

NiDigital Story-Telling Project Berbantuan(DSTP) “Google Classroom” dalam Pembelajaran Teks “Descriptive”

¹Ni Made Lisma Martarini, ² Ni Nyoman Ayu J. Sastaparamitha, ³

Putu Agus Primandana

¹Program Studi Teknik Informatika STMIK-STIKOM Indonesia,

²SMP Negeri 3 Selat

Email: lismamartarini@gmail.com;aj_sasta@yahoo.com;tuprims@gmail.com

Abstrak

Kecakapan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan yang harus diajarkan pada proses belajar di sekolah demi mempersiapkan mahasiswa menghadapi abad ke-21. Dalam Bahasa Inggris, HOTS dapat diintegrasikan melalui pembelajaran yang mencakup 4 keterampilan yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan adanya wabah COVID-19 yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah (*Learn From Home*), guru harus merencanakan pembelajaran yang tetap mengintegrasikan HOTS dan mengasah kreatifitas mahasiswa. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. DSTP berbantuan *google classroom* adalah model pembelajaran yang mengadaptasi model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) (Kriwasss,1999 dalam Fragoulis 2009) Menulis berbasis proses (Hyland 2003), taksonomi digital Bloom (Crurches 2009), proses pembelajaran berbasis teknologi (Lee and Owen 2004) serta pembelajaran lewat LMS www.classroom.google.com. Proses pelaksanaan proyek ini meliputi beberapa langkah antara lain: (1) pemilihan topik, (2) organisasi ide/mind map, (3) Pengembangan/evaluasi, dan (5) publikasi. Produk yang dihasilkan dari penerapan proyek distell ini adalah mahasiswa dapat menghasilkan video monolog bertemakan descriptive text yang sesuai dengan struktur teks, unsur kebahasaan dan fungsi sosialnya. Hasil dari penerapan proyek distell terintegrasi google classroom ini dipercaya bisa (1) membuat mahasiswa senang dalam pembelajaran Bahasa Inggris, (2) Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap teks descriptive, (3)Meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa, (4) meningkatkan keterampilan TIK mahasiswa terutama dalam pembuatan video digital dengan menggunakan aplikasi editing video dan (5) pengintegrasian HOTS dalam DSTP mampu meningkatkan pembelajaran teks descriptive mahasiswa STMIK-STIKOM Indonesia

Kata Kunci: *Teks Descriptive, Digital Story Telling, Google Classroom*

Pendahuluan

Kemampuan berbahasa asing khususnya Bahasa Inggris sangat penting tidak hanya untuk bersaing di dunia kerja bahkan untuk bersaing di dunia global saat ini. Terlebih dengan dibukanya AEC (*ASEAN Economic Community*) dari tahun 2015 dimana kita tidak hanya berkompetisi dengan regional Negara sendiri tetapi kita juga dihadapkan pada persaingan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara bahkan negara lain di dunia. Jika kita tidak menguasai Bahasa Inggris maka bisa dipastikan kita akan tertinggal dan kalah bersaing nantinya.

Sejalan dengan kondisi tersebut, pemerintah telah menyiapkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris yang telah mencakup 4 *skills* atau kemampuan dasar yang harus dikuasai mahasiswa yang meliputi: *listening*/mendengarkan atau menyimak *speaking*/berbicara, *reading*/membaca, dan *writing*/menulis. Pada Kurikulum tingkat perguruan tinggi khususnya di perguruan tinggi vokasi kemampuan Bahasa Inggris Mahasiswa telah disusun dan mencakup teks fungsional pendek, monolog dan *essay* teks. Pada kenyataannya banyak mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam memahami teks *essay* bahasa Inggris tersebut. Hal ini salah satunya dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih terbatas penghapalan konsep struktur yang menggunakan kecakapan berpikir tingkat rendah. Masih jarang

diterapkan kegiatan pembelajaran yang melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) dari mahasimahasiswa.

Dalam pengamatan penulis, kebanyakan mahasiswa masih belum bisa menggunakan bahasa lisan dalam Bahasa Inggris dengan baik hal ini disebabkan karena mereka masih terbatas pada ungkapan-ungkapan yang mereka ketahui serta kurangnya ruang dalam menerapkan ungkapan tersebut. Selanjutnya mereka sudah dihadapkan pada materi teks *essay* yang salah satunya adalah teks *descriptive* yang mereka rasa adalah teks yang sulit mereka pahami. Dari hasil *survey* tentang materi *text descriptive* hal-hal yang menjadi kendala antara lain kurangnya pemahaman mahasiswa mengenai kata-kata yang mereka gunakan serta penggunaan kata-kata baru yang jarang mereka temui di dalam teks tersebut.

Pada bulan Maret di tahun 2020, Indonesia mengalami pandemi *Covid-19* yang dialami hampir sebagian besar Negara di dunia. Hal ini memaksa dunia pendidikan untuk berubah dan melaksanakan kegiatannya dari rumah masing-masing untuk memutus rantai penyebaran virus ini. Dengan adanya kondisi tersebut, maka guru dituntut untuk melakukan pembelajaran dari rumah. Agar dapat berjalan dengan baik, maka salah satu bagian yang tidak terpisahkan adalah penggunaan teknologi. Dari pengamatan penulis, sebagian besar mahasiswa telah memiliki perangkat gawai berupa *handphone android*. Guru dapat menggunakan *handphone* sebagai sarana yang tepat dalam mendukung kegiatan belajar dari rumah. Berbagai aplikasi pembelajaran daring bisa dimanfaatkan dalam mendukung serta membantu peserta didik belajar Bahasa Inggris di tengah pandemic *Covid-19* yang masih berlangsung.

Penerapan DSTP berbantuan "*Google Classroom*" dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas Bahasa Inggris I, STMIK-Stikom Indonesia. DSTP adalah akronim dari "*Digital Story Telling Project*" yang melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik (HOTS). Proyek *digital story telling* ini diintegrasikan kedalam kelas maya *google classroom* yang dilakukan secara daring dari rumah mahasiswa masing-masing, sehingga sangat tepat diterapkan di situasi wabah *Covid-19* ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dari rumah. Proyek *digital story telling* terintegrasi *google classroom* ini dapat menuntun mahasiswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang mengintegrasikan empat keterampilan.

Rumusan Masalah

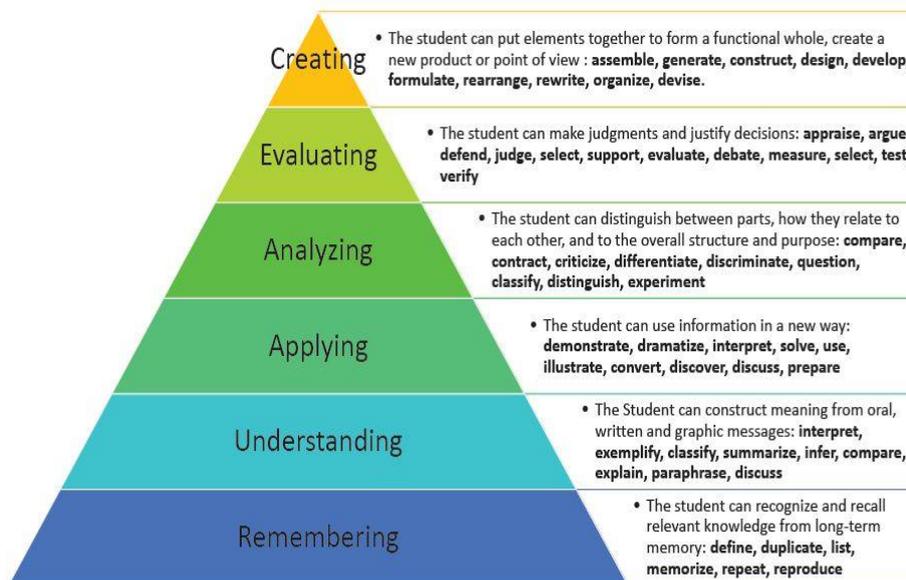
Permasalahan yang terdapat dalam latar belakang di atas dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut "bagaimanakah meningkatkan praktik pembelajaran teks *descriptive* Mahasiswa STMIK-STIKOM Indonesia melalui DSTP (*Digital Story Telling Project*) Berbantuan "*Google Classroom*"?

Kerangka Teori

1. Higher Order Thinking Skills (HOTS)

Kecakapan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skills* (HOTS) merupakan level kognitif dalam proses berpikir mahasiswa. Menurut Kusuma, M.D, dkk. (2017) Beberapa alasan mengapa kecakapan berpikir tingkat tinggi ini penting untuk diterapkan bagi guru adalah karena dengan meningkatkannya level kognitif mahasiswa maka pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa akan meningkat pula. Kemampuan HOTS dari peserta didik ini tidak didapat dengan sendirinya melainkan perlu dilatih secara terus menerus.

Adapun tingkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi ini bisa ditunjukkan dalam diagram taksonomi digital Bloom (Bloom's digital taxonomy) yang dikembangkan oleh Andrew Crurches (2009) seperti berikut:



Gambar 1. Taksonomi Bloom (Revised)

Dari diagram di atas dapat kita lihat kecakapan berpikir dari yang terendah sampai sampai tertinggi. Kecakapan yang paling rendah adalah mengingat, memahami, mengaplikasikan lalu kecakapan yang lebih tinggi adalah menganalisa, mengevaluasi, dan mengkreasikan.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu model pembelajaran efektif untuk meningkatkan kreatifitas mahasiswa dan mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Heines (1989 dalam Stoller, 2000) menyatakan beberapa keunggulan pembelajaran berbasis proyek antara lain; pembelajaran berbasis proyek dapat efektif diterapkan di berbagai jenjang usia atau level kemampuan peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek juga dapat merangsang kreatifitas, menguatkan, dan memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Proyek yang baik akan melibatkan berbagai aktivitas seperti membaca, menulis, diskusi, dan juga presentasi lisan.

Hutchinson (2001) menyampaikan bahwa pembelajaran melalui proyek memiliki beberapa keuntungan antara lain, (1) memberikan motivasi peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, (2) menunjukkan relevansi pembelajaran bahasa yangv dihubungkan dengan objek nyata dalam kehidupannya sehari-hari (kontekstual), (3) proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan proyek dapat meningkatkan pendidikan mahasiswa.

Adapun tahapan pembelajaran berbasis proyek antara lain; (Kriwas1999) dalam Fragoulis (2009) adalah sebagai berikut: tahap 1 spekulasi di antaranya pemilihan topik yang akan menarik minat dan menciptakan atmosfer yang sesuai untuk keberlangsungan proyek, tahap 2 desain aktivitas proyek, antara lain menentukan metodologi, perancangan aktivitas yang akan dilakukan di dalam maupun di luar kelas dan sebagainya, tahap 3 pelaksanaan aktivitas proyek, pencarian informasi oleh mahasiswa, pengolahan dan pengkategorisasian informasi, dan tahap 4 evaluasi,

penilaian proses atau proyek yang telah dilakukan dan hasilnya apakah mencapai tujuan dan partisipasi mahasiswa pada proyek tersebut

3. Text Descriptive

Salah satu tipe teks yang di ajarkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah *text descriptive*. *Text descriptive* adalah teks yang menggambarkan atau menjelaskan mengenai orang, binatang, benda, atau tempat secara detail. Biasanya yang di deskripsikan adalah ciri fisik maupun karakteristik dari hal yang di deskripsikan. Paragraph descriptive yang baik akan memudahkan pembaca dalam membayangkan hal apa yang di deskripsikan pada teks (Wardiman,dkk 2008). Struktur dari teks descriptive adalah: (1) Identification yang berisi mengenai gambaran umum mengenai hal yang di deskripsikan, (1) description yang berisi penggambaran secara lebih menghusus mengenai ciri fisik dan karakteristik dari hal yang di deskripsikan.

Pembelajaran *text descriptive* di tingkat perguruan tinggi pada mata kuliah Bahasa Inggris di STMIK-Stikom Indonesia semester Berfokus pada keterampilan *listening*/menyimak keterampilan *speaking*/berbicara dan keterampilan *reading*/membaca, dan *writing*/menulis.

4. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak diterapkan karena diyakini memiliki beberapa manfaat. Robyler & doering (2013) menyampaikan manfaat tersebut antara lain: (1) menggali perhatian mahasiswa, (2) mendukung operasional dalam pembelajaran tingkat tinggi (3) ,mengilustrasi relevansi dunia nyata melalui presentasi visual (4) melibatkan mahasiswa dalam karya produksi, (5) melibatkan mahasiswa dalam pembelajaran nyata dan kolaborasi.

5. Digital Story Telling

Digital Story Telling merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Robin (2008) menyatakan bahwa "*Digital Story Telling revolve around the idea of combining the art of telling stories with a variety of digital multimedia, such as image, audio, and video*". Pendapat lain menurut Sawyer & Sindelar (2011) mengemukakan bahwa "*Digital Stories are short, 3-10 minutes videos that incorporate imagery, sound, music, and spoken word to tell a short narrative*". Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa "Distell" merupakan sebuah media yang berbentuk video pendek berdurasi 3 sampai 10 menit yang menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menyampaikan sebuah informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan maupun materi pelajaran.

"Distell" terdapat beberapa komponen yang harus dipenuhi sehingga media tersebut dapat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat tujuh komponen dalam Distell. Menurut Engle (2010) tujuh komponen *Digital Story Telling* adalah *point of view, dramatic question, emotional content, voice, soundtrack, economy, dan pacing*. "Distell" sebagai sebuah multimedia pembelajaran yang digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat di dalam proses pembelajaran. Menurut Engle (2010) beberapa manfaat penggunaan Distell diantaranya adalah menumbuhkan kreativitas, menciptakan suasana kelas yang positif, dan memusatkan perhatian mahasiswa. Selain itu manfaat Distell juga didasarkan pada manfaat penggunaan multimedia pembelajaran. Daryanto (2010) mengemukakan manfaat multimedia pembelajaran diantaranya adalah proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, meningkatkan

kualitas belajar mahasiswa dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

6. *Google Classroom*

Google classroom adalah metode pembelajaran online yang diperuntukkan bagi peningkatan kualitas pendidikan untuk mengatasi proses pembelajaran yang dibatasi oleh ketersediaan ruang kelas (Blundo, 2011). Dengan metode ini, pembuatan dan pemberian tugas dapat dilakukan melalui aplikasi *gmail* kemudian diteruskan ke ruang *google classroom*. Peserta didik dapat diundang ke sebuah ruang kelas dengan beberapa cara yakni melalui sebuah kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan di antara peserta didik dan pendidik. Melalui *google classroom*, pendidik dapat berdiskusi dengan peserta didik selama proses pembelajaran online berlangsung.

Keeler & Miller (2015), menyatakan pembelajaran dengan memanfaatkan platform yang ditawarkan oleh *G-Suite for Education* telah banyak dilakukan karena manfaatnya yang sangat besar. Dari segi efisiensi kertas, fleksibilitas pengguna, tampilan yang simpel dan menarik, serta proses organisasi tugas oleh pengajar/instruktur yang relatif mudah dilakukan menjadi alasan mendasar pengguna memanfaatkan platform ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2002). Penelitian ini membandingkan capaian hasil belajar mahasiswa terkait kemampuan berbicara mahasiswa dari pra-siklus, siklus I dan Siklus II. Data yang didapat dalam penelitian ini didapat dari hasil unjuk kerja Mahasiswa dalam menghasilkan produk digital story telling dalam bentuk video yang berdurasi 3-5 menit yang kemudian hasil produk tersebut dinilai berdasarkan rubrik penilaian yang menilai aspek Kelancaran/*Fluency*, ketepatan/*accuracy*, pelafalan/*pronunciation*, dan kreatifitas/*creativity*.

Hasil dan Pembahasan

Setelah pembelajaran menggunakan proyek *digital story telling* terintegrasi *google classroom*, terjadi beberapa peningkatan proses pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya pemahaman mahasiswa mengenai teks *descriptive* Bahasa Inggris. Tabel 1 menyajikan data nilai *Reading Comprehension* mahasiswa.

No	Informasi	Before DSTP	After DSTP
1	Rata-Rata Nilai	42.38	71.33
2	Skor tertinggi	70.00	80.00
3	Skor ter-endah	20	60
4	Prosentasi Nilai C>	10,00%	56.66%
5	Prosentase Nilai C<	90.00%	43.34%

Tabel I. Keterampilan Reading Comprehension Mahasiswa

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata mahasiswa, skor tertinggi, skor terendah dan jumlah mahasiswa yang mendapatkan Nilai C> mengalami kenaikan dari sebelum proyek dan setelah proyek. Adapun jumlah mahasiswa yang mencapai C< mengalami

penurunan menjadi setengahnya dari sebelum proyek. Namun hasil ini belum menunjukkan signifikansi kenaikan mahasiswa yang tuntas, masih ada hampir separuh mahasiswa yang mendapatkan Nilai C<, hal ini bisa dijadikan penelitian berikutnya.

Selain berpengaruh pada keterampilan membaca dan memahami teks *descriptive*, proyek ini juga meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara teks monolog *descriptive* teks seperti tercantum pada tabel 2.

No	Kriteria Penilaian	Pra Siklus Sebelum Penerapan DSTP	SIKLUS I Penerapan DSTP	SIKLUS II Penerapan DSTP
1	Average Total Score (0-100)	67.90	72.80	78,90
2	Fluency (0-25)	16.53	17.30	18.30
3	Accuracy (0-25)	16.63	18.63	19.30
4	Pronunciation (0-25)	16.50	17.00	17.50
5	Creativity (0-25)	18.20	19.90	21.53

Tabel 2. Keterampilan berbicara (*Speaking*) mahasiswa

Tabel 2 di atas menunjukkan proyek *Digital Story Telling* menaikkan kualitas pembelajaran berbicara dan menaikkan nilai praktik berbicara peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat di naiknya rata-rata capaian nilai berbicara mahasiswa dari pra-siklus 67,10 menjadi 72,80 pada siklus I dan meningkat menjadi 78,90 pada siklus II. Peningkatan dapat dilihat juga pada keempat aspek berbicara yaitu kelancaran, ketepatan, pelafalan dan kreatifitas juga mengalami peningkatan.

Selain berpengaruh kepada keterampilan pemahaman serta berbicara mahasiswa, penulis juga melakukan *survey* terkait pendapat mahasiswa tentang pembelajaran proyek Distell yang mereka telah lakukan. Mahasiswa diberikan lima pernyataan yang kemudian dijawab dengan memilih emoticon senyum, atau *smile* jika mereka setuju dengan pernyataan yang diajukan, emoticon netral/*neutral* jika mereka tidak yakin dengan jawaban mereka, dan emoticon cemberut/*sad* jika mereka tidak setuju dengan pernyataan yang di ajukan. Hasil survey dpat dilihat pada tabel 3.

No	Pernyataan	Smile	Neutral	Sad
1	Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Proyek Distell menyenangkan	109	15	0
2	Proyek Distell meningkatkan keikutsertaan saya dalam pembelajaran	109	15	0
3	Proyek Distell meningkatkan kemampuan saya memahami teks descriptive	99	25	0
4	Proyek Distell meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa inggris terutama dalam teks descriptive	110	14	0
5	Proyek Distell meningkatkan keterampilan TIK saya dalam membuat video, dan memanfaatkan internet dalam pembelajaran	119	5	0

Table 3. Hasil survey pendapat mahasiswa tentang pembelajaran.

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 124 mahasiswa di kelas Bahasa Inggris I, sebanyak 70.00% mahasiswa setuju bahwa Pembelajaran dengan DSTP itu menyenangkan dan meningkatkan keikutsertaan mereka dalam pembelajaran. hal ini sejalan dengan Hutchinson(2001) yang menyatakan bahwa proyek yang menyenangkan akan memberikan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran. Selain itu sebanyak 79.8% mahasiswa setuju kalau proyek distell ini meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara khususnya teks Descriptive. Hal ini sejalan dengan hasil penilaian berbicara mahasiswa di mana terjadi peningkatan kemampuan berbicara dari segi kelancaran/*fluency*, ketepatan/*accuracy*, pengucapan/*pronunciation*, dan kreatifitas/*creativity*. Penerapan DSTP yang berbantuan ICT juga meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan TIK utamanya aplikasi pembuatan dan pengeditan video. Hal ini dibuktikan dengan 95,96% mahasiswa yang menjawab bahwa mereka merasa bahwa proyek distell ini meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat video yang kreatif.

Simpulan

Berdasarkan dari hasil data dan fakta yang ada setelah penerapan proyek *distell* terintegrasi *google classroom* dalam pembelajaran teks *descriptive*, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Setelah penerapan proyek *distell* terintegrasi *google classroom* mahasiswa menjadi lebih termotivasi dan senang dalam mengikuti pembelajaran
2. Proyek ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa dalam bahasa Inggris khususnya dalam teks *descriptive*.
3. Proyek ini berkontribusi meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap teks *descriptive*
4. Proyek *distell* terintegrasi *google classroom* ini juga dapat meningkatkan keterampilan TIK mahasiswa terutama dalam membuat video digital dengan aplikasi kinemaster (www.kinemaster.com) dan pemanfaatan LMS learning management system *google classroom* (www.classroom.google.com) untuk pembelajaran

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini (2002) "Management Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek". Jakarta: Rineka Cipta
- Churches, Andrew (2009). "Blooms Digital Taxonomy". <http://edorigami.wikispaces.com>
- Blundo, D A (2011) "E Learning Methodologies A Guide for Designing and developing e-learning Courses": Rome, Food and Agriculture Organization of The United Nation.
- Daryanto (2010). "Media Pembelajaran" Yogyakarta: Gava Media
- Engle, Alan. (2010). "Digital Storytelling". File .pdf. Di-download dari <http://www.todaysteacher.com>.
- Fragoulis, I. (2009). "Project-based learning in the teachinh of English as a Foreign Language" in Greek Primari School: From theory to practice. *English Language Teaching* journal vol 2 no 3 September 2009.
- Huntchinson.T.(2001). "Introduction to project work". Oxford: Oxford University press
- Keeler, A. dan Miller, L. (2015). "5"0 Things You Can Do with Google Classroom". San Diego, CA: Dave Burgess Consulting, Ltd.
- Kusuma, M. D., Rosidin, U., Abdurrahman, A., & Suyatna, A. (2017). "The Development of Higher Order Thinking Skill (Hots) Instrument Assessment In Physics Study". *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 07(01), 26-32. <https://doi.org/10.9790/7388-0701052632>
- Robin, B. (2008). "The effective uses of digital story-telling as a teaching and learning tool". Hand-book of research on teaching literacy through the communicative and visual arts (Vol. 2). New York:Lawrence Erlbaum Associates.
- Sawyer & Sindelar.(2011)."Digital Storytelling".United States of America.
- Stoller. (2000). "Project work". In Richard & Renandya (Ed). *Methodology in language teaching: an anthology of current practice* (pp.108-113). Cambridge: Cambridge University Press
- Wardiman, Artono (2008). "English In Focus" . Pusat Pembukuan Depdikbud.