PENGARUH METODE *STORYTELLING* BERBANTUAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MATERI *DAILY ACTIVITIES* SISWA KELAS IV SDN 4 BABAKANLOA

Naswa Salsabila[1], Neni Nadiroti Muslimah[2], Risma Nuriyanti[3]
[1]PGSD FPISBS Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut
[1]naswasalsabila00@gmail.com, [2]neninadiroti@institutpendidikan.ac.id,
[3]rismanuriyanti@institutpendidikan.ac.id

ABSTRACT

The background of this study is students' low English speaking ability, particularly in the Daily Activities topic. It aims to analyze the effect of the storytelling method assisted by interactive digital media on the English speaking ability of fourth-grade students at SDN 4 Babakanloa. This study used a quantitative approach with a Pre-Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest. The population was all 18 fourth-grade students. The sample was selected using a non-probability sampling technique with a purposive sampling type based on academic needs for English speaking skills. Data collection methods used were descriptive statistics, analytical prerequisite tests, and hypothetical tests using SPSS version 29.0. The results showed that the Paired Sample T-Test yielded a t-value of -11.480 with a significance level of Sig. (2-tailed) of 0.001 <0.05, thus rejecting H_0 and accepting H_α. The average score for students' speaking ability increased from 57.11 in the pretest (poor) to 71.56 in the posttest (fair). The N-Gain Score was 0.340 (34.01%), with an effectiveness rate of 72.22% of students improve their speaking ability, categorized as "Moderate". These results indicate that the storytelling method, supported by interactive digital media, has proven effective in improving students' English learning outcomes and speaking skills in the Daily Activities material for fourth-grade students at SDN 4 Babakanloa. The implications are to provide alternative solutions for teachers in utilizing storytelling activities through interactive media to improve students' self-confidence, learning outcomes, and English speaking skills.

Keywords: *Speaking Ability, Storytelling, Interactive Digital Media, Daily Activities, Elementary School.*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa khususnya pada materi *Daily Activities*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities* kelas IV SDN 4 Babakanloa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif

dengan metode *Pre-Experimental Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SDN 4 Babakanloa sebanyak 18 orang yang ditetapkan melalui teknik *Non-Probability Sampling* dengan jenis *Purposive Sampling* berdasarkan kriteria kebutuhan akademis pada kompetensi berbicara (*speaking skill*) bahasa Inggris. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 29.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengujian *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai t_{hitung} = -11,480 dengan signifikansi *Sig*. (*2-tailed*) = 0,001 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_α diterima. Nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan dari 57,11 pada saat *pretest* (kurang baik) menjadi 71,56 pada saat *posttest* (cukup baik). *N-Gain Score* sebesar 0,340 (34,01%) dengan tingkat efektivitas 72,22% siswa mengalami peningkatan kemampuan berbicara pada kategori "Sedang". Hasil ini menunjukkan bahwa metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities* kelas IV SDN 4 Babakanloa. Implikasi dari penelitian ini yaitu memberikan solusi alternatif bagi guru dalam memanfaatkan aktivitas bercerita lewat media yang interaktif guna meningkatkan rasa percaya diri siswa, hasil belajar dan keterampilan berbicara bahasa Inggris.

Kata kunci: Kemampuan Berbicara, *Storytelling*, Media Digital Interaktif, *Daily Activities*, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Jika dilihat dari perkembangan zaman sekarang, memiliki kemahiran dalam berbahasa Inggris merupakan salah satu aspek fundamental yang sangat menunjang perkembangan siswa. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kemampuan berbahasa Inggris juga semakin dibutuhkan secara luas dalam berbagai bidang seperti teknologi, pendidikan, dan komunikasi internasional. Berdasarkan pandangan Zein (2019: 15), bahasa Inggris kini memegang posisi strategis sebagai instrumen komunikasi internasional yang menjembatani hubungan antarnegara, bukan sekadar bahasa asing biasa. Realitas ini menuntut para siswa untuk tidak hanya menguasai teori bahasanya, tetapi juga terampil mempergunakannya secara fungsional dalam aktivitas sehari-hari.

Mempelajari bahasa Inggris di sekolah tingkat dasar sebenarnya memiliki banyak manfaat, seperti membantu siswa dalam berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperluas

wawasan mereka. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa dinamika pengajaran bahasa Inggris masih kerap terkendala oleh pemilihan metode yang kurang variatif, sehingga atmosfer kelas cenderung pasif dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Menurut Mercer & Dörnyei (2020: 45), pelajaran bahasa yang dirancang dengan baik harus melibatkan pembelajar secara aktif dalam memproses bahasa, di mana partisipasi aktif sangat esensial untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya.

Di antara berbagai aspek penguasaan bahasa Inggris, kecakapan berbicara memegang peranan yang sangat krusial. Keterampilan ini menjadi indikator utama untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu mengaplikasikan bahasa tersebut secara riil dalam interaksi interpersonal. Menurut Leong & Ahmadi (2017: 34), kecakapan berbicara merupakan pilar krusial dalam berbahasa, yang diaktualisasikan melalui kapasitas individu untuk mengekspresikan pikiran, emosi, serta gagasan secara lisan demi menciptakan pemahaman bersama. Atas dasar inilah, siswa harus difasilitasi dengan ruang eksplorasi praktik bicara secara langsung agar mereka semakin adaptif dalam mengaplikasikan bahasa Inggris pada interaksi keseharian.

Siswa sekolah dasar diharapkan mampu mengucapkan kosakata sederhana dengan pelafalan yang cukup baik, serta berani berbicara dalam situasi sederhana, misalnya dalam menyebutkan aktivitas sehari-hari (*Daily Activities*). Realitas ini selaras dengan target utama dari pengajaran bahasa Inggris yang menitikberatkan pada pengembangan kompetensi komunikatif antar siswa.

Namun, setelah dilaksanakan observasi awal di kelas IV SDN 4 Babakanloa, kemampuan berbicara siswa masih tergolong rendah pada materi *Daily Activities*. Dari 18 siswa, hanya 2 siswa (11%) yang mampu mengucapkan kosakata bahasa Inggris dengan cukup baik. Mayoritas siswa mengalami kesulitan pelafalan (*fluency*, *pronunciation, dan grammar*), kurangnya penguasaan kosakata (*vocabulary*), serta rendahnya kepercayaan diri saat diminta untuk berbicara di depan kelas. Fakta tersebut merefleksikan bahwa pendekatan pedagogis yang

diterapkan belum sepenuhnya memfasilitasi pelajar untuk mengasah keterampilan berbicara mereka. Oleh sebab itu, dibutuhkan alternatif metode pengajaran yang interaktif.

Menyikapi kendala pengajaran di atas, pembaruan dalam metodologi kelas sangat dibutuhkan demi menumbuhkan daya tarik dan motivasi. Alternatif yang relevan yakni optimalisasi media atau instrumen informasi berbasis teknologi yang mengombinasikan visualisasi, audio, dan multimedia guna menyederhanakan pemahaman konsep yang kompleks. Hal ini memperkuat argumentasi Arsyad (2019: 28) yang mengemukakan bahwa aplikasi media secara kontekstual mampu meminimalisasi pola pengajaran yang monoton dan verbalistik. Melalui penyajian stimulus visual dan audio yang terstruktur, media mampu memfokuskan perhatian siswa secara penuh, memicu rasa ingin tahu, dan secara berangsur meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

Secara umum, klasifikasi perangkat digital dalam konteks instruksional dapat dikategorikan ke dalam tiga format utama, yakni instrumen visual, auditori, dan audiovisual. Format visual mengandalkan representasi grafis serta teks, sementara format audio menitikberatkan pada transmisi suara. Di sisi lain, instrumen audiovisual mengintegrasikan elemen visual dan auditori secara simultan, sehingga mampu menstimulasi pengalaman belajar yang jauh lebih interaktif bagi siswa. Menurut Daryanto (2016: 18), klasifikasi perangkat instruksional dapat dikategorikan ke dalam format visual, audio, dan audiovisual, di mana pemanfaatan ragam media tersebut terbukti mampu memberikan kerangka konkret pada materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Keberagaman format media tersebut terbukti berkontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas pemahaman siswa, sehingga mereka mampu menginternalisasi materi secara utuh dan mencapai performa belajar yang optimal.

Salah satu opsi strategis yang dapat diimplementasikan adalah penerapan metode storytelling berbantuan media digital interaktif. Melalui pendekatan ini, narasi dipadukan secara simultan dengan perangkat multimedia seperti ilustrasi visual, audio, serta video, sehingga mampu menciptakan atmosfer

pembelajaran yang lebih stimulatif sekaligus mempercepat retensi pemahaman peserta didik. Menurut Karakoyun & Kuzu (2016: 2), metode digital storytelling merupakan kegiatan yang menggabungkan cerita dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, audio, dan animasi visual, di mana integrasi naratif tersebut mampu membuat penyampaian materi menjadi lebih hidup serta meningkatkan rasa percaya diri pembelajar.

Melihat dari berbagai temuan penelitian sebelumnya, hal ini mengonfirmasi bahwa metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif memberikan stimulus yang positif terhadap kemampuan berbicara siswa. Metode ini mampu meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi, serta keterampilan berbahasa siswa secara keseluruhan. Hung dkk. (2017: 169) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa penerapan pendekatan digital storytelling terbukti efektif memicu interaktivitas kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bahasa secara mandiri.

Berlandaskan pada seluruh rangkaian argumen dan kendala yang telah diuraikan di atas, ketertarikan peneliti diaktualisasikan ke dalam proyek penelitian ini dengan tujuan mencari seberapa besar pengaruh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities* kelas IV SDN 4 Babakanloa dengan harapan dapat memberi kontribusi yang bermakna serta menyumbang pemikiran baru di ranah keilmuan serta meningkatkan wawasan dan kualitas bagi para pengajar pada pembelajaran bahasa Inggris terkhusus dalam meningkatkan indikator kemampuan berbicara bahasa Inggris pada kegiatan sehari-hari (*daily activities*) seperti menambah pemahaman, kosakata baru, kelancaran saat berkomunikasi, serta meningkatkan rasa percaya diri.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif dipilih sebagai landasan utama dalam pelaksanaan penelitian ini. Terkait karakteristiknya, Sugiyono (2019:15) menjelaskan bahwa rumpun metode ini berpijak pada pandangan positivisme, di mana fokus utamanya adalah menguji hipotesis yang sudah dirancang melalui analisis data berbasis statistik dari sampel tertentu.

Seluruh proses pengumpulan informasi dilakukan secara terukur menggunakan instrumen yang telah ditetapkan sebelum penelitian kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data secara statistik untuk menguji hipotesis.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Pemilihan jenis ini berdasar observasi kondisi lapangan yang tidak memungkinkan adanya kelompok kontrol atau kelas pembanding, sehingga penelitian difokuskan pada satu kelompok saja. Sugiyono (2019:107) menyatakan metode eksperimen itu sendiri diartikan sebagai upaya ilmiah untuk melihat dampak dari suatu perlakuan khusus terhadap variabel lain dalam ruang lingkup yang diawasi secara ketat.

Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada pelaksanaannya, terdapat satu kelompok yang dipilih kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada tahap awal. Setelah itu, kelompok tersebut diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif. Pada akhir kegiatan, kelompok tersebut diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui besaran nilai yang didapat siswa setelah perlakuan. Adapun pengaruh dari perlakuan dianalisis secara statistik dengan membandingkan nilai awal dan akhir.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 4 Babakanloa tahun ajaran 2026/2027. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam adalah *Non-Probability Sampling* jenis *Purposive Sampling*.

Menurut Sugiyono (2019:133), "*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu." Peneliti tidak mengambil seluruh siswa sekolah sebagai sampel, melainkan memilih secara sengaja kelompok yang dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian.

Setelah pelaksanaan dan observasi lapangan, peneliti merumuskan kriteria dan pertimbangan berdasarkan kebutuhan akademis, kesesuaian kurikulum, dan tujuan intervensi dalam menetapkan siswa kelas IV sebagai sampel tunggal dalam penelitian ini, Adapun gambaran hasil observasi adalah: (a) Siswa kelas IV di SDN 4 Babakanloa

memiliki kendala dalam kemampuan berbicara bahasa Inggris, terutama pada penguasaan kosa kata dan pelafalan materi aktivitas sehari-hari; (b) Materi *Daily Activities* merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa pada jenjang kelas IV menurut kurikulum yang berlaku; (c) Siswa kelas IV dipandang paling membutuhkan perlakuan (*treatment*) menggunakan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif guna meningkatkan rasa percaya diri dan kelancaran berbicara mereka.

Meskipun jumlah siswa kelas IV kurang dari 30 orang, penggunaan *Purposive Sampling* tetap sah secara metodologi karena sampel ini memiliki karakteristik "paling membutuhkan *treatment*" yang menjadi fokus utama penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest* ini.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan guna mendapatkan akurasi statistik mengenai pengaruh metode *storytelling* terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa antara lain penggunaan tes (*pretest–posttest*), observasi (aktivitas pembelajaran), dan dokumentasi kegiatan.

Instrumen pada penelitian ini adalah tes kemampuan berbicara berupa tes lisan (*oral test*) berbentuk tugas bercerita (*storytelling* task). Siswa diminta untuk menceritakan aktivitas sehari-hari berdasarkan bantuan media digital interaktif (seperti video animasi atau gambar berseri). Instrumen ini disusun dengan mengacu pada kurikulum kelas IV, khususnya materi Unit 1: *What Are You Doing?*.

Adapun indikator penilaiannya adalah indikator pengucapan (*pronunciation*), tata Bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), kelancaran (*fluency*), dan pemahaman (*comprehension*). Sedangkan, Untuk menjamin objektivitas dalam menilai kemampuan berbicara siswa pada materi *Daily Activities*, peneliti menggunakan rubrik penilaian yang dimodifikasi dari Harris (1969) dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar dengan skala skor 1–5 untuk setiap aspek. Skor maksimal yang dapat diperoleh siswa adalah 25, yang kemudian dikonversi ke skala 100.

Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgment*), yaitu dosen pembimbing atau guru bahasa Inggris senior, untuk memastikan

bahwa butir-butir tes sudah sesuai dan relevan dengan materi *Daily Activities* yang diajarkan.

Tahap selanjutnya adalah analisis data hasil *pretest* dan *posttest* dengan melakukan pengolahan data statistik pada program SPSS versi 29.0 guna menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Dalam penelitian kuantitatif ini, peneliti menggunakan langkah-langkah: (a) Pemeriksaan data (*scoring*); (b) Uji Prasyarat analisis; (c) Uji hipotesis; dan (d) Uji *N-Gain.*

Selain itu, kategori penilaian indikator kemampuan berbicara siswa ditentukan berdasarkan rentang skor tertentu yang telah disiapkan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam menginterpretasikan data serta melihat selisih (*N Gain*) antara *pretest dan posttest*, sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara lebih sistematis dan mudah dipahami.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian eksperimen kuantitatif ini dilaksanakan di SDN 4 Babakanloa, Kecamatan Pangatikan, Kabupaten Garut, untuk menguji pengaruh penggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa kelas IV pada materi *Daily Activities*. Sebelum proses pengumpulan data, terlebih dahulu peneliti melakukan ujicoba instrumen kepada 21 orang siswa kelas V SDN 4 Babakanloa untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Dari 10 soal tes lisan yang diberikan, seluruh soal dinyatakan valid dan reliabel yang mana didukung oleh pengesahan rasional dari guru kelas IV selaku pakar praktisi lapangan sekaligus sarjana Pendidikan Bahasa Inggris dan dosen pembimbing (*expert judgement*). Dikarenakan instrumen tersebut diberikan kepada kelas yang lebih rendah yaitu kelas IV, maka peneliti membagi 10 soal tersebut menjadi 2 bagian materi *Daily Activities*. Bagian pertama adalah tema “Aktivitas Umum dan Pagi Hari” (*General & Morning Activities*) sebanyak 5 soal tes lisan untuk digunakan pada tes awal (*pretest*) dan 5 soal lainnya bertema “Aktivitas Sepulang Sekolah” (*After-School Activities*) untuk tes akhir (*posttest*).

Berdasarkan pemeriksaan data (*scoring*), berikut adalah rekapitulasi nilai yang didapatkan:

Tabel 1 Rekapitulasi Pengukuran

Pretest* dan *Posttest

Sample (*N*)	X_{Max}	X_{min}	*Mean*	Std. Dev.
18	72	32	57,11	12,63
18	84	52	71,56	9,39

Hasil analisis setelah pelaksanaan *pretest* dilakukan, didapatkan nilai *Std. Dev.* yang menyentuh angka 12,63. Hal ini mencerminkan tingginya tingkat variabilitas atau keragaman data kemampuan awal (*pretest*) siswa kelas IV di SDN 4 Babakanloa. Secara matematis sebaran nilai *pretest* siswa terdistribusi cukup jauh dan melebar dari titik nilai rata-ratanya (*Mean*=57,1111). Rentang data yang lebar ini dikonfirmasi pula oleh besarnya jarak antara nilai maksimum (72,00) dan nilai minimum (32,00), yang menghasilkan rentang jarak (*range*) sebesar 40,00 poin.

Kondisi tersebut diatas memberikan gambaran bahwa sebelum penggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif diterapkan, kesenjangan kompetensi berbicara bahasa Inggris di antara sesama siswa kelas IV tergolong tinggi. Di satu sisi, terdapat beberapa siswa yang sudah memiliki kemampuan awal yang cukup baik, namun di sisi lain terdapat kelompok siswa yang mengalami hambatan berbicara bahasa asing sehingga terjebak pada batas nilai yang rendah.

Kondisi pra-eksperimen (pretest) yang terekam di SDN 4 Babakanloa ini sejalan dengan pandangan Coxhead (2018: 35) yang menegaskan bahwa kosakata (vocabulary) merupakan komponen sentral dalam pembelajaran bahasa yang mendasari seluruh keterampilan linguistik, termasuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan, di mana tanpa penguasaan kosakata yang memadai, seseorang tidak dapat menyampaikan makna secara efektif. Kosakata dan kemampuan berbicara memiliki korelasi dalam banyak aspek komunikasi, seperti bagaimana berbicara dengan lancar. Maka dari itu, rendahnya tingkat kemampuan seseorang dalam mengenal, memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata dapat menyebabkan bertambahnya beban kognitif siswa saat harus memikirkan arti kata sekaligus cara mengucapkannya secara bersamaan. Akibatnya, muncul *word-searching pauses* atau siswa terdiam memikirkan kata yang akan diucapkan

yang merusak ritme kelancaran berbicara anak.

Adapun pada tahap *posttest* didapatkan nilai *Std. Dev.* sebesar 9.39. Angka tersebut turun jika dibandingkan dengan data awal (*pretest*) yang memiliki *Std. Dev.* sebesar 12.63. Penurunan angka ini membuktikan bahwa setelah diberikan tindakan (*posttest*), kemampuan berbicara bahasa Inggris antar siswa di kelas menjadi jauh lebih merata dan tidak lagi timpang. Mayoritas nilai para siswa setelah pelaksanaan *posttest* mendekati nilai rata-rata kelasnya, yaitu 71,55.

Jarak antara nilai tertinggi dan terendah (*range*) menyempit dari yang tadinya 40,00 poin menjadi tinggal 32,00 poin. Hal ini terjadi karena kemampuan siswa yang paling bawah berhasil naik secara drastis. Contohnya, nilai terendah siswa (S13) naik dari yang tadinya 32,00 menjadi 52,00, sedangkan kelompok siswa bernilai tinggi (S3, S4, S10) sukses naik mencapai angka 84,00. Nilai tersebut membuktikan perbedaan kemampuan bicara yang awalnya sangat jauh di dalam kelas berhasil diatasi menggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif.

Keberhasilan peningkatan yang merata ini didukung kuat oleh argumentasi Nunan (2019: 45) yang menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada anak sangat dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar-mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Penggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif mampu mengubah ketegangan kelas menjadi aktivitas visual-auditori yang menyenangkan bagi siswa kelas IV SDN 4 Babakanloa.

Setelah data *pretest* dan *posttest* didapatkan, ditambah dengan temuan yang ada dilapangan. Peneliti juga melakukan uji prasyarat analisis untuk memastikan data yang didapat normal dan homogen (dipengaruhi oleh metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif, bukan perbedaan varian dasar sampel). Pada uji normalitas, didapatkan data statistik menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* pada program SPSS versi 29.0 dengan nilai signifikansi untuk *pretest* (p=0,143) dan *posttest* (p=0,349)

keduanya memiliki nilai Sig. > dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Kemudian, didapatkan pula data uji homogenitas menggunakan uji *Levene* dengan perolehan nilai signifikansi sebesar p = 0,284 > 0,05 yang membuktikan bahwa sebaran data penelitian memiliki varian yang homogen dan sah dilanjutkan untuk uji *Paired Sample T-Test.*

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *Paired Sample T-Test*, diperoleh t_{hitung} sebesar -11,480 (tanda negatif menunjukkan nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*) dengan nilai Sig. (*2-tailed*) = 0,001 < 0,05. Dengan demikian, secara meyakinkan H_0 ditolak dan H_α diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities*. Keberhasilan eksperimen ini juga diperkuat oleh perolehan nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,340 (34,01%) yang menempatkan efektivitas metode ini dalam kriteria Sedang (Efektif).

Peningkatan performa lisan siswa terjadi karena adanya perubahan lingkungan belajar dari yang awalnya monoton menjadi ruang interaksi multisensori yang menyenangkan. Secara konkret, pertumbuhan kemampuan berbicara siswa kelas IV setelah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 4 kali pertemuan melalui metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif seperti pemanfaatan media presentasi *Powerpoint*, platform *Canva*, *website* game interaktif, video interaktif dan audio penutur asli (*native speaker*) yang ditampilkan pada *Smart TV* Merah Putih menghasilkan data performa kemampuan berbicara siswa yang diuraikan berdasarkan lima indikator penilaian lisan sebagaimana dituangkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Data Peningkatan Indikator Kemampuan Berbicara Siswa pada *Pretest* dan *Posttest*

Indikator Penilaian	*Mean Pretest*	*Mean Posttest*	% *Cont.*
Pemahaman (*Comprehension*)	3,17	4,11	24,6 %
Kelancaran (*Fluency*)	2,78	3,61	21,7 %
Kosakata (*Vocabulary*)	2,72	3,44	18,9 %
Pengucapan (*Pronunciation*)	2,89	3,61	18,9 %
Tata Bahasa (*Grammar*)	2,72	3,33	15,9 %
Total Skor	**14,44**	**17,89**	**100 %**

Indikator pemahaman mencatatkan pertumbuhan tertinggi dibandingkan aspek lainnya, dengan selisih peningkatan sebesar (0,94) poin (*Pretest*: 3,17 menjadi *Posttest*: 4,11) dan memberikan kontribusi pertumbuhan sebesar (24,6%). Pada tahap *posttest*, tercatat 6 siswa (S1, S4, S7, S10, S12, dan S15) berhasil memperoleh skor sempurna yaitu 5. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan visual yang dinamis dan terstruktur pada media digital interaktif bertindak sebagai *cognitive scaffolding* (penyangga kognitif) yang kuat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mayer (2020: 120) bahwa media digital interaktif yang dirancang dengan struktur yang jelas berfungsi sebagai penyangga kognitif (cognitive scaffolding), membantu siswa menjembatani jarak antara apa yang dapat mereka lakukan secara mandiri dan apa yang dapat mereka capai dengan bantuan teknologi visual.

Aspek kelancaran mengalami peningkatan yang sangat tinggi sebesar (0,83) poin (*Pretest*: 2,78 menjadi *Posttest*: 3,61) dengan pertumbuhan (21,7%). Kehadiran metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terbukti mampu menurunkan hambatan afektif seperti rasa cemas (*speaking anxiety*), gugup, dan takut salah yang sebelumnya mendominasi siswa pada tahap pra-eksperimen (*pretest*). Menurut Subekti (2018: 165), pengurangan atau penghapusan hambatan afektif seperti kecemasan berbahasa memegang peranan sebagai mekanisme utama yang mendorong keberhasilan lisan siswa, sekaligus menciptakan atmosfer belajar yang aman secara psikologis.

Perkembangan aspek kosakata bertumbuh secara stabil dengan selisih (0,72) poin (*Pretest*: 2,72 menjadi *Posttest*: 3,44) dan kontribusi sebesar (18,9%). Keberhasilan ini menegaskan bahwa perolehan kosakata baru bagi siswa sangat efektif apabila diawali melalui objek yang mudah ditangkap oleh indra. Peran media interaktif yang mengombinasikan teks aktivitas harian (*reading, cooking, cleaning, writing, playing*) dengan visual gambar yang menarik memudahkan siswa mengasosiasikan simbol kebahasaan dengan tindakan nyata di lapangan. Hal ini sejalan dengan Webb & Nation (2017:110) yang menyatakan bahwa mempelajari kosakata melalui konteks ilustratif dan materi berbasis sensorik membantu siswa dalam

menerjemahkan bentuk ke makna. Ketika teks dipasangkan dengan visual yang jelas dari sebuah tindakan atau objek tertentu, maka kemampuan siswa dalam menyerap kosakata baru akan meningkat secara signifikan.

Indikator pengucapan juga mencatatkan peningkatan stabil sebesar (0,72) poin (*Pretest*: 2,89 menjadi *Posttest*: 3,61) dengan kontribusi (18,9%). Pertumbuhan ini didorong oleh ketersediaan fitur audio penutur asli (*native speaker audio guide*) yang terintegrasi di dalam media presentasi interaktif. Audio pelafalan tersebut bertindak sebagai *auditory input* otentik yang dapat diputar secara berulang-ulang pada tahap *pre-storytelling*. Melalui proses imitasi dan pemodelan (*modeling & repetition*) yang konsisten, hambatan pelafalan akibat pengaruh dialek bahasa Ibu (bahasa Sunda) perlahan dapat diminimalisasi. Siswa kelas IV juga menunjukkan fleksibilitas yang sangat baik dalam menirukan pelafalan bunyi bahasa baru, seperti ketepatan artikulasi fonem akhir *-ing* pada kata "*playing*" dan "*washing*". Hal ini sejalan dengan Levis (2016: 85) bahwa melalui metode imitasi suara (audio imitation) yang berulang, pengaruh aksen lokal dan dialek Ibu dapat diminimalisasi secara signifikan karena siswa dilatih meniru model bunyi asli tanpa melalui proses transliterasi mental.

Meskipun aspek tata bahasa mengalami kenaikan sebesar (0,61) poin (*Pretest*: 2,72 menjadi *Posttest*: 3,33) dengan kontribusi (15,9%), aspek ini tercatat sebagai indikator dengan pertumbuhan paling rendah. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak ada satu pun siswa (0%) yang mampu menembus skor sempurna 5 pada aspek ini pasca-tindakan (*posttest*). Hal ini mengonfirmasi bahwa pembentukan struktur kalimat formal saat berbicara spontan memerlukan beban kognitif dan durasi adaptasi yang jauh lebih lama bagi anak usia sekolah dasar. Namun demikian, kemajuan konkret tetap terlihat pada kelompok siswa bawah seperti S13. Hal ini sejalan dengan Larsen-Freeman & Anderson (2016: 135) bahwa anak-anak memperoleh kemampuan linguistik terbaiknya ketika fokus mereka dialihkan dari aturan formal tata bahasa ke fungsi praktis komunikasi.

Secara keseluruhan, penelitian eksperimen ini berhasil mengatasi

kekurangan kompetensi berbicara bahasa Inggris ditandai dengan perbedaan kemampuan antar siswa di dalam kelas berhasil diatasi secara signifikan sesuai dengan pernyataan menurut Brown & Abeywickrama (2019: 142) bahwa integrasi media digital interaktif dalam kelas bahasa asing bukan lagi sekadar pilihan alternatif, melainkan kebutuhan mendasar yang secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan emosional, motivasi intrinsik, serta mempercepat penguasaan elemen bahasa seperti kosa kata dan pengucapan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat relevan dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data statistik, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang dipaparkan pada Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terhadap kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities* kelas IV SDN 4 Babakanloa. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian *Paired Sample T-Test* yang menghasilkan nilai t_{hitung} = -11,480 dengan signifikansi *Sig*. (*2-tailed*) = 0,001 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_α diterima. Penerapan metode *storytelling* berbantuan media digital interaktif terbukti efektif meningkatkan pencapaian nilai rata-rata kemampuan berbicara siswa secara nyata, yaitu dari 57,11 pada saat *pretest* menjadi 71,56 pada saat *posttest*. Efektivitas peningkatan ini termasuk dalam kriteria “Sedang” berdasarkan perolehan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,340 (34,01%). Selain itu, terjadi peningkatan pada seluruh indikator penilaian keterampilan berbicara siswa secara konsisten. Pertumbuhan paling tinggi adalah indikator pemahaman (*comprehension*) dan indikator kelancaran (*fluency***)** dengan kontribusi (21,7%). Pada aspek tata bahasa (*grammar*) mencatatkan pertumbuhan paling rendah dengan kontribusi (15,9%), menandakan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam pembentukan struktur kalimat formal (*Present Continuous Tense*). Hal ini memerlukan perhatian dan durasi pelaksanaan perlakuan (*treatment*) yang lebih panjang agar siswa mampu beradaptasi dan

memahami proses pembelajaran dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2019). *Language* assessment*: Principles and classroom practices* (2nd ed.). Pearson Education.

Coxhead, A. (2018). Vocabulary *and English for specific purposes research*. Routledge.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.

Hung, C.-M., Hwang, G.-J., & Huang, I.-H. (2017). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*, 20(4), 168–179.

Karakoyun, F., & Kuzu, A. (2016). Examination of digital storytelling process in terms of views of pre-service teachers. *Journal of Education and Training Studies*, 4(2), 1–10.

Larsen-Freeman, D., & Anderson, M. (2016). *Techniques and principles in language teaching* (3rd ed.). Oxford University Press.

Leong, L.-M., & Ahmadi, S. M. (2017). An analysis of factors influencing learners' English speaking skill. *International Journal of Research in English Education*, 2(1), 34–41.

Levis, J. M. (Ed.). (2016). *The handbook of English pronunciation*. Wiley-Blackwell.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mercer, S., & Dörnyei, Z. (2020). *Engaging language learners in contemporary* classrooms. Cambridge University Press.

Nunan, D. (2019). *Learner-centred English* language *education*. Routledge.

Subekti, N. (2018). Foreign language anxiety: The case of Indonesian EFL learners. *Journal of English Teaching*, 4(3), 163–174.

Sugiyono. (2019). *Metode* penelitian *kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thornbury, S. (2017). *How* to *teach grammar*. Pearson Education.

Webb, S., & Nation, P. (2017). *How vocabulary is learnt*. Oxford University Press.

Zein, S. (2019). *English as a lingua franca in ASEAN: A multilingual perspective*. Routledge.