

**PENGARUH METODE *DIGITAL STORYTELLING PROJECT* BERBANTUAN
PLATFORM *STORYBIRD* TERHADAP KEMAMPUAN MENGEMBANGKAN
ALUR CERITA DALAM TEKS CERPEN
SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA PADANG**

Nabillah M. Taufik¹, Dadi Satria², Yulianti Rasyid³, Vivi Indriyani⁴
Universitas Negeri Padang

¹[tnabila499@gmail.com](mailto:tabila499@gmail.com), ²dadisatria28@fbs.unp.ac.id,
³yulianti_rasyid@fbs.unp.ac.id, ⁴viviindriyani@fbs.unp.ac.id.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Digital Storytelling Project method assisted by the Storybird platform on students' ability to develop plotlines in short story texts at grade XI of MAN 1 Kota Padang. The study was motivated by students' low ability in organizing coherent and engaging plot structures. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of class XI F2 as the experimental class and class XI F7 as the control class. The research instrument was a short story writing performance test focused on plot development. Data were analyzed through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Samples T-test. The results showed that the Digital Storytelling Project method assisted by Storybird had a significant effect on students' ability to develop plotlines in short story texts. The use of digital visual media helped students generate ideas, organize conflicts, and construct more coherent and creative plot structures.

Keywords: *Digital Storytelling Project, Storybird, Plot, Short Story Text*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun alur cerita yang runtut dan menarik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen XI F2 dan kelas kontrol XI F7. Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja menulis cerpen yang difokuskan pada pengembangan alur cerita. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Digital Storytelling Project* berbantuan Storybird berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan alur cerita cerpen. Penggunaan media visual digital

membantu siswa mengembangkan ide, menyusun konflik, dan membangun alur cerita secara lebih runtut dan kreatif.

Kata Kunci: *Digital Storytelling Project*, Storybird, Alur Cerita, Teks Cerpen

A. Pendahuluan

Bahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana utama untuk berpikir, memahami realitas, dan membangun interaksi sosial. Dalam dunia pendidikan, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai wahana pengembangan nalar, kreativitas, dan pembentukan karakter peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan pada penguatan kompetensi literasi yang mencakup kemampuan memahami, mengolah, dan menghasilkan berbagai bentuk teks secara kritis dan kreatif (BSKAP, 2022). Capaian pembelajaran bahasa Indonesia meliputi keterampilan reseptif dan produktif yang bertujuan membentuk peserta didik sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yaitu kreatif, komunikatif, dan bernalar kritis (Kemendikbudristek, 2022).

Di antara berbagai keterampilan berbahasa, menulis memiliki kedudukan strategis karena menuntut kemampuan mengorganisasikan gagasan secara sistematis, logis, dan koheren. Keterampilan menulis juga berkaitan erat dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) karena peserta didik dituntut mampu mengembangkan ide, menganalisis masalah, dan menuangkannya ke dalam bentuk tulisan yang komunikatif (Tarigan, 2013). Salah satu bentuk keterampilan menulis yang dipelajari pada jenjang sekolah menengah atas adalah menulis teks cerpen. Dalam menulis cerpen, siswa tidak hanya dituntut mampu merangkai kata, tetapi juga mampu membangun struktur narasi yang utuh melalui pengembangan alur cerita. Alur merupakan unsur intrinsik yang menentukan keterkaitan antarperistiwa, konflik, klimaks, dan penyelesaian cerita sehingga membentuk narasi yang menarik

dan mudah dipahami pembaca (Nurgiyantoro, 2018).

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI MAN 1 Kota Padang, kemampuan siswa dalam mengembangkan alur cerita masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide, menyusun konflik, dan mengembangkan rangkaian peristiwa secara runtut sehingga cerita yang dihasilkan cenderung monoton dan kurang koheren. Selain itu, minat siswa terhadap kegiatan menulis juga masih rendah karena pembelajaran yang dilakukan cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan kurang memanfaatkan media digital yang inovatif. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mengalami hambatan dalam mengembangkan kreativitas menulis.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Digital Storytelling Project* (DSP). Metode ini merupakan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan teknologi

digital dengan aktivitas menulis kreatif melalui tahapan perencanaan, pengembangan cerita, penyuntingan, hingga publikasi karya digital (Robin, 2016). Penggunaan metode DSP memungkinkan siswa lebih aktif dalam membangun ide dan mengembangkan struktur cerita secara sistematis. Pembelajaran berbasis proyek juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses penciptaan karya (Thomas, 2000).

Implementasi metode DSP menjadi lebih efektif dengan bantuan platform Storybird. Storybird merupakan platform digital berbasis multimodal yang menyediakan ilustrasi visual sebagai stimulus dalam pengembangan cerita. Melalui ilustrasi tersebut, siswa dapat memvisualisasikan alur cerita secara lebih logis dan kreatif sehingga membantu mereka dalam menyusun rangkaian peristiwa yang runtut dan menarik (Ratih, 2024). Penggunaan media visual digital juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran menulis (Riani, 2021). Dengan demikian, platform Storybird dapat menjadi sarana yang mendukung pembelajaran menulis cerpen sesuai dengan perkembangan literasi digital pada Kurikulum Merdeka.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Qoni'ah (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Digital Storytelling* berpengaruh positif terhadap kemampuan naratif siswa. Penelitian lain oleh Santosa (2021) juga menegaskan bahwa pengembangan alur cerita merupakan aspek penting dalam membangun kualitas sebuah narasi. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan *platform Storybird* terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa Madrasah Aliyah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan *platform Storybird* terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*). Desain yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok subjek penelitian untuk dibandingkan. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang pada tahun ajaran 2025/2026. Melalui teknik *purposive sampling*, terpilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI F2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa dan kelas XI F7 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 36 siswa. Penentuan sampel ini didasarkan pada kesamaan karakteristik awal siswa serta pertimbangan teknis dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di sekolah tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja menulis cerpen yang dirancang khusus untuk mengukur kemampuan mengembangkan alur cerita. Kriteria penilaian difokuskan pada empat indikator utama, yakni struktur cerpen, pengembangan

alur cerita, konflik, dan ejaan yang disempurnakan. Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal kedua kelas. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform *Storybird*, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Rangkaian penelitian diakhiri dengan pemberian *post-test* menggunakan instrumen yang setara dengan tes awal.

Teknik analisis data dilakukan secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang seragam. Selanjutnya, dilakukan uji-t (*Independent Samples T-test*) dengan bantuan program SPSS untuk melihat signifikansi perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi

(2-tailed) $< 0,05$, yang akan membuktikan apakah metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform *Storybird* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan alur cerita cerpen.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang tahun ajaran 2025/2026. Jumlah seluruh siswa kelas XI adalah 342 siswa yang tersebar ke dalam 10 kelas. Dari keseluruhan kelas tersebut, peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian dengan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Berdasarkan hasil pengambilan sampel, terpilih kelas XI F7 sebagai kelas kontrol dan kelas XI F2 sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform *Storybird*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan tatap muka. Pertemuan pertama digunakan untuk pemberian *pretest*

pada kedua kelas. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam mengembangkan alur cerita pada teks cerpen sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Pertemuan kedua digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird yang memanfaatkan media visual digital untuk membantu siswa mengembangkan ide dan menyusun alur cerita secara lebih kreatif dan runtut. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional yang biasa diterapkan guru di kelas.

Pertemuan ketiga digunakan untuk pemberian *posttest* pada kedua kelas. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil *posttest* kemudian dianalisis untuk melihat pengaruh penggunaan metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

Data Hasil Kemampuan Awal siswa

Hasil penelitian diperoleh dari tes kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui jumlah sampel, nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata, dan simpangan baku pada masing-masing kelas. Adapun hasil analisis deskriptif tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Data *Posttest*

Statistik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N	36	34
Nilai Minimum	50	75
Nilai Maksimum	72	94
Rata-Rata	61,38	85,64
Simpangan Baku	5,94	5,64

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 85,64, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,38. Selain itu, nilai maksimum kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird memberikan

pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan alur cerita pada teks cerpen.

Analisis Interferensial Data Penelitain

Data penelitian yang diperoleh dari hasil posttest kemampuan mengembangkan alur cerita pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terlebih dahulu diuji normalitasnya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat dalam pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Uji Normalitas

Setelah dilakukan analisis deskriptif data, tahap selanjutnya adalah melakukan uji normalitas terhadap data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan uji statistik parametrik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai χ^2 hitung lebih kecil daripada χ^2 tabel. Hasil uji normalitas data posttest

kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Data

Kelas	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Keterangan
Kontrol	0,069	0,147	Normal
Eksperimen	0,060	0,151	Normal

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa data posttest pada kelas kontrol memperoleh nilai χ^2 hitung sebesar 0,069 dan χ^2 tabel sebesar 0,147. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai χ^2 hitung sebesar 0,060 dan χ^2 tabel sebesar 0,151. Karena nilai χ^2 hitung pada kedua kelas lebih kecil daripada χ^2 tabel, dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis lebih lanjut

Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas

dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelas memiliki kesamaan atau homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas data posttest kedua kelas tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Data	Sig.	Taraf Signifika nsi	Keterang an
Kontrol Eksperim en	0,54 7	0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,547. Nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,547 > 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Hal ini menunjukkan bahwa penyebaran data pada kedua kelas relatif sama sehingga tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kedua kelompok penelitian.

Kesamaan varians tersebut menandakan bahwa data penelitian memenuhi salah satu syarat

penggunaan uji statistik parametrik dalam pengujian hipotesis. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan pada tahap uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan *platform Storybird* terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

Hasil data penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas, maka analisis dapat dilanjutkan pada tahap uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan *platform Storybird* terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui pengaruh metode *Digital Storytelling Project* berbantuan *platform Storybird* terhadap kemampuan mengembangkan alur

cerita siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Kelas	t_{hit}	t_{tab}	Kesimpulan
EksperimenKontrol	12,25	1,99	H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 12,25 dan t_{tabel} sebesar 1,99 pada taraf signifikansi 95% dengan derajat kebebasan 68. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (12,25 > 1,99), maka hipotesis alternatif (H₁) diterima. Dengan demikian, metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengembangkan alur cerita dalam teks cerpen siswa kelas XI MAN 1 Kota Padang. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis

yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu 12,25 > 1,99 pada taraf signifikansi 95%. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,64 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,38. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan platform Storybird mampu membantu siswa mengembangkan ide cerita, menyusun konflik, dan membangun alur cerita secara lebih runtut dan menarik.

Metode *Digital Storytelling Project* berbantuan platform Storybird juga mampu meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran menulis kreatif yang inovatif dan efektif sesuai dengan tuntutan literasi digital pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru bahasa Indonesia untuk memanfaatkan media digital interaktif, seperti platform Storybird, dalam pembelajaran menulis cerpen agar proses pembelajaran lebih menarik dan mampu meningkatkan kreativitas

siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan mengkaji pengaruh metode *Digital Storytelling Project* terhadap aspek keterampilan menulis lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Teori Pengkajian Fiksi
Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa
Tarigan, H. G. (2013). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Profil Pelajar Pancasila
Kemendikbudristek. (2022). *Profil pelajar pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- A Review of Research on Project-Based Learning
Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. California: Autodesk Foundation.
- Qoni'ah, S. (2022). Pengaruh digital storytelling terhadap kemampuan naratif siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 145–153.
- Ratih, D. (2024). Pemanfaatan platform Storybird dalam pembelajaran menulis cerita. *Jurnal Literasi Digital Pendidikan*, 5(1), 33–41.
- Riani, F. (2021). Penggunaan media digital dalam meningkatkan kreativitas menulis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(1), 55–63.
- Robin, B. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Santosa, P. (2021). Pengembangan alur cerita dalam pembelajaran menulis cerpen. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 101–110.