



PELATIHAN MENULIS TEKS NARATIF BAHASA INGGRIS MENGUNAKAN DIGITAL STORYTELLING

Arifah Mardiningrum^{1*}, David Sulistiawan Aditya²

¹Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Indonesia,
arifahmardiningrum@umy.ac.id

²Program Sarjana Keperawatan, Universitas Aisyiyah Yogyakarta, Indonesia
davidsaditya@unisayogya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Menulis dianggap keterampilan bahasa yang paling sulit dikuasai bagi siswa. Hal ini dikarenakan, menulis menuntut seseorang mengintegrasikan beberapa kompetensi Bahasa, dan akan menjadi lebih kompleks ketika dilakukan dalam Bahasa asing karena banyak aspek yang perlu diperhatikan yang berbeda dengan Bahasa Indonesia seperti grammar, word choice, dan aspek kognitif. Tujuan program pengabdian ini adalah memberikan pelatihan menulis teks naratif melalui Digital Storytelling. Target pelatihan adalah siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Program pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan untuk pengembangan syllabus dan materi kegiatan, pre-test, pelatihan menulis teks naratif dengan teknologi, post-test dan evaluasi kegiatan. Hasil dari program pelatihan menunjukkan beberapa hasil yang disajikan dalam data naratif dan kuantitatif. Secara umum, observasi menggambarkan pemahaman siswa terhadap aspek teks naratif Bahasa Inggris cukup bagus dan pemahaman penggunaan adjective dan past verb mayoritas juga sudah terlihat dalam tulisan siswa. Data pre-test dan post-test melalui instruments quiz dan analisis tulisan siswa menunjukkan bahwa kemampuan menulis naratif siswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata pre-test siswa adalah 35,5% dari total soal sedangkan pada post-test nilai rata-rata siswa adalah 74,9%. Dengan demikian pelatihan ini memberikan dampak positif bagi kemampuan menulis siswa dalam Bahasa Inggris.

Kata Kunci: digital storytelling; menulis; teks naratif Bahasa Inggris.

Abstract: Writing is considered the most difficult language skill to master for students. Writing requires a person to integrate several language competencies, and will become more complex when done in a foreign language because there are many aspects that need to be considered that are different from Indonesian, such as grammar, word choice, and cognitive aspects. The purpose of this program is to provide training in writing narrative texts through Digital Storytelling. The target of the training is students of class XI IPA SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. This service program is carried out through several stages i.e. need analysis, planning (development of syllabus and activity materials), pre-test, training narrative text writing through digital storytelling, post-test and evaluation. The results of the training program were depicted into narrative and quantitative data. In general, the observation delineates that students' understanding of the narrative text aspects of English is quite good and the majority of students' well understanding of the use of adjectives and past verbs can also be drawn from their writing. Pre-test and post-test data through the quiz and quantitative analysis of students' writing reported that students' narrative writing skills had a significant increase. This is shown from the average score of the pre-test of the students is 35.5% of the total questions, while in the post-test the average value of the students is 74.9%. Thus, this training has a positive impact on students' writing ability in English.

patriotism.

Keywords: english narrative text; writing; digital storytelling.

**Article History:**

Received : 03-09-2022
 Revised : 02-10-2022
 Accepted : 30-10-2022
 Online : 31-10-2022



This is an open access article under the
 CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, menulis merupakan salah satu ketrampilan yang diajarkan diantara skill lainnya seperti mendengarkan, berbicara, dan membaca. Akan tetapi, menulis dianggap keterampilan bahasa yang paling sulit di kuasai bagi siswa. Hal ini dikarenakan, menulis menuntut seseorang mengintegrasikan beberapa kompetensi Bahasa, dan akan menjadi lebih kompleks ketika dilakukan dalam Bahasa asing (Tsiriotakis et al., 2020) karena banyak aspek yang perlu diperhatikan yang berbeda dengan Bahasa Indonesia seperti grammar, word choice, dan aspek kognitif dalam Bahasa (Novariana et al., 2018). Saat siswa menulis, ia menggunakan seluruh bagian sel otak (Peter & Singaravelu, 2021). Siswa akan mencoba mengingat kembali semua memori, kejadian, pengalaman, kesuksesan, kegagalan, kemungkinan masa depan, dan lain sebagainya. Itulah sebabnya biasanya keterampilan menulis ini dipelajari setelah setelah ketiga keterampilan yang lain.

Salah satu materi dalam kurikulum Bahasa Inggris sekolah menengah yang dipelajari oleh siswa terkait dalam kemampuan menulis adalah teks naratif. Bentuk teks ini memberikan tantangan tersendiri bagi siswa karena menuntut kemampuan menulis struktur kalimat tertentu, seperti dalam bentuk lampau dengan menunjukkan urutan waktu. Perbedaan struktur kalimat dan bentuk kata dimana Bahasa Indonesia tidak memiliki perubahan kata dalam bentuk lampau dapat membuat siswa kesulitan dalam menulis teks narrative dan hal ini dapat sangat membebani. Beberapa hal lain yang dapat menyebabkan kesulitan dalam menulis adalah bunyi pengucapan yang berbeda dari penulisan, cara penulisan abjad, kesesuaian antara suara dan huruf, bentuk suku kata yang berbeda, bentuk abjad, ejaan, tanda baca (Cook & Singleton, 2014), belum lagi soal budaya dan struktur kalimat. Disamping itu, factor internal seperti motivasi siswa dalam belajar menulis terutama writing dalam Bahasa Inggris juga menjadi masalah utama yang harus di berikan solusi.

Motivasi dalam menulis sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menulis. Banyak riset menunjukkan bahwa kebanyakan siswa mengalami kemunduran dalam kemauan untuk belajar menulis (Süğümlü et al., 2019). Hal ini karena siswa menganggap menulis sebagai hal yang monoton, membosankan, dan melelahkan. Akan tetapi, bagi siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam menulis maka siswa tersebut cenderung memiliki kemampuan yang baik pula. Hal ini karena motivasi berkaitan dengan gerakan emosional dan kognitif seseorang (Süğümlü et al., 2019) dan menulis merupakan hasil dari Gerakan kognitif tersebut. Sehingga motivasi

sangat penting bagi keberhasilan siswa dalam pembelajaran menulis. Akan tetapi sangat sulit untuk menciptakan motivasi dan mempertahankan motivasi dalam menulis (Bruning & Horn, 2000). Graham mengatakan bahwa antusiasme guru dalam menulis sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam menulis (Graham, 2020). Sehingga guru sangat berperan penting dalam menciptakan motivasi siswa. Selain itu, ada beberapa hal yang mungkin dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam menulis antara lain siswa memiliki informasi yang cukup untuk ditulis, topik yang tidak rumit, dan umpan balik yang cepat dari guru (Boscolo & Gelati, 2008)(Camacho et al., 2021).

Permasalahan yang sama juga terjadi di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Terletak di tengah kota Yogyakarta, tepatnya di Purwodiningratan Ng. I/902 a Yogyakarta, SMA ini juga dikenal dengan nama MuMa. Menurut guru pengampu Bahasa Inggris, dalam hal kemampuan berbahasa Inggris, siswa di MuMa dapat dikategorikan menjadi 3. Kategori pertama adalah siswa yang memiliki kemampuan tinggi, dimana jumlahnya sekitar 10% dari keseluruhan siswa. Kategori kedua, yang merupakan kategori terbanyak adalah kategori menengah. Ini berarti siswa yang sedang kemampuan menulisnya yang mendominasi dari segi angka. Kategori terakhir adalah kategori rendah, yang berjumlah sekitar 30%. Sedangkan terkait dengan pembelajaran menulis, kebanyakan siswa masih memiliki motivasi yang rendah dalam menulis.

Dari identifikasi masalah dan analisis awal permasalahan diatas, bisa disimpulkan masalah utama dalam pembelajaran narrative writing adalah keterbatasan kosa kata dan motivasi mahasiswa dalam menulis. Khamroeva (2021) berpendapat bahwa kurangnya penguasaan kosa kata dapat mempengaruhi semua keterampilan Bahasa dan membuat ketrampilan berbahasa menjadi sulit bagi siswa (Khamroeva, 2021). Siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami teks dan mengutarakan idenya baik dalam berbicara maupun menulis dalam Bahasa Inggris. Hal ini semakin menantang Ketika Covid-19 pandemi menyerang dan merubah semua bentuk pembelajaran secara drastis. Meskipun saat ini pembelajaran sudah ada yang berbentuk tatap muka, namun dikarenakan tidak semua siswa dapat hadir bersamaan, maka pembelajaran juga masih belum dapat mencapai keefektifan. Kendala kurangnya akses internet, kendala mengakses Learning Management System, dan kurangnya kedisiplinan dan motivasi dalam belajar.

Oleh sebab itu, program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta melalui program pelatihan penulisan text narrative melalui digital story telling bagi siswa SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbanyak kosa kata dalam bentuk lampau melalui pengalaman cerita yang menarik. Selain cerita

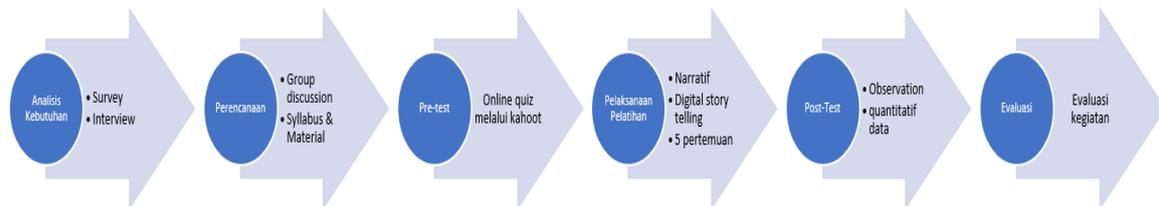
merupakan topik yang menarik bagi setiap orang, cerita mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kemampuan literasi siswa (Xu et al., 2011). Kemampuan literasi ini akan memperbanyak kosa kata untuk membantu siswa dalam ekspresikan pengalaman mereka ke dalam Bahasa tulis yang menarik (Oskoz & Elola, 2016). Salah satu yang dapat diusahakan adalah memberikan media untuk menuangkan kemampuan dan hasil tulisan siswa, seperti mading (Nurmiwati et al., 2021) atau sarana lain. Disamping itu, dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam bercerita, akan memberikan siswa motivasi dalam belajar (Xu et al., 2011). Hal ini karena penggunaan media digital dalam story telling memberikan karakteristik tersendiri dari kegiatan belajar tersebut. Selain siswa dapat berkolaborasi dalam membuat sebuah cerita, cerita yang di hasilkan akan lebih interaktif dan hidup sebagai contoh dengan penggunaan animasi dan virtual reality dalam penulisan cerita tersebut. Yang lebih penting lagi, siswa akan mendapatkan umpan balik dengan cepat baik dari guru dan teman sekelas.

B. METODE PELAKSANAAN

Program kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan penulisan teks naratif melalui *digital story telling*. Mitra dari program ini adalah guru-guru SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang berjumlah dua orang. SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta juga merupakan lokasi kegiatan program. Dalam program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta ini, program yang dipilih menitikberatkan pada keterampilan menulis siswa, terutama menulis teks bentuk naratif. Kegiatan dilaksanakan dalam 5 pertemuan.

Tujuan dari pelatihan ini adalah meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam Bahasa Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode dan langkah yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut: 1) Analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan visitasi kesekolah dan berkomunikasi langsung dengan guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut untuk menggali informasi terkait dengan masalah-masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan diskusi untuk menentukan prioritas masalah yang di selesaikan. 2) perencanaan kegiatan. Perencanaan kegiatan dilaksanakan melalui group discussion dengan guru Bahasa Inggris, school leaders, dan tim program pengabdian. Dalam perencanaan tim juga menyusun silabus dan materi kegiatan pelatihan. 3) pre-test. Pretest diimplementasikan diawal pelatihan bagi siswa untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Pretest dilaksanakan melalui aplikasi kahoot seperti terlihat pada Gambar 5. 4) pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan baik secara luring dan daring mengingat pembatasan social terkait pencegahan COVID-19 pada

saat itu. 5) post-test. Post test di laksanakan di hari terakhir pelatihan melalui analisis hasil tulisan mahasiswa dan observasi. dan 6) evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan di laksanakan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test dan diskusi dengan guru terhadap implikasi dari pelatihan ini. Secara ringkas, langkah kegiatan dapat di lihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Prosedur Langkah Kegiatan.

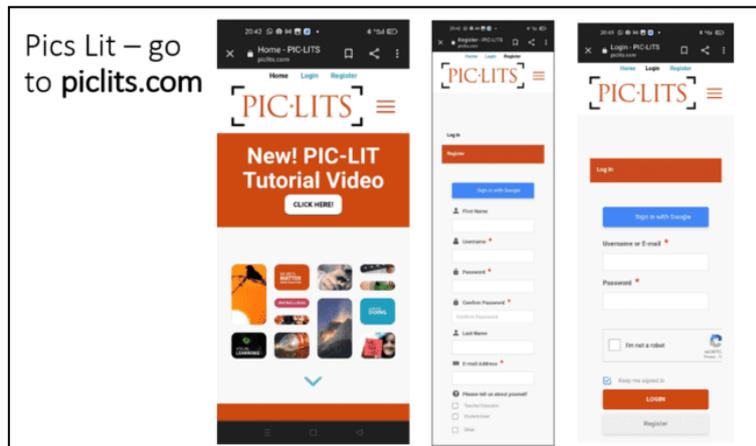
Selain itu, untuk memastikan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan praktik yang scientific, pelaksanaan pelatihan penulisan pada program ini mengacu pada langkah Oskoz dan Elola (2016) menunjukkan beberapa langkah *Digital Storytelling* dengan melibatkan pengembangan isi, penulisan teks, mengolaborasikan gambar, melatih penyampaian secara oral, melatih pemakaian teknologi, dan mempresentasikan cerita [12]. Dengan menganut konsep serupa, pelatihan direncanakan mengadopsi beberapa tahapan sebagai berikut.



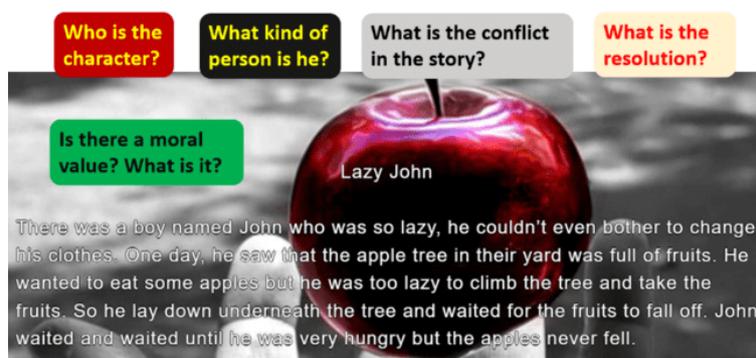
Gambar 2. Rencana Tahapan Pelatihan.

Pada pelaksanaannya, pelatihan dilaksanakan dengan lima kali tatap muka, dan selebihnya melalui komunikasi personal dengan siswa melalui aplikasi WhatsApp. Pelatihan dilakukan secara luring dan daring, menyesuaikan kebijakan sekolah di waktu terkait. Berdasarkan diskusi dengan guru pengampu mapel Bahasa Inggris, diputuskan pelatihan diberikan pada kelas XI IPA 1 dan 2 di jam pelajaran Bahasa dan Sastra Inggris. Hari pertama terdiri dari pre-test dan pengenalan ulang narrative text karena siswa pernah mendapat materi ini di kelas X. Day 1 siswa di perkenalkan tentang bagaimana mengembangkan isi carita narrative. Day 2 siswa dilatih untuk menuangkan cerita tersebut kedalam tulisan dalam bentuk lampau. Day 3 siswa diberikan pemahaman dan pelatihan terkait dengan penggunaan teknologi dalam menulis teks narrative. Day 4 siswa berlatih dalam penggunaan piclits sebagai media dalam pembuatan digital story seperti yang di ilustrasikan pada gambar 3. Day 5 Siswa berlatih

menceritakan story mereka dengan menggunakan media gambar atau video seperti yang sajikan dalam gambar 4.



Gambar 3. Materi pengenalan website PicLits.



Gambar 4. Materi yang dirangkai melalui website PicLits.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari keempat poin hasil program ini, ada tiga solusi utama dari prioritas masalah yang dihadapi oleh mitra. Adapun solusi yang di kontribusikan adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan menulis naratif yang masih belum tinggi secara umum akan diasah dengan metode pengajaran ekstrakurikuler yang mengambil konsep Digital Storytelling. Mengingat guru belum pernah menggunakan metode ini, maka diharapkan, ini menjadi angin segar yang dapat menarik antusiasme siswa. Selain itu, instruksi yang eksplisit dan jelas akan menjadi salah satu yang diusahakan dalam pelatihan ini karena seperti yang telah ditemukan Tsiriotakis et al. (2020) bahwa hal ini dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa.
2. Salah satu kendala selama pandemic terkait dengan kendala teknis dan motivasi belajar. Dengan menggunakan konsep Digital Storytelling dimana berbagai jenis media akan dipakai yang cukup

familiar, diharapkan siswa akan lebih mudah mengikuti tanpa kendala yang berarti. Pelatihan ini menggunakan media tulis, gambar, video, Instagram dan YouTube yang merupakan platform media sosial yang sangat familiar di kalangan remaja sehingga akan memberikan motivasi juga dalam belajar. Selain itu, aplikasi Bernama PicsLit akan diperkenalkan untuk pembuatan teks yang lebih menarik dan interaktif.

3. Penguasaan kosa kata yang kurang adalah masalah terbesar dalam menulis. Pelatihan ini akan menggunakan aplikasi PicsLit dimana siswa akan dibantu memilih dan mendapat kosa kata baru secara menarik karena berbasis gambar.

Untuk melihat kualitas dan hasil yang diharapkan dapat muncul dalam kegiatan pelatihan ini, beberapa pengambilan data telah dilakukan. Data diambil dari tes awal melalui Kahoot!, observasi *engagement* siswa di setiap pertemuan, hasil tes akhir dari soal, dan tulisan karya siswa.

1. Hasil Tes Awal dengan Kahoot!

Di pertemuan pertama, sebanyak sepuluh (10) soal pilihan ganda diberikan melalui aplikasi berbasis game, Kahoot! Soal-soal ini ditujukan untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenai teks naratif dalam Bahasa Inggris. 5 soal berisi tentang informasi umum mengenai *narrative texts* dan 5 soal melihat pengetahuan kebahasaan terkait *adjectives* dan *past verbs*. Dari 10 siswa yang hadir di kelas XI IPA 1, 36% pertanyaan terjawab dengan benar dan 64% jawaban masih salah. Hasil dari kelas XI IPA 2 tidak terlalu jauh. Dari 10 soal yang dikerjakan 9 siswa yang hadir, 35,56% soal terjawab dengan benar, dan 64,44% terjawab salah. Dari hasil tes awal ini terlihat bahwa pengetahuan siswa tentang English narrative texts masih sangat minim. Dari tes tahap awal inilah, tim pengabdian memutuskan merubah sedikit timeline sesuai rencana, sehingga, proses pengembangan ide dan penulisan lebih mendominasi dibandingkan tahap lain. Ini disebabkan siswa masih sangat memerlukan asupan pengetahuan mengenai English narrative text dan bahasa yang digunakan sebelum mereka diminta menulis atau mengembangkan cerita mereka sendiri. Waktu yang terbatas juga menjadi kendala untuk melaksanakan semua rencana, sehingga, presentasi cerita hanya dapat diwujudkan dalam bentuk tertulis dan gambar, tanpa video.



Gambar 5. Pemateri menjelaskan cara pengerjaan pre-test melalui Kahoot!

2. Hasil Observasi terhadap tingkat *Engagement* Siswa

Salah satu hal yang dapat dilihat dalam interaksi kelas, selain yang sudah dibahas dengan guru sebelum pelaksanaan pelatihan, adalah bahwa tingkat keterlibatan siswa, atau selanjutnya akan kami istilahkan dengan *engagement*, masih cukup rendah secara umum. Dari percakapan informal yang dilakukan tim pengabdian dengan beberapa siswa, hal ini salah satunya disebabkan kondisi KBM yang belum stabil (luring dan daring). Mereka mengaku bahwa belajar sendiri di rumah tanpa guru dan teman kelas tidaklah selalu mudah dan membuat mereka kurang bersemangat.

Observasi dilakukan oleh tim mahasiswa dengan mencatat kejadian di kelas berdasarkan tiga kategori *engagement*, yaitu *behavioral engagement*, *emotional engagement*, dan *cognitive engagement*. Adapun kriteria dari ketiga kategori *engagement* tersebut dijelaskan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Pedoman Observasi *Engagement* Siswa

Kategori	Keterangan
<i>Behavioural Engagement</i>	Partisipasi dan keterlibatan siswa dalam semua kegiatan pertemuan.
<i>Emotional Engagement</i>	Reaksi positif atau negative terhadap pengajar, siswa lain, dan semua kegiatan dalam pertemuan.
<i>Cognitive Engagement</i>	Usaha yang diperlihatkan siswa dalam memahami materi atau mengikuti kegiatan dalam pertemuan.

Tiga dimensi *engagement* di atas diadopsi dari kajian pustaka dalam penelitian Teng dan Wang (2021). Hasil observasi kemudian di-*coding* sehingga ditemukan beberapa sub-kategori yang dijelaskan sebagai berikut:

a. *Behavioral Engagement*

Dari data observasi dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang cukup mencolok dari pertemuan luring dan daring. Perbedaan juga terlihat di dua kelas yang berbeda (IPA 1 dan 2). Di kelas luring, di awal pertemuan, siswa terlihat langsung merespon pengajar begitu kelas dimulai, sementara, di kelas daring, respon harus cukup lama ditunggu atau dipancing. Perilaku mencolok terlihat terutama Ketika digital game dipakai di kelas. Siswa terlihat bergerak cepat mengikuti. Ketika waktunya pengajar mengenalkan satu materi, misalnya mengenalkan website PicLits, siswa akan cenderung memperhatikan, diam saja, bermain HP untuk hal lain, atau ngobrol dengan teman sambil menunggu diperiksa atau didampingi pengajar. Namun secara garis besar, siswa terlihat lebih berpartisipasi dalam semua kegiatan pelatihan ketika kelas dilaksanakan secara luring. Meskipun begitu,

dalam hal menjawab pertanyaan, siswa masih kurang. Mereka cenderung diam atau menunggu ditunjuk meskipun mereka terlihat memperhatikan saat materi diterangkan. Di dalam kelas daring, salah satu tema yang sering muncul adalah keterlambatan siswa bergabung di ruang Zoom atau Google Meet. Selain itu, jumlah siswa yang hadir pun tidak lalu mengalami peningkatan. Dari dua kelas, jumlah siswa yang ikut kadang sama atau bertambah sedikit saja dari pertemuan luring.

b. *Emotional Engagement*

Dalam hal memperhatikan dan merespon pengajar, siswa cenderung memperlihatkan sikap positif. Sikap positif ditunjukkan dengan responsive jika ditanya atau menjawab pertanyaan. Terkadang siswa juga menunjukkan sikap positif terhadap teman dengan kadang bercanda, menunjuk teman untuk menjawab, atau membantu teman menjawab. Ini terjadi di kelas daring dan luring. Namun seperti biasa, ini hanya dilakukan ketika mereka dipanggil atau ditunjuk. Siswa yang secara sukarela responsif dan selalu menunjukkan sikap positif terhadap pengajar maupun aktivitas kelas masih terbatas pada siswa yang sama. Sikap yang cenderung mengarah ke negatif adalah bahwa ada siswa yang menolak menjawab dalam Bahasa Inggris dengan alasan tidak tahu atau tidak mengerti. Siswa yang diminta menjawab bahkan kadang sama sekali tidak merespon meskipun masih terlihat berada di ruang pertemuan daring. Namun sikap negatif ini memang cenderung berasal dari salah satu kelas dan tidak di kedua kelas. Bahwa siswa yang hadir di kelas luring dan daring beberapa adalah siswa yang berbeda membuat beberapa siswa masih belum familiar dengan pengajar bahkan Ketika pertemuan lima berakhir. Ini menyebabkan beberapa terlihat kurang menunjukkan sikap positif.

c. *Cognitive Engagement*

Seperti terlihat di data lain, usaha yang dilakukan siswa cenderung dominan terjadi di salah satu kelas. Siswa menunjukkan usaha untuk memahami pelajaran dengan bertanya pada pengajar, terutama ketika mengikuti game Kahoot! mengisi survey Mentimeter, dan mendaftar di website PicLits. Ketika berkaitan dengan kosakata atau bentuk lampau, mereka cenderung berkonsultasi pada aplikasi terkait *grammar* dan terjemahan. Ini terjadi baik di kelas daring maupun luring. Seperti yang ditemukan di penelitian Teng dan Wang (2021), teknologi pendidikan yang dalam kasus ini diwujudkan dalam penggunaan aplikasi pendukung belajar mengajar, dapat memberi pengaruh terhadap tingkat engagement siswa. Setelah beberapa kali diulang di setiap pertemuan, siswa juga menunjukkan pemahaman mereka akan materi, misal tentang aspek teks naratif. Ini

menunjukkan adanya usaha memperhatikan dan mengingat pelajaran sebelumnya. Satu kesimpulan yang dapat ditarik adalah, usaha terus menerus dari pengajar sangatlah penting dalam menentukan usaha yang dilakukan siswa. Selain itu, ketika alat digital digunakan, siswa juga cenderung lebih berusaha untuk terlibat.



Gambar 13. Siswa mengerjakan soal dengan bantuan aplikasi digital.

3. Hasil Tes Akhir

Di pertemuan terakhir, siswa diberikan soal berupa rangkaian gambar yang membentuk cerita. Terdapat 6 buah gambar. Gambar 1 diikuti dua soal pilihan ganda untuk melihat pemahaman siswa mengenai *adjective* dan *noun*. Gambar 2 diikuti 3 soal memilih kata/frasa yang paling tepat untuk memenuhi satu kalimat yang ditujukan untuk melihat pengetahuan siswa mengenai penggunaan *adjective* dan *past verb*. Gambar 3 diikuti satu kalimat yang dapat dilanjutkan oleh siswa sesuai dengan interpretasi mereka terhadap gambar. Gambar 4, 5, dan 6 diikuti laman kosong yang mana siswa diminta mengisi sesuai pemahaman mereka terhadap cerita dalam gambar. Tes ini untuk melihat pengetahuan siswa secara kebahasaan dan kemampuan menulis terutama dalam kaitannya dengan penggunaan *adjectives* dan *past verbs* dalam sebuah cerita naratif. Secara umum, hasil dari tes adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir.

Topik soal	Jawaban Benar (%)	Jawaban salah (%)	Jumlah Jawaban Keseluruhan
Past Verb	68,8%	31,3%	16
Past Verb (Be)	75%	25%	16
Adjective	100%	0%	16
Phrase			
Past Verb	75%	25%	16
Past Verb (Be)	75%	25%	16

Sementara itu, soal dari gambar 4, 5, dan 6 kami analisa berdasar jumlah *adjectives* dan *past verbs* yang ditemukan dalam tulisan siswa dan dilihat berapa prosentase dan jumlah bentuk dua jenis kata tersebut yang benar sesuai kaidah struktur Bahasa Inggris. Berikut tabel hasil 16 tulisan siswa.

Tabel 3. Hasil Analisa Tulisan Siswa

Jumlah Adjectives	Adjective yang benar	Adjective yang salah	Jumlah Verbs	Past Verb yang benar	Past Verb yang salah
37	100%	0%	167	74,9%	15,1%

Jika dilihat dari tabel di atas, siswa terlihat tidak memiliki masalah dalam penulisan adjective sesuai kaidah. Hal ini mungkin dikarenakan struktur penulisan kata sifat dalam Bahasa Inggris memiliki kesamaan posisi dengan kata sifat dalam Bahasa Indonesia. Perbedaan penempatanpun cukup sederhana untuk dipahami, yaitu kebalikan dari posisi kata sifat dalam Bahasa Indonesia. Contoh: Baju (Kata Benda) baru (Kata Sifat) menjadi new (Kata Sifat) dress (Kata Benda). Sedangkan untuk kata kerja, sebagian besar siswa juga sudah memahami bahwa mereka harus menggunakan bentuk lampau ketika menulis sebuah teks naratif Bahasa Inggris.

Yang perlu dijadikan catatan adalah, sepanjang pelatihan, siswa sangat bergantung pada *gadget* atau aplikasi yang tersedia baik yang telah terinstal di *smartphone* mereka maupun yang tersedia di internet. Sehingga, meskipun mereka terlihat sangat lancar dalam memproduksi bentuk kata kerja lampau atau kata sifat dengan benar, semua itu dilakukan dengan alat bantu *digital*. Yabanova dan Demirkan (2021) berpendapat bahwa kondisi saat ini, dimana keberhasilan pendidikan banyak diukur dari hasil tes dan kecanggihan teknologi yang membuat siswa terbiasa dengan informasi yang singkat menghasilkan kecenderungan siswa hanya focus pada *surface learning* atau pembelajaran yang kurang mendalam dan hanya focus pada pemenuhan tugas dan bukan pada kemahiran ilmu secara mendalam. yang Sehingga untuk memastikan apakah siswa benar-benar telah memahami konstruksi kalimat perlu ada asesmen yang berbeda. Dalam pelatihan ini, tim pengabdian tidak memberi batasan penggunaan sarana *digital* karena konsep *Digital Storytelling* sendiri melibatkan variasi alat *digital*.

4. Teks Naratif Siswa Sangat Pendek

Seperti yang telah diinformasikan sebelumnya, sebanyak 7 (tujuh) siswa mengumpulkan tulisan orisinal karya mereka sendiri berupa teks naratif sangat pendek dalam Bahasa Inggris. Di awal rencana pelatihan, siswa didampingi dalam registrasi website PicLits untuk mengolaborasikan cerita ke dalam gambar. Namun pada praktiknya, banyak siswa yang kesulitan mengakses website ini. Sehingga, tim pengabdian yang membantu proses ini. Berikut contoh cerita yang telah dikolaborasikan dalam gambar.



Gambar 14. Contoh Teks Naratif Sangat Pendek Siswa yang telah Dikolaborasikan dalam gambar dan diunggah di Instagram.

Dalam penulisannya, siswa melakukan secara mandiri sepenuhnya karena mereka mengerjakan di rumah dan tanpa bantuan gambar berseri untuk ide cerita. Sehingga, perlu juga menganalisa secara isi dan kebahasaan. Dari tujuh, tiga tulisan sempat dikembalikan ke penulis karena siswa hanya mengambil tulisan yang sudah terpublikasi dari internet. Namun setelah diberikan penjelasan, mereka mengumpulkan ulang cerita yang orisinil buatan mereka sendiri.

Dari tujuh cerita, enam sudah memenuhi kriteria sebagai teks naratif, dan satu yang cenderung mengarah pada bentuk teks lain, yaitu *recount text*. Ketujuh teks juga sudah memiliki ketiga unsur teks naratif, yaitu orientation (pengenalan tokoh), complication (terjadinya masalah), dan resolution (penyelesaian masalah/akhir cerita). Hanya satu cerita saja yang bagian orientation masih perlu penjelasan tambahan. Ketujuh teks juga sudah ditulis dalam bentuk lampau yang merupakan ciri teks naratif. Ada beberapa kasus dimana bentuk kini atau *present* dipakai, namun jumlah dari kejadian ini hanya minor. Penulisan adjective juga sudah mayoritas benar. Ini sama dengan yang terlihat di test akhir. Beberapa hal yang perlu ditingkatkan adalah kejelian siswa dalam penggunaan huruf besar, tanda baca, dan kejelian dalam ejaan. Kasus ini terlihat di beberapa teks meskipun tidak dominan. Selain itu, hal-hal ini juga memang tidak menjadi fokus dari pelatihan ini. Yang menarik dari semua tulisan ini, enam dari teks yang sudah memenuhi kriteria teks naratif mengambil tema binatang. Ini bukanlah sebuah kebetulan karena contoh yang diberikan pemateri juga bertema binatang. Dari penemuan ini dapat disimpulkan bahwa, di level kemampuan bahasa pemula, seperti siswa-siswi dalam pelatihan ini, pemberian contoh akan sangat berpengaruh pada hasil yang didapat. Selain itu, kesadaran peserta akan pentingnya pelatihan seperti ini dapat juga menjadi pendukung kesuksesan pelatihan (Putera & Khairussibyan, 2018).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pelatihan yang cukup singkat di SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, penggunaan sarana

digital dalam pengajaran terhadap siswa-siswi yang masuk dalam category digital native sangatlah signifikan. Sarana digital terlihat sangat membantu engagement siswa dalam berbagai bentuk, dan membantu memory mereka dalam mengingat suatu pelajaran. Sarana digital juga sangat krusial dalam perannya membangun kemandirian belajar, seperti yang ditunjukkan siswa ketika mereka harus mencari satu kata atau bentuk lain dari satu kata tanpa bertanya pada pengajar. Kedua, penerapan Digital Storytelling akan memerlukan waktu yang lebih panjang, terutama jika metode ini diterapkan pada siswa yang dalam kemampuan Bahasa Inggris masih dalam tahap pemula. Ini dikarenakan, waktu akan banyak terpakai untuk menyiapkan siswa memproduksi tulisan sebelum mempresentasikan tulisan itu dalam berbagai bentuk digital. Terakhir, meskipun kelas daring jelas memakai sarana digital, Digital Storytelling dan penggunaan sarana digital dalam pembelajaran secara umum justru lebih membantu dalam kelas luring. Ini berarti bahwa, kombinasi pembelajaran secara daring dan luring masih cenderung membantu hasil pembelajaran yang maksimal dibanding jika pembelajaran dilakukan sepenuhnya daring. Secara umum, pelatihan ini memberikan wawasan tambahan mengenai teks naratif kepada siswa-siswi SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta. Selain itu, siswa-siswi juga mendapat kesempatan mengalami pembelajaran yang berbeda dari biasa yang diharapkan memberi mereka pemahaman apa yang mereka butuhkan di kelas dan pembelajaran seperti apa yang efektif untuk mereka. Mereka juga mendapat kesempatan menunjukkan kemampuan menulis mereka dan hasil karya mereka untuk pembaca yang lebih luas. Bagi guru di sekolah, pelatihan ini diharapkan dapat memberi ide tambahan dalam metode pengajaran Bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih, kami ucapkan kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan bantuan pendanaan dan pembimbingan dalam pelaksanaan program pelatihan teks naratif ini. Kami juga berterimakasih kepada SMA Muhammadiyah 5 Yogyakarta yang telah membukakan kelasnya untuk sarana kami berbagi ilmu dan mengabdikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Boscolo, P., & Gelati, C. (2008). Motivating reluctant students to write: suggestions and caveats. *Insights on Learning Disabilities*, 5(2).
- Bruning, R., & Horn, C. (2000). Developing motivation to write. *Educational Psychologist*, 35(1). https://doi.org/10.1207/S15326985EP3501_4
- Camacho, A., Alves, R. A., & Boscolo, P. (2021). Writing Motivation in School: a Systematic Review of Empirical Research in the Early Twenty-First Century. In *Educational Psychology Review* (Vol. 33, Issue 1). <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09530-4>

- Cook, V., & Singleton, D. (2014). Key Topics in Second Language Acquisition. In *Key Topics in Second Language Acquisition*. <https://doi.org/10.14746/ssllt.2014.4.4.7>
- Graham, K. M. (2020). Career and Technical Education Teachers' Beliefs About Developing Students' Motivation to Write. *ProQuest Dissertations and Theses*.
- Khamroeva, U. (2021). Developing vocabulary of EFL learners through short-stories. *Mental Enlightenment Scientific-Methodological Journal*, 140–150. <https://doi.org/10.51348/tziuj2021S213>
- Novariana, H., Sumardi, & Tarjana, S. S. (2018). Senior High School Students' Problems in Writing A Preliminary Study of Implementing Writing E-Journal as Self Assessment to Promote Students' Writing Skilla. *English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 216–219.
- Nurmiwati, N., Milandari, B. D., Waluyan, R. M., Bilal, A. I., & Suyasa, I. M. (2021). Utilization of making school as an effort to improve creative writing skills of high school students. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(3), 635–642. <https://doi.org/10.31764/jces.v3i1>
- Oskoz, A., & Elola, I. (2016). Digital stories: Overview. *CALICO Journal*, 33(2), 157–173. <https://doi.org/10.1558/cj.v33i2.29295>
- Peter, J., & Singaravelu, G. (2021). Problems in Writing in English among High School Learners. *Aegaum Journal*, 8(9), 1502–1515.
- Putera, L. J., & Khairussibyan, M. (2018). PELATIHAN PENULISAN KREATIF TERSTRUKTUR. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 1(1), 52–56.
- Sügümlü, Ü., Mutlu, H. H., & Çinpolat, E. (2019). Relationship between writing motivation levels and writing skills among secondary school students. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(5). <https://doi.org/10.26822/iejee.2019553345>
- Teng, Y., & Wang, X. (2021). The effect of two educational technology tools on student engagement in Chinese EFL courses. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00263-0>
- Tsiriotakis, I. K., Grünke, M., Spantidakis, I., Vassilaki, E., & Stavrou, N. A. M. (2020). The Impact of an Explicit Writing Intervention on EFL Students' Short Story Writing. *Frontiers in Education*, 5. <https://doi.org/10.3389/feduc.2020.565213>
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology and Society*, 14(4), 181–191.
- Yabanova, U., & Demirkan, O. (2021). The effects of a mobile pre-learning system with surface learning approach on academic achievement and mobile learning attitude. *Educational Process International Journal*, 10(2), 42–58.