

LAPORAN PENELITIAN MANDIRI

**DESAIN DAN PENERAPAN DIGITAL STORYTELLING UNTUK
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI PENDEK
BAGI SISWA MENENGAH PERTAMA**



Pengusul

SANDI FERDIANSYAH, M.Pd

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER
2020**

**HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN MANDIRI**

1. a. Judul penelitian : Desain dan penerapan digital storytelling untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi pendek bagi siswa menengah pertama.
- b. Bidang ilmu : Pendidikan Bahasa Inggris
- c. Kategori/ Jenis penelitian : Penelitian tindakan kelas
2. Ketua peneliti
 - a. Nama lengkap : Sandi Ferdiansyah, M.Pd
 - b. NIP / NIDN : 198503192019031004/ 0719038504
 - c. Pangkat/Golongan : Asisten ahli / IIIb
 - d. Jabatan : Dosen
 - e. Prodi/Fakultas : Tadris Bahasa Inggris/ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 - f. Vak wajib : Reading
3. Lokasi Penelitian : SMP Plus Darus Sholah
4. Lama Penelitian : 120 hari (empat bulan)
5. Biaya : Rp. 5.000.000,-
6. Sumber dana : Mandiri

Jember, 22 September 2020



Mengetahui,
Ketua LP2M

H. Mustajab, M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

Ketua Peneliti

Sandi Ferdiansyah, M.Pd
NIP. 198503192019031004

DAFTAR ISI

Halaman sampul.....	i
Halaman pengesahan	ii
Daftar isi.....	iv
Abstrak	v
Bab 1 Pendahuluan	1
Bab 2 Tinjauan pustaka.....	3
Bab 3 Tujuan dan manfaat	5
Bab 4 Metode penelitian	6
Bab 5 Hasil dan pembahasan	8
Bab 6 Kesimpulan dan saran.....	12
Referensi	
Lampiran	

Desain dan penerapan digital storytelling untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi pendek bagi siswa menengah pertama

Abstrak

Digital storytelling merupakan sebuah pendekatan bercerita abad 21 yang memungkinkan penulis cerita mengembangkan ceritanya secara multimodal dengan mediasi alat digital. Namun demikian pendekatan pengajaran digital storytelling jarang diterapkan di SMP Plus Daru Sholah karena 3 hal, antara lain: 1) kurangnya pemahaman tentang pendekatan pengajaran tersebut; 2) kurangnya fasilitas pendukung yang memungkinkan diterapkannya pembelajaran melalui digital storytelling; dan 3) kurikulum yang ada membatasi guru untuk melakukan elaborasi materi ajar. Untuk itu, penelitian tindakan partisipatif ini diterapkan untuk mendesain dan menerapkan pembelajaran menulis narasi sederhana bagi siswa melalui digital storytelling dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis cerita menggunakan Bahasa Inggris. Adapun tahapan penelitian tindakan ini menggunakan tahapan sebagai berikut, yakni perencanaan, penerapan, pengamatan, dan refleksi. Sebanyak 30 siswa dalam satu kelas dipilih sebagai partisipan dalam penelitian ini. Mereka diajak untuk membuat, mengembangkan, dan mempublikasikan cerita melalui pendekatan digital storytelling. Sementara itu, pengumpulan data dilakukan secara wawancara, observasi, dan tes. Setelah proyek pembuatan digital storytelling berakhir, siswa diwawancara mengenai pengalaman belajarnya. Observasi melalui foto aktifitas siswa juga digunakan untuk melengkapi data. Setelah itu, nilai awal mereka dalam kegiatan menulis dikelas dibandingkan dengan nilai tes yang didapatkan diakhir penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa menyatakan 2 hal bahwa pembelajaran digital storytelling ini memungkinkan mereka untuk mengasah kreatifitas dan kolaborasi dalam tim dan meningkatkan kesadaran akan pembelajaran bahasa Inggris secara mandiri. Selanjutnya, hasil test juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas pada pembelajaran menulis dengan nilai awal 65 menjadi 85. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis narasi pendek yang dimediasi menggunakan pendekatan digital storytelling dapat meningkatkan partisipasi, kreatifitas, dan pencapaian belajar siswa.

Kata kunci: Digital storytelling, multimodal story writing, narasi pendek

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam kegiatan menulis cerita, siswa seringkali diajarkan bagaimana memahami struktur organisasi sebuah teks dan unsur kebahasaan. Padahal pendekatan berbasis genre tidak hanya berhenti pada mengenalkan dua unsur teks tersebut, tetapi juga bagaimana menemukan ide cerita, membuat draft, mengembangkan cerita, dan mempublikasikan cerita tersebut. Knapp dan Watkins (2009) mengatakan bahwa pendekatan penagajaran menulis berbasis genre sebetulnya mengacu pada fungsi model dari bahasa dan konstruk social dari bahasa itu sendiri. Kegagalan dalam menerapkan kegiatan menulis sebagai sebuah proses dikarenakan banyak yang masih mengedepankan hasil tulisan cerita itu sendiri.

Kegiatan menulis itu sendiri seharusnya dimulai dengan kegiatan literasi tentang tema cerita. Dengan membaca, siswa dapat menemukan inspirasi dalam menuliskan ceritanya. Selanjutnya, siswa perlu diajak untuk membuat draft cerita. Termasuk didalamnya unsur cerita seperti siapa yang akan menjadi tokoh, bagaimana karakter tokoh tersebut, seting tempat dan waktu, serta bagaimana cerita itu akan mengalir. Ketika kerangka menulis ini telah dibingkai, siswa dapat diajak menulis secara utuh dengan tidak keluar pada kerangka yang telah dibuat hingga cerita tersebut dapat di publikasikan.

Kegiatan menulis diatas sebetulnya dapat di fasilitasi dengan menggunakan pendekatan berbasis genre melalui digital storytelling. Digital storytelling sebagai sebuah genre menggunakan pendekatan multimodal dimana siswa dapat menggunakan media visual untuk memperkuat cerita yang ditulisnya. Widodo (2016) menyatakan bahwa gambar memberikan dampak dan makna pada sebuah cerita. Dengan cara tersebut, siswa menjadi lebih focus dalam menata cerita serta

mengembangkannya.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, melalui pembuatan digital storytelling, siswa dapat belajar bahasa Inggris secara terintegrasi. Artinya mereka dapat belajar memahami bacaan, mendengarkan, menulis, dan mengucapkan cerita secara bersama. Selanjutnya, sebagai sebuah pendekatan pengajaran, digital storytelling juga memiliki peran untuk membantu siswa mengembangkan literasi ganda mereka, misalnya literasi cerita, literasi visual, dan literasi teknologi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Plus Darus Sholah, diketahui bahwa pembelajaran menulis cerita masih sebatas pada pemahaman struktur dan kebahasaan. Oleh karena itu, digital storytelling dipilih sebagai sebuah pendekatan untuk mengajarkan siswa menulis cerita berbasis visual dan dimediasi menggunakan alat digital.

1.2 Rumusan masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah diformulasikan kedalam dua pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain dan penerapan pembelajaran menulis narasi pendek melalui digital storytelling pada siswa menengah pertama?
2. Bagaimanakah keterlibatan siswa menengah pertama dalam proses pembuatan cerita pendek melalui digital storytelling?

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Menulis narasi

Menulis narasi merupakan salah satu komponen kompetensi yang tertuang dalam struktur kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris tingkat menengah dan atas. Salah satu tujuannya adalah mengenalkan literasi cerita dan mengembangkan keterampilan menulis cerita itu sendiri.

Knapp dan Watkins (2009) mengatakan bahwa menulis merupakan sebuah proses yang kompleks yang membutuhkan pendekatan yang bervariasi dalam mengajarkannya. Didalam kontennya sendiri, siswa diajak mengenal struktur teks (generic structure) dan unsur kebahasaannya (lexico-grammar) dalam Bahasa Inggris. Melalui pengenalan struktur teks, siswa diharapkan dapat memahami unsur pendukung cerita misalnya, tokoh, perwatakan, seting tempat dan waktu. Selain itu, mereka juga dikenalkan dengan alur penulisan cerita mulai tahap pengenalan (orientation), munculnya permasalahan (complication), dan solusi pemecahan masalah (resolution). Selanjutnya, unsur kebahasaan juga berperan penting dalam penulisan cerita berbahasa Inggris. Harapannya, siswa dapat menulis menggunakan pilihan kata (vocabulary) yang tepat dan tata bahasa yang sesuai (grammar).

Pendekatan berbasis genre (genre based approach) dalam pengajaran bahasa Inggris dimulai dengan tahapan membangun pengetahuan dasar siswa mengenai narasi. Motta Roth dalam Bawarshi dan Reiff (2010) mengatakan bahwa tahapan pengajaran berbasis genre dimulai dengan 1) mengeksplorasi konteks, 2) mengeksplorasi teks, dan 3) produksi teks. Selanjutnya siswa dikenalkan melalui model dari teks tersebut. Langkah ketiga adalah mengembangkan cerita secara berkelompok atau berpasangan. Dan terakhir adalah menulis cerita secara perseorangan.

2.2 Menulis di era digital

Dengan kemajuan teknologi di era digital, tren bercerita semakin bervariasi. Kempster (2000) menyatakan bahwa kehadiran teknologi dalam konteks bercerita tidak mengurangi penghargaan terhadap tradisi cerita melalui lisan dan tulis. Orang banyak berbagi cerita dengan cara yang unik, menarik, dan dinamis. Lewat social media, Facebook misalnya, orang mengunggah foto lalu menuliskan deskripsi singkat yang menceritakan makna foto tersebut. Selain itu, mereka juga mengubah rangkaian foto tersebut menjadi sebuah video pendek dengan balutan efek digital dan music.

Menghadapi tren tersebut, siswa perlu dibangun kesadarannya bahwa cerita yang pada mulanya berbentuk lisan dan tulis, kini berubah bentuk menjadi video pendek yang dapat menghibur dan menginspirasi penikmatnya. Oleh karena itu, guru dikelas-kelas dapat memperkenalkan media bercerita tersebut melalui pengenalan dan pelatihan alat digital tersebut.

Menulis di era digital mengajarkan siswa tidak hanya literasi cerita, tetapi juga literasi teknologi. Dengan mengawinkan kedua literasi tersebut dalam konsep materi ajar, siswa akan memiliki keterampilan tambahan dibidang teknologi selain terampil dalam menulis cerita dan bahasa.

2.3 Digital storytelling

Digital storytelling merupakan sebuah seni bercerita di abad 21. Menurut Thang dkk. (2014) digital storytelling bukan hanya sekedar rangkaian foto yang berisi cerita tetapi melibatkan dimensi baru dalam cerita tersebut dengan unsur music, media digital, suara. Digital storytelling memuat unsur multimodal story yakni cerita berbasis visual yang dibalut dengan efek digital dan suara. Menulis cerita secara digital, memungkinkan siswa untuk membangun kreatifitas, berfikir kritis dalam mencari dan menemukan masalah, serta keterampilan untuk

menyelesaikan permasalahan tersebut.

Digital storytelling telah banyak diterapkan di banyak sekolah diseluruh dunia. Bahkan digital storytelling tidak hanya diajarkan pada tingkat atas dan perguruan tinggi, tetapi juga tingkat dasar dan menengah. Penggunaan digital storytelling juga banyak digunakan untuk pelajaran lintas disiplin ilmu, tidak hanya didominasi pada pembelajaran bahasa.

2.4 Desain pembelajaran menulis narasi melalui digital storytelling

Dalam membuat digital storytelling, siswa bisa diberikan dua macam pelatihan, yakni pelatihan menulis cerita dalam bahasa Inggris dan pelatihan menggunakan media digital. Secara praktik, mereka diajarkan mengenai unsur – unsur penulisan narasi yang meliputi unsur cerita dan pengembangan cerita. Misalnya, untuk memahami unsur cerita siswa dapat diminta untuk memahami tokoh dan wataknya, setting cerita baik waktu dan tempat berlangsungnya cerita. Selanjutnya, untuk mengembangkan cerita, siswa perlu diajak untuk memahami proses menulis cerita melalui menentukan tema cerita, mengembangkan cerita, merevisi bahasa tulis dalam cerita, dan mempublikasikan cerita. Sementara itu, dalam pelatihan menggunakan media digital, siswa dapat dikenalkan dengan alat digital yang guru anggap mudah dan sederhana untuk siswa pelajari dan praktikkan. Mereka juga dapat dijelaskan mengenai proses memasukkan foto, mengubah tampilan dan durasi, serta mempublikasikan cerita. Widodo (2016) menjelaskan bahwa ada 5 tahapan pengajaran membuat digital storytelling melalui pendekatan berbasis genre, antara lain:

1. Mengembangkan pengetahuan dasar tentang digital storytelling
2. Mengkonstruksi cerita secara kolaborasi dalam konteks kebahasaan
3. Mengkonstruksi cerita secara kolaborasi
4. Mengkonstruksi cerita secara individu
5. Berbagi cerita

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab dua rumusan masalah yang disebutkan diawal yakni untuk:

1. Mendesain dan menerapkan pembelajaran menulis narasi pendek bagi siswa menengah pertama melalui pendekatan berbasis digital storytelling
2. Meningkatkan keterlibatan siswa menengah pertama dalam menulis narasi pendek melalui digital storytelling

3.2 Manfaat penelitian

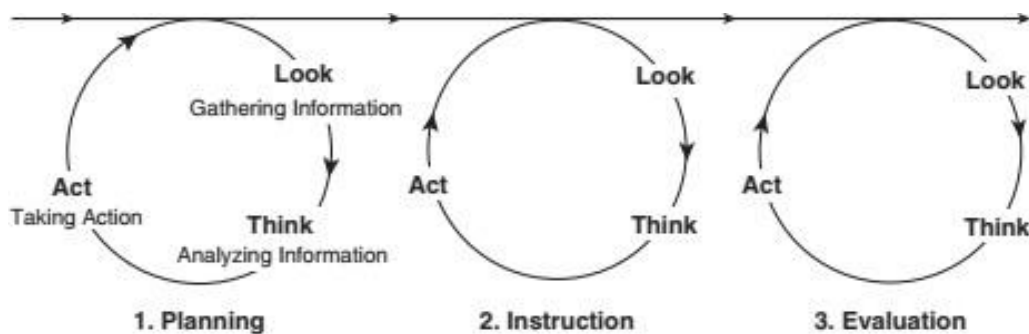
Sementara itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada aspek berikut:

1. Aspek empiris
Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk meningkatkan bukti empiris penggunaan digital storytelling khususnya dalam pembelajaran menulis narasi pendek berbahasa Inggris bagi siswa menengah pertama
2. Aspek teoritis
Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keterbaruan secara teoritis dalam penggunaan digital storytelling untuk memediasi pembelajaran menulis narasi pendek berbahasa Inggris bagi siswa.
3. Aspek praktis
Secara umum, manfaat praktis dari penelitian ini adalah sumbangsih pemikiran tentang bagaimana pendekatan pengajaran menulis narasi pendek melalui digital storytelling dapat diadopsi dan diadaptasi oleh guru dalam konteks kelas yang berbeda.

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran berdasarkan permasalahan pada kelas tertentu. Stringer, Christensen, dan Baldwin (2010) mengatakan bahwa penelitian tindakan digunakan untuk meningkatkan model pengajaran dengan membantu guru untuk mengatur dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Penelitian ini focus pada pengembangan desain dan penerapan pembelajaran menulis narasi pendek bagi siswa menengah pertama melalui digital storytelling. Selanjutnya, penelitian ini juga focus pada peningkatan keterlibatan atau partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis narasi pendek melalui digital storytelling.



Alur 1. Tahapan penelitian tindakan (dikutip dari Stringer, Christensen, dan Baldwin 2010)

4.2 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan 4 tahapan, yakni:

a. Tahapan persiapan

Dalam tahapan ini, peneliti merancang desain pembelajaran menulis narasi pendek melalui digital storytelling. Selain itu, peneliti mempertimbangkan ketersediaan perangkat belajar siswa yang meliputi laptop, software dan kamera. Selanjutnya, peneliti juga menentukan tema cerita dan alokasi waktu dalam melaksanakan penelitian.

b. Tahapan tindakan

Tahapan tindakan merujuk pada aktifitas pembelajaran dalam kelas. Ada 8 tahapan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi, 1) pengenalan model digital storytelling, 2) menemukan dan menentukan tema cerita, 3) mengembangkan alur cerita, 4) mengembangkan cerita, 5) memvisualisasikan cerita, 6) menggunakan storyboard, 7) mengedit bahasa) dan 8) mengubah cerita secara digital.

c. Tahapan observasi

Dalam tahapan ini, peneliti mengamati kegiatan siswa yang dipandu dengan tabel pengamatan. Untuk memperkuat data yang dihasilkan dalam observasi, peneliti mengambil foto kegiatan. Foto kegiatan belajar merupakan artifak penting dalam mendokumentasikan temuan dalam aktifitas belajar.

d. Tahapan refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk merumuskan dan memutuskan indicator keberhasilan siswa dan pelaksanaan guru dalam mendesain dan menerapkan digital storytelling dikelas. Untuk itu, peneliti menentukan apakah siklus belajar diteruskan atau dilanjutkan nantinya.

4.3 Partisipan penelitian

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMP Plus Darus Sholah. Ada 30 siswa dalam kelas ini dengan perbandingan 10 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Usia mereka berkisar antara 13 dan 15 tahun. Mereka di pilih sebagai representasi siswa yang memiliki focus peminatan pada pembelajaran bahasa. Selanjutnya mereka diminta untuk membentuk kelompok dimana dalam satu kelompok terdapat 5 orang siswa. Masing-masing siswa diberikan penugasan berbeda, seperti sebagai ketua kelompok, pengedit video, pengedit bahasa, penulis cerita, dan fotografer.

4.4 Metode pengumpulan data

Ada tiga metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini. Yang pertama, data diambil melalui proses wawancara dengan siswa. Mereka diwawancara meliputi kegiatan pada saat pembelajaran dan masa akhir penerbitan cerita menggunakan alat digital. Yang kedua, data diperoleh melalui tulisan reflektif siswa. Mereka diminta untuk menuliskan deskripsi kegiatan belajar mereka sebagai sebuah pengalaman merefleksi diri. Yang terakhir, siswa dites keterampilan menulisnya melalui kegiatan menulis narasi pendek sepanjang 100 kata.

4.5 Metode analisa data

Dari ketiga metode pengumpulan data tersebut, data dikelompokkan menjadi dua, yakni data tentang proses keterlibatan siswa secara verbatim (kualitatif) dan data nilai tes (kuantitatif). Data verbatim akan dikelompokkan berdasarkan tema yang sering muncul berdasarkan hasil wawancara dan tulisan reflektif siswa. Sedangkan data nilai siswa akan di buat rerata lalu dibandingkan dengan nilai rerata sebelum kegiatan penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah ada perubahan nilai rerata kelas untuk kegiatan menulis cerita mereka.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan dengan jumlah 8 pertemuan efektif dalam kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian akan dikelompokkan menjadi dua, yakni data verbatim dan data angka.

a. Pengembangan ide cerita

Data verbatim merujuk pada data yang dihasilkan dari hasil wawancara bersama siswa, tulisan reflektif siswa, dan observasi guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama siswa ditemukan bahwa siswa merasa proses menulis cerita melalui digital storytelling project sangat menyenangkan. Mereka mengatakan bahwa mereka dimudahkan dengan proses membaca untuk menentukan tema cerita mereka. Sehingga mereka dapat menemukan inspirasi melalui kegiatan membaca tersebut.

Guru : *Bagaimana cara kalian menentukan ide cerita kalian?*

Siswa 1 : *Kami membaca sebuah artikel tentang tokoh yang kami suka Pak.*

Siswa 2 : *Dengan membaca kami juga mengetahui bagaimana tokoh cerita yang akan kami tulis tersebut mewujudkan keberhasilannya.*

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa kegiatan membaca sebagai cara memperoleh ide menulis menjadi strategi yang sangat efektif untuk membantu siswa menentukan ide cerita mereka. Selanjutnya, mereka dapat mengembangkan ide cerita berdasarkan apa yang mereka baca melalui cerita yang lebih menarik.



Foto 1. Siswa sedang mempresentasikan tema cerita dan alur

Kami sedang mempresentasikan tema cerita dan alur yang akan kami tulis dalam draft cerita kami. Kami membaca artikel tentang bagaimana seorang guru mengembangkan karirnya setelah perjalanan panjang mencari jati diri. Selanjutnya, kami mencari tema yang akan kami pilih untuk cerita kami. Kami gambarkan tema cerita dan alur singkat cerita tersebut. Tema cerita kami adalah perjalanan seorang siswa yang menggapai cita-citanya.

Reflective account siswa #1

b. Pengembangan kreatifitas

Selanjutnya, siswa menyebutkan bahwa kegiatan membuat narasi pendek melalui digital storytelling membantu mengembangkan kreatifitas mereka. Mereka termotivasi untuk mengembangkan alur cerita yang menarik, dan visual yang tepat untuk mendiskripsikan cerita tersebut supaya menjadi lebih hidup.

Guru : *Apa yang kalian rasakan ketika membuat digital storytelling?*

Siswa 1 : *Media visual benar-benar membuat kami lebih mudah mengembangkan cerita.*

Guru : *Oh ya, bagaimana bisa?*

Siswa 2 : *Dengan media visual kami bisa menulis cerita melalui*

deskripsi gambar tersebut.

Siswa 3 : *Ya, kami juga merasa bahwa media visual tersebut membuat kami lebih kreatif dalam mengembangkan cerita*

Dari kutipan wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa terbantu dengan media visual yang menjadi salah satu element penting dalam membuat digital storytelling. Mereka menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan cerita dan mampu menyesuaikan kebutuhan cerita dengan kesesuaian gambar yang dipilih secara kreatif.

Dengan penggunaan media visual siswa memiliki kesempatan untuk menyesuaikan bahkan mengubah redaksi cerita berdasarkan gambar yang mereka pilih. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan dapat belajar tentang proses menulis, merevisi, dan menuliskan kembali cerita dalam versi yang lebih sempurna.

c. Pengembangan team work

Dengan pembentukan kelompok dalam pengerjaan proyek digital storytelling, siswa diharapkan dapat terbangun keterampilan bekerja secara kelompok. Sebagaimana diketahui bahwa keterampilan berkolaborasi menjadi salah satu keterampilan yang perlu dibangun di pembelajaran abad 21.

Guru : *Bagaimana kalian bisa bekerjasama dengan baik dalam tim?*

Siswa 1 : *Kami bekerja sesuai dengan tugas yang telah kami pilih.*

Guru : *Apakah kalian saling membantu dalam tim?*

Siswa 2 : *Tentu saja, ada teman yang kesulitan pada saat mengembangkan cerita, lalu kami berdiskusi untuk menyelesaikan masalah tersebut.*

Guru : *Lalu apakah pendapat itu bisa disepakati bersama?*

Siswa 3 : *Ya, kami memberikan kesempatan pada teman kami untuk memberi pendapat, lalu kami mempertimbangkannya bersama.*

Melalui kutipan hasil wawancara diatas diketahui bahwa siswa bisa saling memberikan pendapat, mendengar pendapat teman yang lain, dan mengambil keputusan secara bersama. Proses pengambilan keputusan tersebut sangat mempertimbangkan hak masing – masing anggota kelompok untuk memberikan pendapat dan memilih menerima keputusan bersama guna penyelesaian proyek dengan cara yang sangat dewasa.



Kami sedang berdiskusi tentang pemilihan gambar yang akan kami pakai dalam cerita kami. Q anggota dalam kelompok kami telah memilih 15 foto dalam cerita kami. Lalu dia menawarkan kepada kami apakah gambar yang dia pilih sesuai dengan alur cerita yang telah kami tulis. Dari sini kami memiliki perbedaan pendapat, namun akhirnya kami sepakat untuk mengubah 3 gambar untuk menyesuaikan dengan cerita yang kami tulis.

Reflective account siswa #2

d. Pengembangan prestasi menulis narasi pendek berbahasa Inggris

Tes menulis narasi pendek diberikan pada saat siswa menyelesaikan presentasi tugas menulis mereka melalui digital storytelling. Mereka diminta untuk membuat sebuah narasi pendek berdasarkan gambar berangkai yang telah disiapkan oleh guru. Mereka diberi waktu selama 60 menit untuk menulis sebanyak 100 secara individu. Berikut adalah hasil rerata ujian mereka dibandingkan nilai awal yang mereka peroleh.

Rerata nilai awal	Rerata nilai akhir	Peningkatan
$\frac{1950}{30} = 65$	$\frac{2250}{30} = 85$	20 points

Dari hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas membuat digital storytelling telah membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis narasi pendek mereka.

5.2 Pembahasan

Kegiatan menulis narasi pendek melalui digital storytelling telah banyak memberikan perubahan pada diri siswa. Yang pertama, siswa merasa bahwa kegiatan literasi menjadi penting tidak hanya untuk memahami konstruk sebuah cerita tetapi juga memberikan mereka inspirasi untuk menulis khususnya saat memulai menentukan ide cerita. Selanjutnya, aktifitas pembuatan digital storytelling telah membantu mereka untuk membangun kreatifitas mereka dalam mengembangkan cerita dan memilih media visual. Visualisasi cerita memberikan mereka inspirasi untuk membangun kreatifitas guna memulai, mengembangkan dan menerbitkan cerita mereka. Kreatifitas berfikir ini juga penting bagi siswa untuk dikembangkan sehingga mereka mampu menemukan dan mengatasi masalah dalam pembelajaran mereka.

Pendekatan pengajaran menulis narasi pendek ini juga telah membantu siswa untuk membangun keterampilan bekerjasama atau kolaborasi. Mereka diajak untuk memilih tugas yang sesuai dengan keahlian mereka dan melatih tanggung jawab mereka terhadap tugas yang mereka pilih tersebut. Selain itu, mereka diajak untuk belajar menyampaikan pendapat, mendengar pendapat dan menghargainya, serta mengambil keputusan bersama. Kegiatan seperti penting untuk dibangun guna menyiapkan mereka bekerja bersama tim dimasa depan.

Terakhir, aktifitas menulis narasi melalui digital storytelling juga bermanfaat bagi siswa mengembangkan keterampilan menulis cerita pendek berbahasa Inggris. Dengan melibatkan siswa dalam aktifitas belajar yang bermakna, proses membaca, mendengar, menulis, mengucap, lalu merevisi draft cerita, mereka dapat melatih menggunakan bahasa secara lebih terintegrasi. Selain itu, kemampuan berbahasa Inggris mereka juga dapat terbangun dengan umpan balik yang diberikan oleh teman dan guru.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa desain dan penerapan digital storytelling telah memberikan manfaat bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menulis narasi. Pertama, terdapat peningkatan nilai yang signifikan atas prestasi menulis siswa. Siswa dapat dengan mudah mengembangkan ide cerita dalam menulis narasi melalui pembiasaan diri menulis yang dimediasi dengan media visual dan mentransformasi cerita tulis mereka dalam bentuk digital. Selanjutnya, proyek digital storytelling juga telah membantu siswa dalam mengembangkan cerita, membangun kreatifitas, dan membangun keterampilan kolaborasi siswa. Siswa mengungkapkan bahwa pengalaman membuat digital storytelling telah memberikan mereka sebuah aktifitas belajar bermakna bagaimana menulis narasi pendek dapat dibuat semenarik mungkin melalui efek visual dan digital, tampilan yang lebih fresh, dan membuat cerita lebih hidup dengan efek digital yang diberikan.

6.2 Saran

Dari kesimpulan diatas, penelitian ini memberikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Untuk guru

Desain dan pengembangan digital storytelling telah terbukti pada hal tertentu membantu siswa meningkatkan beberapa bentuk keterampilan misalnya menulis, kreatifitas, dan kolaborasi. Guru disarankan untuk dapat mengembangkan inovasi bagaimana pendekatan belajar melalui digital storytelling dapat digunakan pada konteks pembelajaran bahasa tertentu.

b. Untuk penelitian dimasa akan datang

Penelitian ini tidak membahas secara detail bagaimana pendekatan digital storytelling dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan micro bahasa Inggris. Untuk itu, peneliti dimasa yang akan datang sangat disarankan untuk mengamati perkembangan keterampilan bahasa mikro melalui pembelajaran digital storytelling.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawarshi, A. S. dan Reiff, M. J. (2010). *Genre: An introduction to history, theory, research and pedagogy*. Indiana: Parlor Press dan The WAC Clearinghouse.
- Kempster, G. (2000). Skills for life: New meanings and values for literacies. Dalam *ICT and literacy: Information and communication technology, media, reading, and writing*, di edit oleh Nikki, G. dan Nick, E. London: Continuum.
- Knapp, P. dan Watkins, M. (2005). *Genre, text, grammar: Technologies for teaching and assessing writing*. Sydney, NSW: University of New South Wales Press Ltd.
- Stringer, E. T. Christensen, L. M. dan Baldwin, S. C. (2010). *Integrating teaching, learning, and action research: Enhancing instruction in the K-12 classroom*. Los Angeles, LA: SAGE.
- Thang, S. M., Lin, L. K., Mahmud, N., Ismail, K., dan Zabidi, N. A. (2014). Technology integration in the form of digital storytelling: Mapping the concerns of four Malaysian ESL instructors. *Computer Assisted Language Learning*, vol. 27(4), 311-329.
- Widodo, H. P. (2016). *Engaging young learners of English in a genre based digital storytelling project*. Diakses dari: http://languageresearch.cambridge.org/images/pdf/2015-16_Widodo_CUP_TRP_final_report.pdf

TIME LINE PENELITIAN

Kegiatan	Bulan			
	Maret	Juni	Juli	Agustus
Pengajuan prosposal				
Kegiatan penelitian				
Penulisan laporan				

RINCIAN PENDANAAN

No	Rincian	Harga satuan	Volume	Total
1	Biaya habis pakai:			
	- Kertas HVS A4	Rp. 40.000	2 rim	Rp. 80.000
	- Tinta printer	Rp. 80.000	4 botol	Rp. 320.000
	- Buku tulis	Rp. 4.500	30 buah	Rp. 135.000
	- Pulpen	Rp. 15.000	5 pak	Rp. 75.000
	- Board marker	Rp. 45.000	2 pak	Rp. 90.000
	- CD kosong	Rp. 5.000	30 buah	Rp. 150.000
	- Map sneil hektar	Rp. 5.000	30 buah	Rp. 150.000
<i>Subtotal</i>				Rp. 1.000.000
2	Biaya penelitian:			
	- Kuota internet (2 orang)	Rp. 200.000	3 bulan	Rp. 600.000
	- Penggandaan buku ajar	Rp. 55.000	30 siswa	Rp. 1.650.000
	- Sewa LCD	Rp. 50.000	10 kali	Rp. 500.000
	- Pulsa telpon (2 orang)	Rp. 100.000	3 bulan	Rp. 300.000
<i>Subtotal</i>				Rp. 3.050.000
3	Biaya perjalanan lokal untuk 2 orang	Rp. 40.000	10 kali	Rp. 400.000
4	Uang lembur penelitian:			
	- Ketua peneliti	Rp. 30.000	10 kali	Rp. 300.000
	- Anggota peneliti	Rp. 25.000	10 kali	Rp. 250.000
<i>Sub total</i>				Rp. 550.000
<i>Grand total</i>				Rp. 5.000.000