

EFEKTIVITAS METODE DIGITAL STORYTELLING MATERI NARRATIVE TEXT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMKS PGRI 2 SIDOARJO

Oktafinanda Dwi Ayu Permata Sarahwati

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

oktafinanda.22033@mhs.unesa.ac.id

Irena Yolanita Maureen

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

irenamaureen@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris pada materi narrative text menuntut keterlibatan siswa dalam mengolah isi teks, menyusun alur cerita, serta menyajikan gagasan secara terstruktur. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai capaian yang diharapkan, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas analisis, kolaborasi, dan produksi dalam satu rangkaian pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan integrasi metode Digital Storytelling dalam model Project Based Learning serta mengetahui efektivitas penerapannya terhadap hasil belajar siswa kelas X SMKS PGRI 2 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari 42 siswa pada kelas eksperimen dan 40 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi narrative text.

Kata kunci: *Digital Storytelling, Project Based Learning, Narrative Text, Hasil Belajar*

Abstract

Learning English in narrative text material requires students to be actively involved in processing text content, organizing story structures, and presenting ideas in a structured manner. However, students' learning outcomes have not yet reached the expected level, indicating the need for an instructional approach that integrates analysis, collaboration, and production activities within a single learning process. This study aims to describe the integration of the Digital Storytelling method within the Project Based Learning model and to determine its effectiveness on students' learning outcomes in grade X at SMKS PGRI 2 Sidoarjo. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The subjects consisted of 42 students in the experimental class and 40 students in the control class. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using prerequisite tests and an Independent Samples t-test. The results showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes. Therefore, the Digital Storytelling method integrated within the Project Based Learning model is effective in improving students' learning outcomes in narrative text learning.

Keywords: Digital Storytelling, Project Based Learning, Narrative Text, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan vokasi di Indonesia menunjukkan peningkatan orientasi global yang berdampak pada tuntutan kompetensi peserta didik, terutama dalam kemampuan komunikasi. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keterlibatan lulusan SMK dalam program kerja dan magang di luar negeri yang memerlukan penguasaan Bahasa Inggris secara fungsional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya dituntut mampu menggunakan Bahasa Inggris sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengolah dan menyampaikan informasi. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu dirancang agar mendukung kemampuan berpikir dan komunikasi secara terstruktur.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada materi narrative text menuntut siswa untuk memahami struktur teks yang meliputi orientation, complication, dan resolution, serta mampu menyampaikan kembali isi cerita secara sistematis. Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan mengorganisasi informasi dan menyusun gagasan. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi tersebut belum mencapai capaian yang diharapkan. Berdasarkan data awal, sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan mengalami kesulitan dalam memahami isi teks.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam mengolah informasi. Hal tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Project Based Learning (PJBL), yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyajian proyek. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi secara sistematis serta menghasilkan produk pembelajaran sebagai bentuk pemahaman terhadap materi. Melalui PJBL, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga

terlibat dalam proses analisis dan produksi. Dengan demikian, PJBL relevan digunakan untuk mendukung pembelajaran yang menuntut aktivitas berpikir dan keterlibatan siswa secara aktif.

Dalam penerapannya, metode Digital Storytelling dapat diintegrasikan dalam model PJBL karena keduanya menekankan pada proses penciptaan produk berbasis cerita. Digital Storytelling memungkinkan siswa untuk menyusun alur cerita, mengorganisasi informasi, serta menyajikan hasil dalam bentuk digital melalui pemanfaatan berbagai media. Proses tersebut mendukung keterlibatan siswa dalam aktivitas analisis, kolaborasi, dan produksi secara terpadu. Integrasi ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman terhadap materi.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah, diperlukan desain pembelajaran yang sistematis. Model desain instruksional ASSURE digunakan sebagai kerangka dalam penyusunan pembelajaran karena menekankan analisis karakteristik peserta didik, perumusan tujuan, pemilihan metode dan media, serta keterlibatan aktif siswa. Penggunaan model ASSURE dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar perancangan pembelajaran yang mengintegrasikan metode Digital Storytelling dalam model PJBL. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat dirancang secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Digital Storytelling dan Project Based Learning berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman. Integrasi kedua pendekatan tersebut memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui proses pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penerapan Digital Storytelling dalam model PJBL dengan dukungan desain ASSURE diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode Digital Storytelling terhadap hasil belajar siswa pada materi narrative text.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan desain nonequivalent control group design. Desain ini

melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan kondisi kelas yang telah ada di sekolah. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran yang diterapkan di kelas. Dengan demikian, perbedaan perlakuan pada kedua kelompok digunakan untuk mengetahui pengaruh metode yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran pada kelas eksperimen dirancang menggunakan model desain instruksional ASSURE sebagai dasar penyusunan pembelajaran. Model ASSURE meliputi tahapan analyze learners, state objectives, select methods, media, and materials, utilize media and materials, require learner participation, serta evaluate and revise. Tahapan tersebut digunakan untuk memastikan kesesuaian antara karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, metode Digital Storytelling diintegrasikan dalam model Project Based Learning melalui kegiatan perencanaan proyek, pelaksanaan, dan penyajian produk cerita digital.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMKS PGRI 2 Sidoarjo yang berjumlah 82 siswa, terdiri dari 42 siswa pada kelas eksperimen dan 40 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan setelah perlakuan. Instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sebelum digunakan dalam penelitian. Selain tes hasil belajar, data pendukung diperoleh melalui observasi dan penilaian produk Digital Storytelling yang dihasilkan siswa.

Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum hasil belajar siswa. Selanjutnya, uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan efektivitas metode Digital Storytelling

dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Data pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan kondisi awal yang relatif setara antara kelas eksperimen dan kontrol. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Ringkasan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen (DST)	57,26	79,52
Kontrol	57,88	72,75

Rata-rata nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 1. Pada kelas eksperimen yang menggunakan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning, nilai rata-rata siswa meningkat dari 57,26 pada pretest menjadi 79,52 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran yang diterapkan di kelas, nilai rata-rata meningkat dari 57,88 menjadi 72,75.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi narrative text.

PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari perbedaan peningkatan nilai rata-rata antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas analisis, kolaborasi, dan produksi mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi narrative text. Dengan demikian, metode yang digunakan berkontribusi terhadap ketercapaian hasil belajar siswa secara lebih optimal.

Penerapan Digital Storytelling dalam model Project Based Learning mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penyusunan ide, pengolahan informasi, serta penyajian hasil dalam bentuk cerita digital. Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mengorganisasi informasi dan menyusunnya secara sistematis. Selain itu, siswa juga berperan sebagai subjek pembelajaran yang secara langsung terlibat dalam proses produksi, bukan hanya menerima materi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Bell, 2010; Almulla, 2021).

Dalam proses pembelajaran, integrasi Digital Storytelling dalam Project Based Learning dilakukan melalui tahapan perencanaan proyek, pelaksanaan, dan penyajian hasil. Pada tahap perencanaan, siswa menentukan ide cerita berdasarkan materi yang dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan naskah dan pengembangan media digital. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, siswa mengolah informasi dan menyusun cerita digital secara kolaboratif. Pada tahap akhir, siswa menyajikan hasil dalam bentuk produk digital storytelling yang mencerminkan pemahaman terhadap materi narrative text, yang sejalan dengan temuan bahwa digital storytelling mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar melalui aktivitas produksi berbasis media (Hava, 2021; Smeda et al., 2022).

Proses pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang dilalui. Keterlibatan dalam setiap tahapan pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman secara bertahap dan terstruktur. Selain itu, aktivitas kolaboratif dalam penyusunan proyek juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan bertukar informasi. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa sebagaimana dijelaskan

dalam pembelajaran berbasis proyek (Almulla, 2022).

Penggunaan model desain instruksional ASSURE dalam penelitian ini juga berperan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Tahapan ASSURE memastikan bahwa pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta pemilihan metode dan media yang tepat. Selain itu, tahapan keterlibatan siswa dalam ASSURE mendukung aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Smaldino et al., 2019).

Keterpaduan antara model Project Based Learning, metode Digital Storytelling, dan desain pembelajaran ASSURE menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh satu komponen, tetapi oleh integrasi dari beberapa komponen pembelajaran. Model PJBL memberikan kerangka aktivitas pembelajaran, Digital Storytelling berperan sebagai metode dalam menyajikan materi, sedangkan ASSURE menjadi dasar perancangan pembelajaran. Ketiga komponen tersebut saling mendukung dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang terintegrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam Project Based Learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga terlibat dalam aktivitas yang menuntut kemampuan mengolah informasi dan menyajikan gagasan secara terstruktur. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi narrative text.

PENUTUP

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning menunjukkan

adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi narrative text. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$). Proses pembelajaran yang dirancang menggunakan model ASSURE serta dilaksanakan melalui tahapan Project Based Learning memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan analisis, pengolahan informasi, dan penyajian hasil. Dengan demikian, penerapan metode Digital Storytelling dalam model Project Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKS PGRI 2 Sidoarjo.

SARAN

Penerapan metode Digital Storytelling yang diintegrasikan dalam model Project Based Learning dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi narrative text karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru perlu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan tahapan Project Based Learning agar siswa dapat mengikuti proses mulai dari perencanaan hingga penyajian hasil secara optimal. Selain itu, penggunaan model desain pembelajaran ASSURE perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran agar kegiatan yang dilakukan lebih sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penerapan metode ini dengan mempertimbangkan variasi media atau materi pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Almulla, M. A. (2021). The effectiveness of the project-based learning approach as a way to engage students in learning. *SAGE Open*, 11(3), 1–15.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39–43.
- Hava, K. (2021). Exploring the role of digital storytelling in student engagement and learning. *Educational Media International*, 58(2), 1–15.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(6), 1–21.
- Rotgans, J. I., et al. (2019). Team-based learning: Strengthening student engagement. *Medical Education*, 53(5), 1–10.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

