

PEMANFAATAN VIDEO DIGITAL STORYTELLING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS SISWA SMP BINA SATRIA MEDAN

Juliana, Enni Maisaroh, Dwi Suci Amaniarsih, Fiore Arayu Hutagalung

Fakultas Ilmu Sosial dan Kependidikan,
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Potensi Utama
juliana.ssmsi@gmail.com

Abstract

In the current era of globalization, the ability to communicate using English is very important to support English learning activities. English textbooks in schools usually use English as the language of instruction. In order for communication to run effectively, teachers and students should understand each other's messages so that communication in the teaching and learning process runs well, without any misunderstanding between teachers and students. In addition, students do not get adequate feedback in English speaking learning activities. Therefore, learning media is needed to support English speaking activities by utilizing information technology. The teaching media used in this community service activity is digital storytelling video media in the form of features and the use of digital storytelling video media in improving students' English speaking skills. The target of the implementation of this community service activity is the 9th grade students of Bina Satria Medan Junior High School. The number of participants in this service activity was 25 students of Bina Satria Medan Junior High School. The method of implementing this service activity is the method of lectures, presentations and student participation. The results of the service showed an increase in students' learning outcomes and students' participation in communication activities using English.

Keywords: video digital storytelling, English speaking ability; community service.

Abstrak

Di era globalisasi saat ini, kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Buku pelajaran bahasa Inggris di sekolah rata-rata menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar. Dalam pembelajaran agar komunikasi berjalan secara efektif, guru dan siswa sebaiknya saling memahami pesan yang disampaikan agar komunikasi dalam proses belajar mengajar berjalan dengan baik, tanpa ada salah paham diantara guru dan siswa. Selain itu, siswa tidak memperoleh umpan balik yang memadai dalam kegiatan pembelajaran berbicara bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran guna mendukung kegiatan berbicara bahasa Inggris dengan memanfaatkan teknologi informasi. Media pengajaran yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah media video digital storytelling berupa fitur dan penggunaan media video digital storytelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah para siswa kelas IX SMP Bina Satria Medan. Jumlah partisipan dalam kegiatan pengabdian ini 25 siswa SMP Bina Satria Medan. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah dengan metode ceramaha, presentasi dan partisipasi siswa. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan partisipasi siswa dalam kegiatan berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

Keywords: video digital storytelling, kemampuan berbicara Bahasa Inggris, Pengabdian masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris adalah dengan menggunakan media Video *Digital Storytelling* (VDS). Video *Digital Storytelling* atau lebih dikenal dengan istilah VDS merupakan media pembelajaran yang menggunakan beberapa elemen audio, visual, narasi, dan suara dalam menyampaikan cerita semenarik mungkin dengan menggabungkan berbagai elemen animasi (Juliana, 2020).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, Video *Digital Storytelling* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris, karena Video *Digital Storytelling* memadukan seni bercerita menarik melalui beraneka ragam multimedia seperti gambar, audio, video dan musik untuk menampilkan informasi pada topik tertentu yang memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara menonton, mendengar maupun membaca karena tersedia teks di dalam Video *Digital Storytelling*. Salah satu keunggulan media ini diantaranya siswa juga dapat menyaksikan beranekaragam cerita menarik yang dikemas dalam bentuk yang lebih dapat diterima oleh segala jenis karakteristik siswa yang ditampilkan dalam bentuk auditori, visual, kinestetik melalui tayangan gambar dan suara cerita teks yang dapat dibaca sehingga siswa terlatih dari segi pengucapan (*Pronunciation*) dari setiap kata dalam bahasa Inggris yang terdapat pada media. Media Video *Digital Storytelling* memberikan penguatan terhadap daya ingat siswa karena menampilkan visualisasi yang menarik

untuk dinikmati (Juliana & Pasaribu, 2023). Dengan demikian, melalui VDS diharapkan terjadinya peningkatan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris (Robin, 2008).

Media Video *Digital Storytelling* merupakan media inovatif dan kreatif menggunakan berbagai elemen visual, narasi, dan suara yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Pemanfaatan Video *Digital Storytelling* dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Dengan menggabungkan berbagai unsur narasi dan teknologi video, VDS melibatkan siswa dalam proses pembuatan cerita yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan berbicara guna memperkuat rasa percaya diri, dan mengasah kreativitas. Selain itu, VDS juga membantu siswa mengembangkan keterampilan presentasi, berpikir kritis, dan menguasai teknologi, yang semua hal ini berkontribusi pada kesuksesan pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan kata lain, Video *Digital Storytelling* dapat membantu siswa mengasah kemampuan berbicara dengan cara yang menarik dan efektif. Melalui Video *Digital Storytelling*, siswa terlibat dalam kegiatan dan menghilangkan rasa takut ketika menceritakan kembali dan merekam kegiatan berbicara Bahasa Inggris menggunakan video bertema cerita rakyat yang sederhana dan mudah difahami, sehingga melalui media video *Digital Storytelling* dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris dan mengembangkan keterampilan komunikasi secara menyeluruh. Oleh karena itu, Video *Digital Storytelling* merupakan media yang sangat bermanfaat mendukung pembelajaran

menggunakan teknologi komunikasi yang semakin canggih dan modern diaplikasikan dalam dunia Pendidikan (Juliana, 2020).

Video *Digital Storytelling* memiliki berbagai fitur menarik yang memungkinkan pengguna terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Komponen Utama *Digital Storytelling* adalah gambar, teks, audio dan video. Gambar merupakan elemen visual yang menjadi inti dari cerita digital. Gambar dapat berupa foto, ilustrasi, atau grafik yang relevan dengan cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan gambar dengan cermat dapat membantu memvisualisasikan cerita dan menghadirkan nuansa yang tepat bagi audiens. Teks merupakan bagian penting dari *Digital Storytelling* karena digunakan untuk menyampaikan narasi atau dialog. Teks bisa berupa teks tertulis yang muncul di layar atau suara yang dibacakan oleh narator. Penggunaan teks yang kuat dan relevan membantu membangun cerita dengan jelas dan efektif. Audio mencakup semua elemen suara, termasuk musik, efek suara, dan suara narator. Suara memberikan dimensi emosional yang lebih dalam dalam cerita digital. Musik yang sesuai dan efek suara yang tepat dapat meningkatkan suasana dan mempengaruhi perasaan audiens. Penggunaan video *Digital Storytelling* dapat menambahkan elemen dinamis ke dalam cerita. Video dapat berupa rekaman langsung, animasi, atau efek visual lainnya. Penggunaan video yang baik dapat membuat cerita menjadi lebih menarik dan menggugah perhatian audiens.

Adapun beberapa manfaat Video *Digital Storytelling* adalah Video *Digital Storytelling* dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Video *Digital Storytelling* menggunakan elemen

multimedia yang menarik dan inovatif, sehingga cerita lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Video *Digital Storytelling* dapat meningkatkan daya ingat melalui penggunaan kombinasi gambar, teks, dan audio yang dapat membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap cerita yang disampaikan. Video *Digital Storytelling* menggugah Emosi seperti Audio dan video dalam *Digital Storytelling* dapat mempengaruhi emosi siswa dan membuat cerita menjadi lebih menghanyutkan. Dan Video *Digital Storytelling* meningkatkan kreativitas dan siswa. *Digital Storytelling* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan menciptakan narasi yang unik. Dan Video *Digital Storytelling* dapat membagi pengalaman cerita siswa. Singkatnya, dengan *Digital Storytelling*, pembuat cerita dapat berbagi pengalaman, gagasan, atau informasi secara efektif dan menyentuh hati audiens.

Pelatihan ini meliputi cara memanfaatkan media Video *Digital Storytelling* dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Pelatihan ini juga mengeksplorasi berbagai aspek terkait penggunaan Video *Digital Storytelling*, termasuk fitur-fitur utama yang ditawarkan oleh aplikasi ini, sejauh mana aplikasi ini dapat memberikan latihan berbicara yang terstruktur, umpan balik yang spesifik, dan perbandingan dengan pengucapan yang benar. Pelatihan ini juga melibatkan partisipasi siswa dalam percobaan menggunakan media VDS dan menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa setelah menggunakan aplikasi ini. VDS memiliki 4 kelebihan diantaranya adalah (a) Secara emosional: siswa

memiliki kesempatan tersentuh emosinya dengan cerita di video. (b) Secara Educational: Siswa dapat menyampaikan hal-hal informatif dalam rangkaian cerita. (c) Secara Emphatic: Dengan menonton video dapat menumbuhkan rasa percaya dan empati siswa. (d) Secara *Engaging*: Setelah menonton video, siswa dapat terlibat lebih lanjut dengan memberikan komentarnya untuk video atau membagikan video ke teman dan kerabatnya, jadi lebih *shareable* dan memiliki potensi untuk viral (Juliana et al., 2022).

Hasil pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat dan efektivitas penggunaan media Video *Digital Storytelling* bertema cerita rakyat Sumatera Utara yang sederhana dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada para pendidik tentang penggunaan Video *Digital Storytelling* bertema cerita rakyat Sumatera Utara yang sederhana dan efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa melalui penggunaan teknologi dalam pengajaran komunikasi Bahasa Inggris.

Dengan kata lain, pelatihan ini penting dilakukan bagi para siswa SMP Bina Satria Medan untuk lebih mengenal media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris, salah satunya *media video Digital Storytelling*. Pelatihan ini meliputi pemanfaatan berbagai fitur pada Video *Digital Storytelling* bertema cerita rakyat Sumatera Utara yang sederhana dan mendukung dalam meningkatkan kemampuan berbicara

siswa. Video *Digital Storytelling* bertema cerita rakyat Sumatera Utara merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Melalui fitur-fitur interaktif, pengguna dapat melatih kemampuan berbicara dengan memanfaatkan video beserta konsistensi dan komitmen dalam menggunakannya. Pembelajar bahasa Inggris dapat meningkatkan kefasihan berbicara, memperbaiki pengucapan, dan memperluas kosa kata. Dengan Video *Digital Storytelling*, siswa dapat mengatasi kesulitan dan rasa takut berbicara Bahasa Inggris dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara didepan kelas (Juliana & Pasaribu, 2023).

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang berhubungan dengan “Pemanfaatan Video *Digital Storytelling* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SMP Bina Satria Medan” diharapkan dapat membuka wawasan, pemahaman, kesadaran dan kecakapan para siswa akan pentingnya pemanfaatan Video *Digital Storytelling* dalam meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Inggris Siswa.

METODE

Kegiatan ini untuk mendeskripsikan kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. Partisipan kegiatan ini adalah 25 siswa kelas IX SMP Bina Satria di Medan. Observasi dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh data tentang kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang masih rendah (Creswell, J. W., & Poth, 2007).

Pengamatan terhadap kemampuan berbicara siswa memberikan gambaran umum tentang media dan kegiatan pengajaran yang

akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain pengamatan yang dilakukan melalui partisipasi penuh, kuesioner dibagikan kepada siswa terkait beberapa manfaat implementasi video digital storytelling dalam meningkatkan kemahiran berbicara siswa seperti keterlibatan, motivasi, kolaborasi, komunikasi, pembangunan kepercayaan diri siswa.

Data terdiri dari hasil observasi partisipasi dan hasil belajar kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. Kuesioner digunakan untuk mengetahui beberapa manfaat digital storytelling terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa (Creswell & Miller, 2000). Kegiatan ini menggunakan tes berbicara bahasa Inggris siswa. Pada tes kemampuan berbicara Bahasa Inggris, siswa diminta untuk menceritakan kembali mengenai cerita rakyat Sumatera Utara yang mereka kuasai menggunakan media video digital storytelling. Untuk mengurangi subjektivitas penilai, catatan kinerja hasil komunikasi Bahasa Inggris siswa diberikan selama tes berbicara Bahasa Inggris berlangsung sehingga dapat dinilai dengan menggunakan rubrik penilaian yang terdiri dari daftar kinerja kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa. (Cambridge English preliminary for schools, 2012).

Kuesioner digunakan terkait dengan beberapa manfaat dari penerapan video *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup (Ya/Tidak) (diadaptasi dari Griffie, 1997) untuk menilai kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa. Kuesioner ini mencakup tiga aspek dari penguasaan berbahasa Inggris: kemampuan, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan berbicara Bahasa Inggris. Pembuatan digital storytelling dapat

dikelompokkan menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, produksi dan presentasi. Berikut adalah ulasan dari proses pembuatan digital storytelling menurut Frazel (2011: 21-22). Tahapan Pembuatan *Video Digital Storytelling* adalah sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Tahap ini penting untuk menentukan hasil akhir dari pembuatan cerita yang akan diciptakan. Pada tahap ini, Instruktur menjelaskan dan mengembangkan peta konsep, merancang *storyboard*, kemudian menulis teks narasi dari cerita yang dibuat. Pada saat ini guru juga sebaiknya membimbing siswa untuk merancang cerita pada tahap persiapan.

b. Tahap produksi

Tahap produksi berupa pembuatan *digital storytelling*, dimulai dengan pemilihan gambar, suara, video, dan musik yang sesuai dengan cerita yang sudah dibuat. Siswa bisa memanfaatkan *movie maker*, *powerpoint*, *iMovie* dan sejenisnya untuk membuat digital storytelling. Tahap selanjutnya yaitu mengedit dan *finishing*. Setelah media digital storytelling selesai, siswa menyimpannya dan menampilkan pada saat pembelajaran.

c. Tahap presentasi

Pada tahap ini, instruktur menampilkan media digital storytelling di kelas ketika pembelajaran berlangsung. Hal yang sama dengan Frazel dalam hal pembuatan digital storytelling dikemukakan juga oleh Lewin (2011: 57-58). Menurutnya, pembuatan video digital storytelling dimulai dengan menentukan ide/tema utama untuk dibuat narasi. Kemudian setelah narasi cerita tersebut selesai, siswa bisa menukarkan cerita yang telah

dibuat kepada teman yang lain untuk dicek dan diedit. Setelah itu, siswa mulai mencari gambar dan musik yang mendukung cerita. Siswa bisa menambahkan rekaman suara untuk memberikan efek yang lebih menarik. Setelah semua bahan terkumpul, siswa menyiapkan *storyboard* dan mengeditnya menggunakan aplikasi *movie maker*. Tahap akhir ialah menggabungkan semuanya menjadi satu dan mengeditnya sehingga menjadi *digital storytelling* yang menarik.

Proses pembuatan digital storytelling mirip dengan proses penulisan pada umumnya yaitu dimulai dengan pemilihan topik dan membuat draf. Dalam pembuatan draf, siswa membuat sebuah storyboard atau peta konsep untuk menggambarkan bagaimana jalannya cerita. Di sini, siswa membuat perencanaan tentang media apa yang akan digunakan dan bagaimana mereka bekerja sama. Kemudian proses selanjutnya yaitu tahap produksi. Tahap ini menggunakan komputer untuk menambahkan suara, gambar, dan soundtrack. *Software* yang biasa digunakan seperti *movie maker*, termasuk *windows XP*, atau *iMovie*. Tahap akhir dari proses ini yaitu penggabungan narasi dengan media, kemudian media digital storytelling siap ditampilkan (Miller, 2009: 7-8).

Cara pembuatan media digital storytelling menurut Robin (2016: 23-24) dibagi menjadi 12 tahapan yaitu: (1). *Choose a topic*, yaitu memilih topik yang akan dibuat cerita; (2). *Conduct research on the topic*, yaitu tahap mencari tambahan untuk topic yang telah dipilih; (3). *Write the first draf of the scrip*, yaitu tahap menulis draf; (4). *Receive Feedback on The Script*, yaitu tahap menerima umpan balik dari naskah; (5). *Revise the script*, yaitu perbaikan tulisan; (6) *Find, create, and add image*, yaitu menemukan,

menciptakan dan menambahkan gambar; (7) *Respect Copyright*, yaitu menghargai hasil karya yang telah dibuat, (8). *Create a Storyboard*, yaitu tahap pembuatan *storyboard*; (9). *Record Audio Narration*, yaitu merekam suara berdasarkan narasi yang telah dibuat; 10) *Add background music*, yaitu menambahkan musik; (11) *Build the story*, yaitu menggabungkan cerita dengan komponen multimedia lainnya; and the last (12). *Publish the digital story*, yaitu tahap penerbitan (upload) digital storytelling ke internet.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan media digital storytelling meliputi tahap persiapan, produksi dan presentasi. Dalam tahap persiapan pembuatan media digital storytelling yaitu memilih topik yang akan diceritakan, kemudian menyusun peta konsep (*storyboard*) dan menulis narasi dari cerita. Tahap produksi diawali dengan pemilihan multimedia (gambar, rekaman suara, video, grafik, *backsound*) sesuai dengan cerita yang telah dibuat. Kemudian, menggabungkan semuanya menggunakan software komputer (*movie maker*) dengan berbagai sentuhan dan editan. Setelah tahap produksi selesai, baru media digital storytelling dipresentasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai tahap presentasi, media digital storytelling yang telah selesai dibuat diunggah ke internet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa

tentang Media Video Digital Storytelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

- b. Meningkatnya keterampilan berbicara siswa dengan mempraktikkan secara langsung penggunaan media video *Digital Storytelling* yang bermanfaat dan berdampak langsung terhadap peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih adanya perasaan kaku untuk mempraktikkan Pemanfaatan media video *Digital Storytelling* karena takut salah dalam pembuatan video *digital storytelling*.

Tahapan dan Prosedur Penerapan Media Video Digital Storytelling

Tahapan penggunaan Video *Digital storytelling* dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pra-pelatihan. Meninjau pengetahuan siswa tentang kebermanfaatan video *digital storytelling* sebagai media pembelajaran online dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa khususnya penggunaan video *Digital storytelling*;
- b. Pelatihan. Memantau siswa menggunakan video Digital storytelling sebagai salah satu

media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

- c. Pasca pelatihan. Melihat sejauh mana penerapan Digital storytelling di dalam proses pembelajaran secara online bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Prosedur pelaksanaan pemanfaatan video digital storytelling dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa memperoleh pemahaman tentang cara mengakses *video digital storytelling* melalui youtube. Misalnya siswa diarahkan untuk mengakses youtube melalui link [\(277\) Digital Story Telling \(Toba Lake\) - YouTube](#) tentang Digital Storytelling: Lake Toba.



- b. Siswa disediakan beberapa Contoh media youtube digital storytelling sebagai berikut:



- c. Siswa mempelajari cara untuk memperoleh sumber bahan ajar Digital storytelling sesuai dengan kompetensi yang diajarkan kepada siswa.
- d. Siswa mempelajari cerita yang sesuai dengan minat siswa
- e. Siswa mempelajari hasil evaluasi siswa sesuai pada kompetensi pencapaian siswa.



Hasil Pembelajaran Siswa Menggunakan VDS

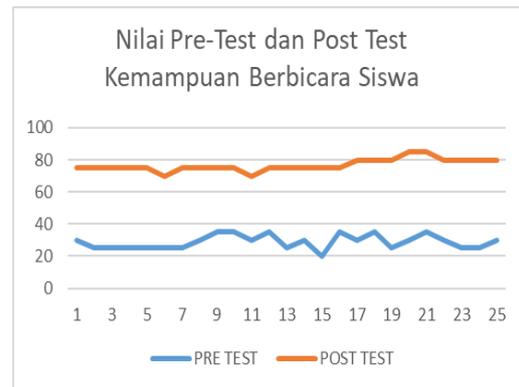
Berikut hasil dan minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan Video Digital Storytelling.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Aspek	Pre-Test	Pos-Test	Indikator
1.	Hasil Tes Belajar Siswa	36	76,5	75%
2.	Hasil Minat Belajar Siswa	45	80	75%

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa dengan perbandingan nilai kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa pada pretest sebelumnya 36 kemudian setelah pelaksanaan kegiatan selesai dilaksanakan

nilai post-test meningkat menjadi 76,5.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa nilai kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan dari pada nilai pretest dengan nilai rata 76,8 lebih tinggi dari nilai rata rata 28,8 pada pretest.

Tabel 2. Respons Siswa Terhadap Penggunaan VDS

No	Pernyataan	Respon	
		Ya	Tidak
1	Saya terlibat secara aktif selama kegiatan berbicara Bahasa Inggris menggunakan video digital storytelling	24 96%	1 4%
2	Video digital storytelling memotivasi saya untuk meningkatkan kemampuan berbicara.	24 96%	1 4%
3	Berkolaborasi dengan rekan-rekan saya dalam proyek video digital storytelling menyenangkan 88 12	22 88%	3 12%
4	Kemampuan komunikasi saya dalam bahasa target meningkat melalui video digital storytelling.	23 92%	2 8%
5	Video digital storytelling meningkatkan kepercayaan diri saya dalam menggunakan bahasa target.	23 92%	2 8%

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan tiga aspek kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa: kemampuan, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan berbicara Bahasa Inggris. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa video digital storytelling melibatkan siswa

secara aktif dan memotivasi siswa dalam kegiatan berbicara Bahasa Inggris menggunakan video digital storytelling dengan 24 respons 96 %. Kemudian video digital storytelling membuat kemampuan komunikasi siswa meningkat melalui penggunaan Video digital storytelling serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris dengan 23 atau 92%. Dan Berkolaborasi dengan rekan-rekan dalam dalam proyek video digital storytelling dengan 22 atau 88 %.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal sebagai berikut:

1. Setelah pelatihan, minat dan kesadaran para siswa/i tentang pentingnya Pemanfaatan Media *Video Digital Storytelling* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang mendukung percakapan bahasa Inggris siswa.
2. Meningkatnya motivasi para siswa/i dalam peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa
3. Beberapa siswa/i telah memulai menggunakan media video *Digital Storytelling* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlu:

1. Agar siswa tidak lagi canggung untuk menggunakan *video Digital Storytelling* sebagai media pembelajaran dalam

meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa.

2. Dukungan pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi penggunaan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran yang dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM), Universitas Potensi Utama yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia schools*, 9(1), 32-35.
- Skouge, J. R., & Rao, K. (2009). Digital storytelling in teacher education: Creating transformations through narrative. *Educational Perspectives*, 42, 54-60.
- Wisnumurti, P. K., Setyaningsih, E., & Wahyuni, D. S. (2021). Digital storytelling in TEYL: a narrative inquiry of a pre-service teacher. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(1), 1-13.
- Rohayati, S., Drajadi, N. A., & Nurkamto, J. (2021). Digital Storytelling as a Meaningful Learning Strategy in Online Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2256-2265.

- Lestari, D. A. (2018). *Pengembangan media digital storytelling berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa di SMA Negeri 5 Tanjung Jabung Timur tahun 2017* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2019, October). Pemanfaatan Video digital Storytelling dalam Pembelajaran Trigonometri untuk pemerolehan Kecakapan Intelektual Siswa. In *Seminar Nasional Ilmu Terapan* (Vol. 1, No. 1, pp. B22-B22).
- Juliana, J. (2020). Peningkatan Motivasi Percakapan Bahasa Inggris Siswa Smk Wirakarya Mandiri Dengan Metode Dubbing Dan Subtitling. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 81–88.
- Juliana, J., Amaniarsih, D. S., & Darmayanti, E. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa Sma Harapan 1 Medan Melalui Penerapan Metode Sq3R. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 457–464. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1870>
- Juliana, J., & Pasaribu, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran PQ4R. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 222–227.