilkan *Mission US*, sebuah permainan berbasis cerita (*story-based game*) yang mengajak peserta bukan sekadar membaca sejarah, tetapi mengalami dinamika kehidupan para tokohnya. Contoh ini dipilih karena relevan dengan konteks pendidikan dasar dan menunjukkan bagaimana pembelajaran menjadi lebih imersif dan bermakna: pengetahuan tidak dihadirkan sebagai informasi yang dihafal, tetapi sebagai pengalaman yang dijalani.

Temuan 3: Pemahaman Guru tentang *Interactive Storytelling* Setelah Paparan

Setelah sesi pengantar, guru diminta untuk membedakan antara *linear storytelling* (cerita biasa) dan *interactive storytelling* (cerita bercabang). Dalam diskusi kelompok, 16 dari 18 guru mampu menjelaskan perbedaan inti: pada cerita interaktif, pembaca memiliki kendali atas alur cerita melalui pilihan-pilihan yang disediakan. Seorang guru menyatakan: *"Kalau cerita biasa, siswa hanya mendengar. Kalau cerita interaktif, siswa seperti main game. Mereka jadi penentu jalan cerita. Saya pikir ini akan membuat mereka lebih ingat pesan moralnya."*

Pemahaman ini penting karena menjadi fondasi bagi pelatihan teknis selanjutnya. Tanpa pemahaman konseptual yang benar, penggunaan alat digital hanya akan menghasilkan produk teknis tanpa makna pedagogis (Robin, 2016).

b. Pelatihan Teknis: Twine dan Inklewriter

Setelah memahami konsep, pelatihan dilanjutkan dengan praktik penggunaan dua platform: Twine dan Inklewriter. Keduanya dipilih karena dapat digunakan oleh pengguna pemula tanpa pengetahuan *coding* yang kompleks. Perbandingan fitur kedua platform disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Fitur Twine dan Inklewriter untuk Pembuatan Cerita Interaktif

Fitur	Twine	Inklewriter
Antarmuka	Visual (peta alur berupa node dan koneksi)	Linear berbasis teks (mirip pengolah kata)
Kemudahan pemula	Moderat (memerlukan pemahaman dasar alur cabang)	Sangat mudah (langsung menulis seperti cerita biasa)

Fleksibilitas	Tinggi (dapat menambahkan CSS/JavaScript)	Rendah (terbatas pada pilihan bercabang)
Mode operasi	Daring (web) dan luring (versi desktop)	Daring (web) saja
Ketersediaan bahasa	Mendukung banyak bahasa (termasuk Indonesia)	Terbatas
Harga	Gratis	Gratis

Sumber: Dokumentasi pelatihan, 2025

Temuan 4: Capaian Teknis dan Antusiasme Peserta

Setelah sesi praktik selama 3 jam dengan pendampingan fasilitator, 13 dari 18 guru berhasil menyelesaikan minimal satu cerita interaktif fungsional (dapat dijalankan dan memiliki minimal 3 cabang pilihan yang menghasilkan akhir berbeda). Lima guru lainnya berhasil menyelesaikan hingga tahap pembuatan alur, namun masih memerlukan pendampingan teknis lanjutan terutama dalam menata ulang cabang yang tidak logis.

Yang menarik, guru tidak hanya merancang cerita interaktif untuk tema toleransi dan multikultural (seperti *"Teman Baru dari Papua"* atau *"Memilih Jajan saat Cap Go Meh"*), tetapi beberapa guru yang tidak hadir di sesi lokakarya (karena tugas dinas) justru mengembangkan cerita interaktif sesuai mata pelajaran yang mereka ampu secara mandiri setelah mempelajari modul. Seorang guru matematika, misalnya, membuat cerita interaktif *"Berbagi Kue Lebaran"* yang mengajarkan konsep pecahan melalui pilihan membagi kue kepada tetangga yang berbeda agama. Contoh ini menunjukkan bahwa integrasi literasi multikultural dan kompetensi digital dapat terjadi secara alami jika guru diberikan ruang eksplorasi yang cukup.

Temuan 5: Peningkatan Kepercayaan Diri Guru

Keberhasilan pelatihan ini tidak hanya diukur dari produk jadi, tetapi juga dari aspek afektif. Sebelum pelatihan, hanya 5 dari 18 guru (28%) yang merasa percaya diri untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita interaktif. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 14 dari 18 guru (78%) menyatakan percaya diri atau sangat percaya diri. Peningkatan kepercayaan diri ini merupakan indikator kunci keberlanjutan, karena guru yang percaya diri cenderung mengimplementasikan keterampilan baru di kelas (Bandura, 1997).

Kutipan refleksi akhir sesi: *"Awalnya saya takut karena tidak bisa coding. Ternyata Twine seperti membuat peta pikiran saja. Saya sudah buat cerita tentang tolong-menolong antar umat beragama. Anak-anak pasti suka."* (Guru kelas 3)

c. Analisis Keberhasilan dan Tantangan pada Lokakarya 2

Keberhasilan tingkat tinggi pada lokakarya 2 (72% peserta menghasilkan produk fungsional) dapat dianalisis dari tiga faktor. Pertama, pemilihan alat yang benar-benar ramah pemula tanpa perlu menulis kode. Kedua, metode *scaffolding* yang diberikan: mulai dari menulis cerita bercabang di kertas terlebih dahulu (tugas jeda antar lokakarya), baru kemudian memindahkannya ke

platform digital. Ketiga**,** adanya fasilitator pendamping yang berkeliling membantu guru satu per satu, sehingga tidak ada peserta yang tertinggal.

Namun, tantangan teknis tetap muncul. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam merancang alur bercabang yang logis (misalnya: cabang pilihan yang tidak mengarah ke akhir yang berbeda). Solusi yang diberikan adalah menyediakan templat alur sederhana dengan maksimal 3 cabang dan diagram alir (flowchart) sebagai panduan. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil sempat menghambat penggunaan Inklewriter (yang sepenuhnya daring). Tim pengabdi mengatasinya dengan mengalihkan peserta ke Twine versi desktop (offline) dan menyediakan hotspot pribadi.

Secara keseluruhan, lokakarya 2 berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan: ≥70% guru mampu membuat cerita interaktif fungsional (tercapai 72%) dan ≥70% guru melaporkan peningkatan kepercayaan diri (tercapai 78%).

Analisis Keberhasilan dan Tantangan

Keberhasilan kegiatan ini dapat dianalisis dari tiga faktor. Pertama, pemilihan teks sastra yang relevan dengan keseharian guru dan siswa (isu Palestina dan kuliner lokal) memudahkan guru untuk terlibat secara emosional dan kognitif. Kedua, pendekatan bertahap (dari konsep storytelling ke praktik digital) mengurangi kecemasan teknis. Ketiga, adanya jeda satu minggu antara lokakarya 1 dan 2 memberikan waktu bagi guru untuk menyiapkan cerita bercabang secara mandiri.

Namun, beberapa tantangan juga teridentifikasi. Pertama, koneksi internet yang tidak stabil di sekolah mengganggu proses instalasi dan uji coba Twine berbasis web. Solusi yang diterapkan adalah menggunakan mode offline Twine (unduh versi desktop) dan menyediakan hotspot dari tim pengabdi. Kedua, beberapa guru merasa kesulitan dalam merancang alur cerita bercabang yang logis dan tidak membingungkan. Hal ini diatasi dengan memberikan templat alur sederhana (misalnya: pilihan “baik” vs “kurang baik” dengan konsekuensi berbeda).

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu: (1) ≥80% guru menunjukkan pemahaman yang benar tentang literasi multikultural (tercapai: 16 dari 18 guru atau 89%); (2) ≥70% guru mampu membuat cerita interaktif fungsional (tercapai: 13 dari 18 guru atau 72%).

Diskusi: Implikasi untuk Pengabdian Lanjutan

Temuan di atas mengonfirmasi bahwa model pelatihan yang menggabungkan pembacaan kritis teks sastra multikultural dan pelatihan pembuatan cerita interaktif digital efektif untuk meningkatkan kapasitas guru di sekolah homogen seperti SDIT. Model ini sejalan dengan pendekatan *critical digital pedagogy* yang menekankan bahwa teknologi tidak boleh diajarkan secara terpisah dari nilai-nilai kritis dan keadilan sosial (Morris & Stommel, 2018).

Keterbatasan kegiatan ini antara lain: (1) belum ada pengukuran dampak jangka panjang terhadap praktik mengajar guru di kelas; (2) belum dilakukan evaluasi respons siswa terhadap cerita interaktif yang dibuat guru; (3) hanya satu sekolah pilot sehingga generalisasi masih terbatas. Oleh karena itu, rencana kegiatan lanjutan yang

telah disepakati dengan mitra mencakup pendampingan implementasi di kelas selama satu semester dan pelatihan lanjutan untuk membuat cerita interaktif dengan multimedia (suara, gambar animasi).

D. Penutup

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan *pilot project* penguatan literasi multikultural bagi guru SDIT Al Qalam Depok, yang mengintegrasikan literasi multikultural dan literasi digital melalui pendekatan *interactive storytelling*. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman guru tentang literasi multikultural, khususnya dalam menerapkan konsep *mirror, windows, sliding doors* (Botelho & Rudman, 2009) untuk membedah teks sastra anak. Sebanyak 16 dari 18 guru (89%) menunjukkan pemahaman yang benar dan mampu merancang pertanyaan pemantik diskusi kelas yang kontekstual. Hal ini membuktikan bahwa teks sastra anak seperti *My Garden over Gaza* dan *Cap Go Meh* efektif sebagai medium untuk melatih empati, perspektif mengambil, dan keterampilan dialog lintas budaya.

Kedua, pelatihan *interactive storytelling* menggunakan Twine dan Inklewriter berhasil meningkatkan kompetensi digital guru secara signifikan. Sebanyak 13 dari 18 guru (72%) berhasil menghasilkan cerita interaktif fungsional, dan tingkat kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita interaktif meningkat dari 28% menjadi 78%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa guru di sekolah homogen sekalipun dapat mengadopsi teknologi digital untuk mengajarkan nilai-nilai keberagaman, asalkan diberikan pendampingan bertahap dan alat yang ramah pengguna.

Ketiga, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan model pelatihan guru yang menggabungkan pembacaan kritis teks multikultural dan pembuatan cerita interaktif digital. Model ini relevansial (lihat catatan: kata "relevansial" kurang tepat, ganti dengan "relevan") untuk diterapkan di sekolah berbasis agama yang cenderung memiliki lingkungan sosial seragam, karena membuka ruang bagi guru dan siswa untuk mengalami keberagaman secara virtual melalui narasi interaktif.

Keempat, kegiatan ini memiliki keterbatasan. Pelaksanaan baru menjangkau satu sekolah pilot, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Selain itu, evaluasi dampak masih terbatas pada peningkatan kapasitas guru, belum mengukur efektivitas implementasi di kelas maupun respons siswa terhadap cerita interaktif yang dihasilkan. Tidak adanya pengukuran jangka panjang (misalnya retensi keterampilan setelah 3-6 bulan) juga menjadi batasan penting.

DAFTAR PUSTAKA

Abbott, H. P. (2008). *The Cambridge introduction to narrative* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Banks, J. A., & Banks, C. A. M. (2019). *Multicultural education: Issues and perspectives* (10th ed.). Wiley.

Botelho, M. J., & Rudman, M. K. (2009). *Critical multicultural analysis of children's literature: Mirrors, windows, and doors*. Routledge.

Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. *Critical Inquiry*, *18*(1), 1–21. https://doi.org/10.1086/448619

Dewayani, S., & Gina, E. (2014). *Cap Go Meh*. Litara.

Ghosh, R., & Galczynski, M. (2014). *Redefining multicultural education: Inclusion and the right to be different*. Canadian Scholars' Press.

Gowar, M. (2020). *Homo narrans: A storytelling species*. Anglia Ruskin University. https://www.aru.ac.uk/arts-humanities-education-and-social-sciences/national-storytelling-week/homo-narrans-a-storytelling-species

Inkle Studios. (n.d.). *Inklewriter* [Software]. https://www.inklewriter.com/

Mishra, P., Koehler, M. J., & Henriksen, D. (2020). The 7 transdisciplinary habits of mind: Extending the TPACK framework towards 21st century learning. *TechTrends*, *64*(2), 265–274. https://doi.org/10.1007/s11528-020-00473-7

Morris, S. M., & Stommel, J. (2018). *An urgency of teachers: The work of critical digital pedagogy*. Hybrid Pedagogy Inc.

Musa, S. (2022). *My Garden over Gaza*. Ruqaya's Bookshelf.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, *47*(3), 220–228. https://doi.org/10.1080/00405840802153916

Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17–29. https://doi.org/10.1344/der.2016.30.17-29

Twinery.org. (n.d.). *Twine* (Version 2.0) [Software]. https://twinery.org/