

**WRITE UP! PENDAMPINGAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS
DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN CREATIVE
WRITING SKILL SISWA SMA MELALUI PENULISAN CERPEN
BERBAHASA INGGRIS**

Febriyanti¹, Hajjah Zulianti², Juni Hartiwi³, Puja Lingga Puri⁴,
Kurnia Ramadhana Puteri⁵

¹²³⁴⁵STKIP PGRI Bandar Lampung

*febriyanti.pascaunila@gmail.com

Abstrak: Artikel ini merupakan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan meningkatkan creative writing skill siswa SMA melalui penerapan Project Based Learning (PjBL) berbasis Digital Storytelling dalam penulisan cerpen berbahasa Inggris. Metode kegiatan meliputi penyampaian materi, diskusi, pendampingan, praktik, dan presentasi hasil proyek. Peserta memperoleh pendampingan mengenai konsep dan penerapan PjBL dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris, pemanfaatan Digital Storytelling untuk mengembangkan ide, alur, tokoh, dan penyajian cerita, serta praktik menyusun cerpen berbahasa Inggris menjadi produk digital. Selama kegiatan, siswa bekerja secara kolaboratif untuk merancang, menulis, merevisi, dan mempresentasikan karya. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme dan partisipasi siswa yang tinggi. Siswa juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengembangkan ide, menyusun alur, memperkaya kosakata, dan mengekspresikan kreativitas. Kegiatan ini menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan keterampilan menulis kreatif, pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif, serta pengembangan keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: project-based learning, digital storytelling, creative writing, cerpen berbahasa Inggris

***Abstract:** Literacy culture plays an important role in improving the quality of learning and students' critical thinking skills. However, its implementation in schools still faces several challenges, such as low reading interest, limited reading materials, and the lack of optimal integration of literacy into the learning process. This community service activity aimed to improve teachers' understanding and competence in implementing a literacy culture in the learning process at SMP "A" Kusuma Bangsa Bandar Lampung. The activities included socialization, training, discussions, mentoring, and literacy-based learning practices conducted online through Zoom Meeting. The results showed an improvement in teachers' understanding of literacy culture, literacy-based learning strategies, and digital literacy. Teachers also demonstrated greater readiness to integrate reading, writing, discussion, and critical thinking activities into the learning process. This activity contributed to improving teachers' literacy competencies and supported more effective learning while promoting the development of students' literacy skills.*

Keywords: Project-Based Learning, Digital Storytelling, Creative Writing, English Short Story Writing

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki keterampilan yang tidak hanya terbatas pada kemampuan kognitif dasar, tetapi juga mencakup kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Salah satu keterampilan yang menjadi perhatian utama adalah kemampuan literasi, khususnya creative writing dalam bahasa Inggris sebagai bagian dari kompetensi global. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa, terutama dalam bahasa Inggris, masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan secara sistematis.

Secara umum, keterampilan menulis (writing skill) merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan proses kognitif tingkat tinggi seperti pengorganisasian ide, pemilihan kosakata, serta penggunaan struktur gramatikal yang tepat. Menurut Jeremy Harmer (2004), menulis tidak hanya sekadar menuangkan ide, tetapi juga melibatkan proses berpikir yang mendalam dan terstruktur. Hal ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memulai tulisan, mengembangkan ide, serta menjaga koherensi antar paragraf.

Di tingkat sekolah menengah atas (SMA), pembelajaran bahasa Inggris sering kali masih berfokus pada aspek tata bahasa (grammar) dan pemahaman bacaan (reading comprehension), sementara aspek produksi seperti menulis kreatif belum mendapatkan porsi yang optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengekspresikan gagasan secara bebas dan kreatif. Selain itu, siswa cenderung kurang percaya diri dalam menulis karena takut melakukan kesalahan bahasa.

Permasalahan ini juga diperkuat oleh hasil studi internasional seperti Programme for International Student Assessment (PISA), yang menunjukkan bahwa tingkat literasi siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan literasi secara menyeluruh, termasuk dalam keterampilan menulis.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital sebenarnya membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Generasi siswa saat ini merupakan digital natives yang akrab dengan berbagai platform digital. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih sering terbatas pada penggunaan media presentasi atau pencarian informasi, belum sampai pada tahap produksi karya digital yang kreatif.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menjawab permasalahan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). Menurut Buck Institute for Education (2015), PjBL memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek nyata, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan pemahaman konsep secara mendalam. Dalam konteks pembelajaran menulis, PjBL dapat mendorong siswa untuk menghasilkan karya autentik berupa cerpen.

Pendekatan ini semakin relevan jika dikombinasikan dengan konsep digital storytelling, yaitu praktik menceritakan kisah dengan memanfaatkan media digital seperti teks, gambar, dan elemen visual lainnya. Menurut Joe Lambert (2013), digital

storytelling tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kreatif dan ekspresi diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah mitra (hipotetis), ditemukan beberapa permasalahan utama:

1. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam menulis bahasa Inggris.
2. Kesulitan siswa dalam mengembangkan ide cerita secara kreatif.
3. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang inovatif.
4. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal dalam kegiatan produktif.

Selain itu, belum adanya wadah publikasi karya siswa juga menjadi faktor yang menghambat berkembangnya potensi literasi kreatif. Padahal, publikasi karya dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena mereka merasa hasil karyanya dihargai dan memiliki audiens nyata.

Oleh karena itu, diperlukan suatu program pendampingan pembelajaran yang inovatif melalui integrasi Project Based Learning berbasis digital storytelling. Program ini tidak hanya berfokus pada proses pembelajaran, tetapi juga pada hasil akhir berupa produk nyata, yaitu e-book antologi cerpen berbahasa Inggris yang dipublikasikan melalui platform digital seperti Wattpad.

Dengan demikian, program ini diharapkan mampu menjawab tantangan literasi di era digital sekaligus mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek kreatif, mandiri, dan bernalar kritis.

Berdasarkan hasil identifikasi awal dan analisis umum terhadap pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra, khususnya dalam pengembangan keterampilan creative writing siswa.

Pertama, rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks berbahasa Inggris secara kreatif. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta menggunakan kosakata dan struktur kalimat yang sesuai. Kegiatan menulis yang dilakukan selama ini cenderung bersifat terbatas dan belum mengarah pada produksi karya kreatif seperti cerpen.

Kedua, rendahnya minat dan motivasi siswa dalam kegiatan menulis. Menulis dalam bahasa Inggris sering dianggap sebagai aktivitas yang sulit dan membosankan, sehingga siswa kurang terdorong untuk mengeksplorasi ide secara bebas. Hal ini juga dipengaruhi oleh minimnya ruang ekspresi dan kurangnya apresiasi terhadap hasil karya siswa.

Ketiga, model pembelajaran yang masih konvensional. Proses pembelajaran cenderung berfokus pada aspek tata bahasa (grammar) dan latihan soal, sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Pendekatan yang digunakan belum sepenuhnya mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Keempat, pemanfaatan teknologi digital yang belum optimal. Meskipun siswa sudah akrab dengan teknologi, penggunaannya dalam pembelajaran masih terbatas pada konsumsi informasi, bukan produksi karya digital. Padahal, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengembangkan kreativitas, seperti dalam pembuatan digital storytelling.

Kelima, belum tersedianya wadah publikasi karya siswa. Karya tulis siswa umumnya hanya dikumpulkan sebagai tugas tanpa adanya tindak lanjut berupa publikasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki motivasi untuk menghasilkan karya terbaik karena tidak adanya audiens nyata.

Keenam, belum terintegrasinya pembelajaran dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai seperti kreatif, mandiri, dan bernalar kritis belum sepenuhnya terinternalisasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis proyek.

Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi inovatif yang mampu mengintegrasikan pembelajaran menulis dengan pendekatan berbasis proyek dan pemanfaatan teknologi digital, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga mampu menghasilkan karya nyata yang memiliki nilai literasi dan kreativitas.

Pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah atas masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis (writing skill), terutama yang bersifat kreatif. Di lingkungan Sekolah mitra, permasalahan ini dapat dipahami sebagai representasi umum kondisi pembelajaran bahasa Inggris di sekolah menengah di Indonesia.

Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis secara kreatif dalam bahasa Inggris. Keterampilan menulis merupakan kemampuan kompleks yang tidak hanya melibatkan aspek linguistik, tetapi juga proses kognitif seperti pengembangan ide, organisasi teks, dan koherensi antar gagasan. Menurut Jeremy Harmer (2004), menulis merupakan proses berpikir yang memerlukan perencanaan, penyusunan, dan revisi secara berkelanjutan. Namun, dalam praktiknya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memulai tulisan, mengembangkan alur cerita, serta mengekspresikan ide secara runtut dalam bahasa Inggris. Akibatnya, produk tulisan yang dihasilkan cenderung sederhana, kurang variatif, dan belum menunjukkan unsur kreativitas yang optimal.

Permasalahan kedua berkaitan dengan rendahnya motivasi dan minat siswa dalam kegiatan menulis. Menulis dalam bahasa asing sering dianggap sebagai aktivitas yang sulit dan menuntut, sehingga siswa cenderung menghindari tugas menulis atau hanya menyelesaikannya secara minimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Zoltán Dörnyei (2001) yang menyatakan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa kedua. Tanpa adanya motivasi yang kuat, siswa akan sulit untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan produktif seperti menulis.

Selanjutnya, pendekatan pembelajaran yang masih cenderung konvensional juga menjadi faktor penghambat. Pembelajaran bahasa Inggris sering kali berfokus pada penguasaan tata bahasa (grammar) dan latihan soal, sementara kegiatan menulis kreatif belum menjadi prioritas. Pendekatan seperti ini kurang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide secara mandiri. Padahal, pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Menurut Thomas Markham (2011), pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses penciptaan produk nyata.

Permasalahan berikutnya adalah belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Meskipun siswa saat ini merupakan bagian dari generasi digital (digital natives), penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas pada kegiatan pasif seperti mencari informasi atau menggunakan media presentasi. Padahal, teknologi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran kreatif, salah satunya melalui konsep digital storytelling. Menurut Joe Lambert (2013), digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan literasi sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri melalui media digital yang menarik.

Selain itu, tidak adanya wadah publikasi karya siswa juga menjadi kendala dalam pengembangan keterampilan menulis. Karya tulis siswa umumnya hanya berakhir sebagai tugas kelas tanpa adanya publikasi atau apresiasi lebih lanjut. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk menghasilkan karya terbaik. Padahal, keberadaan audiens nyata dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam berkarya. Platform digital seperti Wattpad sebenarnya dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi yang memungkinkan siswa untuk berbagi karya mereka secara luas.

Permasalahan lainnya adalah belum terintegrasinya pembelajaran dengan penguatan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai seperti kreatif, mandiri, dan bernalar kritis belum sepenuhnya terimplementasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris. Padahal, pengembangan keterampilan abad ke-21 menuntut adanya integrasi antara aspek kognitif, keterampilan, dan karakter.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan keterampilan menulis, peningkatan motivasi siswa, pemanfaatan teknologi digital, serta penguatan karakter secara simultan. Tanpa adanya intervensi yang tepat, keterampilan creative writing siswa akan sulit berkembang secara optimal dan tidak mampu menjawab tuntutan literasi di era digital.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu mengintegrasikan keterampilan literasi, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah pendampingan pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) yang diintegrasikan dengan digital storytelling dalam penulisan cerpen berbahasa Inggris di SMA.

Pendekatan Project Based Learning (PjBL) dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang autentik melalui keterlibatan langsung siswa dalam suatu proyek nyata. Menurut Buck Institute for Education, PjBL menekankan pada proses eksplorasi, kolaborasi, dan penciptaan produk yang bermakna, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan pemahaman siswa secara mendalam. Dalam konteks ini, proyek yang dilakukan adalah penulisan cerpen berbahasa Inggris yang dikembangkan hingga menjadi produk digital.

Integrasi digital storytelling menjadi elemen penting dalam solusi ini, karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya menulis, tetapi juga mengemas cerita mereka dalam bentuk digital yang menarik melalui kombinasi teks dan ilustrasi visual. Menurut Joe Lambert (2013), digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan literasi sekaligus memperkuat kemampuan ekspresi diri dan kreativitas siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai penulis, tetapi juga sebagai kreator konten digital.

Solusi ini dirancang dalam bentuk program pendampingan terstruktur yang mencakup beberapa tahapan utama. Pertama, siswa diberikan pembekalan mengenai konsep creative writing, struktur cerpen, serta teknik pengembangan ide. Kedua, siswa dibimbing dalam proses perencanaan dan penulisan cerpen secara bertahap, termasuk kegiatan brainstorming, penyusunan alur, penulisan draft, serta revisi melalui peer review dan umpan balik dari guru. Ketiga, siswa mengembangkan karya mereka ke dalam bentuk digital storytelling dengan menambahkan ilustrasi menggunakan aplikasi desain sederhana.

Sebagai bentuk luaran nyata, seluruh karya siswa akan dikompilasi menjadi e-book antologi cerpen berbahasa Inggris yang kemudian dipublikasikan melalui platform digital seperti Wattpad. Publikasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman autentik kepada siswa sebagai penulis yang memiliki audiens nyata, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri mereka dalam berkarya.

Selain meningkatkan keterampilan menulis, solusi ini juga secara langsung mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kreatif, mandiri, dan bernalar kritis. Siswa dilatih untuk menghasilkan karya orisinal, bekerja secara mandiri maupun kolaboratif, serta mampu mengembangkan ide secara logis dan sistematis.

Dengan demikian, solusi yang ditawarkan tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan creative writing, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan abad ke-21 yang lebih luas, yaitu literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Implementasi program ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE

Pendampingan Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling untuk meningkatkan creative writing skill siswa SMA melalui penulisan cerpen berbahasa

Inggris akan dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2026. Kegiatan ini berlangsung selama satu hari, dimulai pukul 08.00 sampai dengan 13.00.

Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang project-based learning berbasis digital storytelling untuk meningkatkan creative writing skill siswa SMA melalui penulisan cerpen berbahasa Inggris.
2. Melakukan analisis terhadap sumber belajar yang selama ini digunakan oleh guru yaitu Buku Panduan Guru dan Buku Panduan Siswa.
3. Memilih bagian-bagian sumber belajar berupa Foto, Gambar, Diagram, dan Teks yang dianggap baik dengan kehidupan sehari-hari siswa.
4. Menyiapkan foto, gambar, dan teks yang ada di kehidupan sekitar siswa sebagai bahan penyusunan pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan project based learning guna meningkatkan creative writing skill siswa SMA melalui penulisan cerpen berbahasa Inggris.
5. Melakukan uji coba desain materi yang akan disampaikan.
6. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
7. Mengirim surat kepada pihak sekolah terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
8. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 25 Mei 2026.
9. Tanggal 4 Mei 2026 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
10. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada hari Sabtu tanggal 25 Mei 2026 kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 08.00 hingga 13.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh Kepala Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat Ibu Febriyanti, S.Pd., M.Pd.
3. Penyampaian Materi
Materi Pertama disampaikan oleh Hajjah Zulianti, S.Pd., M.Pd, dengan Materi project based learning.

Materi Kedua disampaikan Oleh Juni Hartiwi, S.Pd.,M.Pd., tentang pengertian creative writing skill.

Materi Ketiga disampaikan oleh Febriyanti, S.Pd., M.Pd. dengan materi Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Creative Writing Skill Siswa SMA Melalui Penulisan Cerpen Berbahasa Inggris

4. Pendampingan Project Based Learning Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Creative Writing Skill Siswa SMA Melalui Penulisan Cerpen Berbahasa Inggris oleh peserta didampingi oleh TIM Pelaksana.
5. Presentasi hasil creative writing siswa dengan menerapkan model-model project based learning yang merupakan hasil kerja beberapa peserta .
6. Refleksi dan inisiasi dipandu oleh TIM Pelaksana.
7. Kesan dan Pesan peserta kegiatan dan TIM Pelaksana.
8. Penutupan oleh Kepala Sekolah selaku Tuan Rumah kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan penerapan Project-Based Learning (PjBL) berbasis Digital Storytelling ini difokuskan pada peningkatan creative writing skill siswa melalui penulisan cerpen berbahasa Inggris. Model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menghasilkan sebuah proyek kreatif berupa cerpen digital. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis dalam bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dan implementasi Project-Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris oleh Ibu Dr. Febriyantina Istiara, M.Pd. Sebelum materi disampaikan, seluruh peserta mengisi kuesioner awal (pre-questionnaire) untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai pembelajaran berbasis proyek, kemampuan menulis kreatif, serta pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar melalui penyelesaian suatu proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran menulis, PjBL mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide, melakukan perencanaan, menyusun alur cerita, mengembangkan karakter, merevisi hasil tulisan, hingga menghasilkan produk akhir yang bermakna. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui proses yang sistematis sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills) dan kreativitas dapat berkembang secara optimal.

Materi kedua mengenai pemanfaatan Digital Storytelling sebagai media pembelajaran kreatif dalam penulisan cerpen berbahasa Inggris disampaikan oleh Hajjah Zulianti, S.Pd., M.A. Pada sesi ini peserta diperkenalkan dengan konsep Digital

Storytelling, manfaatnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah cerita tertulis menjadi sajian digital yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, animasi, maupun video. Penggunaan Digital Storytelling diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkaya pengalaman mereka dalam menyampaikan cerita secara kreatif dan komunikatif.

Materi terakhir mengenai tahapan penyusunan proyek penulisan cerpen berbahasa Inggris berbasis Digital Storytelling disampaikan oleh Febriyanti, S.Pd., M.Pd. Pada sesi ini peserta didampingi dalam menentukan tema cerita, menyusun kerangka cerita, mengembangkan tokoh, latar, konflik, dan penyelesaian, kemudian menulis draf cerpen menggunakan bahasa Inggris yang baik dan benar. Selanjutnya, siswa melakukan proses revisi berdasarkan umpan balik dari pendamping sebelum mengembangkan hasil tulisan menjadi produk Digital Storytelling. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka dan memperoleh evaluasi sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan kualitas karya yang dihasilkan

Secara garis besar, proses pendampingan dalam Project-Based Learning (PjBL) berbasis Digital Storytelling dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan proyek (planning), pelaksanaan proyek (implementation), presentasi hasil (presentation), serta refleksi dan evaluasi (reflection and evaluation). Pada tahap perencanaan, siswa menentukan tema cerpen, mengidentifikasi ide cerita, menyusun alur, menentukan tokoh dan latar, serta merancang produk Digital Storytelling yang akan dihasilkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, dan bimbingan agar proyek yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan proyek, yaitu siswa mulai menulis cerpen berbahasa Inggris secara kolaboratif sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini siswa mengembangkan kreativitas dalam menyusun cerita, memilih kosakata, menggunakan struktur bahasa yang tepat, serta mengintegrasikan unsur-unsur multimedia seperti gambar, audio, dan animasi ke dalam produk Digital Storytelling. Guru memberikan pendampingan secara berkelanjutan melalui diskusi, konsultasi, serta umpan balik terhadap setiap perkembangan proyek yang dikerjakan siswa.

Selanjutnya, pada tahap presentasi hasil, setiap kelompok menampilkan produk Digital Storytelling yang telah disusun di hadapan peserta lainnya. Kegiatan presentasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan komunikasi, menjelaskan ide cerita, serta menerima masukan dari guru maupun teman sejawat. Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, yaitu guru bersama siswa melakukan evaluasi terhadap proses maupun hasil proyek. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek kreativitas, penggunaan bahasa Inggris, struktur cerita, kerja sama kelompok, serta kualitas penyajian Digital Storytelling. Melalui proses refleksi ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan hasil karya mereka sebagai dasar untuk pengembangan kemampuan menulis pada kegiatan berikutnya.

Berdasarkan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan, tim pengabdian memperoleh beberapa hasil sebagai berikut.

1. Meningkatnya pemahaman siswa mengenai penerapan Project-Based Learning (PjBL) berbasis Digital Storytelling dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris.
2. Meningkatnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, menentukan tokoh dan latar, serta menulis cerpen berbahasa Inggris secara lebih kreatif.
3. Meningkatnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan media digital untuk mengubah hasil tulisan menjadi produk Digital Storytelling yang menarik, komunikatif, dan inovatif.
4. Tumbuhnya kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa selama proses penyelesaian proyek.
5. Tim pengabdian mengamati tingginya antusiasme dan partisipasi aktif siswa maupun guru selama seluruh rangkaian kegiatan pendampingan, yang terlihat dari keterlibatan peserta dalam diskusi, praktik penulisan, penyusunan proyek, hingga presentasi hasil karya.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan setelah seluruh rangkaian pendampingan selesai dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dapat dilihat dari respons positif peserta selama mengikuti kegiatan Pendampingan Project-Based Learning (PjBL) Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Creative Writing Skill Siswa SMA Melalui Penulisan Cerpen Berbahasa Inggris. Keberhasilan kegiatan juga diukur melalui hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) pelaksanaan kegiatan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa mengenai penerapan Project-Based Learning, pemanfaatan Digital Storytelling, serta keterampilan menulis kreatif dalam bahasa Inggris.

Evaluasi mencakup evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses dilakukan pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari tahap persiapan, penyampaian materi, pendampingan penyusunan proyek, praktik penulisan cerpen, pengembangan produk Digital Storytelling, hingga presentasi hasil karya. Selama proses tersebut, tim pengabdian melakukan observasi terhadap keaktifan, kerja sama, kreativitas, serta partisipasi siswa dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.

Sementara itu, evaluasi hasil dilakukan dengan menilai produk akhir berupa cerpen berbahasa Inggris yang dikembangkan menjadi Digital Storytelling. Penilaian difokuskan pada aspek kreativitas ide, organisasi cerita, penggunaan kosakata dan tata bahasa, kualitas penyajian digital, serta kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil proyek. Tahap evaluasi diakhiri dengan penyusunan laporan kegiatan dan publikasi hasil Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk artikel ilmiah pada jurnal pengabdian kepada masyarakat sebagai luaran kegiatan

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pendampingan Project-Based Learning (PjBL) Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Creative Writing Skill Siswa SMA Melalui Penulisan Cerpen Berbahasa Inggris memperoleh respons yang sangat positif dari para peserta. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung dengan baik dan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, mulai dari penyampaian materi, pendampingan penulisan cerpen, hingga penyusunan produk Digital Storytelling. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa:

1. Meningkatnya pemahaman siswa mengenai penerapan Project-Based Learning (PjBL) berbasis Digital Storytelling sebagai model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran menulis bahasa Inggris.
2. Meningkatnya kemampuan *creative writing* siswa, terutama dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur, menciptakan tokoh, menggunakan kosakata yang lebih beragam, serta menulis cerpen berbahasa Inggris secara lebih kreatif.
3. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memanfaatkan media digital untuk menyajikan hasil karya dalam bentuk *Digital Storytelling*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.
4. Berkembangnya keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, serta literasi digital melalui penyelesaian proyek secara berkelompok.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pengembangan program Pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. Perlu dilaksanakan kegiatan pendampingan lanjutan untuk memantau keberlanjutan penerapan Project-Based Learning berbasis Digital Storytelling serta mengukur peningkatan keterampilan menulis kreatif siswa dalam jangka panjang.
2. Guru bahasa Inggris diharapkan dapat mengintegrasikan Project-Based Learning dan Digital Storytelling ke dalam pembelajaran secara berkelanjutan sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kemampuan menulis, kreativitas, dan literasi digital siswa.
3. Kegiatan serupa dapat diperluas ke jenjang pendidikan maupun sekolah lain agar semakin banyak siswa yang memperoleh pengalaman belajar bahasa Inggris yang inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge University Press.
- Harmer, J. (2004). *How to Teach Writing*. Longman.

- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Routledge.
- Programme for International Student Assessment (2019). PISA Results. OECD Publishing.
- Buck Institute for Education (2015). Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). *Profil Pelajar Pancasila*.
- Markham, T. (2011). *Project Based Learning*. Teacher Librarian.