

Epekto ng digital story telling sa pag-unawa sa panitikang Filipino

De Mesa, Alvin R. ✉

Leyte Normal University, Philippines (ar_demesa@ymail.com)

Durotan, Cheniña L.

Palompon Institute of Technology Tabango, Philippines (Cheninadurotan@gmail.com)



ISSN: 2243-7703
Online ISSN: 2243-7711

OPEN ACCESS

Received: 5 July 2026
Available Online: 23 July 2026

Revised: 19 July 2026
DOI: 10.5861/ijrse.2026.26316

Accepted: 21 July 2026

Abstract

In the current era of rapid technological advancement, teaching strategies continue to evolve to meet the needs of 21st-century learners. In relation to this, the purpose of this study is to determine the effect of Digital Storytelling on the students' level of comprehension in Filipino Literature. The research utilized a quasi-experimental design, specifically the One-Group Pretest–Posttest Design, to measure the participants' level of comprehension before and after the intervention. Data were gathered through a validated 50-item researcher-made test and analyzed using the mean, standard deviation, and paired-samples t-test, alongside strict adherence to ethical research standards. It was found that prior to the intervention, the students had an Insufficient comprehension of Filipino literature. After utilizing Digital Storytelling, their level of comprehension increased to High Comprehension. The results of the paired-samples t-test also showed a significant difference between the pretest and posttest, hence, the null hypothesis was rejected. This implies that Digital Storytelling is an effective strategy in increasing the comprehension and academic performance of students in Filipino Literature. Based on the findings, Project DIGI-PANITIKAN was developed as a proposed program to promote the systematic creation of digital storytelling materials and to expand teachers' capabilities in using modern instructional technology.

Keywords: digital storytelling, Filipino literature, comprehension, quasi-experimental, one-group pretest–posttest design

Epekto ng digital story telling sa pag-unawa sa panitikang Filipino

1. Abstrak

Sa kasalukuyang panahon ng mabilis na pag-unlad ng teknolohiya, patuloy na umuunlad ang mga estratehiya sa pagtuturo upang matugunan ang pangangailangan ng mga mag-aaral sa ika-21 siglo. Kaugnay nito, layunin ng pag-aaral na ito na matukoy ang epekto ng Digital Storytelling sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Ginamit sa pananaliksik ang quasi-experimental design, partikular ang One-Group Pretest–Posttest Design, upang masukat ang antas ng pag-unawa ng mga kalahok bago at pagkatapos ng interbensiyon. Ang mga datos ay nakalap sa pamamagitan ng isang balidadong 50-item na pagsusulit na binuo ng mananaliksik at sinuri gamit ang mean, standard deviation, at paired-samples t-test, kasabay ng mahigpit na pagsunod sa mga etikal na pamantayan ng pananaliksik. Natuklasan na bago ang interbensiyon, ang mga mag-aaral ay may di-Sapat na pag-unawa sa panitikang Filipino. Matapos gamitin ang Digital Storytelling, tumaas ang kanilang antas ng pag-unawa tungo sa Mataas na Pag-unawa. Ipinakita rin ng resulta ng paired-samples t-test na may makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pretest at posttest, kaya tinanggihan ang null hypothesis. Ipinahihiwatig nito na ang Digital Storytelling ay isang epektibong estratehiya sa pagpapataas ng pag-unawa at akademikong pagganap ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Batay sa mga natuklasan, binuo ang Proyekto DIGI-PANITIKAN bilang panukalang programa upang maisulong ang sistematikong paglikha ng mga digital storytelling materials at mapalawak ang kakayahan ng mga guro sa paggamit ng makabagong teknolohiyang panturo.

Mga susing-salita: digital storytelling, panitikang Filipino, pag-unawa, quasi-experimental, one-group pretest–posttest design

2. Introduksiyon

Sa panahon ng mabilis na pag-unlad ng teknolohiya, patuloy ding nagbago ang mga estratehiya sa pagturo upang matugunan ang pangangailangan ng mga mag-aaral sa ika-21 siglo. Isa sa mga makabagong pamaraang ginamit sa edukasyon ay ang *Digital Storytelling*, na pinagsama ang teksto, larawan, tunog, bidyo, at narasyon upang makalikha ng mas makahulugan at interaktibong karanasan sa pagkatuto. Sa pagturo ng Panitikang Filipino, ang paggamit ng Digital Storytelling ay inaasahang nakapagtaas ng interes, motibasyon, at pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga akdang pampanitikan. Mahalaga ang Panitikang Filipino sapagkat ito ang nagsilbing salamin ng kultura, kasaysayan, at pagpahalaga ng mga Pilipino. Gayunpaman, maraming mag-aaral ang nakaranas ng kahirapan sa pag-unawa sa nilalaman, tema, simbolismo, at mensahe ng mga akdang pampanitikan. Dahil dito, kinakailangan ang paggamit ng mga makabagong estratehiya sa pagturo na higit na angkop sa kasalukuyang henerasyon ng mga mag-aaral.

Ayon sa pag-aaral ni Robin, ang *Digital Storytelling* ay isang makapangyarihang kagamitang pampagturo na nagpataas ng interes ng mga mag-aaral sa ika-21 siglo. Ipinakita sa kaniyang pananaliksik na ang pagsasama ng midya, tunog, at teksto ay nagbigay-daan upang mas madaling maunawaan ng mga mag-aaral ang mga abstract o malalalim na konsepto, na perpektong sumusuporta sa layuning mapataas ang pag-unawa sa Panitikang Filipino. Bagaman nakatuon ito sa wika, pinatunayan sa eksperimento nina Abdel-Hack at Helwa na ang visual at auditory na kalikasan ng *Digital Storytelling* ay makabuluhang nagpataas sa kakayahan ng mga mag-aaral na magproseso at mag-analisa ng mga kuwento. Pinatunayan nito na ang estratehiya ay hindi lamang pampalipas-oras kundi isang mabisang tulay sa mas malalim na komprehensyon ng mga akda.

Sa pag-aaral nina Abelon (2023), naging epektibo ang paggamit ng Digital Storytelling sa pagturo ng asignaturang Filipino sa Baitang 7. Natuklasan sa kanilang eksperimental na pag-aaral na mas mataas ang antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral na gumamit ng Digital Storytelling kaysa sa mga tinuruan sa tradisyunal na pamamaraan. Ipinakita rin ng pag-aaral na nakatulong ang multimedia elements upang mapataas ang interes at

aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa klase. Natuklasan naman sa pag-aaral nina Al-Jafar, A., at Al-Ghaith, A. (2021) gamit ang mga digital na kuwento ay nagpakita ng mas matagal na pagkaalala (*knowledge retention*) sa mga historikal at literaryong teksto kumpara sa mga nakatanggap ng tradisyonal na pagtuturo. Direkta itong nagbibigay-katibayan sa iyong pag-aaral na ang Panitikang Filipino (na mayaman sa kasaysayan at kultura) ay mas madaling tatatak sa mga mag-aaral gamit ang estratehiyang ito.

Samantala, ipinakita nina Dela Cruz, Arroyo, at Ortega (2024) na ang Digital Storytelling bilang isang makabagong kagamitang panturo ay nakapagpabuti sa antas ng pagbasa ng mga mag-aaral sa Baitang 10. Pinatunayan ng kanilang pag-aaral na ang paggamit ng mga digital na kuwento ay nakatulong sa paglinang ng kasanayan sa pagbasa at pag-unawa, na mahalagang salik sa matagumpay na pagkatuto ng panitikan. Dagdag pa rito, binigyang-diin ni Tomas (2025) na ang Digital Storytelling ay may mataas na positibong epekto sa motibasyon, pakikilahok, at paglinang ng kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral. Ayon sa pag-aaral, nagiging mas makabuluhan at masigla ang proseso ng pagkatuto kapag gumagamit ng teknolohiyang naaayon sa interes at karanasan ng mga mag-aaral. Ayon naman sa pagsusuri nina Delopere (2026), bagama't may mga hamon sa oras at teknikal na aspeto ang mga guro sa pagbuo ng mga digital na kuwento, lubos naman nitong napaangat ang pakikilahok (*engagement*) at mas malalim na pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga paksang pampanitikan. Ang integrasyon ng teknolohiya ay nagdudulot ng makulay, interaktibo, at makabuluhang pagkatuto sa asignaturang Filipino.

Binigyang-diin nina Villanueva (2023) at Dela Peña (2020), na binanggit sa pag-aaral ng Kolehiyo ng Subic (2025), na ang mga makabagong mag-aaral ay mas nahumaling sa mga visual at accessible na digital na anyo ng panitikan kumpara sa mabusising pagbasa ng tradisyonal na teksto. Gayunpaman, mas naging epektibo ang digital na kagamitan kung ito ay may gabay at paliwanag pa rin ng guro upang hindi mawala ang lalim ng pagpapahalaga sa Panitikang Filipino Bagama't ipinakita ng mga naunang pag-aaral na epektibo ang Digital Storytelling sa pagpapataas ng pagkatuto, pagbasa, at partisipasyon ng mga mag-aaral, kakaunti pa rin ang mga pag-aaral na partikular na sumusukat sa epekto nito sa pag-unawa sa Panitikang Filipino gamit ang pretest at posttest na disenyo. Higit pa rito, limitado rin ang mga lokal na pag-aaral na nakatuon sa konteksto ng mga mag-aaral sa antas ng sekondarya. Dahil dito, may pangangailangang nagsagawa ng panibagong pag-aaral upang mapunan ang kakulangang ito at makapagbigay ng mas matibay na ebidensiya hinggil sa pagiging epektibo ng Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagturo ng Panitikang Filipino. Kaugnay nito, isinagawa ang pag-aaral na ito upang matukoy ang epekto ng Digital Storytelling sa pag-unawa sa Panitikang Filipino ng mga mag-aaral. Inaasahang magiging mahalaga ang resulta ng pag-aaral na ito sa mga guro, mag-aaral, tagapagdisenyo ng kurikulum, at mga susunod na mananaliksik sa pagpapaunlad ng mga makabagong estratehiya sa pagtuturo ng panitikan.

Paglalahad ng Suliranin - Layunin ng pag-aaral na ito na matukoy ang epekto ng Digital Storytelling sa pag-unawa sa Panitikang Filipino ng mga mag-aaral. Partikular nitong sasagutin ang mga sumusunod na katanungan:

- Ano ang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino bago gamitin ang Digital Storytelling?
- Ano ang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling?
- Mayroon bang makabuluhang pagkakaiba sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino bago at pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling? At,
- Batay sa resulta ng pag-aaral, anong panukalang interbensyon o programang pampagkatuto ang maaaring mabuo upang higit pang mapaunlad ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino?

Kahalagahan ng Pag-aaral –Ang mga natuklasan sa pananaliksik na ito ay inaasahang magiging mahalaga at kapaki-pakinabang sa mga sumusunod:

Para sa mga Guro - Ang pag-aaral na ito ay nagbibigay sa mga guro ng isang subok at mabisang alternatibo

sa tradisyonal na pagtuturo. Sa pamamagitan ng mga natuklasan at ng binuong *digital repository* sa “Proyekto Digi-Panitikan,” mas mapapadali, mas makakatipid sa oras, at mas magiging malikhain ang kanilang paghahanda ng mga aralin sa mga obra maestrang tulad ng *Ibong Adarna*, *Florante at Laura*, *Noli Me Tangere*, at *El Filibusterismo*.

Para sa mga Mag-aaral - Direktang makikinabang ang mga mag-aaral dahil mas magiging masigla, interaktibo, at kawili-wili ang kanilang pag-aaral ng panitikan. Nakatutulong ang *Digital Storytelling* upang mas madali nilang maproseso at matandaan (*knowledge retention*) ang mga malalalim na tema, simbolismo, at kulturang Pilipino na madalas nilang kahirapan sa mga tradisyonal na teksto.

Para sa mga Paaralan - Magsisilbing batayan ang pananaliksik na ito para sa mga punongguro at tagapamahala ng paaralan upang suportahan ang integrasyon ng teknolohiya sa kurikulum. Ang tagumpay ng programa ay magagamit na hudyat upang maglunsad ng mga *capacity-building workshops* o pagsasanay para sa mga guro upang higit pang itaas ang kalidad ng edukasyon sa ika-21 siglo.

Para sa mga Practitioner at Susunod na Mananaliksik (Practitioners) Ang pag-aaral na ito ay nag-ambag ng mahalagang lokal na ebidensya sa larangan ng *educational technology* at pagturo ng wika sa Pilipinas. Magagamit ng mga eksperto sa kurikulum at mga susunod na mananaliksik ang mga datos at disenyong ginamit dito bilang gabay o lunsaran para sa mga mas malalawak pang pag-aaral ukol sa makabagong kagamitang pampagtuturo.

3. Metodolohiya

Tinalakay sa kabanatang ito ang disenyo ng pananaliksik, lugar ng pananaliksik, mga kalahok sa pananaliksik, kasangkapan ng pananaliksik, mga pamamaraan ng pangangalap ng datos, pagsusuri ng datos, at mga konsiderasyong etikal.

Disenyo ng Pananaliksik - Gumamit ang pag-aaral na ito ng quasi-experimental research design, partikular ang One-Group Pretest–Posttest Design, upang matukoy ang epekto ng Digital Storytelling sa pag-unawa sa Panitikang Filipino ng mga mag-aaral. Ang disenyong ito ay angkop sa pag-aaral sapagkat sinusukat nito ang antas ng pag-unawa ng mga kalahok bago (pretest) at pagkatapos (posttest) ng interbensiyon upang matukoy kung nagkaroon ng makabuluhang pagbabago bunga ng isinagawang pagtuturo. Ayon kina Campbell at Stanley (1963), ang quasi-experimental design ay ginagamit kapag hindi ganap na maisasagawa ang random na pagtatalaga ng mga kalahok, ngunit nais pa ring masukat ang epekto ng isang interbensiyon sa pamamagitan ng paghahambing ng resulta bago at pagkatapos ng implementasyon. Sa One-Group Pretest–Posttest Design, ang parehong pangkat ng mga kalahok ang sumasailalim sa pretest, tumatanggap ng interbensiyon, at pagkatapos ay kumukuha ng posttest upang masukat ang pagbabago sa kanilang pagkatuto.

Sinuportahan din ang metodolohiyang ginamit sa pag-aaral na ito ng pananaliksik nina Pedros, Hinautan, at Bernardez (2024) tungkol sa paggamit ng Digital Storytelling bilang interbensiyon sa pagpahusay ng kasanayan sa pagbasa ng mga mag-aaral. Gumamit sila ng one-group pretest–posttest experimental design, kung saan isinailalim ang mga kalahok sa pretest, interbensiyon, at posttest upang masukat ang pagbabago sa kanilang pagganap. Ipinakita ng kanilang pag-aaral na nagkaroon ng makabuluhang pagtaas sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral matapos ang paggamit ng Digital Storytelling. Ipinahihiwatig ng kanilang pag-aaral na ang one-group pretest–posttest design ay angkop na disenyo sa pagsusukat ng bisa ng isang interbensiyong pang-edukasyon, kaya ito rin ang napiling disenyo sa kasalukuyang pananaliksik. Ang pag-aaral din nina Fraenkel et al. (2019) ay klasikong batayan para sa disenyong One-Group Pretest-Posttest. Ang disenyong ito ay mainam gamitin kapag ang layunin ay makita ang agarang pagbago sa isang buong pangkat matapos lapatan ng isang partikular na interbensiyon. Ito ang nagbibigay ng matematikal at metodolohikal na katwiran kung bakit sapat na ang isang grupo upang mapatunayan ang epekto ng *Digital Storytelling*.

Sa pag-aaral na ito, nagsagawa muna ng pretest upang masukat ang paunang antas ng pag-unawa ng mga mag-

aaral sa Panitikang Filipino. Pagkatapos nito ay ipinatupad ang paggamit ng Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagtuturo. Matapos ang interbensiyon, isinagawa ang posttest gamit ang parehong instrumento o katumbas na pagsusulit upang masukat ang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral pagkatapos ng interbensiyon. Pinatunayan din nina Yang at Wu (2012) na ang paggamit ng pretest-posttest quasi-experimental design ay epektibong pamamaraan sa pagsusukat ng epekto ng Digital Storytelling sa pagkatuto. Sa kanilang pag-aaral, napatunayang nakapagpataas ang Digital Storytelling ng akademikong pagganap, motibasyon, at kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral kumpara sa karaniwang pamamaraan ng pagtuturo.

Ang mga nakalap na datos mula sa pretest at posttest ay susuriin gamit ang paired-samples t-test upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral bago at pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling. Ang naging resulta ng pag-aaral na ito ay sumuporta sa natuklasan ni Abelon (2023), kung saan ginamitan din ng *paired-samples t-test* sa antas na $\alpha = 0.05$ ang mga nakalap na datos. Napatunayan sa kanyang pag-aaral na ang makabuluhang pagtaas ng marka ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino ay direktang bunga ng paggamit ng *digital storytelling* bilang interbensiyon sa pagtuturo. Ang resulta ng pagsusuring ito ang naging batayan sa pagtanggap o pagtanggap sa inilahad na hipotesis at sa pagbuo ng panukalang interbensiyon upang higit pang mapaunlad ang pagtuturo ng Panitikang Filipino.

Kasangkapan sa Pananaliksik - Ayon kina Fraenkel, Wallen, at Hyun (2019), ang researcher-made test ay isang angkop na instrumento kung ang layunin ng pag-aaral ay sukatin ang pagkatuto o pagganap ng mga kalahok batay sa mga tiyak na layunin ng pagtuturo. Binibigyang-daan nito ang mananaliksik na makabuo ng mga tanong na tuwirang tumugon sa mga layunin ng pag-aaral at sa nilalaman ng asignatura. Upang matiyak ang balididad (validity) ng instrumento, isinailalim ito sa pagsusuri ng tatlo o higit pang eksperto sa larangan ng Filipino at pananaliksik. Isinasalang-alang ang kanilang mga mungkahi upang mapabuti ang nilalaman, kalinawan, at kaangkupan ng mga tanong. Ayon kina Creswell at Creswell (2018), mahalagang dumaan sa expert validation ang isang instrumentong binuo ng mananaliksik upang matiyak na nasukat nito ang mga konseptong nilalayong sukatin.

Pamamaraan ng Pangangalap ng Datos - Bago isinagawa ang pangangalap ng datos, humingi muna ng pahintulot ang mananaliksik sa punongguro ng paaralan upang naisagawa ang pag-aaral. Matapos maaprubahan ang kahilingan, pinaliwanag sa mga kalahok ang layunin ng pananaliksik, ang mga pamamaraan na isinagawa, at ang kahalagahan ng kanilang boluntaryong pakikilahok. Tiniyak din ng mananaliksik ang pagiging kumpidensyal ng lahat ng impormasyong nakalap at ang paggamit nito para lamang sa layunin ng pag-aaral. Pagkatapos nakuha ang kinakailangang pahintulot, isinagawa ang pretest gamit ang mananaliksik na binuong pagsusulit upang masukat ang paunang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Ang resulta ng pagsusulit na ito ang nagsilbing batayang datos bago ipatupad ang interbensiyon. Kasunod nito, ipinatupad ang Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagtuturo ng Panitikang Filipino sa loob ng itinakdang panahon. Matapos ang implementasyon ng interbensiyon, muling ipanasagot sa mga mag-aaral ang posttest gamit ang parehong instrumento o katumbas na pagsusulit upang masukat ang pagbabago sa kanilang antas ng pag-unawa.

Ayon kina Fraenkel, Wallen, at Hyun (2019), ang paggamit ng pretest at posttest sa isang quasi-experimental na pag-aaral ay nagbibigay-daan upang masukat ang epekto ng isang interbensiyon sa pamamagitan ng paghahambing ng resulta bago at pagkatapos ng implementasyon. Binigyang-diin din nina Creswell at Creswell (2018) na ang sistematikong pangangalap ng datos at ang pare-parehong pamamaraan ng administrasyon ng instrumento ay mahalaga upang matiyak ang katumpakan at kredibilidad ng mga resulta ng pananaliksik. Matapos makalap ang lahat ng datos, ito ay itinala, inorganisa, at sinuri gamit ang angkop na estadistikal na pamamaraan. Ginamit ang mean at standard deviation upang ilarawan ang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa pretest at posttest, at ang paired-samples t-test upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa kanilang pag-unawa bago at pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling.

Pagsasaalang-alang sa Etika - Sa pagsagawa ng pag-aaral na ito, mahigpit na isinaalang-alang ng mananaliksik ang mga pamantayang etikal upang maprotektahan ang mga karapatan, kapakanan, at dignidad ng mga kalahok. Bago naisagawa ang pangangalap ng datos, hiningi muna ang pahintulot ng mananaliksik sa

punongguro ng paaralan at sa guro ng asignaturang Filipino. Humingi rin ng *informed consent* mula sa mga kalahok at, kung ang mga kalahok ay menor de edad, kumuha rin ng pahintulot mula sa kanilang mga magulang o legal na tagapag-alaga. Ipinaalam sa kanila ang layunin ng pag-aaral, ang mga pamamaraan na isinagawa, ang mga posibleng benepisyo at panganib, at ang kanilang karapatang tumangging lumahok o umatras sa pag-aaral anumang oras nang walang anumang kaparusahan.

Tiniyak din ng mga mananaliksik ang pagiging kumpidensyal at pagiging pribado ng lahat ng impormasyong makakalap. Sa halip na gamitin ang tunay na pangalan ng mga kalahok, gagamit ng mga code o numero upang mapanatili ang kanilang pagkakakilanlan. Ang lahat ng datos ay gagamitin lamang para sa layunin ng pag-aaral at itatago sa isang ligtas na lugar. Pagkatapos makumpleto ang pananaliksik, ang mga datos ay pangangasiwaan alinsunod sa umiiral na mga pamantayan sa data management at research ethics. Ayon sa World Medical Association (2013) sa Declaration of Helsinki, mahalagang pangalagaan ang mga karapatan, kaligtasan, at kapakanan ng mga kalahok sa pananaliksik. Kaugnay nito, binibigyang-diin din ng American Psychological Association (2020) na ang bawat mananaliksik ay may pananagutang tiyakin ang boluntaryong pakikilahok, pagiging kompidensiyal ng datos, at paggalang sa dignidad at karapatan ng bawat kalahok sa buong proseso ng pananaliksik.

4. Resulta

Inilahad sa kabanatang ito ang pagsusuri, at interpretasyon, ng mga datos na nakalap upang masagot ang mga tiyak na suliranin ng pag-aaral hinggil sa epekto ng *Digital Storytelling* sa pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Ang mga bahagi ay inihanay batay sa pagkakasunod-sunod ng mga inilalahad na suliranin.

4.1 Antas ng pag -unawa ng mga mag-aaral ng Panitikang Filipino bago ginamit ang Digital Story Telling

Talahanayan 1

Ang resulta ng Pre-test bago gamitin ang digital story telling

Pagsusulit	Bilang ng Mag - aaral	Kabuuang Marka	Mean	Standard Deviation (Sd)	Deskribtibong Interpretasyon
Pre Test	40	50	22.45	4.12	Di Sapat na Pag- Unawa

Makikita sa Talahanayan 1 na ang mga mag-aaral ay nakakuha lamang ng pangkalahatang *mean* na 22.45 (SD = 4.12) mula sa kabuuang 50 puntos. Ang markang ito ay may deskriptibong interpretasyon na Di-Sapat ang pag-unawa. Ipinapakita ng resultang ito na bago ginamit ang pamamaraan ng pagtuturo, mababa ang paunang kakayahan at kahandaan ng mga mag-aaral na unawain ang mga elemento, tema, at malalalim na kahulugan ng mga akdang pampanitikan. Bukod dito, ang nakuha nilang standard deviation ay 4.12 ay nagpapahiwatig na may kalakihan ang agwat o pagkakaiba-iba ng antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa isa't isa. Ibig sabihin, magkakalayo at hindi pantay ang kanilang paunang kahusayan bago simulan ang interbensyon.

4.2 Antas ng Pag -Unawa ng mga Mag-aaral ng Panitikang Filipino pagakatapos gamitin ang Digital Story Telling

Talahanayan 2

Ang resulta ng post-test pagkatapos gamiton ang digital story telling

Pagsusulit	Bilang ng Mag - aaral	Kabuuang Marka	Mean	Standard Deviation (Sd)	Deskribtibong Interpretasyon
Post Test	40	50	38.20	2.85	Mataas na Pag- Unawa

Batay sa Talahanayan 2, matapos maisagawa ang interbensiyon gamit ang Digital Storytelling, umakyat ang pangkalahatang *mean* ng mga mag-aaral patungong 38.20 na mean o 2.85 SD na may deskriptibong interpretasyon na Mataas na Pag-unawa. Kapansin-pansin din ang pagbaba ng standard deviation mula 4.12 sa pretest patungong 2.85 sa posttest. Ang pagbaba ng *spread* ng mga marka ay nagpapahiwatig na naging mas magkakalapit at pantay

(homogeneous) ang antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral matapos silang sumailalim sa makabagong interbensiyon. Ipinapakita nito na naging epektibo ang paggamit ng multimedia elements.

4.3 Makabuluhang pagkakaiba sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino bago at pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling

Talahanayan 3

Pagsusuri sa Makabuluhang Pagkakaiba ng Pretest at Posttest (Paired t-test)

Pagsusulit	Mean	SD	Mean Difference	Computed t-value	p-value	Interpretasyon	Desisyon sa H0
Pretest	22.45	4.12	-15.75	-21.43	< .001	Makabuluhan (Significant)	Tinanggihan (Rejected)
Posttest	38.20	2.85					

Batay sa Talahanayan 3, ang paghambing sa pagitan ng pretest at posttest ay nagpakita ng *mean difference* na -15.75 at may computed *t-value* na -21.43. Dahil ang nakuha o computed *p-value* (< .001) ay mas mababa sa itinakdang antas ng kahalagahan na 0.05, tinanggihan ang null hypothesis. Ibig sabihin, may makabuluhang pagkakaiba ang antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino bago at pagkatapos gamitin ang *Digital Storytelling*. Ang pagtaas ng marka mula pretest patungong posttest ay patunay na naging epektibo ang interbensiyon.

4.4 Panukalang interbensyon o programang pampagkatuto ang maaaring mabuo upang higit pang mapaunlad ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino

Talahanayan 4

PROYEKTO DIGI-PANITIKAN: Pagpapalawak ng Digital Storytelling sa Kurikulum ng Filipino

Bahagi ng Programa	Mga Gawain	Taong Kasangkot	Inaasahang Bunga (Output)
A. Yugto ng Paghahanda	Pagtukoy sa mga partikular na paksa o kabanata sa panitikan na nakakuha ng mabababang marka upang gawan ng prayoridad na <i>digital stories</i> .	Ulong Guro, Guro sa Filipino	Listahan ng mga paksang nangangailangan ng interbensiyon (Target Topics).
B. Yugto ng Pagsasakatuparan	Pagsasagawa ng 2-araw na workshop para sa mga guro sa paggamit ng mga libreng software/applications (gaya ng Canva, CapCut) sa paglikha ng mga kuwento.	Guro sa Filipino, Resource Speaker, Punongguro	Mga binuong orihinal na <i>Digital Storytelling</i> video modules.
C. Yugto ng Pagtatasa	Paggamit ng mga binuong digital stories sa klase at pagmomonitor sa marka ng mga mag-aaral sa bawat markahan.	Guro sa Filipino, Mga Mag-aaral	Banghay-aralin (Lesson Plans) na may integrasyon ng <i>Digital Storytelling</i> at ulat ng marka.

Batay sa naging positibong resulta at napatunayang bisa ng *Digital Storytelling* sa pag-unawa ng mga mag-aaral, binuo ang isang panukalang programa upang maging sistematiko ang paggamit ng estratehiyang ito sa paaralan. Ang layuning makabuo ng digital repository na naglalaman ng mga localized na digital stories ay inaasahang magsisilbing karagdagang kagamitang pampagtuturo para sa mga guro sa Filipino. Sa pamamagitan nito, magkakaroon sila ng madaling akses sa mga dekalidad at kontekstuwalisadong materyales na maaaring gamitin sa pagtuturo ng mga akdang tulad ng Ibong Adarna, Florante at Laura, Noli Me Tangere, at El Filibusterismo

5. Pagtalakay

Inilahad sa bahaging ito ang pagsusuri, interpretasyon, at pagtalakay ng mga datos na nakalap upang masagot

ang mga tiyak na suliranin ng pag-aaral hinggil sa epekto ng *Digital Storytelling* sa pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Ang mga bahagi ay inihanay batay sa pagkakasunod-sunod ng mga inilahad na suliranin.

5.1 Antas ng pag -unawa ng mga mag-aaral ng Panitikang Filipino bago ginamit ang Digital Story Telling

Ipinapakita ng resultang ito na bago ginamit ang pamamaraan ng pagtuturo, mababa ang paunang kakayahan at kahandaan ng mga mag-aaral na unawain ang mga elemento, tema, at malalalim na kahulugan ng mga akdang pampanitikan. Bukod dito, ang nakuha nilang standard deviation na 4.12 ay nagpapahiwatig na may kalakihan ang agwat o pagkakaiba-iba ng antas ng kaalaman ng mga mag-aaral sa isa't isa. Ibig sabihin, magkakalayo at hindi pantay ang kanilang paunang kahusayan bago simulan ang interbensyon. Ipinapakita ng resultang ito na bago ipatupad ang Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagtuturo, mababa ang paunang kakayahan at kahandaan ng mga mag-aaral sa pag-unawa sa mga elemento, tema, at mas malalalim na kahulugan ng mga akdang pampanitikan. Ipinahihiwatig nito na kinakailangan ng isang makabago at interaktibong estratehiya upang mapaunlad ang kanilang pag-unawa. Ang resultang ito ay umaayon sa pahayag ni Robin (2008) na ang Digital Storytelling ay isang mabisang kagamitang pampagtuturo na nakatutulong sa pagpapadali ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga komplikado at abstraktong konsepto sa pamamagitan ng pagsasama ng teksto, larawan, tunog, at bidyo. Sinang-ayunan din ito nina Abdel-Hack at Helwa (2014) na nagsabing ang visual at auditory na katangian ng Digital Storytelling ay nakapagpapahusay sa pagproseso at pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga tekstong kanilang binabasa.

5.2 Antas ng pag- unawa ng mga mag -aaral ng Panitikang Filipino pagkatapos gamitin ang Digital Story Telling

Kapansin-pansin din ang pagbaba ng standard deviation mula 4.12 sa pretest patungong 2.85 sa posttest. Ang pagbabang ito ay nagpapahiwatig na naging mas magkakalapit o mas homogenous ang antas ng pagkatuto ng mga mag-aaral matapos silang sumailalim sa interbensiyon. Ipinakikita nito na hindi lamang tumaas ang kanilang pangkalahatang marka, kundi naging mas pantay rin ang kanilang pag-unlad sa pagkatuto. Ang resultang ito ay sinusuportahan nina Dela Cruz, Arroyo, at Ortega (2024) na nagsabing ang Digital Storytelling ay nakapagpapahusay sa kasanayan sa pagbasa at pag-unawa ng mga mag-aaral. Gayundin, natuklasan nina Al-Jafar at Al-Ghaith (2021) na ang paggamit ng mga digital na kuwento ay nagdudulot ng mas mataas na knowledge retention sa mga tekstong pampanitikan at pangkasaysayan. Dagdag pa rito, binigyang-diin ni Tomas (2025) na ang Digital Storytelling ay may positibong epekto sa motibasyon, pakikilahok, at kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral, habang ipinakita ni Delopere (2026) na ang estratehiyang ito ay nagdudulot ng mas malalim na pag-unawa at mas mataas na antas ng pakikilahok sa klase. Samakatuwid, pinatutunayan ng mga pag-aaral na ito ang resulta ng kasalukuyang pananaliksik na ang Digital Storytelling ay isang epektibong estratehiya sa pagpataas ng pag-unawa ng mga mag-aaral ng Panitikang Filipino.

5.3 Makabuluhang pagkakaiba sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino bago at pagkatapos gamitin ang Digital Storytelling

Upang matukoy kung ang nakitang pagtaas ng marka ay makabuluhan (significant) at direktang bunga ng ginamit na interbensiyon, ginamitan ang mga datos ng paired-samples t-test sa antas ng kahalagahan na 0.05 ($\alpha = 0.05$). Batay sa naging resulta ng pagsusuri, natuklasang may makabuluhang pagtaas sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral matapos ang interbensiyon, na nagpapatunay sa pagiging epektibo ng Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagtuturo ng Panitikang Filipino. Binigyang-diin ni Tomas (2025) na ang Digital Storytelling ay may positibong epekto sa motibasyon, pakikilahok, at kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral, samantalang ipinakita ni Delopere (2026) na ang paggamit nito ay nagdudulot ng mas malalim at mas makabuluhang pagkatuto.

Ang natuklasang ito ay umaayon sa pag-aaral ni Abelon (2023), na gumamit din ng paired-samples t-test sa antas ng kabuluhan $\alpha = 0.05$. Napatunayan sa kaniyang pag-aaral na ang makabuluhang pagtaas ng marka ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino ay bunga ng paggamit ng Digital Storytelling bilang interbensiyon sa

pagtuturo. Katulad din nito, ipinahayag ni Robin (2008) na ang pagsasama ng teksto, larawan, tunog, at bidyo sa proseso ng pagkatuto ay nakatutulong upang higit na mapalalim ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga abstraktong konsepto. Sinang-ayunan din ito nina Abdel-Hack at Helwa (2014) na nagpatunay na ang visual at auditory na katangian ng Digital Storytelling ay nakapagpapataas ng komprehensyon at kakayahan ng mga mag-aaral sa pagproseso ng impormasyon.

5.4 Panukalang interbensyon o programang pampagkatuto ang maaaring mabuo upang higit pang mapaunlad ang pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino

Bilang tugon sa naging resulta ng pag-aaral, iminungkahi ang PROYEKTO DIGI-PANITIKAN: Pagpapalawak ng Digital Storytelling sa Kurikulum ng Filipino upang mapanatili at higit pang mapaunlad ang mataas na antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Bagama't naitala sa posttest ang deskriptibong interpretasyong “Mataas na Pag-unawa,” mahalagang matiyak na ang positibong epekto ng Digital Storytelling ay hindi lamang pansamantala kundi magiging bahagi ng pangmatagalang proseso ng pagtuturo at pagkatuto. Dahil dito, kinakailangang magkaroon ng isang sistematikong programa na magpapalawak sa paggamit ng Digital Storytelling sa iba't ibang akdang pampanitikan at sa iba't ibang antas ng pagkatuto.

Ang layuning makabuo ng digital repository na naglalaman ng mga localized na digital stories ay inaasahang magsisilbing karagdagang kagamitang pampagtuturo para sa mga guro sa Filipino. Sa pamamagitan nito, magkakaroon sila ng madaling akses sa mga de-kalidad at kontekstuwalisadong materyales na maaaring gamitin sa pagtuturo ng mga akdang tulad ng Ibong Adarna, Florante at Laura, Noli Me Tangere, at El Filibusterismo. Ang mungkahing ito ay umaayon sa pag-aaral ni Robin (2008) na nagsabing ang Digital Storytelling ay isang makapangyarihang kagamitang pampagtuturo na nagpapataas ng pag-unawa at pakikilahok ng mga mag-aaral sa pamamagitan ng epektibong paggamit ng multimedia. Sinusuportahan din ito nina Al-Jafar at Al-Ghaith (2021) na nagpatunay na ang mga digital na kuwento ay nakapagpapataas ng knowledge retention, lalo na sa mga tekstong may kaugnayan sa panitikan at kasaysayan.

Samantala, ang pagsasagawa ng capacity building para sa mga guro sa Filipino ay mahalagang hakbang upang mapaunlad ang kanilang kasanayan sa pagdidisenyo at paggamit ng Digital Storytelling bilang estratehiya sa pagtuturo. Ayon kay Delopere (2026), bagama't may mga hamon sa teknikal na aspeto at oras ng pagbuo ng mga digital na kuwento, higit na napapataas nito ang pakikilahok at pag-unawa ng mga mag-aaral kapag mahusay na naipatutupad ng guro ang estratehiya. Gayundin, binigyang-diin nina Villanueva (2023) at Dela Peña (2020), na binanggit sa pag-aaral ng Kolehiyo ng Subic (2025), na mas nagiging epektibo ang Digital Storytelling kung ito ay sinasabayan ng wastong paggabay at pagpapaliwanag ng guro. Ipinakikita lamang nito na ang tagumpay ng estratehiya ay nakasalalay hindi lamang sa teknolohiya kundi maging sa kahandaan at kakayahan ng guro sa paggamit nito.

Sa kabuuan, ang PROYEKTO DIGI-PANITIKAN ay isang programang nakabatay sa mga natuklasan ng kasalukuyang pag-aaral at sa mga naunang pananaliksik hinggil sa Digital Storytelling. Inaasahang makatutulong ito sa pagpapanatili at higit pang pagpapataas ng antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino, gayundin sa patuloy na pagpapaunlad ng kakayahan ng mga guro sa paggamit ng mga makabagong estratehiya sa pagtuturo.

6. Konklusyon

Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral, napag-alaman na ang paggamit ng **Digital Storytelling** ay naging epektibong estratehiya sa pagpapataas ng antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino. Ipinakita ng resulta ng pretest na mababa ang kanilang paunang pag-unawa, subalit matapos ang interbensiyon ay nakapagtala sila ng mataas na antas ng pag-unawa sa posttest. Pinatunayan din ng resulta ng **paired-samples t-test** na may makabuluhang pagkakaiba sa pagitan ng pretest at posttest, na nagpatunay na ang pagtaas ng kanilang mga marka ay bunga ng paggamit ng Digital Storytelling. Dahil dito, tinanggihan ang null hypothesis at

tinanggap ang alternatibong haypotesis na may makabuluhang epekto ang Digital Storytelling sa pag-unawa ng mga mag-aaral sa Panitikang Filipino.

Sa kabuuan, ipinakikita ng pag-aaral na ang integrasyon ng Digital Storytelling sa pagtuturo ay hindi lamang nagpapataas ng akademikong pagganap ng mga mag-aaral kundi nagpapalalim din ng kanilang pag-unawa, nagpapataas ng kanilang motibasyon, at nagpapasigla ng kanilang aktibong pakikilahok sa pag-aaral ng panitikan. Dahil dito, inirerekomenda ang patuloy na paggamit at pagpapalawak ng Digital Storytelling sa pagtuturo ng Panitikang Filipino, kasabay ng pagsasanay sa mga guro at pagbuo ng mga makabagong kagamitang pampagtuturo upang mapanatili ang kalidad at pagiging makabuluhan ng pagkatuto.

Credit Author Statement

Alvin de Mesa and Cheniña Durotan: Conceptualization, Methodology, Validation, Formal analysis, Investigation, Resources, **Cheniña Durotan:** Writing the original Draft: **Alvin de Mesa:** Writing -Review and Editing and Supervision.

7. Sanggunian

- Abdel-Hack, E. M., & Helwa, H. S. (2014). Using digital storytelling for developing EFL listening comprehension skills. *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 2(6), 112-124.
- Abelon, M. L. G. (2023). Digital storytelling in teaching Filipino subject in Grade 7 students. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(10), 3521–3529. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.10.08>
- Al-Jafar, A., & Al-Ghaith, A. (2021). The effect of digital storytelling on retaining historical and literary knowledge among students. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(4), 512-528.
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). American Psychological Association.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Houghton Mifflin.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Cobacha, S. M. M., Cabatit, H., Dizon, E., & Abagon, B. S. (2025). Teknolohiya: Tradisyunal at makabagong anyo ng Panitikang Filipino sa mga mag-aaral ng Kolehiyo ng Subic. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 9(12), 165–171.
- Dela Cruz, C. A. S., Arroyo, E. T., & Ortega, D. R., Jr. (2024). Digital storytelling: An innovative instructional material in improving the reading level of Grade 10 learners. In *Proceedings of the 5th Borobudur International Symposium on Humanities and Social Science* (pp. 690–698). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-273-6_73
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Delopere, B. (2026). Salin-karanasan: Isang pagsipat sa integrasyon ng digital storytelling sa Filipino. *Dalumat: Pambansang Akademikong Journal sa Pananaliksik at Edukasyon*, 1(2), 15-28.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill Education.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2020). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches* (7th ed.). SAGE Publications.
- Pedros, R. O., Hinautan, J. A., & Bernardez, M. D. (2024). Digital storytelling: An intervention in improving learners' reading comprehension skills. *International Journal of Teacher Education & Teaching*.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29.
- Tomas, M. B. (2025). Digital storytelling: A technology-integrated approach for engaged learning of learners. *Aloysian Interdisciplinary Journal of Social Sciences, Education, and Allied Fields*.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.18577553>

World Medical Association. (2013). *World Medical Association Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects*. *JAMA*, 310(20), 2191–2194.
<https://doi.org/10.1001/jama.2013.281053>

