

# ***Digital Storytelling: Studi Kasus Pengajaran Bahasa Inggris dalam Kecakapan Berbicara pada Mahasiswa***

**Endang Sulistianingsih, Januarius Mujiyanto\*, Abdurrachman Faridi, Sri Wuli Fitriati**

Ilmu Pendidikan Bahasa, Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

\*Corresponding Author: [yanmujiyanto@mail.unnes.ac.id](mailto:yanmujiyanto@mail.unnes.ac.id)

**Abstrak.** Kemajuan baru dalam teknologi biasanya membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan, pada gilirannya, meningkatkan motivasi mereka. Studi ini mengeksplorasi penerapan *digital storytelling* dalam pengajaran bahasa Inggris dalam kecakapan berbicara pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dengan melibatkan mahasiswa sebagai partisipan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan dapat dengan mudah menghasilkan cerita yang komunikatif dan mudah dipahami dengan menggunakan *digital storytelling*. DST memupuk kemandirian, kreativitas, dan motivasi pembelajar untuk belajar bahasa Inggris. Selain itu, menulis cerita mereka sendiri tentang topik yang sudah dikenal membantu mereka meningkatkan kefasihan mereka dalam bahasa Inggris, sehingga mereka berkontribusi secara aktif dan suportif dalam kegiatan berbicara dalam bahasa Inggris. Penelitian ini merekomendasikan agar *digital storytelling* dijadikan pilihan pedagogis yang layak untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa khususnya pada level perguruan tinggi.

**Kata kunci:** digital storytelling; motivasi belajar; pengajaran bahasa Inggris; mahasiswa; kecakapan berbicara.

**Abstract.** New advancements in technology usually excite students' curiosity and, above all, increase their motivation. This study explores the application of digital storytelling in teaching English to students' speaking skills. This study used a qualitative case study approach involving students as participants. The results of this study indicated that participants could easily produce communicative and easy-to-understand stories by using digital storytelling. DST fosters independence, creativity, and learner motivation to learn English. In addition, writing their own stories on familiar topics helped them improve their fluency in English, so they contributed actively and supportively to English-speaking activities. This study recommends that digital storytelling be a viable pedagogical option to improve students' English speaking skills, especially at the tertiary level.

**Keywords:** digital storytelling; learning motivation; English Language Teaching, pre-service teachers, speaking skills.

**How to Cite:** Sulistianingsih, E., Mujiyanto, J., Faridi, A., & Fitriati, S. W. (2023). Digital Storytelling: Studi Kasus Pengajaran Bahasa Inggris dalam Kecakapan Berbicara pada Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 261-265.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan terbaru dalam teknologi digital telah membawa beberapa perubahan dalam bidang pendidikan. Terkait dengan situasi ini, proyek penelitian sebelumnya tentang penggunaan digital storytelling cenderung berkonsentrasi pada kelas bukan penutur asli bahasa Inggris. Proyek tersebut telah menunjukkan bahwa digital storytelling dapat diterapkan dan digunakan dengan baik dalam pengajaran; digital storytelling dapat memperdalam pengalaman pendidikan siswa. Arroba & Acosta (2021) menyebutkan bahwa *digital storytelling* dapat membantu guru untuk mengelola kelas mereka: penceritaan digital bermanfaat tidak hanya sebagai teknik pengajaran dalam berbicara bahasa Inggris tetapi juga untuk manajemen kelas.

Pendapat yang meyakinkan tentang *digital storytelling* diungkapkan oleh (Çetin, 2021; Fu et

al., 2021; Huang, 2022; Niemi & Multisilta, 2016; Sulistianingsih et al., 2022). Mereka mengatakan digital storytelling dapat membangun keterampilan komunikasi di era digital sekarang, abad-21 dan keterampilan tersebut meliputi: pemikiran yang berdaya cipta dan kreatif, pemikiran tingkat tinggi, kecerdasan ganda, multi literasi (informasi, visual, suara, teknis), komunikasi efektif (lisan, tertulis dan digital), kerja tim dan kolaborasi, manajemen proyek, dan pemahaman bertahan lama. Digital Storytelling membantu mengembangkan berbagai gaya komunikasi digital yang diperlukan untuk berfungsi dalam masyarakat pengetahuan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang memperhatikan penggunaan digital storytelling sebagai teknik dalam pengajaran pada umumnya (Robin, 2008; Robin & McNeil, 2012), teknik konvensional untuk pengajaran berbicara dapat dilandasi dengan *digital storytelling*, karena

*digital storytelling* dianggap dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas berbicara. Y.-T. C. Yang et al., (2022) dan Y. F. D. Yang, (2012) menjelaskan bahwa siswa cenderung belajar paling baik melalui pengajaran multi-modalitas. Karena gawai multimedia digital memiliki sifat multimodal sehingga digital storytelling dipercaya dapat membantu pembelajar *EFL* (Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing) untuk belajar berbicara.

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa digital storytelling membantu siswa mengembangkan literasi cerita, literasi media, dan literasi visual (Ohler, 2013; Pappamihel & Knight, 2016; Shelby-Caffey et al., 2014). *Digital storytelling* menjadi efektif dalam meningkatkan literasi cerita siswa karena sebenarnya mencerminkan kebiasaan siswa dalam kehidupan sehari-hari, di mana mereka tumbuh dikelilingi oleh cerita yang diceritakan dengan gambar, kata-kata, dan musik terutama di televisi dan film. Oleh karena itu, dihipotesiskan bahwa merupakan ide yang baik untuk memanfaatkan keakraban dan kekuatan ini untuk mendorong siswa membuat cerita berdasarkan apa yang ada di sekitar dan ingatan siswa.

Kajder (2004) menjelaskan bahwa cerita digital yang efektif dapat memburu, menemukan, dan mengkomunikasikan pemahaman baru yang berakar pada diri kita sebagai manusia. Selain itu, Anderson et al., (2018) menyatakan bahwa beberapa penelitian tentang multi bahasa menunjukkan bahwa siswa belajar lebih aktif ketika mereka didorong untuk mengalihkan pengetahuan yang sudah didapat ke dalam pembelajaran bahasa Inggris mereka. Ini berarti bahwa dengan memberdayakan siswa untuk menceritakan dan berbagi pengalaman dan cerita mereka sendiri melalui penceritaan digital, siswa akan lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Dengan demikian, dapat dipercaya bahwa, melalui digital storytelling sebagai teknik pengajaran berbicara, siswa dapat memiliki materi untuk dibicarakan di kelas karena topiknya tentang diri mereka sendiri. Kelas yang aktif dan responsif juga bisa diantisipasi.

Penelitian Neal (2001) berjudul "Storytelling at a Distance" mempelajari tentang pergerakan storytelling konvensional ke digital storytelling. Penelitian telah menunjukkan bahwa mendongeng digital efektif untuk menyampaikan informasi informal karena kapasitas cerita untuk ketajaman pikiran, sifatnya yang menarik perhatian, dan kemampuannya untuk

menyampaikan lapisan makna. Semua faktor ini berkontribusi pada kecenderungan pembelajar untuk mengingat dan merenungkan lebih jauh makna cerita. Singkatnya, penelitian sebelumnya telah mengkonfirmasi bahwa digital storytelling dapat diterapkan dan digunakan dengan baik dalam pengajaran. Oleh sebab itu penelitian ini ingin mengeksplorasi penerapan *digital storytelling* dalam pengajaran bahasa Inggris dalam kecakapan berbicara pada mahasiswa. Penelitian ini perlu dilakukan mengingat ada beberapa persoalan yang dihadapi oleh mahasiswa, diantaranya adalah bahwa mereka belum termotivasi secara maksimal untuk menguasai kecakapan berbicara khususnya dalam bahasa Inggris. Penyebab dari persoalan ini diantaranya adalah strategi pembelajaran yang monoton serta terasa membosankan, berbicara bahasa Inggris menjadi momok yang menakutkan bagi mahasiswa mengingat mereka harus menggunakan kosakata yang berbeda dari apa yang mereka ucapkan sehari-hari, pengucapan atau pelafalan yang berbeda, ditambah lagi persoalan tata bahasa khususnya pembagian waktu atau tenses dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sangat berbeda. Dengan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- (1) mengeksplorasi pendapat mahasiswa tentang produksi digital storytelling,
- (2) mengeksplorasi pengaruh digital storytelling terhadap keterampilan berbicara mahasiswa .

## METODE

Studi kasus digunakan dalam penelitian ini untuk memenuhi kebutuhan yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Pengamatan awal dilakukan untuk menunjukkan keterampilan berbicara mahasiswa dalam kasus ini adalah mereka para calon guru yang sekarang duduk di semester 5, mengidentifikasi minat mereka dalam belajar bahasa Inggris, dan membuat keputusan tentang mahasiswa mana yang akan diajak bekerja sama. Upaya tersebut menghasilkan terpilihnya lima mahasiswa: mereka yang pandai berbahasa Inggris dan memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan komputer sebagai prasyarat dalam produksi penceritaan digital. Karena mahasiswa belum terlalu paham dengan digital storytelling, mereka diberikan penjelasan tentang panduan langkah demi langkah dalam produksi *digital storytelling*.

Pengamatan keterampilan dan minat

berbicara mahasiswa juga memberikan gambaran tentang kegiatan berbicara yang akan dirancang. Penerapan *digital storytelling* dilakukan di dalam jam belajar dalam mata kuliah TIK dalam pembelajaran bahas Inggris dan di luar jam pelajaran berupa kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri menggunakan fasilitas kampus berupa laboratorium komputer dan multimedia. Hal ini dilakukan karena itu adalah satu-satunya cara yang tepat untuk mengkolaborasi belajar berbicara bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi. Selain observasi yang dilakukan melalui partisipasi total, pengumpulan data juga dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada mahasiswa. Singkatnya, data yang diperoleh dari hasil observasi partisipasi dan presentasi mahasiswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Opini Mahasiswa tentang Produksi *Digital Storytelling*

Untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama tentang produksi *digital storytelling*, pendapat delapan mahasiswa tentang proses produksi dikumpulkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lima mahasiswa sangat menyukai penerapan *digital storytelling*, sedangkan tiga siswa menyukai penerapan *digital storytelling*. Produksi *digital storytelling* dinilai tidak sulit oleh para siswa. Hal ini terlihat dari lima siswa yang menyatakan bahwa proses pembuatannya tidak sulit dan tidak mudah. Selain itu, salah satu siswa menganggap tidak sulit dan dua siswa lainnya merasa sangat sederhana. Kemudahan proses produksi *digital storytelling* juga ditunjukkan pada kuesioner dan didiskusikan tentang waktu yang dibutuhkan untuk produksi *digital storytelling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga mahasiswa menganggap proses produksi sangat cepat, sedangkan empat mahasiswa menganggap proses produksi cepat, dan mahasiswa lain mengatakan tidak cepat dan tidak lambat.

Pendapat mahasiswa tentang proses *storyboarding* juga dicantumkan: proses *storyboarding* dianggap sangat membantu untuk produksi *digital storytelling*. Enam mahasiswa menganggap bahwa *storyboard* yang mereka buat sebelum produksi *digital storytelling* sangat membantu mereka dalam proses produksi dan dua mahasiswa menyatakan sangat membantu tanpa ada penekanan kata keterangan. *Storyboarding* juga dinilai mampu mempercepat produksi *digital storytelling*; seorang mahasiswa

mengatakan itu benar-benar mempercepat proses, tiga mengatakan itu mempercepat proses, dan yang lain tidak merasa mempercepat atau memperlambat proses. Sebagai rangkuman, semua temuan tentang produksi *digital storytelling* tersebut menegaskan bahwa mahasiswa menikmati penerapan penceritaan digital dalam proses belajar-mengajar bahasa Inggris dan proses produksinya tidak sulit.

Seperti yang tertuang dalam temuan pada produksi *digital storytelling*, mahasiswa menyukai penerapan *digital storytelling* yang mereka alami. Keseluruhan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan tersebut mengatakan bahwa proses produksinya tidak sulit dan tidak menemukan kendala apapun. Salah satu faktor kemudahan proses produksi adalah karena mereka difasilitasi melalui tahap *storyboard*. Fase ini membekali mahasiswa dengan *scaffolding* langkah demi langkah yang terdiri dari proses mengkonstruksi, mengatur, dan mengilustrasikan yang serupa dengan yang dikemukakan oleh Robin & McNeil (2012). Mereka mengatakan bahwa *storyboard* memungkinkan mahasiswa menyusun cerita mereka dan mengilustrasikan gambar menggunakan kata-kata. Selain itu, *storyboard* membuat mahasiswa bekerja dengan mudah karena memberi mereka waktu untuk merancang dan menyusun komponen yang akan dibutuhkan. Selain itu, pendampingan peneliti pada tahap *storyboarding* dengan memproyeksikan mahasiswa untuk menulis narasi sendiri juga memudahkan dalam mengkonstruksi cerita mereka.

Selain itu, pada fase *storyboard*, dengan meminta mahasiswa untuk menceritakan dan berbagi pengalaman dan cerita mereka sendiri, mereka menjadi lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Itu karena mereka biasanya memiliki sesuatu dalam pikiran mereka; mereka tahu apa yang akan mereka bicarakan dan mereka biasanya bersemangat untuk membagikan apa yang telah mereka alami. Memproyeksikan mahasiswa untuk mentransmisikan apa yang telah mereka ketahui dapat mendorong mereka untuk belajar lebih aktif. Seperti yang dikemukakan oleh Anderson et al., (2018) beberapa penelitian dalam multi bahasa menunjukkan bahwa siswa belajar lebih aktif ketika mereka didorong untuk mentransfer apa yang telah mereka ketahui ke dalam pembelajaran bahasa Inggris mereka.

Data juga menunjukkan bahwa *storyboard* mempercepat produksi *digital storytelling*. Dalam *storyboard*, siswa sudah memiliki dan

menyiapkan semua elemen dalam penceritaan digital sehingga pekerjaan mereka untuk mendigitalkan cerita mereka menjadi mudah. Berkaitan dengan hal tersebut, Robin & McNeil (2012) dengan tepat meyakini bahwa *storyboard* sebagai rancangan cerita digital memiliki fungsi menunjukkan koordinasi elemen kunci dari suara, arsip dan gambar, dan *soundtrack* musik. Oleh karena itu, dalam proses digitalisasi, mahasiswa hanya perlu mentransfer semua elemen yang sudah ada di *storyboard* mereka. Itulah sebabnya kedelapan mahasiswa menyatakan bahwa *storyboard* membuat produksi *digital storytelling* mereka menjadi lebih cepat.

### **Pengaruh Digital Storytelling terhadap Keterampilan Berbicara Mahasiswa**

Tujuan penelitian terakhir adalah untuk mengeksplorasi pengaruh *digital storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa. Dalam hal ini, didokumentasikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan mendukung. Respon aktif mahasiswa terlihat jelas dalam keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan berbicara. Selain itu, tanggapan mahasiswa yang mendukung dibuktikan dengan kemampuan mereka untuk memberikan dukungan atau alasan atas pernyataan mereka.

Selain itu, penyajian *story board* juga menunjukkan bahwa ada kesadaran audiens serta konten yang emosional. Empat mahasiswa bisa dengan jelas menjelaskan mengapa pilihan mereka kosakata, gambar, grafik, dan musik yang sesuai dengan pemirsa yang ditargetkan. Dua mahasiswa lainnya memiliki kesadaran audiens dalam desain dan sebagian dapat menjelaskan sejauh mana kosakata, gambar, grafik, dan musik berjalan dengan baik dengan audiens target. Dua mahasiswa, bagaimanapun, memiliki kesadaran audiens dalam desain tetapi sulit untuk menjelaskan mengapa kosa kata, gambar, grafik dan musik yang dipilih sesuai dengan audiens target.

Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa proses bercerita memungkinkan mahasiswa untuk berbicara banyak. Pengulangan mahasiswa dalam menceritakan kisah mereka dapat melatih pengucapan mereka. Selain itu, dengan mendengarkan rekaman suara mereka dalam penceritaan digital, siswa dapat menilai kefasihan mereka sendiri.

Melalui penerapan digital storytelling, siswa teridentifikasi cukup aktif memberikan kontribusi dalam kegiatan: mereka mulai berani bertanya, menanggapi diskusi dan

memperkenalkan hal-hal baru (relevan). Kemajuan positif dalam kemampuan berbicara siswa juga ditunjukkan oleh nilai presentasi *storyboard* mahasiswa. Mahasiswa dapat menjelaskan mengapa kosa kata, gambar, grafik dan musik yang dipilih sesuai dengan target audiens. Mereka dapat melibatkan penonton secara mendalam dan emosional. Semua temuan ini menunjukkan bahwa teknologi mendapatkan pentingnya kompetensi berikut ini: pemikiran kritis, pengambilan keputusan, kemampuan untuk menangani situasi yang dinamis, kerja sama tim, dan komunikasi yang efektif. Temuan menunjukkan bahwa mendongeng digital memberikan kontribusi untuk membantu siswa mengkomunikasikan cerita mereka sendiri secara efektif.

Menarik untuk dicatat bahwa proses penceritaan memaksa mahasiswa untuk banyak berbicara. Dalam proses penceritaan, mahasiswa harus mengulang pengucapan beberapa kata untuk tujuan menceritakan kisah mereka sampai mereka memperoleh bentuk yang benar. Ini telah memberikan kontribusi positif untuk pengucapan mereka. Dengan mendengarkan rekaman suara mereka dalam penceritaan digital, mahasiswa dapat mengukur kefasihan mereka. Selain itu, penceritaan digital telah melatih mahasiswa untuk memiliki komunikasi yang efektif dan kreativitas. Semua ini sejalan dengan pendapat penelitian terdahulu, dimana mereka mengatakan *digital storytelling* dapat membangun keterampilan komunikasi di era digital sekarang, abad-21 dan keterampilan tersebut meliputi: pemikiran yang berdaya cipta dan kreatif, pemikiran tingkat tinggi, kecerdasan ganda, multi literasi (informasi, visual, suara, teknis), komunikasi efektif (lisan, tertulis dan digital), kerja tim dan kolaborasi, manajemen proyek, dan pemahaman bertahan lama (Çetin, 2021; Fu et al., 2021; Huang, 2022; Niemi & Multisilta, 2016; Sulistianingsih et al., 2022).

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang terlibat dalam produksi *digital storytelling* berpotensi mendorong mahasiswa untuk aktif berbicara, meningkatkan kosa kata mereka, dan melatih pengucapan dan kefasihan mereka. Singkatnya, mendongeng digital memungkinkan siswa berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa asing yang mereka pelajari. Dapat disimpulkan juga bahwa produksi penceritaan digital tidak

memakan banyak waktu. Oleh karena itu, kita dapat berasumsi bahwa *digital storytelling* dapat dengan mudah diimplementasikan di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) yang telah mendukung penuh saya selama menempuh studi di kampus Universitas Negeri Semarang.

## REFERENSI

- Anderson, J., Chung, Y.-C., & Macleroy, V. (2018). Creative and critical approaches to language learning and digital technology: Findings from a multilingual digital storytelling project. *Language and Education, 32*(3), 195–211.
- Arroba, J., & Acosta, H. (2021). Authentic digital storytelling as alternative teaching strategy to develop speaking skills in EFL classes. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network, 14*(1), 317–343.
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity, 39*, 100760.
- Fu, J. S., Yang, S.-H., & Yeh, H.-C. (2021). Exploring the impacts of digital storytelling on English as a foreign language learners' speaking competence. *Journal of Research on Technology in Education, 1*–16.
- Huang, H. D. (2022). Examining the Effect of Digital Storytelling on English Speaking Proficiency, Willingness to Communicate, and Group Cohesion. *TESOL Quarterly*.
- Kajder, S. B. (2004). Enter Here: Personal Narrative and Digital Storytelling. *The English Journal, 93*(3), 64. <https://doi.org/10.2307/4128811>
- Neal, L. (2001). Storytelling at a distance. *ELearn, 2001*(5), 4.
- Niemi, H., & Multisilta, J. (2016). Digital storytelling promoting twenty-first century skills and student engagement. *Technology, Pedagogy and Education, 25*(4), 451–468. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2015.1074610>
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Pappamihel, N. E., & Knight, J. H. (2016). Using Digital Storytelling as a Language Experience Approach Activity: Integrating English Language Learners Into a Museum Field Trip. *Childhood Education, 92*(4), 276–280. <https://doi.org/10.1080/00094056.2016.1208005>
- 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., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review, 22*(1), 37–51. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2012.01.002>
- Shelby-Caffey, C., Úbéda, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An Educator's use of an innovative literacy practice. *Reading Teacher, 68*(3), 191–199. <https://doi.org/10.1002/trtr.1273>
- Sulistianingsih, E., Mujiyanto, J., Faridi, A., & Fitriati, S. W. (2022). Pre-Service Teachers' Opinion about Using Digital Storytelling as a Tool to Learn Speaking Skills. *International Conference on Science, Education, and Technology, 8*, 625–631.
- Yang, Y.-T. C., Chen, Y.-C., & Hung, H.-T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning, 35*(4), 840–862.
- Yang, Y. F. D. (2012). Multimodal Composing in Digital Storytelling. *Computers and Composition, 29*(3), 221–238. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2012.07.001>