

**LAPORAN PENELITIAN AKHIR**

**PENULISAN NARASI KOLABORATIF: SEBUAH TUGAS FOTOGRAFI DIGITAL  
DI SEBUAH SEKOLAH MENENGAH ISLAM DI INDONESIA**



**DISUSUN OLEH:**

**SANDI FERDIANSYAH, M.Pd  
MUHAMMAD ROFID FIKRONI, M.PD  
FIKA DWI SEMBILAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM  
NEGERI JEMBER**

**2021**

## HALAMAN IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

a. Judul penelitian : Penulisan narasi kolaboratif: Sebuah tugas fotografi digital di sebuah sekolah menengah Islam di Indonesia

b. Desain Penelitian : Kualitatif

Kategori Penelitian : Penelitian pengembangan program studi

1. Peneliti:

### Ketua Tim

Nama : SandiFerdiansyah, M.Pd

NIP : 198503192019031004

Jabatan : Asisten Ahli/ IIIb

Jurusan : Tadris Bahasa Inggris

Vak Wajib : Bahasa Inggris

### Anggota Tim

Nama : Muhammad Rofid Fikroni, M.Pd

NUP : 201907176

NIDIN : 2003069303

Jabatan : ASisten Ahli/ IIIb

Jurusan : Tadris Bahasa Inggris

Vak Wajib : Bahasa Inggris

### Anggota Tim

Nama : Fika Dwi Sembilan

Jabatan : Mahasiswa

Jurusan : Tadris Bahasa Inggris

3. Lokasi penelitian : Institut Agama Islam Negeri Jember

4. Biaya : Rp 10.000.000,-

5. Sumber dana : Mandiri

Jember, 11 November 2021

Menyetujui,

Peneliti,

Ketua LP2M IAIN

Jember Ketua Tim



Sandi Ferdiansyah, S.Ag. M.Pd.I.

NIP. 198503192019031001

Sandi Ferdiansyah, M.Pd

NIP. 198503192019031004

# **Penulisan narasi kolaboratif: Sebuah tugas fotografi digital di sebuah sekolah menengah Islam di Indonesia**

**SANDI FERDIANSYAH**

**MUHAMMAD ROFID FIKRONI,M.PD**

**FIKA DWI SEMBILAN**

## **ABSTRAK**

Meskipun digunakan secara luas di ruang kelas menulis, menulis kolaboratif bersama dengan digital dalam konteks sekolah menengah kurang mendapat perhatian. Untuk mengisi kesenjangan ini, studi kasus studi kasus ini mencoba untuk menunjukkan desain dan implementasi fotografi digital tugas fotografi digital dalam penulisan kolaboratif. Studi kasus ini mengamati (1) proses negosiasi kelompok dalam memilih ide cerita dan penyusunan cerita bersama dan (2) proses pembuatan makna kolaboratif dalam penulisan cerita dan membangun kreativitas melalui penulisan narasi yang dimediasi secara visual. Tujuh kelompok siswa kelas tiga berusia 16-17 tahun berpartisipasi dalam penelitian ini. Mereka terlibat dalam proyekkolaboratif untuk membuat cerita digital. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa proses kolaboratif dalam penulisan narasi melalui fotografi digital membantu siswa untuk terlibat aktif dalam memilih perangkat lunak digital dan bersama-sama menghasilkan ide cerita. Penelitian ini juga memberikan contoh potensi penggunaan fotografi digital dalam membantu siswa mengembangkan ide dan meningkatkan meningkatkan kualitas tulisan naratif mereka. Implikasi pedagogis dari penelitian ini adalah bahwa membingkai narasi kolaboratif berbasis visual dan tugas menulis narasi kolaboratif berbasis teknologi mendorong keterlibatan siswa dalam proses menulis dan memberdayakan mereka untuk menjadi pendongeng yang terlibat.

*Kata kunci: Penulisan kolaboratif; tugas fotografi digital; sekolah menengah Islam; siswa sebagai pendongeng yang terlibat*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Penulisan kolaboratif, sampai batas tertentu, mengacu pada kegiatan di mana siswa berkolaborasi dalam menulis komposisi tertentu. Tujuan utama dari menerapkan pembelajaran kolaboratif di kelas adalah untuk mempertahankan interaksi sosial siswa. Didasarkan pada Vygotsky (1978) tentang interaksi sosial, pembelajaran kolaboratif adalah miniatur dari interaksi sosial, yang memungkinkan siswa untuk memanfaatkan potensi sosial dan intelektual mereka sosial dan intelektual mereka. Ketika gagasan ini diterjemahkan ke dalam menulis kolaboratif, menulis kolaboratif dapat mendorong siswa untuk berbagi ide di antara anggota kelompok, menghargai pendapat orang lain, dan mengelola kerja tim untuk menyelesaikan tugas menulis mereka. Widodo (2013) berpendapat bahwa menulis kolaboratif menawarkan enam manfaat: (1) siswa dapat mengumpulkan ide dan berbagi pengetahuan dan sumber daya linguistik satu sama lain; (2) mereka berbagi tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas menulis; (3) siswa dapat menerima umpan balik langsung dari anggota kelompok yang lain; (4) mereka dapat belajar mengelola kegiatan menulis; (5) siswa dapat mempertahankan praktik-praktik sosial dalam proses pembelajaran dengan saling membantu satu sama lain; dan (6) kemampuan berpikir kritis siswa dapat dikembangkan melalui proses kritis siswa dapat dikembangkan melalui proses negosiasi dan diskusi kelompok.

Bukti empiris yang cukup menyoroti hal tersebut pemberlakuan penulisan kolaboratif di ESL dan EFL konteks. Misalnya, Stratigou (2016) melaporkan studi banding tentang bagaimana menulis kolaboratif bisa meningkatkan keterampilan menulis siswa. Satu kelompok melaksanakan tugas menulis sendiri, sedangkan kelompok lainnya melaksanakan tugas menulis kolaboratif. Temuan-temuan tersebut, secara umum, menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kolaboratif menulis mengungguli mereka yang menulis secara individu. Selain itu, siswa juga merasa kolaboratif menulis sebagai suasana positif yang dapat mendorong hubungan interpersonal yang lebih baik. Rafik-Galea, Arumugam, dan Mello (2012) meneliti

persepsi siswa tentang penulisan kolaboratif melalui penulisan makalah. Itu penelitian menyiratkan bahwa melalui kerja kolaboratif, siswa mampu mengembangkan proses menulis yang baik strategi untuk tujuan penulisan akademis. Mereka menjadi sadar akan betapa dukungannya umpan balik dan komentar dari rekan-rekan mereka memainkan peran penting dalam konstruksi bersama dan pemahaman pengetahuan. Dalam Konteks EFL, Puengpipattrakul (2014) menyelidiki caranya pengajaran pendekatan proses membantu siswa mengembangkan keterampilan sosio-kognitif mereka. Dengan terlibat siswa dalam menulis kolaboratif, mereka lebih banyak termotivasi untuk menulis, dapat membangun kesadaran diri, dan mampu mengembangkan keterampilan sosio-kognitifnya.

Studi berikut menggambarkan betapa beragamnya konfigurasi teknologi telah dimanfaatkan untuk membantu perkembangan pembelajaran kolaboratif di kelas menulis. Bikowski dan Vithanage (2016) membandingkan dua kelompok dalam berbasis web tugas menulis. Sedangkan kelompok pertama terlibat dalam menulis kolaboratif, kelompok lain yang menulis tugas secara individu. Studi tersebut mengungkapkan bahwa peserta penulisan kolaboratif berbasis web diperoleh peningkatan yang signifikan dalam hasil tulisan mereka menjadi lebih baik daripada penulis individu tersebut. Demikian pula, Kessler, Bikowski, dan Boggs (2012) melaporkan penelitian mereka yang berfokus pada bagaimana pelajar L2 terlibat dalam kolaboratif menulis proyek melalui alat pemrosesan berbasis web. Berdasarkan data observasi dan survei, temuannya dari penelitian menunjukkan bahwa alat pemrosesan berbasis web memediasi siswa untuk mendorong keterlibatan mereka dalam perancah kolektif dan pengeditan simultan tulisan mereka. Hasil survei menunjukkan bahwa siswa berbagi kontribusi yang sama dan mampu mengurangi konflik selama kerja kolaboratif.

Dalam konteks penulisan kreatif yang berlabuh di 2.0 karya etnografi, Widodo, Budi, dan Wijayanti (2016) melaporkan bahwa kolaborasi memungkinkan siswa untuk berbagi tujuan yang sama dan tanggung jawab yang sama mengembangkan repertoar tulisannya. Penelitian juga melaporkan bahwa kolaboratif berbasis instruksi campuran menulis memungkinkan siswa berhasil memahami dari penulisan puisi mereka. Dengan menggunakan pendekatan multimodal, Georgaka dan Pouroutidi (2016) menyelidiki penggabungan teknologi ke dalam media digital

kelas menulis komik untuk pelajar muda. Temuan dari penelitian ini membuahkan hasil positif; khususnya, yang luas sebagian besar siswa lebih memilih bekerja secara kolaboratif karena kolaboratif menulis senang bekerja sama dan belajar satu sama lain.

## **BAB II**

### **TINJAUAN LITERASI**

Keberhasilan menulis kolaboratif sangat luar biasa tanpa rasa khawatir. Pertama, Wang dan Lee (2014) melaporkan bahwa pada saat dua kelompok siswa dikategorikan sebagai bidang independen (FI) dan bidang dependen (FD) merespons positif terhadap rekannya aktivitas umpan balik, ini menunjukkan kekecewaan besar menuju proyek e-book karena mahasiswa FI enggan menyumbangkan ide ketika berhadapan dengan alat teknologi. Kedua, Rafik-Galea, Arumugam, dan Mello (2012) juga melaporkan kekhawatiran yang sama para siswa menemukan bahwa multi-draft kolaboratif memakan waktu dan melelahkan karena memang demikian diminta untuk memberikan komentar pada pekerjaan rekan mereka. Oleh karena itu, baik prosedur penulisan kolaboratif maupun penggabungan alat teknologi perlu hati-hati dibingkai.

#### **Penulisan narasi: Genre dan konteks**

Pengertian genre telah lama diperkenalkan dalam bahasa Inggris komposisi dan Bahasa Inggris untuk Tujuan Tertentu (ESP). Dia telah didefinisikan melalui lensa yang berbeda, seperti ESP, retorika, dan linguistik fungsional. Misalnya Bruce (2008) mendefinisikan genre sebagai kategori sastra yang melibatkan kategorisasi teks ditinjau dari berbagai strukturnya dan fitur gaya. Lee (2001) menambahkan bahwa genre dilihat sebagai kategorisasi kriteria eksternal termasuk khalayak yang dituju, tujuan, jenis kegiatan, dan leksiko- fitur tata bahasa. Dengan kata lain, sifat genre mengacu pada kategorisasi teks yang diidentifikasi melaluinya struktur, gaya, dan kriteria eksternal teks. Secara pedagogis, pendekatan pengajaran bergenre sendiri disebut pendekatan berbasis genre (GBA). Hingga saat ini, Widodo (2016) mengonseptualisasikan pendekatan berbasis genre sebagai serangkaian tahapan pedagogis yang melaluinya setiap teks terkait dengan penggunaan bahasa dan sosiokultural konteks.

Sehubungan dengan penulisan narasi yang dimediasi secara digital, Amicucci (2011) membedakan prinsip dasarnya antara penulisan naratif tradisional dan digital literasi naratif (DNL) sebagai tulisan multimodal di mana siswa diperbolehkan memproduksi cerita dengan cara menempatkan menyatukan visual dan suara lisan atau tertulis melalui alat digital. Selanjutnya Robin (2008, hal. 224) berpendapat bahwa ada tiga jenis narasi utama yang dapat dibuat oleh

siswa secara digital; mereka bersifat “pribadi atau cerita naratif, cerita yang memberi informasi atau instruksi, dan cerita yang menceritakan kembali peristiwa sejarah.” Seorang guru dapat mengatur meningkatkan pengajaran menulis dengan bertanya kepada siswanya untuk memahami tekstur penceritaan digital, identifikasi tujuan komunikatifnya, menganalisis linguistik sumber cerita digital, dan membuat digital mereka sendiri cerita. Dalam menciptakan narasi digital mereka sendiri komposisi, siswa dapat terlibat dalam pembuatan makna proses “dengan menghubungkan ke kehidupan mereka sendiri atau memanfaatkan pengalaman mereka sendiri saat melakukan interaksi sosial berbagai pengaturan dan tempat” (Kendall & Khuon, 2006, hal. 18). Kesimpulannya, diinformasikan oleh fungsional sistemik linguistik (SFL), Widodo (2016) mengemukakan hal spesifik tersebut tata cara penulisan berdasarkan genre sebagai: (1) membangun pengetahuan tentang suatu bidang; (2) dekonstruksi cerita bersama; (3) konstruksi cerita bersama; (4) cerita mandiri konstruksi; dan (5) lingkaran cerita (untuk lebih jelasnya lihat Widodo, 2016).

### **Tugas Berbasis Fotografi Digital**

Ada dua istilah yang saling terkait yang digunakan dalam digital tugas berbasis fotografi: visual digital dan tugas. Di dalam bagian pertama ini, definisi tugas dieksplorasi. Richar dan Rodgers (2002), Nunan (2004), dan Harper dan Widodo (2018) memandang tugas sebagai suatu kegiatan yang dilakukan siswa harus diselesaikan menggunakan bahasa target, seperti Bahasa Inggris untuk mengungkapkan dan menyampaikan makna juga sebagai menyelesaikan sesuatu. Dari sudut pandang sosiokultural, Widodo (2012) menyarankan bahwa desain tugas harus mempromosikan kegiatan kolaboratif yang memfasilitasi siswa dalam belajar bahasa serta menyelesaikan tugas terletak pada lanskap sosiokultural mereka. Jadi, sebuah tugas belajar bahasa perlu dirancang sebagai berusaha untuk mendorong kolaborasi siswa dalam proses konstruksi pengetahuan dan makna yang membuatnya mewakili pertemuan kehidupan sosiokultural mereka. Dalam bagian kedua, sifat fotografi digital diturunkan dari penceritaan digital. Frazel (2010) menetapkan hal itu cerita digital dibuat dengan menggabungkan visual, audio narasi, dan menggunakan format video. Untuk mendukung hal ini, Lambert (2013, p. 61) menyatakan bahwa penggunaan visual dalam cerita digital dimaksudkan “untuk menghidupkan

hadirin." Sehubungan dengan penulisan kolaboratif, itu visual yang dipilih harus "mewakili siswa ekspresi diri dan ide kolektif" (Widodo, 2011, hal. 94). Pengertian fotografi digital dalam penelitian ini adalah mengacu pada gambar atau gambar digital yang memfasilitasi proses komposisi. Dengan kata lain, visual digital digunakan untuk memungkinkan siswa mewakili kehidupannya cerita atau momen.

Penggunaan fotografi digital dalam bercerita telah diterapkan secara luas untuk memudahkan siswa untuk belajar bahasa Inggris baik sebagai bahasa kedua (L2) atau sebagai bahasa tambahan (AL). Widodo (2016) berpendapat demikian bercerita digital terdiri dari empat keterampilan bahasa: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara yang membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasanya. Artinya, di membangun pengetahuan tentang bercerita digital, siswa terlibat dalam tugas membaca dan mendengarkan saat memilih bentuk cerita digital. Selain itu, mereka belajar menulis cerita melalui tugas membangun bersama. Terakhir, tetapi tidak kalah penting, menggabungkan suara cerita ke dalam cerita digital memungkinkan siswa untuk melatih bahasa lisan mereka. Tobin (2012) menunjukkan bahwa lingkaran penceritaan digital, misalnya, memungkinkan siswa untuk mengembangkan bahasa mereka keterampilan melalui tugas berlapis-lapis termasuk pemahaman, interpretasi, konstruksi cerita, dan sulih suara yang dimediasi oleh alat digital. Untuk mendukung hal ini argumen, Castaneda (2013) melaporkan bahwa digital bercerita mempromosikan pembelajaran bahasa asing (FL). agar siswa terlibat aktif dalam membaca cerita dan proses penulisan cerita. Bercerita digital juga memungkinkan siswa untuk membangun kesadaran mereka bahasa lisan selama pertemuan rekaman.

Dari perspektif pedagogi bahasa, penceritaan digital sebagian besar dianggap berbasis proyek instruksi melalui mana kolaborasi terintegrasi. Yang dan Wu (2012) menunjukkan dengan tepat bahwa penceritaan digital yang memanfaatkan alat teknologi untuk memediasi penciptaan cerita digital menjadi bahasa yang efektif strategi pembelajaran untuk mendorong pembelajaran bermakna kolaborasi. Misalnya Papadopoulou dan Vlachos (2014) menemukan bahwa penceritaan digital kolaboratif memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dan

berbagi ide dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan proyek. Itu Penelitian juga menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam proyek kolaboratif penceritaan digital untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis mereka. Senada dengan itu, Hafner dan Miller (2011) melaporkan bahwa termasuk kolaborasi dalam proyek bercerita digital memberi siswa banyak hal peluang untuk mengembangkan kemandirian belajarnya. Itu penelitian sebelumnya di atas menunjukkan potensi manfaat menerapkan pengisahan cerita digital kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan dan otonomi belajar.

## **BAB III**

### **METODE**

Pertanyaan penelitian Studi kasus saat ini (Yin 2003) bertujuan untuk menyelidiki bagaimana penulisan narasi kolaboratif bersama dengan digital fotografi memfasilitasi siswa sekolah menengah dalam menulis cerita digital. Untuk mencapai tujuan ini, ini penelitian kelas partisipatif mengkaji hal-hal berikut pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana siswa terlibat dalam proses negosiasi memilih ide cerita dan menyusun cerita?
2. Bagaimana cara siswa berkolaborasi dalam suatu makna proses pembuatan untuk mengembangkan cerita digital dan membangun kreativitas mereka melalui media digital penulisan narasi?

#### **Pengaturan Penelitian Dan Peserta Studi**

kasus ini dilakukan di salah satu negara Indonesia sekolah menengah atas yang berlokasi di Jawa Timur. Tiga puluh lima siswa berusia 16-17 tahun secara sukarela berpartisipasi pelajaran ini. Mereka berada di tahun kedua SMA sekolah. Demi penulisan kolaboratif, ini Siswa dibagi menjadi tujuh kelompok yang beranggotakan 5 orang siswa dengan kemampuan bahasa Inggris campuran. Itu sekolah yang diteliti mengikuti Kurikulum 2013 (untuk lebih jelasnya lihat Widodo, 2015). Para siswa mengambil dua Kelas bahasa Inggris: Bahasa Inggris Umum (GE) dan Bahasa Inggris Literatur. Kedua kelas ini diajar oleh dua orang guru bahasa Inggris yang berbeda. Sedangkan kelas GE dulu diajar oleh rekan saya, saya mengajar Sastra Inggris kelas. Pelajaran bahasa Inggris ini diadakan dua kali dalam seminggu yang masing-masing periode kelasnya berlangsung selama 90 menit. Berdasarkan silabus, siswa mempelajari beberapa hal genre dan jenis teks; salah satunya adalah narasi. Secara kontekstual, mereka tidak memiliki pengalaman belajar dengan penulisan cerita berbasis fotografi digital atau cerita digital meskipun menggabungkan yang sederhana teknologi ke dalam penggunaan kelas didukung penuh oleh sekolah. Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk memperkenalkan siswa pada pembelajaran bahasa yang berbeda lingkungan di mana mereka terlibat dalam berbagai literasi diantaranya literasi visual, literasi tekstual, literasi digital literasi, dan literasi teknologi. Sejak para siswa memilikinya tidak pernah mengerjakan teknologi digital, penelitian ini juga

dimaksudkan untuk memberdayakan teknologi siswa kapasitas dengan mendorong mereka untuk bekerja secara kolaboratif menggunakan berbagai alat teknologi, seperti laptop, kamera digital, dan pembuat video.

### **Prosedur Instruksional**

Penulisan narasi kolaboratif melalui digital tugas fotografi dalam penelitian ini dimasukkan ke dalam proses menulis kelas. Kegiatan pra-menulis meliputi pembentukan kelompok, perancah guru, dan menghasilkan ide kolaboratif. Untuk memulainya, itu siswa yang direkrut disuruh membentuk kelompok beranggotakan lima orang anggota. Mereka juga diminta untuk memilih peran tertentu, seperti manajer proyek, editor bahasa, fotografer browser, operator digital, dan penulis cerita. Meskipun para siswa memainkan peran yang berbeda-beda didorong untuk berbagi tanggung jawab untuk menyelesaikan diberi tugas menulis narasi. Berikut ini, siswa diperkenalkan dengan fotografi berbasis digital bercerita dan alat teknologi digital untuk membangun latar belakang pengetahuan siswa tentang bercerita digital. Untuk itu, mereka secara berkelompok diharuskan melakukan pencarian untuk contoh cerita digital di website tertentu. Mereka juga terlibat dalam serangkaian kegiatan, seperti menavigasi, melihat, dan menafsirkan yang membantu mereka dalam menemukan cerita yang mereka suka pelajari. Sama pentingnya, keteladanan guru digunakan untuk membina siswa berpikir kritis untuk menghasilkan ide cerita mereka sendiri. Itu siswa diperbolehkan memikirkan tema cerita apa saja, misalnya sebagai orang terkenal atau kisah kehidupan nyata seseorang. Cerita tugas elaborasi dirancang untuk mendorong siswa untuk mendapatkan informasi baik dari Internet atau dari wawancara sejawat berdasarkan tema cerita yang dipilih. Itu siswa menyusun cerita 100-150 kata. Contoh rancangan cerita siswa dapat dilihat pada Lampiran 1: Tugas 2.3 Alur Cerita. Dalam kegiatan sambil menulis, siswa mulai melakukan secara kolaboratif mengembangkan sebuah cerita. Mereka disediakan dengan storyboard yang memungkinkan mereka untuk memasukkan atau menyisipkan foto, deskripsi foto, dan narasi cerita (lihat Lampiran 2: Tugas 2.4 Penggunaan Storyboard). Mereka diberikan pilihan bebas dalam memilih gambar, baik yang diambil dari Internet atau dari koleksi mereka sendiri. Di dalam selain itu, mereka disuruh mencari foto yang paling cocok cerita mereka. Narasi cerita dikembangkan dari rancangan cerita yang mereka buat

sebelumnya. Para siswa itu didorong untuk menulis setidaknya dua atau tiga kalimat untuk masing-masing gambar yang dipilih. Di hadapan para siswa terus bekerja dengan alat digital untuk menyusunnya gambar dan narasi cerita, mereka diminta untuk memeriksanya bahasa dan kesatuan cerita sekali lagi. Memfasilitasi hal ini, mereka dibimbing melalui tugas-tugas dirancang yang mencakup analisis fitur linguistik disediakan oleh guru.

Pada tahap pembuatan cerita digital, para siswa memadukan gambar, narasi cerita, dan visual efek dan transisi menggunakan alat digital yang mereka pilih. Rekaman suara merupakan bagian dari narasi cerita. Menghasilkan hasil yang lebih baik, siswa didorong untuk melakukannya pastikan suaranya terdengar. Pada akhir proyek, para siswa merayakan pencapaian proyek dengan menyajikan cerita digital mereka kepada mereka rekan proyek. Pada setiap tahapan, mereka diminta untuk melakukannya melakukan refleksi diri terhadap seluruh aktivitasnya dengan menulis akun reflektif (lihat Lampiran 3: Tugas 5.1 Tugas Siswa Akun Reflektif). Tujuan dari refleksi ini adalah untuk memungkinkan siswa melihat apakah kontribusi mereka kelompok sangat penting dalam menyelesaikan tugas. Daripada melakukan penilaian guru di fase pasca-penulisan, umpan balik guru diberikan sebelumnya para siswa mengirimkan product digital story (DS) sehingga mereka dapat mengedit dan merevisi DS akhir mereka. Ini juga dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproduksi penulisan narasi yang dimediasi secara digital lebih baik.

### **Koleksi Data Dan Analisis Data**

dikumpulkan melalui dua wawancara kelompok terfokus. Para siswa diwawancarai selama pelaksanaan DST dan pada akhir proyek. Wawancara dilakukan dalam Bahasa Indonesia dan direkam secara audio. Papadopoulou dan Vlachos (2014) berpendapat bahwa penggunaan bahasa pertama dalam wawancara bertujuan untuk mengurangi keengganan siswa untuk menanggapi wawancara dan memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat. Hasil wawancara kemudian ditranskrip dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh peneliti. Dalam menyalin data tersebut, Widodo (2014, p.101) menyarankan lima langkah tersebut perlu dipertimbangkan oleh peneliti. Langkah-langkah tersebut meliputi (1) mendengarkan data berbicara, (2) membentuk data berbicara, (3) mengkomunikasikan data dengan maksud

interpretatif, (4) mereproduksi atau (kembali) mengkonstruksi data pembicaraan, dan (5) membangun kredibilitas data. Tampilan data fokus wawancara kelompok disajikan pada Tabel 1 dan diadaptasi dari Widodo (2015).

Tabel ini menggambarkan kontribusi para aktor pemikiran ke dalam diskusi. Belakangan, ucapan-ucapan itu dianalisis berdasarkan suasana hati. Cerita digital siswa yang menjadi artefak pembelajaran yang bermakna dikumpulkan mendukung data yang muncul yang teridentifikasi. Secara khusus, mereka digunakan sebagai dasar analisis bagaimana siswanya terlibat dalam proses pembuatan makna dan pembangunan rasa kreativitas. Akun reflektif siswa adalah digunakan untuk mendokumentasikan pengalaman belajar siswa. Itu siswa diminta untuk menulis akun reflektif setiap kali mereka selesai mengerjakan tugas tertentu dengan kelompok-kelompok tersebut. Akun reflektif sudah terbiasa mengenali bagaimana proyek memungkinkan siswa untuk melakukannya terlibat dalam tugas-tugas tersebut. Akhirnya kegiatan kelas pun selesai juga difoto selama proyek untuk membantu peneliti mengingat dan membedakan interaksi siswa dan pertunangan. Dengan menggunakan catatan lapangan, peneliti mencatat turunkan temuan menarik tertentu seperti siswa komentar selama kelas untuk memberi contoh data. Metode pengumpulan data multi-segi ini menyediakan data yang kaya dan tebal. Oleh karena itu, semua data dikelompokkan menjadi menghasilkan pola fokus penelitian yang diinginkan. Dari sini, a pembacaan berulang dari data yang muncul dilakukan untuk mencari pola tertentu, seperti ide atau tema cerita, minat atau inspirasi, dan bantuan rekan. Kode-kode ini adalah digunakan untuk mencari tahu bagaimana siswa memperoleh ide cerita secara kolaboratif. Akhirnya, pola-pola ini dianalisis menggunakan analisis wacana kritis (CDA). Rogers (2011) menyatakan bahwa CDA membantu peneliti memeriksa dan menafsirkan data yang tertanam dalam wacana dan konteks. Dalam penelitian ini, data diambil dari siswa akun reflektif diteliti berdasarkan aspek sifat leksiko-gramatikal dan semantik dijiwai dalam konteks situasional. Misalnya seorang pelajar menulis “Saya memberikan yang terbaik untuk mengedit teks. Saya membuat revisi jika Saya menemukan beberapa kesalahan dalam ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat. Dengan revisi saya, saya berharap ceritanya bisa dipahami dengan mudah.” Data ini menunjukkan hal itu properti leksikal yang terbaik menunjukkan bahwa peserta bertanggung jawab untuk mengedit

aspek bahasa. Sebagai editor bahasa, dia sadar bahwa dia perlu fokus pada aspek mekanis dan gramatikal bahasa membuat cerita lebih bermakna dan dapat dimengerti.

## **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Menggambar dari analisis data yang dikumpulkan dari wawancara kelompok fokus, cerita digital siswa menulis, tugas bercerita berbasis fotografi, dan akun reflektif individu, tiga muncul tema negosiasi siswa dalam penulisan kolaboratif melalui tugas berbasis fotografi digital meliputi (1) pemerolehan ide cerita secara kolaboratif, (2) kolaboratif penyusunan dan pengembangan cerita, dan (3) makna visual pembuatan dan pengembangan kreativitas. Ekstrak masing-masing data ditampilkan sebagai bukti dan digunakan untuk menjelaskan keterkaitan data dan tema yang muncul.

### **Perolehan Ide Cerita Kolaboratif**

Dalam penelitian ini, proses pembuatan sebuah fotografi- cerita berbasis digital dimulai dengan membangun siswa pengetahuan tentang bercerita digital. Untuk mencapai tujuan ini, siswa didorong untuk menemukan contoh cerita digital online (lihat Gambar 1). Contoh-contoh ini dapat menjadi katalis bagi siswa untuk memahaminya sifat komposisi multimodal. Menavigasi artefak otentik online dari penceritaan digital membantu siswa mengidentifikasi konstruksi dan ciri-cirinya cerita digital. Hal ini juga bertujuan untuk memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide cerita.



Figure 1. The students sought for an example of digital stories, September 14<sup>th</sup>, 2016

Selain itu, menavigasi contoh cerita digital online menjadi titik awal para siswa untuk berkreasi cerita yang sesuai dengan minat dan pengalaman mereka konteks. Dalam Proyek Penulisan Nasional, DeVoss, Aadhal dan Hicks (2010) dan Alexander (2011) berpendapat bahwa model itu dapat menjadi sarana pengetahuan bangunan agar siswa dapat belajar dari penulis digital sehingga mereka dapat memperoleh inspirasi dari para profesional pendongeng. Artinya model storytelling digital memediasi perkembangan pengetahuan siswa tentang lapangan. Untuk mendukung hal tersebut, Widodo (2016) melaporkan hal tersebut siswa menganggap pengembangan pengetahuan “bermanfaat bagi mereka dalam membayangkan cara membuat cerita digital (hal. 7).” Satu dari para siswa mengungkapkan bagaimana suatu proses navigasi membantunya dalam memutuskan apa yang akan ditulis untuk kelompoknya proyek.

*Dalam proyek ini, saya ditugaskan sebagai Internet dan foto peramban. Saya bertanggung jawab untuk membantu kelompok mencari model cerita digital dari Website. Faktanya, itu Situs web menyediakan banyak cerita berbeda. saya dulu bingung harus memilih yang mana. Teman-temanku di kelompok menaruh kepercayaan pada saya. Saya akhirnya memutuskan untuk memilih lima model cerita digital dari website agar saya bisa bertanya pendapat teman saya, cerita mana yang terbaik. Dari kami diskusi, kami memilih cerita tentang seorang wanita yang tidak seperti melakukan olahraga untuk pertama kalinya. Dia mulai menyukainya melakukan olahraga setelah dia bertemu pacarnya. Cerita ini menginspirasi kami untuk membuat kisah tentang orang terkenal yang menjadi sukses, meskipun dia sangat malas selama itumasa kanak-kanak (Akun Reflektif Individu #1, September 20, 2016).*

Kutipan akun reflektif pada Tabel 2 menyiratkan bahwa peserta siswa merasakan peran dia dimainkan sebagai tanggung jawab bersama. Dia mengungkapkan kebingungan di awal, tetapi kelompok lain dukungan anggota membantunya menemukan solusi untuk permasalahannya masalah. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi memungkinkan siswa untuk

mendiskusikan suatu masalah yang dihadapi bersama-sama meskipun peran itu dibagikan secara terpisah. Widodo (2013) menunjukkan dengan tepat bahwa brainstorming dalam menghasilkan ide proses membantu siswa untuk menyatukan ide-ide, mempersempit mereka turun, dan pilih salah satu yang sesuai dengan minat mereka.

Table 2. Focus group interview # 1, September 21<sup>st</sup>, 2016

Turn	Actors	Contributions	Mood
1	T	<i>At the beginning of the task, I encouraged you to find a model of digital storytelling on the website for you to search for inspiration, what video did you get?</i>	Asking for confirmation
2	S1	<i>It's about a child who was afraid of sound of thunder but her mom always tried to console her when it came. She also said thunder was just like another natural phenomena either rain or rainbow.</i>	Statement
3	T	<i>Why were you interested in it?</i>	Asking for confirmation
4	S2	<i><u>Because the story was easy to follow and interesting.</u></i>	Statement
5	S3	<i><u>It also inspired us because it was close to our personal experience.</u></i>	Elaboration

Dari kedua kutipan tersebut juga ditemukan bahwa siswa memilih cerita yang menarik dan menginspirasi sehingga mereka dapat menggunakan model cerita untuk membantu mereka untuk mendapatkan ide cerita mereka. Keduanya leksikal properti yang digunakan juga menunjukkan bahwa model cerita seharusnya menjadi menarik dan menginspirasi juga karena di lain waktu mereka juga percaya bahwa mereka perlu membuat cerita yang seperti itu mampu menarik perhatian penonton dan memberikan inspirasi bagi orang lain.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa memfasilitasi pengembangan latar belakang pengetahuan siswa memainkan peran penting dalam membantu mereka untuk memahami genre cerita digital. Hal ini membangun kesadaran mereka penceritaan multimodal. Aktivitas menavigasi model cerita digital online juga membantu siswa memeriksa konstruksi cerita digital. Itu siswa menganalisis tentang apa cerita itu, bagaimana caranya fotografi yang digunakan mendukung cerita, dan bagaimana bahasa digunakan untuk bercerita. Memahami pengetahuan struktur generik dan fitur linguistik berguna untuk mereka untuk mendekonstruksi tulisan mereka sendiri. Pada awalnya, itu siswa merasa kesulitan apa yang harus dipilih sejak Website memberikan banyak contoh cerita digital. Untuk mengatasi ini, para siswa memilih untuk mendiskusikan hal ini bersama dengan

kelompok sehingga dapat dibuat kesepakatan bersama. Ketika proyek kolaboratif ini memungkinkan siswa untuk berdiskusi masalah untuk mencari solusi, hal ini juga membantu mereka menghasilkan cerita ide ide. Proses perolehan ide telah selesai secara kolaboratif, yang

memberikan kesempatan yang sama setiap anggota kelompok untuk berbagi ide dan pendapat topik cerita.

### Penyusunan dan pengembangan cerita kolaboratif

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, penggunaan model cerita digital menjadi alat yang efektif bagi siswa untuk mengembangkan kemampuannya pengetahuan konten cerita berbasis fotografi digital menulis. Hal ini juga bermanfaat bagi siswa untuk memahaminya apa itu cerita digital, bagaimana pembuatannya, dan bagaimana cerita bisa diarahkan secara visual. Setelah para siswa selesai membahas tema cerita, mereka melanjutkan untuk mengembangkan ide menjadi tulisan cerita. Mereka menyusunnya cerita sepanjang 100 hingga 150 kata. Mereka mengikuti tugasnya diberikan untuk membimbing mereka membangun cerita. Fokus wawancara kelompok pada Tabel 3 menjelaskan bagaimana mereka secara kolaboratif membangun dan mengembangkan cerita.

Table 3: Focus group interview # 2, September 28<sup>th</sup>, 2016

Turn	Actors	Contributions	Mood
1	T	<i>So, what story are you working on now?</i>	Asking for confirmation
2	S1	<i>We are creating a life story of a friend in our group.</i>	Statement
3	T	<i>Why do you decide to tell about her story?</i>	Asking for confirmation
4	S2	<i>Because we think that it has a great value to share</i>	Statement
5	S1	<i>Yes, we would like to tell the audience that we need to be grateful, more independent, and understand how family member can mean to us.</i>	Elaboration
6	T	<i>How do you construct the story, then?</i>	Asking for confirmation
7	S3	<i>We interviewed her about her childhood life, when she started to study, and about her family.</i>	Statement

Data ini menunjukkan bahwa para siswa beserta Kelompok mendiskusikan cerita apa yang ingin diceritakan dan bagaimana ide cerita telah ditentukan. Ditemukan juga nilai cerita menjadi pusat konstruksi cerita. Kelompok itu memilih mendapatkan ide dari salah satu anggota kelompok yang mereka Saya pikir itu akan menginspirasi penonton. Para siswa kemudian terus mengembangkan cerita dengan memperkenalkan tokoh dan letak latar cerita. Di dalam Dalam hal ini, siswa mencoba mengangkat permasalahan yang dihadapi oleh karakter dan mencari tahu cara karakter tersebut memecahkan masalah. Dalam menciptakan pribadi seperti itu narasinya, para

anggota mewawancarai aktor tersebut cerita untuk memperoleh informasi. Melalui pengambilan- dan- memberikan kegiatan informasi, tidak hanya siswa berusaha untuk menyelesaikan tugas penulisan digital bersama mereka tetapi juga melibatkan diri dalam kegiatan sosial yang bermakna interaksi di mana makna dibagikan dan diterjemahkan. Respon spontan terlihat pada kutipan tersebut wawancara menunjukkan bahwa siswa berusaha untuk mundur memunculkan gagasan-gagasan lain yang diberikan oleh pembelajaran kolaboratif a kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan gagasan dan dukungannya satu sama lain. Sementara itu, wawancara juga memberikan contoh bagaimana guru sebagai pewawancara berusaha melakukannya menghubungkan ide dan konteks cerita itu siswa akan membangunnya. Penggergaji (2006) menunjukkan bahwa keterlibatan tidak langsung guru dalam memfasilitasi siswa dalam pengetahuan kolektif bangunan dapat menumbuhkan efektivitas pembelajaran. Fokus kutipan wawancara kelompok pada Tabel 4 menggambarkan siswa strategi untuk mengumpulkan data untuk tujuan cerita bersama konstruksi.

Table 4. Focus group interview # 3, September 28<sup>th</sup>, 2016

Turn	Actors	Contributions	Mood
1	T	<i>So, how is the progress of your story?</i>	Asking confirmation
2	S1	<i>We are now completing task 2 developing the story plot.</i>	Statement
3	T	<i>Very good. Can you tell me how the story goes?</i>	Asking for confirmation
4	S2	<i>It is about a lazy boy named Adam Khoo. He always got F score at school.</i>	Statement
5	T	<i>Who is Adam Khoo?</i>	Asking for confirmation
6	S3	<i>He is now a successful businessman from Singapore.</i>	Elaboration
7	T	<i>How do you know him?</i>	Asking for confirmation
8	S4	<i>We read some articles about someone's life and his struggle.</i>	Statement
9	S3	<i>We searched articles about motivational story of a person from internet and we found Adam Khoo.</i>	Elaboration

Dua baris terakhir dari kutipan wawancara menunjukka bahwa siswa mengembangkan cerita dengan mencari dan membaca dari beberapa sumber. Dibandingkan dengan sebelumnya data, kelompok pertama melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi, sedangkan yang kemudian memilih untuk menceritakan tentang a orang terkenal dan membaca beberapa artikel untuk mengumpulkan data. Hal ini menunjukkan dua gagasan utama yang siswa dapat kembangkan cerita mereka baik dengan melakukan wawancara atau dengan membaca artikel. Dalam penelitian ini, untuk memediasi proses ini, siswa menggunakan ruang alur cerita yang disediakan dalam tugas. Mereka menyusun keseluruhan alur cerita dari awal hingga tamat. Ini

membantu mereka mengatur cerita.

*Peran saya sebagai penulis cerita telah memungkinkan saya untuk memberikan yang terbaik untuk membangun cerita. Menulis cerita bukanlah hal yang mudah bagi saya. Namun proyek kolaborasi ini berbeda. saya telah melibatkan proses dari melihat model hingga menghasilkan tahapan ide dengan kelompok saya. Tahapan ini memberi saya ide bagaimana saya bisa menggambar alur cerita. saya sekali terjebak pada apa yang harus melanjutkan cerita, tapi teman-teman membantu saya dengan ide cemerlang untuk menyelesaikan cerita. (Akun Reflektif Individu #2, 27 September, 2016)*

Kutipan dari akun reflektif mengartikulasikan bagaimana proses menulis membantu membimbing siswa untuk melakukannya mengembangkan alur cerita. Hal ini juga menyiratkan bahwa Pendekatan kolaboratif memungkinkan siswa untuk bekerja sama membangun cerita dengan melakukan brainstorming ide-ide. Di sebuah Hal serupa terjadi, Stratigou (2016) menunjukkan kisah gabungan tersebut konstruksi memfasilitasi siswa dalam terlibat “dalam a proses negosiasi makna bersama (hal.183).”

Mengembangkan sebuah cerita mungkin menjadi bagian tersulit dalam menciptakan cerita karena memerlukan kemampuan siswa untuk berpikir baik sentral maupun pendukung karakter dan membangun pengaturan untuk mengontekstualisasikannya. Itu siswa juga perlu memperhatikan perkembangan cerita mengalir dan kohesi sehingga pembaca dapat menikmati ceritanya Sehat. Untuk melakukan hal tersebut, para siswa dalam penelitian ini melaporkan hal tersebut mereka secara kolaboratif mencari informasi untuk mendukung keaslian cerita sejak mereka menulis secara faktual cerita. Pengalaman belajar kolaboratif ini memperluas keterlibatan siswa dalam menyumbangkan ide, membangun kesadaran akan etika kerja tim, dan memberikan jawaban terhadap permasalahan. Selain itu, dengan minim bantuan dari guru, bekerja sedemikian rupa proyek kolaboratif memungkinkan mereka mengembangkan cerita secara mandiri. Berbeda

dengan tulisan soliter, bukti empiris menunjukkan bahwa menulis kolaboratif membantu siswa lebih membangun otonomi belajarnya secara efektif dengan bantuan besar dari rekan-rekan mereka dalam kelompok. Hal ini juga berarti bahwa diskusi kelompok memberikan lebih banyak manfaat kesempatan bagi siswa untuk memanfaatkan kritis mereka berpikir untuk mengeksplorasi ide-ide potensial untuk cerita perkembangan. Pembuatan makna multimodal dan pengembangan kreativitas dalam belajar menulis dalam bahasa asing (misalnya bahasa Inggris) kemampuan penulis untuk menyampaikan makna adalah penting agar pembaca mampu memahami apa tulisannya tentang. Namun, dari sudut pandang multimodalitas, siswa juga perlu belajar bagaimana visual, keterjangkauan suara dan efek dapat menciptakan sebuah cerita. Di dalam Selain itu, melalui berbagai modus yang digunakan siswa dalam cerita melalui alat digital seperti gambar, suara, dan efek visual serta suara memungkinkan mereka membuatnya lebih bersemangat. Jones (2014, hal. 126) berpendapat yang cepat atau lambat dituntut untuk diciptakan oleh siswa sesuatu melalui perspektif multimodal dan “Terlibat dalam pembuatan makna multimodal itu penting dalam pembelajaran bahasa.”

Dalam penelitian ini, siswa memilih gambar-gambar itu selaras dengan narasi cerita. Hal ini didukung oleh Widodo, Budi, dan Wijayanti (2016) yang memilih gambar yang terletak dalam konteks sangat kuat untuk membuat cerita hidup. Selain itu, para siswa juga diminta untuk melakukannya memberikan deskripsi gambar yang dipilih kepada memperkuat alasan yang mereka anggap cocok dengan alasan mereka persepsi penulisan cerita mereka. Kutipan fokus diskusi kelompok pada Tabel 5 menginformasikan bagaimana siswa memilih gambar yang mendukung akurasi cerita mereka.

Table 5. Focus group interview # 4, October 5<sup>th</sup>, 2016

Turn	Actors	Contributions	Mood
1	T	<i>How many pictures do you use for your story?</i>	Asking for confirmation
2	S1	<i>We have 14 pictures in total.</i>	Statement
3	T	<i>Awesome. Can you tell me why do you choose the picture of this light bulb?</i>	Asking for confirmation
4	S2	<i>It represents how an idea is invented.</i>	Statement
5	S3	<i>We usually know in a movie that when someone has an idea usually there's a light bulb over his head.</i>	Elaboration
6	T	<i>You are right. So, what is the connection with the story you are writing? We wrote "One day, Bob Sadino had an idea. He started to breed</i>	Asking for confirmation
7	S4	<i>chicken. (Focus group interview #4)</i>	Elaboration

Dalam proses pengembangan cerita, siswa disediakan dengan storyboard untuk membantu mereka dengan mudah mengatur gambar mereka dan cerita tertulis. Itu storyboard juga memungkinkan siswa untuk mencatat deskripsi gambar dalam arti yang dipilih gambar sesuai dengan idenya. Gambar 2 adalah Contoh bagaimana siswa menyusun gambarnya, nya deskripsi, dan narasi cerita di storyboard.

	Picture	Description	Story narration
Event	 <a href="http://www.fimadani.com/cara-menikmati-musibah/">http://www.fimadani.com/cara-menikmati-musibah/</a>	It describes situation when he got problem. And it was the beginning of his bad life.	One day, he got disaster and lost his happiness.

Figure 2. Sample students' storyboard

Ketika siswa menyelesaikan storyboard, mereka melaksanakan proyek dengan menggabungkan cerita komponen melalui media digital. Mereka mengatakan bahwa mereka mulai membuat cerita secara digital dengan memasukkan gambar, membuat efek visual dan transisi, menyisipkan suara, dan melakukan penyesuaian akhir (lihat Gambar 3). Mereka bekerja dengan media digital sederhana seperti WeVideo, Viva Video, Pembuat Film, dan Cerita Foto 3.



Figure 3. Visual transitions used in students' digital storytelling

Kisah reflektif siswa berikut ini mengenali bagaimana siswa sebagai operator digital berjuang untuk bekerja dengan alat digital.

*Saya menjadi operator digital di grup saya. Hari ini, saya mencoba untuk memberikan gambar cerita kita beberapa efek dan transisi. Saya memilih untuk memberikan animasi yang berbeda di dalamnya gambar seperti mengambang, memperbesar dan memperkecil, menghapus dan lainnya agar lebih menarik. Saya menunjukkannya kepada saya teman-teman di grupku. Padahal kelompok saya mengusulkan beberapa perubahan di dalamnya, saya sangat senang mereka menyukai pekerjaan saya. (Rekening Reflektif Perorangan #3, 4 Oktober 2016)*

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa siswa sedang bekerja dengan alat digital dapat mengembangkan kreativitas mereka. vas, Littleton, Miell, dan Jones (2008, p. 201) berpendapat demikian kreativitas dapat dikembangkan tidak hanya melalui “proses pembuatan konten kreatif, tetapi juga melalui semua fase terlibat dalam komposisi teks kreatif.” Yang reflektif akun menyiratkan bahwa upaya siswa dalam memvisualisasikan cerita dibuat dengan berpikir kreatif desain dalam penceritaan digital mereka. Kemampuan siswa untuk menyediakan visual dengan efek yang berbeda dan transisi mencerminkan perkembangan kreativitas.

Sebagai tambahan, penceritaan digital adalah yang pertama pengalaman bagi mereka, mereka mengakui bahwa mereka menemukannya menantang tetapi juga sangat menyenangkan. Kutipan dari wawancara kelompok terfokus pada Tabel 6 menggambarkan bagaimana siswa mengungkapkan bahwa belajar membuat digital storytelling memungkinkan mereka untuk memanfaatkan kreativitas mereka.

Table 6. Focus group interview #5, October 12<sup>th</sup>, 2016

Turn	Actors	Contributions	Mood
1	T	<i>How do you feel when creating a story digitally?</i>	Asking for confirmation
2	S1	<i>I think it is interesting. Most of us ever made photo story with our gadget</i>	Statement
3		<i>but creating visual based story digitally was a new experience.</i>	
4	T	<i>What's the difference?</i>	Asking for confirmation
5	S2	<i>Digital storytelling is much more interesting and fun because we can see as well as listening to our story.</i>	Statement
6	T	<i>Do you find any difficulties?</i>	Asking for confirmation
7	S4	<i>Yes, we were worried about how to adjust the duration of each transition and the voice story narration at first.</i>	Statement
8	T	<i>How do you overcome the problems then?</i>	Asking for confirmation
	S4	<i>We had to manage the duration and voice integration by trying it again and again until we think it's perfectly matched.</i>	Elaboration

Data wawancara menunjukkan bahwa kreativitas tidak dibangun dalam hitungan detik tetapi melalui beberapa upaya. Di dalam Selain itu, properti leksikal kami digunakan oleh siswa dalam kutipan tersebut dirujuk ke kelompok yang menunjukkan bahwa kolaborasi telah menghasilkan kreativitas, seperti kreativitas pemecahan masalah. Kreativitas kolaboratif muncul ketika dukungan sejawat dipupuk selama proses penciptaan. “Kreativitas dalam kolaborasi bisa dipahami muncul dalam proses dinamis kebersamaan konstruksi; ini akan menghasilkan hal yang baru – dan sesuai – gagasan mengenai masalah yang dihadapi secara kolektif usaha belajar (Etelapelto & Lahti, 2008, hal. 227).”

Memfasilitasi siswa dalam menciptakan digital bercerita berbasis fotografi memberi mereka suasana belajar yang berbeda dari cerita berbasis kertas menulis yang biasa mereka alami dalam pelajaran bahasa Inggris karena digital storytelling berkaitan dengan multimodal elemen termasuk visual, efek suara, dan digital literasi. Meskipun siswa dalam penelitian ini menemukannya a tugas yang menantang, temuan penelitian mengungkapkan hal itu para siswa menikmati mengerjakan cerita digital. Itu siswa mampu membangun kesadarannya dalam memilih foto yang cocok untuk cerita mereka sejak mereka diberi jumlah foto yang tidak terbatas dari Internet. Selain itu, mereka sadar bahwa foto yang cocok akan membantu membuat cerita mereka lebih bermakna. Dalam cerita proses pengembangan, siswa memanfaatkan a storyboard tempat mereka mengumpulkan foto dan alur cerita untuk membantu mereka membangun dan memelihara kesatuan cerita. Mereka kemudian menggabungkan visual dan rekaman suara narasi ke dalam alat digital, seperti Photo-story 3, Pembuat film, Microsoft Power Point, dan Viva Video. Bukti empiris menunjukkan bahwa aktivitas ini dimungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas kolaboratifnya hal memilih transisi visual dan latar belakang suara. Siswa berdiskusi dengan kelompok lain anggota dampak apa yang diterapkan. Selain itu, penulisan cerita kolaboratif yang dimediasi oleh alat digital mendorong siswa untuk saling membantu memecahkan masalah a masalah teknis yang mereka hadapi (misalnya berdiskusi dengan kelompokkan cara mengatur durasi cerita dan menanyakannya pendapat anggota kelompok bagaimana cara merekam sulih suara). Hal ini menunjukkan bahwa melibatkan siswa

dalam dunia digital proyek bercerita mendorong penulisan kolaboratif dan membangun kreativitas kolaboratif.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa sebuah proyek penulisan proses ditambah dengan penulisan kolaboratif yang dibantu siswa untuk menghasilkan ide dan ikut mengembangkan alur cerita melalui brainstorming ide-ide di antara anggota kelompok lebih efisien. Melalui lensa sosio-kognitif, siswa dapat terlibat secara sosial kegiatan belajar kolaboratif dan mengembangkan cerita mereka menulis repertoar dan kreativitas. Bukti empiris dari Penelitian ini mengungkapkan bahwa dukungan teman sebaya memainkan peran penting peran dalam mempertahankan kerja kelompok sehingga mereka bisa menyelesaikan tugas. Hal ini juga menyiratkan bahwa para siswa dapat membangun kesadaran mereka akan kepemilikan bersama atas cerita. Selain itu, tugas berbasis fotografi digital juga memungkinkan siswa untuk membuat narasi digital menulis dengan cara yang lebih kreatif. Mereka secara kreatif berada cerita melalui pendekatan multimodal dengan menjalin gambar, narasi cerita, efek visual dan transisi, dan musik latar melalui alat digital seperti WeVideo, Viva Video, Pembuat Film, Microsoft Power Point, dan Foto Cerita 3. Dari segi multimodal artinya membuat strategi yang mampu dibuat oleh siswa rasa cerita dengan mengintegrasikan visual yang sesuai ke dalam narasi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa secara digital- penulisan yang dimediasi dapat menjadi alat yang ampuh untuk mempromosikan cerita literasi dan literasi digital.

Penelitian ini memiliki tiga implikasi praktis. Pertama, menulis kolaboratif adalah pendekatan yang efektif mempromosikan upaya kolaboratif siswa yang berguna untuk membangun kemandirian belajar. Kedua, digital tugas berbasis fotografi membantu mengembangkan visual siswa literasi, literasi cerita, dan literasi digital. Ketiga, melibatkan siswa dalam bercerita digital memungkinkan mereka melakukannya memanfaatkan kreativitas mereka dalam menciptakan cerita. Sejak itu penelitian ini hanya berfokus pada penyelidikan siswa keterlibatan kolaboratif dalam fotografi berbasis digital penulisan cerita, studi masa depan tentang bagaimana cerita multimodal proyek menulis dilaksanakan untuk membantu memanfaatkan siswa keterampilan bahasa seperti cerita digital kolaboratif komposisi, mendengarkan multimodal, dan berbicara repertoar. Selain itu, penelitian di masa depan mungkin mengkaji hal ini pelaksanaan tugas menulis berbasis fotografi digital yang memuat nilai-nilai sosial budaya atau kearifan lokal

menjadi penulisan cerita kolaboratif. Menyediakan lebih banyak bukti empiris tentang kemauan literasi multimodalitas memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan tubuh pengetahuan tentang penceritaan digital kolaboratif.

## REFERENCES

Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Santa Barbara, CA: Praeger.

Amicucci, A. N. (2011). Digital literacy narratives: A multimodal writing assignment for multilingual writers. *International Journal of Innovation in English Language Teaching and Research*, 1(1), 59-74.

Bikowski, D., & Vithanage, R. (2016). Effects of web- based collaborative writing on individual L2 writing development. *Language Learning & Technology*, 2(1), 77-99.

Bruce, I. (2008). *Academic writing and genre: A systemic analysis*. London: Continuum.

Castaneda, M., E. (2013). "I am proud that I did it and it's a piece of me:" Digital storytelling in the foreign language classroom. *CALICO Journal*, 30(1), 44-62.

DeVoss, D., N., Aadhal, E., E., & Hicks, T. (2010). *Because digital writing matters: Improving student*

- writing in online and multimedia environments*. New York: Jossey-Bass.
- Etelapelto, A., & Lahti, J. (2008). The resources and obstacles of creative collaboration in a long-term learning community. *Thinking Skills and Creativity*, 3, 226-240.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Georgaka, A., D. & Pouroutidi, O. (2016). Creating digital comics to motivate young learners to write: A case study. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 7(1), 233-263.
- Hafner, C. A. & Miller, L. (2011). Fostering learner autonomy in English for science: A collaborative digital video project in a technological learning environment. *Language Learning & Technology*, 15, 68-86.
- Harper, J., & Widodo, H. P. (2018). Perceptual mismatches in the interpretation of task-based ELT materials: A micro-evaluation of a task-based English lesson. *Innovation in Language Learning and Teaching*. Advance online publication. doi: [10.1080/17501229.2018.1502773](https://doi.org/10.1080/17501229.2018.1502773)
- Jones, R., H. (2014). Digital literacies for language teachers: Beyond competencies. In H. P. Widodo & N. T. Zacharias (Eds.) *Recent issues in English language education: Challenges and directions* (pp. 1-22). Surakarta, Indonesia: Sebelas Maret University Press.
- Kendall, J., & Khuon, O. (2006). *Writing sense: Integrated reading and writing lessons for English language learners*. Portland, ME: Stenhouse.
- Kessler, G., Bikowski, D., & Boggs, J. (2012). Collaborative writing among second language learners in academic web-based projects. *Language Learning & Technology*, 16(1), 91-109.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4<sup>th</sup> edn.). New York: Routledge.
- Lee, D., Y., W. (2001). Genres, registers, text types, domains, and styles: Clarifying the concepts and navigating a path through the BNC jungle. *Language Learning & Technology*, 5(3), 37-72.
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Papadopoulou, S., & Vlachos, K. (2014). Using digital storytelling to develop foundational and new literacies. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 5(1), 235-258.
- Puengpipattrakul, W. (2014). A process approach to writing to develop Thai EFL students' socio-cognitive skills. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 11, 270-284.
- Rafik-Galea, S., Arumugam, N., & Mello, G. (2012). Enhancing ESL students' academic writing skills through the term-paper. *Pertanika Journal Social Science & Humanities*, 20, 1229-1248.
- Richards, J., C., & Rodgers, T., S. (2002). *Approaches and methods in language teaching* (2<sup>nd</sup> edn.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47, 220-228.
- Rogers, R. (2011). Critical approaches to discourse analysis in educational research. In R. Rogers (edn.) *An introduction to critical discourse analysis in education* (2<sup>nd</sup> edn.) (pp. 1-20). New York: Routledge.
- Sawyer, R., K. (2006). Educating for innovation. *Thinking Skills and Creativity*, 1, 41-48.
- Stratigou, K. (2016). Enhancing fourth graders' writing skills through collaborative writing tasks: an experimental study. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 7(1), 181-198.
- Tobin, M., T. (2012). Digital storytelling: Reinventing literature circles. *Voices from the Middle*, 20(2), 40-48.
- Vass, E., Littleton, K., Miell, D., & Jones, A. (2008). The discourse of collaborative creative writing: Peer collaboration as a context for mutual inspiration. *Thinking Skills and Creativity*, 3, 192- 202.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wang, P. L., & Lee, H., C. (2014). Computer-supported collective English writing tasks for learners with different cognitive styles. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 11(1), 207-222
- Widodo, H., P. (2011). Pedagogical tasks for shaping EFL college student writers' critical thinking and self-voicing. *International Journal of Innovation in English Language Teaching and Research*, 1(1), 87-100.

- Widodo, H., P. (2012). The use of complaint letters as an authentic source of input for an interactive task in second language learning. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 9, 245-258.
- Widodo, H. P. (2013). Implementing collaborative process based writing in the EFL college classroom. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 4(1), 198-206.
- Widodo, H., P. (2014). Methodological considerations in interview data transcriptions. *International Journal of Innovation in English Language Teaching and Research*, 3(1), 101-107.
- Widodo, H. P. (2015). *The development of vocational English materials from a social semiotic perspective: Participatory action research* (Unpublished PhD thesis). The University of Adelaide, Australia.
- Widodo, H., P. (2016). *Engaging young learners of English in a genre-based digital storytelling project*. Cambridge: Cambridge University Press Teacher Research Programme.
- Widodo, H. P., Budi, A. B., & Wijayanti, F. (2016).  
Poetry writing 2.0: Learning to write creatively in a blended language learning environment.  
*Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 13(1), 30-48.
- Yang, Y-T. C., & Wu, W-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*. 59, 339-352.
- Yin, R., K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3<sup>rd</sup> edn.). Thousand Oaks, CA: Sage.

LAPORAN PENGGUNAAN DANA PENELITIAN DANA BOPTN 2021

No	Jenis Kegiatan	Vol	Frek	Sat	Harga	Jumlah	Pajak	
<b>A</b>	<b>PELAKSANAAN</b>							
1	PENGUMPULAN DATA					3450000		
	Uang Harian Enumerator	3	3	OH	150000	1350000		
	Transport Enumerator	3	3	OH	100000	900000		
	Honorarium Narsum data lapangan	2	2	2OH	300000	1200000	30000	
2	PENGOLAHAN DATA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
3	PENYUSUNAN LAPORAN ANTARA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
<b>B</b>	<b>PASCA PELAKSANAAN</b>							
1	DISEMINASI HASIL PENELITIAN					1800000		
	Honor Narasumber	2	1	JPL	300000	600000	30000	
	Honor Moderator	1	1	JPL	200000	200000	10000	
	Transportasi Peserta	8	1	OK	100000	800000		
	Konsumsi Peserta	8	1	Org	25000	200000		
2	PENYUSUNAN LAPORAN AKHIR					1225000		
	Uang Harian Penyusun Laporan	2	2	OH	150000	600000		
	Transport Penyusun laporan	2	2	OK	100000	400000		
	Penggandaan Laporan Penelitian	5	1	Bendel	45000	225000		
<b>C</b>	<b>BAHAN</b>					525000		
	Kertas	4	1	Rim	40000	160000		
	Balpoint	3	1	Box	30000	90000		
	Permanen Marker	5	1	Pcs	15000	75000		
	Map sneil	3	1	Buah	50000	150000		
	Buku Agenda	1	1	Pack	50000	50000		
		Jumlah Keseluruhan					10.000.000	70.000