



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 2021 Halm 5220 - 5230

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pemanfaatan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa

Apdelmi^{1✉}, Anny Wahyuni², Reka Seprina³

Universitas Jambi, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : apdelmi.fkip@unja.ac.id¹, anny123@unja.ac.id², reka.seprina@unja.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa kelas B prodi Pendidikan Sejarah pada mata kuliah sejarah Asia Tenggara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Tiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, Implementasi Tindakan, Observasi dan Analisis dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara studi dokumentas dan studi literature. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* pada mata kuliah Sejarah Asia Tenggara di prodi pendidikan sejarah dapat diterapkan dengan baik dilihat dari skor rata pada siklus satu mendapat 43,33%, pada siklus II mendapat skor sebanyak 70%, artinya mengalami peningkatan sebanyak 26,67%. Pada siklus III skor rata perolehan setiap kelompok adalah 90,55% itu artinya mengalami peningkatan sebanyak 20,55%. Sedangkan untuk kepercayaan diri mengalami peningkatan siklus satu mendapat 40%, pada siklus II mendapat 63 % dan siklus III mendapat 86%.

Kata Kunci: *Digital, Storytelling, IGTV, Kepercayaan Diri.*

Abstract

This research aims to increase the confidence of students of class B history education program in Southeast Asian history courses. This research is a Class Action Research (PTK) conducted in 3 cycles. Each cycle consists of stages of planning, Implementation of Actions, Observation and Analysis and Reflection. Data collection techniques used are observation, document study interviews and literature studies. The results showed that the Use of Project Based Learning Digital Storytelling Model in Southeast Asian History courses in history education programs can be applied well from the average score in cycle one got 43.33%, in cycle II got a score of 70%, meaning an increase of 26.67%. In cycle III the average score of each group is 90.55% which means an increase of 20.55%. As for confidence experiencing an increase in cycle one gets 40%, in cycle II gets 63% and cycle III gets 86%.

Keywords: content, formatting, article.

Copyright (c) 2021 Apdelmi, Anny Wahyuni, Reka Seprina

✉ Corresponding author

Email : apdelmi.fkip@unja.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1689>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kegiatan perkuliahan di lingkungan Universitas Jambi merupakan salah satu poin dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu aspek pendidikan dan pengajaran. Dalam aspek ini tugas dosen di prodi pendidikan sejarah bukan hanya sebatas *transfer of knowledge* tetapi hingga ranah *transfer of value* agar mahasiswa mampu tumbuh dan berkembang dengan baik termasuk aspek kepercayaan diri. Kepercayaan diri menurut hakim Dewi et al., (2013:10) merupakan keyakinan seseorang atas segala kelebihannya dalam segala aspek yang membuatnya merasa mampu untuk mencapai tujuan dalam hidupnya. Kepercayaan diri sangat penting dimiliki oleh mahasiswa prodi pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Mahasiswa prodi pendidikan sejarah ini merupakan calon guru dimasa yang akan datang dituntut memiliki keterampilan baik dalam menguasai materi agar mudah di pahami siswa dan dituntut harus memiliki rasa percaya diri agar nantinya dapat mentranfer pembelajaran secara efektif kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengajar selama perkuliahan mahasiswa prodi pendidikan sejarah masih memiliki kepercayaan diri yang rendah di lihat dari sikap mereka yang suka mencontek, tidak mandiri, merasa dikucilkan dilingkungan akademis, cendrung pasif dalam perkuliahan dan iri ketika temannya mendapat nilai bagus tetapi dia tidak berusaha maksimal dalam perkuliahan pernyataan ini perkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Ramadhani & Putrianti, (2014:3) menjelaskan bahwa dari dari total 45 responden, 76% merasa jatungnya berdegup kencang saat berbicara di depan umum, 48% merasa jarinya berubah menjadi dingin, 85% mengalami kecemasan ketika berdialog, menjawab pertanyaan dan memberi pertanyaan di depan kelas. Dari data ini terlihat bahwa masiswa masih rendah tingkat kepercayaan dirinya.

Sikap yang ditunjukkan oleh mahasiswa prodi pendidikan sejarah ini mengindikasikan bahwa rendahnya tingkat kepercayaan diri. Rendahnya kepercayaan diri mahasiswa prodi pendidikan sejarah ini bukanlah masalah yang sederhana, Dosen harus mengatasi permasalahan tersebut salah satu melalui model *Project Based Learning Digital Storytelling* IGTV. Model *Project Based learning* merupakan model pembelajaran berbasis proyek dengan mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah sehari-hari mahasiswa (Nuraini et al., 2020:82). Adapun project yang akan digunakan dalam mengatasi permasalahan ini melalui *storytelling* yang dikemas dalam bentuk video nantinya akan di upload dalam media sosial. Kehadiran media sosial dan internet mempermudah pennguna untuk mendapatkan informasi maupun hiburan dari penjuru dunia tanpa terbatas jarak dan waktu. Media sosial merupakan medium internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerjasama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2014:3).

Media sosial banyak jenisnya pada masa sekarang ada Facebook, Youtube, WhatsApp, Twitter, Line, Tiktok dan Instagram Didalam Instagram ini terdapat fitur yang bernama IGTV. IGTV ini merupakan tempat untuk mengupload digital storytelling dengan durasi waktu yang cukup panjang. Alasan peneliti memilih Instagram memiliki fitus IGTV ini karena ketika peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa prodi pendidikan sejarah semua mahasiswa prodi pendidikan sejarah mempunyai intagram yang setiap hari mereka akses dan mereka gunakan hanya untuk upload foto kegiatan kegiatan mereka dan tidak pernah istagram mereka dimanfatkan untuk kepentingan perkuliahan. Padahal pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan. Cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan berupa *digital storytelling*. *Digital storytelling* menurut robbin merupakan kombinasi dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, taks rekaman narasi suara, video dan music menyajikan materi tertemu dengan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital (Prananta et al., 2016:547).

Digital *storytelling* ini sangat cocok digunakan untuk salah satu mata kuliah di prodi pendidikan sejarah yaitu Sejarah Asia Tenggara agar perkuliahan tidak mengalami kejemuhan. Dalam pembuatan digital storytelling ini mahasiswa akan melakukan kombinasi video, suara, gamba, teks dan raut wajah serta intonasi

suara dalam menjelaskan materi terkait Mata kuliah Asia Tenggara sehingga materi tersampaikan dengan baik berdasarkan prinsip, konsep, kronologis waktunya. *Digital storytelling* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengelola konten internet. *Digital storytelling* bukan hanya memindahkan seni mendongeng ke dalam format multimedia yang berisi gambar, teks, suara serta video menggunakan aplikasi komputer. *Digital storytelling* memiliki elemen, tahaan serta tujuan edukasi yang merupakan sebuah strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa khususnya prodi pendidikan sejarah sebagai proses dari *lifelong learning educator*.

Proyek *digital storytelling* ini melibatkan faktor emosional sehingga meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dan daya ingat serta rasa ingin tahu bagi mahasiswa yang mendengarkannya. Permasalahan diatas ini menyebabkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan Judul “Pemanfaatan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* IGTV untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Asia Tenggara Prodi Pendidikan Sejarah. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan judul penelitian kepercayaan diri dan komunikasi matematika melalui *project based learning* yaitu sama menggunakan model *project based learning* dan kepercayaan diri tapi di penelitian saya mengkhususkan project ke *digital storytelling*. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kepercayaan diri mahasiswa setelah diterapkannya model *Project Based Learning Digital Storytelling* IGTV dan menjabarkan kendala serta solusi dalam kegiatan project based learning digital storytelling IGTV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas B pada mata kuliah Sejarah Asia Tenggara Prodi Pendidikan FKIP Universitas Jambi tahun akademik 2021/2020. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, Implementasi Tindakan, Observasi dan Analisis dan Refleksi. Hasil refleksi ini akan menjadi dasar dalam merencanakan tindakan yang akan diterapkan untuk siklus selanjutnya. Sebagai tambahan dalam PTK akan dilihat juga hubungan antara *Project Based Learning Digital Storytelling* dan Kepercayaan diri Mahasiswa dengan menggunakan alat analisis statistic sederhana. Rumus yang digunakan adalah korelasi produk moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ***pertama***, Observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan dimana peneliti berperan sebagai dosen dan pengamat. Dimana dosen mengamati mahasiswa yang terlibat dalam perkuliahan. ***Kedua***, Wawancara. Wawancara yang akan dilakukan dalam penelitian ini merupakan wawancara terstruktur dengan narasumber Dosen Penanggung Jawab Mata kuliah Pancasila di Prodi Pendidikan Sejarah dan Mahasiswa pendidikan sejarah kelas B. ***Ketiga*** Studi Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan sumber berita, foto yang akan digunakan dalam Digital Storytelling IGTV. ***Keempat***, Studi Literatur yang diperlukan dalam penelitian ini adalah buku atau karya tulis yang berhubungan dengan kepercayaan diri. ***Kelima***, Catatan lapangan merupakan cacatan tertulis tentang apa yang dilihat, didengar dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian tindakan kelas ini. Catatan lapangan ini memudahkan peneliti untuk mengingat kejadian dalam proses perkuliahan selama penelitian.

Teknik Analisis data digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan rencana tindakan, menggambarkan hambatan yang

muncul selama proses perkuliahan. serta mendeskripsikan aktivitas Kepercayaan Diri mahasiswa selama Dalam Penyajian Materi perkuliahan Asia Tenggara dalam bentuk *Digital Storytelling* serta diskusi selama perkuliahan. adapun validasi data dalam pengumpulan data kualitatif menggunakan member *check*, *ekspert opinion* dan triagulasi. Teknik kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan tentang efektifitas dari perkuliahan yang meliputi Kepercayaan Diri Mahasiswa. Data kuantitatif akan di peroleh dari hasil penskoran penerapan metode *Project Based Learning Digital Storytelling* IGTV dan Kepercayaan Diri Mahasiswa. Data kemudian dihitung dan dituliskan dalam bentuk tabel serta diagram sehingga akan terlihat perkembangan atau peningkatan kepercayaan diri mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

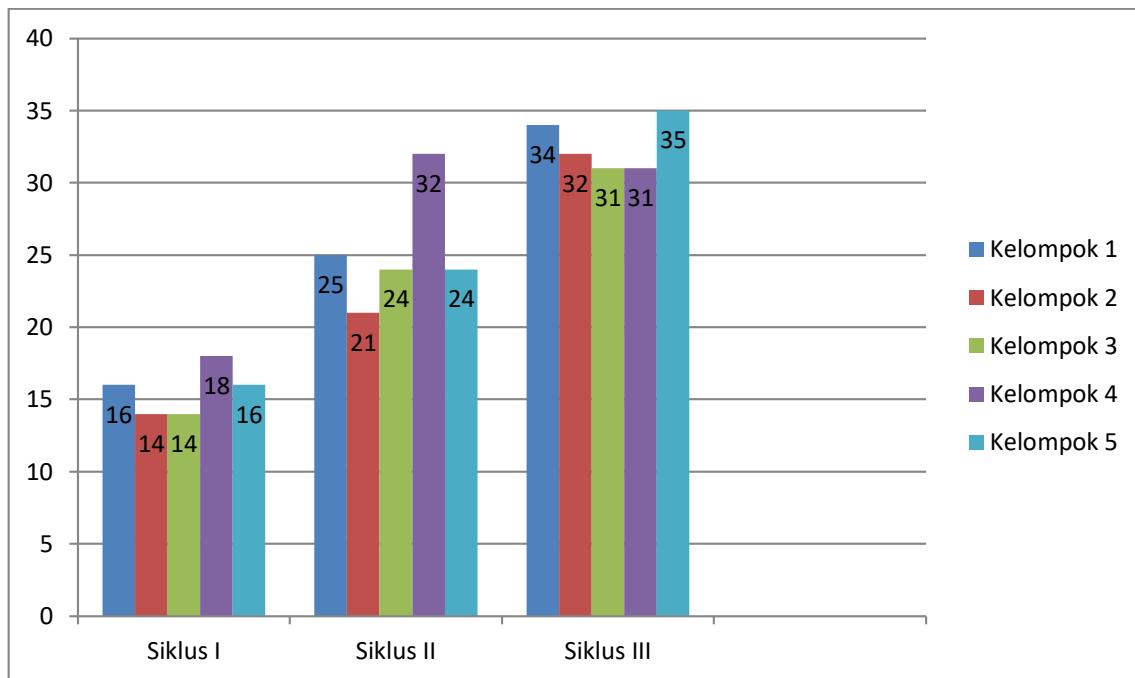
Data Hasil Penerapan Model Project Based Learning Digital Storytelling

Data hasil belajar hasil Penerapan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* selama tindakan mengamati aspek aspek *pertama*, pemilihan konsep dan video yang menarik. *Kedua*, menggunakan informasi sumber yang terpercaya, *ketiga*, mengumpulkan proyek tepat waktu. *Keempat*, kesesuaian materi dengan yang dibahas. *Kelima*, memahami topik yang dibahas dengan baik. *Keenam* tidak plagiarisme. *Ketujuh*, menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Perolehan nilai hasil penerapan *Project Based Learning Digital Storytelling* akan dijelaskan dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Mahasiswa

No	Nama Kelompok	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	KELOMPOK 1	16	25	34
2	KELOMPOK 2	14	21	32
3	KELOMPOK 3	14	24	31
4	KELOMPOK 4	18	32	31
5	KELOMPOK 5	16	24	35
JUMLAH SKOR SISWA		78	126	163
JUMLAH SKOR MAX			180	
RATA-RATA		43,33	70	90,55

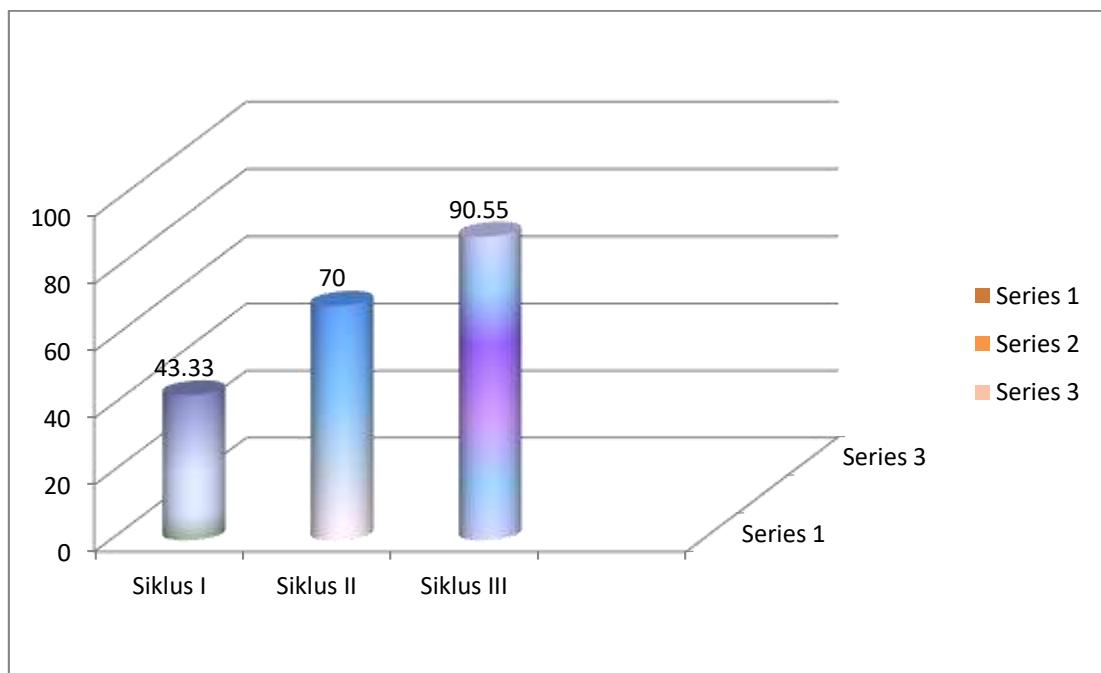
Berdasarkan tabel 1 diatas kemudian digambarkan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Perolehan Skor Penerapan Model PjBL Digital Storytelling

Gambar 1. menunjukkan hasil penilaian dari Model PjBL *Digital Storytelling* yang dilakukan oleh mahasiswa. Perolehan skor dalam Model PjBL *Digital Storytelling* menunjukkan hasil yang memuaskan. Pada siklus I terlihat kelompok yang mendapat skor tinggi adalah kelompok 4, sedangkan skor terendah berada pada kelompok 3 dan 4 dengan perolehan skornya 14. Pada siklus II semua kelompok mengalami peningkatan. Kelompok 5 mengalami peningkatan yang tinggi dengan skor 32. Skor terendah adalah 21 di dapat oleh kelompok 2. Pada siklus III semua kelompok mengalami peningkatan kelompok yang mendapat nilai terendah adalah kelompok kelompok 3 dan 4. Dan skor tertinggi di raih oleh kelompok 5 dengan jumlah skor 35, selisih satu angka dengan kelompok 1 yang mendapat skor 34.

Berdasarkan perjelasan diatas secara umum disetiap siklus terlihat perolehan skor disetiap kelompok mengalami peningkatan dan penerapan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* ini dapat dilaksanakan sangat baik dimasa pandemic dengan sistem kuliah online (daring) yang memanfaatkan aplikasi zoom metting. Data diatas dari hasil perolehan skor masing-masing kelompok dirata-ratakan. Adapun hasil rata-rata yang di peroleh tergambar pada diagram dibawah ini.



Gambar 2 Digram Perolehan Skor Rata-Rata Model PjBL Digital Storytelling Setiap Siklus

Diagram 2 diatas menunjukkan terjadinya peningkatan perolehan skor yang didapatkan oleh setiap kelompok selama penerapan Model *Project Based Learning Digital Storytelling*. Meskipun pada siklus I masih mendapat prediket cukup baik. Akan tetapi pada siklus II mendapat prediket baik dan siklus III mendapat prediket sangat baik. Skor rata pada siklus satu mendapat 43,33%, kemudian pada siklus II mendapat skor sebanyak 70%, artinya mengalami peningkatan sebanyak 26,67%. Pada siklus III skor rata perolehan setiap kelompok adalah 90,55% itu artinya mengalami peningkatan sebanyak 20,55%. Dengan demikian penerapan Model *Project Based Learning Digital Storytelling* dapat diterapkan dengan baik oleh dosen.

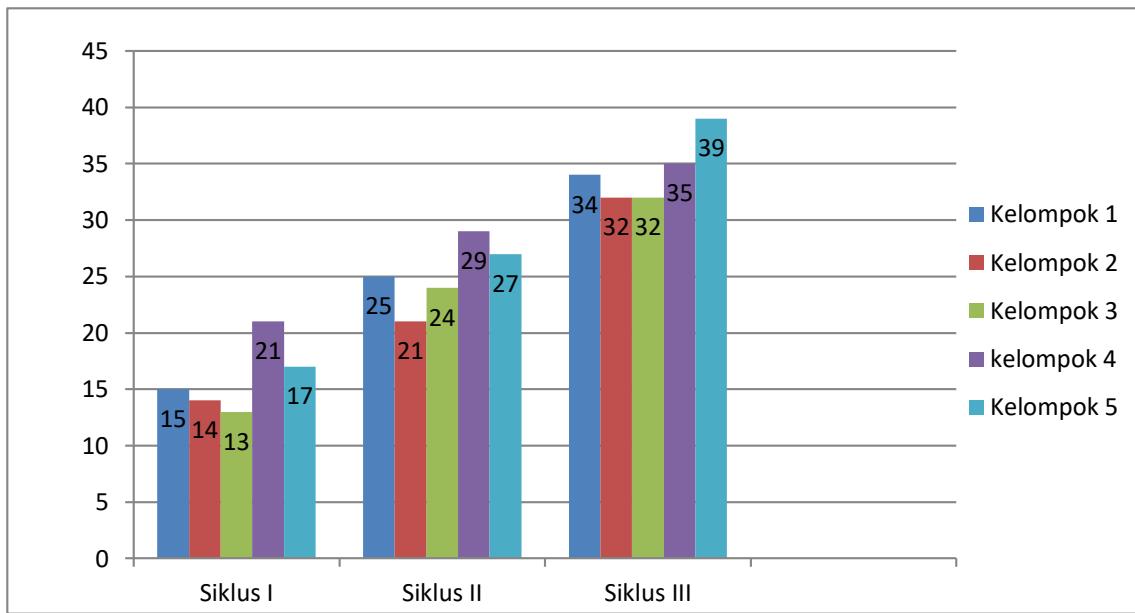
Data Hasil Pengolahan Kepercayaan Diri mahasiswa

Kepercayaan diri mahasiswa yang diamati selama pelaksanaan penelitian ini mencakup aspek aspek sebagai berikut: 1) Berani Mengemukakan pendapat, 2) tidak gegabah tetapi cepat mengambil keputusan, 3) Optimis, 4) Berani Tampil, 5) Berani mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab. dibawah ini akan dijelaskan perolehan skor dari kepercayaan diri mahasiswa.

Tabel.2. Pengamatan Kepercayaan Diri Mahasiswa

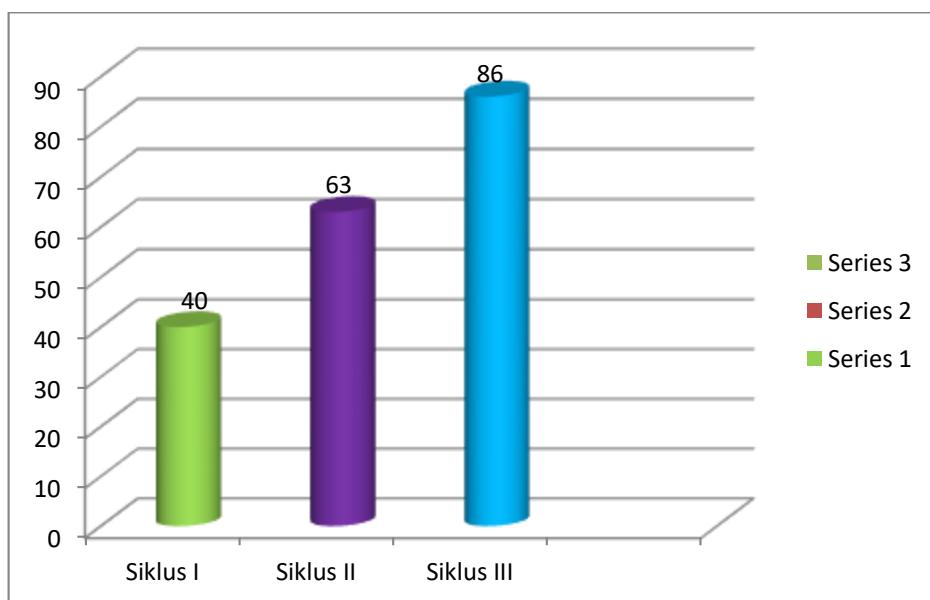
No	Nama Kelompok	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	KELOMPOK 1	15	25	34
2	KELOMPOK 2	14	21	32
3	KELOMPOK 3	13	24	32
4	KELOMPOK 4	21	29	35
5	KELOMPOK 5	17	27	39
JUMLAH SKOR SISWA		80	126	172
JUMLAH SKOR MAX			200	
RATA-RATA		40	63	86

Berdasarkan Tabel 2. kemudian digambarkan dalam bentuk diagram dibawah ini



Gambar 3 Diagram Skor Perolehan Kepercayaan Diri Mahasiswa

Berdasarkan diagram 3. diatas terlihat kepercayaan diri mahasiswa pendidikan sejarah pada mata kuliah sejarah Asia Tenggara sangat memuaskan semua kelompok mengalami peningkatan. Pada siklus I skor tertinggi di peroleh oleh kelompok 4 dengan skor 21. Pada siklus II semua kelompok mengalami peningkatan dalam perolehan skor kelompok satu dan kelompok 5 mengalami kenaikan yang signifikan. Sedangkan skor tertinggi diperoleh oleh. Pada siklus III terlihat setiap kelompok mengalami peningkatan dengan skor tertinggi 39 diperoleh oleh kelompok 5. Dengan demikian secara umum pada siklus III kepercayaan diri mahasiswa mengalami peningkatan. Dari perolehan skor di atas, maka skor tersebut diratakan, adapun hasil sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Perolehan Skor Rata-Rata Kepercayaan Diri Mahasiswa di Setiap Siklus

Berdasarkan diagram diatas terlihat jika setiap siklus kepercayaan diri mahasiswa mengalami peningkatan, meskipun pada siklus I nilai yang diperoleh mahasiswa masih tergolong rendah akan tetapi pada tingkat selanjutnya mengalami peningkatan yang sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui korelasi antara hasil penilaian individu dari digital storytelling dengan kepercayaan diri mahasiswa maka dengan menunakan rumus *korelasi product moment* sebagaimana sudah dikemukakan pada bab III, maka dapat dihitung korelasi antara kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan berpikir Kritis sebagai berikut:

Diketahui :

$$\begin{aligned} N &= 28 & \sum X \cdot Y &= 204.800 \\ \sum X &= 2372 & \sum X^2 &= 201.126 \\ \sum Y &= 2418 & \sum Y^2 &= 209.048 \\ r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}} \\ &= \frac{28.204800 - (2372)(2418)}{\sqrt{[28 \cdot 201.126 - (2372)^2][28 \cdot 209048 - (2418)^2]}} \\ &= \frac{1096}{\sqrt{(108.016)(112.324)}} \\ r_{xy} &= 0,995 \end{aligned}$$

Jika nilai r dikonsultasikan dengan kriteria penafsiran korelasi maka korelasi antara hasil penilaian dari *digital storytelling* per-individu mahasiswa dengan Kepercayaan Diri termasuk dalam kategori sangat tinggi dimana hubungan sangat baik. *Digital storytelling* merupakan suatu bentuk baru dari *storytelling*. *Storytelling* berarti mengekspresikan pengalaman, emosi dan ide dalam bentuk yang berbeda, *storytelling* dapat membuat mahasiswa lebih peka terhadap sejarah, karena mereka dapat mengalami sesuatu dengan mendengarkan, merasakan hal yang sama, mahasiswa mendapat sebuah bentuk rangkaian pengetahuan dan struktur cerita (Septiana, 2018:129). *Storytelling* ini dibagi menjadi dua yaitu tradisional menampilkan tindakan heroic dan *storytelling* modern biasanya mengkombinasikan torsional dengan teknologi yang disebut *Digital Storytelling*.

Digital Storytelling dengan menggunakan aplikasi komputer, sebuah cerita yang diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks dan animasi sehingga lebih menarik. *Digital storytelling* dalam perkuliahan merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencoba mengabungkan beberapa keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan menulis dan keterampilan mengoperasikan program yang memanfaatkan perkembangan komputer dan teknologi (Asri et al., 2017:81-82).

Digital Storytelling yang dibuat mahasiswa pendidikan sejarah dalam perkuliahan Asia Tenggara di upload di *IGTV*. *IGTV* merupakan fitur yang ada di *Instagram*. *IGTV* ini dirilis tanggal 20 Juni 2018 di San Francisco (Amerika Serikat). *IGTV* merupakan fitur *Instagram* yang mengizinkan pengguna mengupload video dengan durasi lebih panjang dan dapat mencapai resolusi 4 k. Dalam *IGTV* orang yang menontonnya bisa memberikan komentar langsung sehingga membuat mereka merasakan sedang menonton bersama-sama dengan penonton lain (Datubara & Irwansyah, 2019:256). *IGTV* salah satu solusi tempat untuk mengupload *digital storytelling* untuk meningkatkan kepercayaan mahasiswa prodi pendidikan sejarah.

Kepercayaan diri menurut Lie (Fkhrurrozi dan Wardi, 2020:1) adalah keyakinan akan kemampuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah, dengan rasa percaya diri, seseorang dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan sesuai dengan tingkat perkembangannya dengan baik. Kepercayaan diri diri dipengaruhi oleh faktor orang tua dimana orang tua sangat berperan dalam mengembangkan kepercayaan diri seorang anak. Anak merasa bernilai dan berharga bagi orang tua nya cendrung memiliki kepercayaan diri yang tinggi. faktor lain yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah lingkungan lembaga pendidikan formal, dosen

memiliki tugas penting untuk membentuk rasa percaya diri mahasiswa, dosen harus bisa menanamkan kepada mahasiswa untuk bangga dengan kemampuan dirinya sendiri karena setiap manusia itu memiliki karakteristik yang tidaklah sama. Lingkungan masyarakat merupakan faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri, ketika mahasiswa itu sulit berinteraksi dengan masyarakat barat dia memiliki kepercayaan diri yang rendah.

Kepercayaan diri tidak terbentuk dengan instan akan tetapi butuh proses dan keberanian dalam proses belajar disetiap kondisi yang dihadapi oleh mahasiswa. Kepercayaan diri memiliki indikator 1) berani mengutarakan pendapat, 2) tidak gegabah tapi bisa mengambil keputusan dengan cepat, 3) optimis, 4) berani tampil didepan banyak orang, 5) berani mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab (Mukti, 2016:10). Mahasiswa yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi sikap cendrung tenang tidak mudah takut serta berani tampil di perkuliahan dalam bentuk memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menjelaskan materi kelompok.

Kendala dihadapi Mahasiswa dalam pembuatan Digital Storytelling

Digital *storytelling* ini memiliki manfaat berdasarkan standar Teknologi Pendidikan Nasional (NETS) yaitu keativitas dan inovasi, komunikasi dan kolaborasi, penelitian dan kelancaran informasi, berfikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputuan, membangun kepercayaan diri, terwujudnya masyarakat digital dan pengoperasian teknologi dan konsep (Anggadewi, 2017:237). Digital *storytelling* ini memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Bagi dosen menarik untuk digunakan dalam beragam gaya perkuliahan, membangkitkan minat mahasiswa, perhatian dan dan motivasi dalam perkuliahan. pembuatan *Digital Storytelling* bermodal pada bakat kreativitas mahasiswa. *Digital Storytelling* sebagai alat untuk menciptakan generasi yang kreatif dan alat yang digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri Mahasiswa.
- b. Bagi mahasiswa *digital storytelling* ini memiliki kelebihan siswa dapat menegmbangkan kemampuan komunikasi, keterampilan menjalankan komputer dan meningkatkan keterampilan yang lain berkaitan dengan teknologi.

Kelemahan dari digital *storytelling* ini yaitu perlu penguasaan komputer dan perlu memperhatikan kecepatan ucapan, pilihan kata, kelancara, penguasaan topic, penempatan tekanan, music backsound dan penggunaan gambar. *Digital storytelling* memiliki beberapa elemen penting yang dapat menjadi acuan dalam penilaian *pertama*, tujuan keseluruhan cerita *kedua*, sudut pandang narrator, *ketiga*, pertanyaan dramatis, *keempat* pilihan konten, *kelima* kejelasan suara, *keenam*, tahapan narasi, *ketujuh*, soundtrack sesuai dengan materi, *kedelapan*, kualitas gambar, kesembilan penggunaan tata bahasa (Yuliana & Wantoro, 2017:553). Langkah langkah dalam perkuliahan dalam menerapkan Digital Storytelling diawali dengan menulis cerita atau materi, mengarang *Storyboard*, mengembangkan digital *storytelling* dan menampilkan *storyteling* di ruang perkuliahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas Pemanfaatan Model *Project Based Learning* (PjBL) *Digital Storytelling* IGTV untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa pada Mata Kuliah sejarah Asia Tenggara Prodi Pendidikan Sejarah, penggunaan Model *Project Based Learning* *Digital Storyteling* pada mata kuliah Sejarah Asia Tenggara di prodi pendidikan sejarah dapat diterapkan dengan baik mengalami peningkatan dari setiap siklus dilihat dari skor rata pada siklus satu mendapat 43,33%, pada siklus II mendapat skor sebanyak 70%, artinya mengalami peningkatan sebanyak 26,67%. Pada siklus III skor rata perolehan setiap kelompok adalah 90,55% itu artinya mengalami peningkatan sebanyak 20,55%. Sedangkan untuk kepercayaan diri mengalami peningkatan siklus satu mendapat 40%, pada siklus II mendapat 63 % dan siklus

III mendapat 86%. Kendala yang ditemukan dalam penelitian ini mahasiswa belum terbiasa membuat video digital ini

DAFTAR PUSTAKA

- Anggadewi, B. E. T. (2017). Digital Storytelling Sebagai Media Bagi Guru Untuk Mengembangkan Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1. <Http://Jurnal.Unissula.Ac.Id/Index.Php/Ippi/Article/View/2194>
- Ardari, C. S. S. (2016). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Intensitas Penggunaan Media Sosial Pada Remaja Awal [Universitas Sanata Dharma Yogyakarta]. In *Skripsi*. <Http://Repository.Usd.Ac.Id/Id/Eprint/6571>
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2017). Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 81–89. <Https://Jiesjournal.Com/Index.Php/Jies/Article/View/90>
- Bukhori, B. (2016). Kecemasan Berbicara Di Depan Umum Ditinjau Dari Kepercayaan Diri Dan Keaktifan Dalam Organisasi Kemahasiswaan. *Jurnal Komunikasi Islam*, 6(1), 158–186.
- Datubara, B. M., & Irwansyah. (2019). Instagram TV: Konvergensi Penyiaran Digital Dan Media Sosial. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 12(2), 251–263. <Https://Doi.Org/10.29313/Mediator.V12i2.4778>
- Dewi, D. M., Supriyo, & Suharso. (2013). Kepercayaan Diri Ditinjau Dari Pola Asuh Orang Tua Pada Siswa Kelas VII (Studi Kasus). *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling*, 2(4), 9–16. <Https://Doi.Org/10.15294/IJGC.V2I2.3189>
- Drajat, H., & Purnama, H. (2020). Efektivitas Penggunaan Digital Storytelling Kanal Youtube “ Kok Bisa ?” Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut*, 6(1), 382–390. <Https://Journal.Uniga.Ac.Id/Index.Php/JK/Article/View/815/693>
- Krisnawati, E., & Julianingsih, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Digital Storytelling Pada Materi Trigonometri Di Kelas X Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan ...)*, 5(2), 55–62. <Https://Doi.Org/10.37058/Jp3m.V5i2.888>
- Kristanti, Y., Subiki, & Handayani, R. D. (2016). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, 5(2), 122–128. <Https://Jurnal.Unej.Ac.Id/Index.Php/JPF/Article/View/3958>
- Mirhan, J. B. K. J. (2016). Hubungan Antara Percaya Diri Dan Kerja Keras Dalam Olahraga Dan Keterampilan Hidup. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 12(1), 86–96. <Https://Doi.Org/10.21831/Jorpres.V12i1.9499>
- Mukti, K. (2016). Analisis Tingkat Kepercayaan Diri Peserta Didik Pogram Linta Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 14 Pealembang. In *Skripsi*. Universitas Muhamadiyah Purwokerto.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nuraini, R., Febrianti, N., Fatmawati, E. B., & Hartini, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Daring Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Kelas I SD Negeri Redjodani. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 81–91.
- Prabawardani, K., Agung, A. A. G., & Parmiti, D. P. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan Komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 147–158. <Https://Doi.Org/10.23887/Jeu.V6i2.20281>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2016). Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik Di SD. *Prosiding: Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Apek Psikologi*.
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Remaja. *Communication*,

- 5230 *Pemanfaatan Model Project Based Learning Digital Storytelling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Mahasiswa – Apdelmi, Anny Wahyuni, Reka Seprina*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1689>

8(1), 51. <Https://Doi.Org/10.36080/Comm.V8i1.651>

Rahmah, N. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Fitur IGTV Terhadap Eksistensi Diri Kalangan Mahasiswa Universitas Sumatra Utara [Universitas Sumatra Utara]. In *Skripsi*. <Http://Repositori.Usu.Ac.Id/Handle/123456789/10875>

Ramadhani, T. N., & Putrianti, F. G. (2014). Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Citra Diri Pada Remaja Akhir. *Jurnal Spirits*, 4(2), 22. <Https://Doi.Org/10.30738/Spirits.V4i2.1117>

Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Septiana, N. Z. (2018). Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Al Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar. *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 16(2). <Https://Doi.Org/10.30762/Realita.V16i2.1035>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, E., & Susanta, A. (2020). Peningkatan Kepercayaan Diri Mahasiswa Dalam Pembelajaran Statistika Dasar Melalui Problem Based Learning. *Jurnal The Original Of Mathematics*, 4(2), 179–184. <Http://Jurnal.Unma.Ac.Id/Index.Php/Th>

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: Pramedia Gramedia.

Yuliana, I., & Wantoro, J. (2017). Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. *Seminars Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Mengembirakan*. <Http://Hdl.Handle.Net/11617/9573>