

Penerapan Model *Project Based Learning* Berbasis *Digital Storytelling* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Salubua Kabupaten Luwu

Sukmawati¹, Abdul Pirol², Sukmawaty³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

² Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Palopo, Palopo, Indonesia

¹sukmawatic3@gmail.com

Abstract

- Purpose** : This study aims to describe the implementation of Project-Based Learning (PjBL) integrated with Digital Storytelling in Indonesian language instruction and identify the factors influencing its implementation in supporting fifth-grade students' speaking skills. The study addresses students' limited confidence, participation, and ability to express ideas orally.
- Method** : This study employed a descriptive qualitative approach involving 20 fifth-grade students (9 boys and 11 girls) and one classroom teacher at MI Salubua, Luwu Regency. Data were collected through observations, interviews, and documentation. Data analysis followed Miles and Huberman's interactive model, comprising data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing and verification.
- Results** : The findings revealed that PjBL integrated with Digital Storytelling was implemented through guiding questions, project planning, group assignments, scriptwriting, rehearsals, video recording, editing, presentations, and evaluation. Students generally demonstrated enthusiasm and active participation, although some remained hesitant and nervous during oral presentations. Teachers assessed students' pronunciation, intonation, speaking pace, and confidence through their video projects. The implementation was influenced by internal factors, including digital literacy and self-confidence, and external factors, such as device availability, internet connectivity, time management, and task distribution.
- Conclusion** : Integrating PjBL with Digital Storytelling provides opportunities to develop students' speaking skills through collaborative projects, digital media production, and oral communication practice. Its effective implementation requires continuous teacher guidance, equitable participation, and adequate technological support.

Keywords: Project-Based Learning; Digital Storytelling; Speaking Skills; Elementary Education.

1. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan ini memungkinkan peserta didik menyampaikan gagasan, pendapat, informasi, perasaan, dan pengalaman secara lisan kepada orang lain (Cicilia, 2023). Peserta didik tidak hanya dituntut untuk mampu berbicara, tetapi juga perlu menyampaikan pesan secara runtut, menggunakan lafal dan intonasi yang sesuai, serta memiliki keberanian dan rasa

percaya diri ketika berkomunikasi di depan orang lain (Andini dkk., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu dirancang secara aktif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V MI Salubua, Kabupaten Luwu, ditemukan bahwa keterampilan berbicara sebagian siswa masih perlu dikembangkan. Jumlah siswa kelas V adalah 20 orang. Dalam kegiatan pembelajaran bertema tumbuhan di sekitarku melalui permainan tebak-tebakan, guru meminta siswa menyebutkan ciri-ciri tumbuhan yang disebutkan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru, sedangkan 15 siswa lainnya belum mampu memberikan jawaban secara optimal. Selain itu, beberapa siswa masih terlihat canggung, malu, pasif dalam mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan ketika diminta mengungkapkan pendapat secara lisan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbicara. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek. Model *Project Based Learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran melalui kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan suatu proyek (Nata & Sujana, 2021). Dalam proses tersebut, peserta didik didorong untuk berdiskusi, bekerja sama, mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta mempresentasikan hasil proyek yang telah dibuat (Febry dkk., 2024; Kusumah, 2024). Dengan demikian, model ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, kreatif, dan kolaboratif.

Penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran keterampilan berbicara dapat dipadukan dengan *Digital Storytelling*. *Digital Storytelling* merupakan kegiatan bercerita yang memadukan narasi lisan dengan unsur multimedia, seperti gambar, teks, audio, musik, video, maupun animasi (Solichah & Hidayah, 2022). Penggunaan media digital dalam kegiatan bercerita dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik bagi peserta didik karena tidak hanya berfokus pada kegiatan bercerita secara konvensional di depan kelas, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam menyusun cerita, membuat naskah, melakukan latihan, merekam suara atau video, mengedit hasil rekaman, dan menampilkan produk cerita digital (Purnama & Pramudiani, 2021).

Melalui penerapan *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling*, peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berlatih berbicara secara lebih aktif dan terarah. Proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemberian pertanyaan pemantik, perencanaan proyek, pembentukan kelompok, pembagian tugas, penyusunan cerita dan naskah, latihan, perekaman, pengeditan, serta penilaian hasil proyek. Dalam kegiatan tersebut, guru berperan memantau pelaksanaan proyek dan memastikan setiap peserta didik terlibat dalam kegiatan berbicara. Aspek keterampilan berbicara yang diperhatikan meliputi lafal, intonasi, tempo, serta keberanian tampil (Andini dkk., 2025).

Penerapan model tersebut juga dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Faktor internal meliputi kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi digital, rasa percaya diri, rasa malu, dan kegugupan ketika berbicara di depan kelas. Sementara itu, faktor eksternal meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, pengelolaan waktu pembelajaran, serta pembagian tugas dan pendampingan dari guru. Oleh sebab itu, penerapan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan ketersediaan sarana pendukung di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua, Kabupaten Luwu. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang memengaruhi penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek yang memanfaatkan cerita digital sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua,

Kabupaten Luwu. Penelitian berfokus pada proses penerapan model pembelajaran dan faktor-faktor yang memengaruhi pelaksanaannya.

Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas V, yaitu 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan, serta guru kelas V. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil proyek *Digital Storytelling* siswa.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara guru dan siswa, serta dokumentasi (Arдын dkk., 2023). Penerapan PjBL berbasis *Digital Storytelling* diamati melalui tahapan pemberian pertanyaan pemantik, perencanaan proyek, pembentukan kelompok dan pembagian tugas, penyusunan cerita serta naskah, latihan, perekaman, pengeditan, dan penilaian hasil proyek. Aspek keterampilan berbicara yang diperhatikan meliputi lafal, intonasi, tempo, dan keberanian siswa dalam menyampaikan cerita.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber melalui perbandingan informasi dari guru dan siswa (Husnullail & Jailani, 2024).

3. Hasil

Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling pada Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Salubua

Penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua Kabupaten Luwu dilaksanakan melalui serangkaian tahapan mulai dari perencanaan proyek, pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok, hingga penilaian keterampilan berbicara peserta didik melalui hasil karya *Digital Storytelling* yang mereka susun. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh gambaran mengenai bagaimana guru mengelola pembelajaran serta bagaimana peserta didik merespons penerapan model tersebut.

a. Perencanaan dan Pemberian Instruksi Proyek *Digital Storytelling*

Perencanaan dan pemberian instruksi merupakan tahap awal yang menentukan arah pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pada tahap ini, guru berperan penting dalam mengarahkan peserta didik agar memahami tujuan proyek yang akan dikerjakan serta termotivasi untuk terlibat aktif sejak awal pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. selaku guru kelas V dalam mengatur dan menyampaikan instruksi kepada siswa untuk memulai proyek *Digital Storytelling* dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pengalaman siswa, sehingga siswa terarah untuk menentukan cerita dan menyusun proyek *Digital Storytelling* secara mandiri. Hal tersebut disampaikan oleh Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. melalui pernyataan berikut.

“Saya memulai dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman siswa. Pernahkah kalian mendengar cerita dongeng atau cerita rakyat, dan bagaimana cara menceritakannya agar menarik? Dari pertanyaan ini, siswa diarahkan untuk menentukan cerita dan membuat proyek *Digital Storytelling*.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak langsung memberikan instruksi secara teknis, melainkan membangun keterlibatan siswa melalui pertanyaan yang menstimulasi pengalaman dan ingatan mereka terhadap cerita yang pernah di dengar. Pendekatan semacam ini membuat siswa lebih siap secara emosional dan kognitif sebelum memasuki tahap penyusunan proyek.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru melakukan persiapan sebelum pembelajaran dimulai dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada seluruh peserta

didik, sehingga siswa memahami arah dan target yang harus di capai dalam proyek *Digital Storytelling* yang akan mereka kerjakan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan dan pemberian instruksi yang dilakukan guru pada tahap awal pembelajaran mampu mengarahkan siswa untuk memahami konteks proyek *Digital Storytelling* sekaligus menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan berbicara yang akan mereka lakukan.

b. Pengelolaan Kelompok dan Keaktifan Siswa dalam Berbicara

Keaktifan seluruh anggota kelompok dalam berbicara menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan guru agar keterampilan berbicara tidak hanya berkembang pada sebagian siswa, melainkan merata pada seluruh anggota kelompok.

Terkait cara memonitor dan memastikan setiap anggota kelompok ikut aktif berbicara dan tidak di dominasi oleh satu siswa saja, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Saya memantau setiap kelompok secara bergantian dan membagi tugas kepada setiap anggota, misalnya sebagai penulis cerita, pemeran, dan pengambil gambar. Saya juga memastikan semua siswa mempunyai kesempatan berbicara dalam video.”

Pembagian peran tersebut menunjukkan bahwa guru berupaya menghindari dominasi satu siswa dalam kelompok dengan cara memberikan tanggungjawab yang berbeda kepada setiap anggota, sehingga seluruh siswa memperoleh porsi keterlibatan dalam kegiatan berbicara. Hasil observasi turut memperkuat temuan tersebut, yang menunjukkan bahwa guru membentuk kelompok dan membagi tugas kepada peserta didik dengan baik, serta secara aktif mengatur, mengawasi, dan membimbing peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi terhadap kegiatan peserta didik juga memperlihatkan bahwa siswa mengetahui pembagian kelompok dan tugas-tugasnya dengan baik serta melaksanakan tugas sesuai pembagian kelompok yang telah ditentukan, sehingga kegiatan berbicara dalam proyek *Digital Storytelling* dapat berjalan dengan melibatkan seluruh anggota kelompok secara merata. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelompok yang dilakukan guru melalui pembagian peran dan pemantauan secara bergantian mampu mendorong keaktifan berbicara seluruh anggota kelompok, sehingga tidak ada siswa yang mendominasi maupun pasif selama pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*.

c. Pengelolaan Waktu Pelaksanaan Proyek

Pengelolaan waktu menjadi salah satu faktor penting dalam pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* agar setiap tahapan, mulai dari pemilihan cerita hingga perekaman video, dapat di selesaikan sesuai dengan target yang ditetapkan. Mengenai cara mengelola waktu agar siswa dapat menyelesaikan tugas videonya tepat waktu, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menyampaikan penjelasan sebagai berikut.

“Saya membagi waktu secara tegas untuk setiap tahap, yaitu pemilihan cerita, penyusunan naskah, menghafal, latihan, dan perekaman dilakukan di luar kelas. Jika proses mengedit video belum selesai, siswa diperbolehkan mengedit video di rumah sesuai pembagian tugas kelompok. Saya menetapkan batas waktu pengumpulan yang jelas dan memantau perkembangan kelompok agar tugas selesai tepat waktu.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru menerapkan manajemen waktu yang terstruktur dengan membagi setiap tahapan proyek kedalam alokasi waktu tertentu, sekaligus memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk menyelesaikan tahap pengeditan di luar jam pembelajaran tanpa mengabaikan batas waktu yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, guru juga menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Terkait kendala yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Kendalanya antara lain keterbatasan perangkat seperti telepon dengan internet tidak stabil, kemampuan siswa menggunakan aplikasi, dan sebagian siswa kurang percaya diri.”

Kendala tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* tidak hanya bergantung pada kesiapan materi dan kemampuan berbicara siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor teknis berupa keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta faktor psikologis berupa rasa percayadiri siswa ketika harus berbicara di depan kamera.

Kondisi tersebut turut terlihat dari hasil observasi kegiatan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum sepenuhnya siap dalam melakukan persiapan sebelum pembelajaran

berlangsung, sehingga guru perlu memberikan pengarahan tambahan agar seluruh siswa dapat mengikuti tahapan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengelolaan waktu yang tegas dan terstruktur, di sertai dengan upaya guru mengatasi kendala teknis maupun psikologis yang dihadapi siswa, menjadi kunci keberhasilan penyelesaian proyek *Digital Storytelling* secara tepat waktu.

d. Penilaian Aspek Kebahasaan dan Keterampilan Berbicara Siswa

Penilaian terhadap aspek kebahasaan menjadi bagian penting dalam mengukur keberhasilan penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* terhadap keterampilan berbicara siswa. Terkait cara menilai aspek kebahasaan (lafal, intonasi, tempo) siswa melalui karya digital mereka, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Saya menilai dengan menyimak video siswa menggunakan pedoman penilaian, dan setelah itu saya memberikan masukan untuk perbaikan.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penilaian keterampilan berbicara tidak hanya dilakukan secara langsung di kelas, tetapi juga melalui hasil karya *Digital Storytelling* yang telah direkam, sehingga guru dapat mengamati aspek kebahasaan siswa secara lebih cermat dan memberikan umpan balik yang membangun.

Selanjutnya, mengenai hal yang diamati guru pada siswa saat berbicara di depan kamera atau di hadapan proyek digital mereka, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menyampaikan sebagai berikut.

“Siswa menunjukkan kemampuan belajar dan menghafal cerita, berani menampilkan di depan kamera, serta mampu mengedit video.”

Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi kegiatan guru yang menunjukkan bahwa guru secara konsisten memberikan tugas kepada peserta didik sebagai bagian dari proses evaluasi, sehingga perkembangan keterampilan berbicara siswa dapat dipantau secara berkelanjutan selama pelaksanaan proyek.

Hasil observasi terhadap peserta didik turut menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam diskusi mengenai tugas yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok serta mendiskusikan tugas tersebut secara berkelompok, yang pada akhirnya mendukung perkembangan keterampilan berbicara siswa melalui proses kerjasama dan latihan berulang sebelum perekaman dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian keterampilan berbicara siswa dilakukan secara menyeluruh, baik melalui pengamatan langsung di kelas maupun melalui hasil karya *Digital Storytelling*, sehingga guru dapat mengukur perkembangan kemampuan lafal, intonasi, tempo, serta rasa percaya diri siswa dalam berbicara di depan umum.

e. Respons dan Antusiasme Siswa terhadap Pembelajaran *Digital Storytelling*

Selain dari sudut pandang guru, penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* juga perlu ditinjau dari respons dan pengalaman langsung yang dirasakan oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Mengenai perasaan siswa ketika pertama kali diminta membuat proyek *Digital Storytelling*, Wirda menyatakan sebagai berikut.

“Senang sekali.”

Selain Wirda Hal serupa juga diungkapkan oleh Windi, Nur Akila dan Rasbi.

Keempat pernyataan tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa merasa senang dan antusias ketika pertama kali diperkenalkan dengan proyek *Digital Storytelling* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terkait semangat belajar berbicara menggunakan media digital dibandingkan dengan metode belajar yang biasa, Windi menyampaikan sebagai berikut.

“Suka.”

Sementara itu, Rasbi mengungkapkan hal sebagai berikut.

“Semangat.”

Nur Akila juga menyampaikan tanggapan yang sejalan sebagai berikut.

“Iya.”

Pernyataan-pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara melalui media *Digital Storytelling* mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang biasa mereka ikuti sebelumnya. Adapun mengenai perasaan siswa saat harus maju di depan kelas

untuk menunjukkan dan menceritakan hasil video *Digital Storytelling* kelompoknya, Windi menyampaikan sebagai berikut.

“Malu.”

serta Nur Akila menyampaikan hal yang serupa.

Berbeda dengan Windi dan Nur Akila, Rasbi justru menyampaikan perasaan yang lebih beragam sebagai berikut.

“Deg-degan, seru, gembira.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasa sepenuhnya nyaman ketika harus tampil berbicara di depan kelas. Sebagian siswa merasa malu, sedangkan sebagian lainnya merasakan campuran antara rasa deg-degan, keseruan, dan kegembiraan, yang menandakan bahwa tampil di depan umum tetap menjadi pengalaman yang menantang sekaligus menyenangkan bagi peserta didik. Mengenai pembagian tugas dalam kelompok saat membuat proyek *Digital Storytelling*, Windi menjelaskan sebagai berikut.

“Ia menyatakan membagi tugas dalam membuat video.”

Rasbi menjelaskan pembagian tugas kelompoknya sebagai berikut.

“Dengan Menentukan cerita.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa siswa memahami peran masing-masing dalam kelompok, mulai dari menentukan cerita hingga pembagian tugas lain seperti penulisan naskah, pemeranan, dan pengambilan gambar. Terkait bagian yang paling disukai dalam pembuatan proyek *Digital Storytelling*, Nur Akila menyampaikan sebagai berikut.

“Menulis cerita.”

Windi menyampaikan pilihan yang berbeda sebagai berikut.

“Membuat video.”

Sementara itu, Wirda dan Rasbi sama-sama menyampaikan sebagai berikut.

“Semuanya.”

Keragaman jawaban tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki ketertarikan yang berbeda-beda pada setiap tahap pembuatan proyek *Digital Storytelling*, mulai dari menulis cerita, membuat video, hingga menikmati keseluruhan proses pengerjaan proyek. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* mendapat respons yang positif dari peserta didik. Meskipun terdapat siswa yang merasa malu atau deg-degan ketika harus tampil di depan kelas, secara umum siswa merasa senang, bersemangat, dan mampu bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan proyek *Digital Storytelling*, sehingga pembelajaran keterampilan berbicara dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara dan observasi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada keterampilan berbicara siswa kelas V MI Pembangunan Nurul Hidayah Salubua telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan yang matang, pengelolaan kelompok yang merata, pengelolaan waktu yang terstruktur, penilaian keterampilan berbicara yang menyeluruh, serta mendapat respons yang positif dari peserta didik. Meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan rasa percaya diri sebagian siswa, secara keseluruhan penerapan model ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berbicara serta menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling pada Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran di Kelas V MI Salubua

Penerapan model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Faktor Internal

1) Kemampuan Siswa dalam Menggunakan Aplikasi *Digital Storytelling*

Kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital menjadi salah satu faktor internal yang memengaruhi kelancaran pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*. Terkait hal ini, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Kendalanya antara lain keterbatasan perangkat seperti telepon dengan internet tidak stabil, kemampuan siswa menggunakan aplikasi, dan sebagian siswa kurang percaya diri.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi untuk keperluan *Digital Storytelling* masih beragam, sehingga sebagian siswa memerlukan pendampingan lebih dalam menyelesaikan proyeknya. Namun demikian, kemampuan tersebut berkembang seiring proses pembelajaran, sebagaimana disampaikan Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. berikut.

“Siswa menunjukkan kemampuan belajar dan menghafal cerita, berani menampilkan di depan kamera, serta mampu mengedit video.”

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun pada awalnya kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi *Digital Storytelling* menjadi kendala, siswa pada akhirnya mampu menunjukkan perkembangan kemampuan teknis melalui proses belajar dan latihan yang dilakukan secara bertahap.

2) Rasa Percaya Diri dan Rasa Malu Siswa Saat Tampil Berbicara

Rasa percaya diri menjadi salah satu faktor internal yang cukup memengaruhi keterampilan berbicara siswa, terutama ketika siswa harus tampil berbicara di depan kamera maupun di depan kelas. Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Kendalanya antara lain keterbatasan perangkat seperti telepon dengan internet tidak stabil, kemampuan siswa menggunakan aplikasi, dan sebagian siswa kurang percaya diri.”

Kondisi tersebut turut dirasakan langsung oleh siswa. Mengenai perasaan saat harus maju di depan kelas untuk menunjukkan hasil video *Digital Storytelling* kelompoknya, Windi dan Nur Akila menyampaikan sebagai berikut.

“Malu.”

Sementara itu, Rasbi menyampaikan perasaan yang sedikit berbeda sebagai berikut.

“Deg-degan, seru, gembira.”

Pernyataan guru maupun siswa tersebut menunjukkan bahwa rasa percaya diri menjadi faktor internal yang memengaruhi kesiapan siswa dalam menampilkan keterampilan berbicaranya. Sebagian siswa merasa malu, sedangkan sebagian lainnya merasakan campuran antara rasa deg-degan dan kegembiraan, yang menunjukkan bahwa tampil berbicara di depan umum tetap menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik kelas V.

b. Faktor Eksternal

1) Keterbatasan Perangkat dan Jaringan Internet

Keterbatasan perangkat dan jaringan internet menjadi salah satu faktor eksternal yang memengaruhi kelancaran pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*. Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Kendalanya antara lain keterbatasan perangkat seperti telepon dengan internet tidak stabil, kemampuan siswa menggunakan aplikasi, dan sebagian siswa kurang percaya diri.”

Kondisi tersebut di perkuat oleh hasil observasi kegiatan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum sepenuhnya siap dalam melakukan persiapan sebelum pembelajaran berlangsung, sehingga guru perlu memberikan pengarahan tambahan agar seluruh siswa dapat mengikuti tahapan proyek sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Kedua data tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat seperti telepon dengan koneksi internet yang tidak stabil, ditambah dengan kesiapan siswa yang belum merata sebelum pembelajaran, menjadi faktor eksternal yang turut menghambat kelancaran pelaksanaan proyek *Digital Storytelling* di kelas V.

2) Pengelolaan Waktu dan Pembagian Tugas oleh Guru

Selain kendala teknis, pengelolaan waktu dan pembagian tugas yang dilakukan guru turut menjadi faktor eksternal yang memengaruhi keberhasilan pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*. Terkait pengelolaan waktu, Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. menjelaskan sebagai berikut.

“Saya membagi waktu secara tegas untuk setiap tahap, yaitu pemilihan cerita, penyusunan naskah, menghafal, latihan, dan perekaman dilakukan di kelas. Jika proses mengedit video belum selesai, siswa diperbolehkan mengedit video di rumah sesuai pembagian tugas kelompok. Saya menetapkan batas waktu pengumpulan yang jelas dan memantau perkembangan kelompok agar tugas selesai tepat waktu.”

Selain pengelolaan waktu, pembagian tugas kepada setiap anggota kelompok juga menjadi faktor pendukung yang disiapkan guru. Hal tersebut di jelaskan Ibu Suleha Nasrum, S.Pd. sebagai berikut.

“Saya memantau setiap kelompok secara bergantian dan membagi tugas kepada setiap anggota, misalnya sebagai penulis cerita, pemeran, dan pengambil gambar. Saya juga memastikan semua siswa mempunyai kesempatan berbicara dalam video.”

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan waktu yang tegas serta pembagian tugas yang jelas kepada setiap anggota kelompok merupakan faktor eksternal yang berperan penting dalam mendukung kelancaran pelaksanaan proyek *Digital Storytelling*, sekaligus membantu siswa mengatasi kendala teknis maupun psikologis yang mereka alami.

Berdasarkan uraian faktor internal dan faktor eksternal tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model *Project Based Learning* berbasis *Digital Storytelling* pada keterampilan berbicara siswa kelas V MI Salubua di pengaruhi oleh faktor internal berupa kemampuan teknis dan rasa percaya diri siswa, serta faktor eksternal berupa keterbatasan perangkat dan jaringan internet, pengelolaan waktu, dan pembagian tugas oleh guru. Kedua kelompok faktor tersebut saling berkaitan dan menjadi bahan pertimbangan guru dalam mengoptimalkan penerapan model pembelajaran ini pada keterampilan berbicara siswa.

4. Pembahasan

Penerapan Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling

Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Digital Storytelling* di kelas V MI Salubua dilakukan melalui pemberian pertanyaan pemantik, perencanaan proyek, pembentukan kelompok dan pembagian tugas, penyusunan cerita serta naskah, latihan, perekaman, pengeditan, dan penilaian hasil proyek. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dikembangkan melalui proses yang terstruktur, bukan hanya melalui kegiatan tampil secara spontan di depan kelas. Siswa dilibatkan sejak tahap menentukan ide hingga menyajikan cerita digital, sehingga mereka memiliki konteks dan tujuan yang jelas dalam berbicara.

Pembagian peran sebagai penulis cerita, pemeran, dan pengambil gambar memungkinkan siswa terlibat dalam proyek sesuai tugasnya. Guru memantau setiap kelompok untuk memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan berbicara. Temuan ini bermakna bahwa PjBL berbasis *Digital Storytelling* dapat mengubah kegiatan berbicara dari aktivitas individual menjadi pengalaman belajar kolaboratif. Kegiatan menyusun naskah, berlatih, dan merekam cerita membantu siswa mempersiapkan isi, lafal, intonasi, tempo, dan keberanian tampil sebelum menyampaikan cerita.

Temuan tersebut sejalan dengan studi terbaru yang menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat mendukung performa berbicara siswa sekolah dasar melalui kegiatan narasi berbasis media digital. Penggunaan unsur visual, audio, dan video dapat membuat latihan berbicara lebih menarik serta membantu mengurangi keraguan siswa ketika menyampaikan cerita (Solichah & Hidayah, 2022). Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Digital Storytelling* sebagai proyek kelompok dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di madrasah ibtidaiyah. Dengan demikian, media digital tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi, tetapi sebagai proses belajar yang memberi ruang latihan berbicara secara bertahap dan kolaboratif.

Faktor yang Memengaruhi Penerapan

Penerapan PjBL berbasis *Digital Storytelling* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan siswa menggunakan aplikasi digital, rasa percaya diri, rasa malu, dan kegugupan ketika berbicara. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi belum tentu langsung membuat semua siswa berani berbicara. Siswa yang malu atau gugup tetap memerlukan latihan, dukungan teman kelompok, dan pendampingan guru agar dapat berpartisipasi dalam penyampaian cerita.

Faktor eksternal terdiri atas keterbatasan perangkat, jaringan internet yang belum stabil, pengelolaan waktu, dan pembagian tugas guru. Pembuatan cerita digital membutuhkan waktu untuk memilih cerita, menyusun naskah, berlatih, merekam, dan mengedit video. Guru mengatasi kendala tersebut dengan menetapkan pembagian waktu, memantau perkembangan kelompok,

serta memberi kesempatan menyelesaikan pengeditan di rumah apabila kegiatan belum selesai di kelas.

Temuan ini mendukung penelitian yang menyatakan bahwa penerapan *Digital Storytelling* dapat meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri berbicara, tetapi tetap memerlukan dukungan teknis, kesiapan siswa, serta pengelolaan pembelajaran yang baik (Solichah & Hidayah, 2022). Implikasi praktisnya, guru perlu merancang proyek secara sederhana dan realistis, misalnya video berdurasi singkat, penggunaan perangkat secara bergantian, pembagian peran yang adil, serta rubrik penilaian yang mencakup lafal, intonasi, tempo, isi cerita, dan keberanian tampil (Harianto, 2020). Secara teoretis, temuan ini menegaskan bahwa pengembangan keterampilan berbicara melalui teknologi akan lebih bermakna apabila teknologi dipadukan dengan desain pembelajaran yang kolaboratif dan pendampingan guru yang konsisten (Silaban dkk., 2023).

5. Kesimpulan

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbasis *Digital Storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Salubua dilaksanakan melalui tahap pemberian pertanyaan pemantik, perencanaan proyek, pembagian kelompok dan tugas, penyusunan naskah cerita, latihan, perekaman, pengeditan, presentasi, serta evaluasi hasil proyek. Guru memantau proses kerja kelompok dan memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan berbicara. Penilaian dilakukan melalui video *Digital Storytelling* dengan memperhatikan aspek lafal, intonasi, tempo, dan keberanian siswa dalam menyampaikan cerita. Penerapan model tersebut mendukung keterlibatan aktif siswa dalam mengemukakan gagasan, menyampaikan cerita secara lebih runtut, bekerja sama, serta menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Penerapan PjBL berbasis *Digital Storytelling* dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi digital serta rasa percaya diri ketika berbicara di depan kelas atau kamera. Faktor eksternal meliputi keterbatasan perangkat digital, kestabilan jaringan internet, pengelolaan waktu penyelesaian proyek, dan pembagian tugas kelompok oleh guru. Meskipun sebagian siswa masih merasa malu, gugup, serta memerlukan pendampingan dalam penggunaan teknologi dan keterampilan berbicara, secara umum siswa menunjukkan respons yang senang dan antusias selama mengikuti pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas PjBL berbasis *Digital Storytelling* dengan desain kuantitatif atau metode campuran, khususnya melalui pengukuran keterampilan berbicara sebelum dan sesudah penerapan model pada jenjang atau materi pembelajaran yang berbeda.

6. References

- Andini, N. P., Hamzah, R. A., & Hasanah, J. (2025). Mengembangkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 11–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/abuyaVol3iss1Y2025573>
- Ardyan, E., Boari, Y., & Akhmad. (2023). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif: Pendekatan metode kualitatif dan kuantitatif di berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Cicilia, Y. (2023). Gaya Dan Strategi Belajar Bahasa. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPPI)*, 1(1), 20–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.69688/jpip.v1i1.5>
- Febry, D. M., Puspariani, A., Handoko, H. F., Rahmandhani, F., Nisak, A. C., Ratnasari, D. N., Faqih, G. I., Firdani, L., Terara, B. T., & Anindyarini, A. (2024). Improving Collaborative and Creative Skills of Elementary School Students Through Project-Based Learning in Thematic Community Service Assistant Teaching in The Bonoroto Village of Mojosoong District. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 334–340. <https://doi.org/10.32815/jpm.v5i1.1959>

- Harianto, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422. <https://doi.org/10.58230/27454312.56>
- Husnullail, M., & Jailani, M. S. (2024). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam riset ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 5(2), 70–78.
- Kusumah, A. F. (2024). Pembelajaran menulis cerpen dengan model cooperative learning pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Kawali. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 316. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v8i2.14790>
- Nata, I. G. H., & Sujana, I. W. (2021). Efektivitas Model Project Based Learning Berbasis Tri Kaya Parisudha dalam Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 251–259. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.27418>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Silaban, S., Situmorang, M. V., Silaban, W., & Silalahi, M. V. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Struktur dan Jaringan Tumbuhan. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–40. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i1.273>
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital storytelling untuk kemampuan bahasa anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(2). <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5>