

**PENGARUH PENERAPAN METODE *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI *MY GRANDFATHER IS A DOCTOR* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI III SURABAYA**

**Ida Cholifah Nurcipto**

S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Suarabaya  
[cdachol@yahoo.com](mailto:cdachol@yahoo.com)

**Drs. H. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd**

Dosen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Suarabaya

**Abstrak**

Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi *my grandfather is a doctor* menjadi faktor penyebab adanya permasalahan, di mana siswa tidak bisa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari 36 siswa hanya 11 siswa yang mencapai nilai KKM tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *digital storytelling* mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* untuk siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya.

Subjek penelitian terdiri dari kelas VII A-B sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Adapun desain penelitian yang digunakan ialah *true experimental design* dengan instrument berupa observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil analisis data yang diketahui pada observasi siswa di kelas eksperimen VII A dan VII B yang diperoleh dengan  $N = 35-1 = 34$ . Signifikansi 5% diperoleh  $r_{tabel} = 0,334 < r_{hitung}$ , sehingga data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan antara observer I dan II di kelas eksperimen. Maka diperoleh hasil rata-rata 100% yang dapat dikategorikan "baik sekali". Hasil belajar siswa didapatkan melalui tes tertulis dengan menggunakan rumus *One-Way Anova* yang dilakukan dengan aplikasi statistik SPSS Versi 20 diperoleh  $F_{output} = 13,891$  dengan nilai probabilitas (*Sig.*) = 0,000, sedangkan diketahui  $F_{tabel} = 2,26$  untuk probabilitas 0,05. Sedangkan nilai probabilitas signifikansi diperoleh sebesar 0,000. Oleh karena itu, nilai probabilitas signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  di tolak, yang berarti ada pengaruh yang signifikan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa yang membuat *post-test* kelas eksperimen meningkat adalah perlakuan yaitu metode *digital storytelling*.

**Kata Kunci:** Penerapan, Metode *digital storytelling*, Bahasa Inggris, hasil belajar.

**Abstract**

The problem in this research contents is about the low grade of the students in the material *my grandfather is a doctor*. The students can not gain standart minimum (KKM) is 75 that the school have decided. From 36 students only 11 students who gained the standart minimum (KKM). The purpose of this research is to enhance the student's learning activity and study result by applying the Implementation of *digital storytelling method* in the material *my grandfather is a doctor* at VII class in MTSN III Surabaya .

Subjects of this study consisted of class VII A and VII B as the experimental class, while the class VII C as controls. The study design used is true experimental design to study the instrument in the form of observation, testing and documentation.

The results analysis of the data known at the observation experiment of students in grade VII A and VII B obtained with  $N = 35-1 = 34$ . The significance 5% is acquired  $r_{tabel} = 0,334 < r_{output}$ , so the data analyzed indicate parallels between observer I and II in class experiments. Then the average results obtained 100% that can be categorized as "excellent". Student learning outcomes acquired through a written test using One-Way Anova formula made with statistical applications SPSS Version 20 shows  $F_{output} = 13,891$  with probability values (*Sigs.*) = 0,000, while known  $F_{tabel} = 2,26$  probability for 0,05. While the significance probability value acquired 0,000. Therefore, the value of the probability of significance  $0,000 < 0,05$  then  $H_0$  decline, which means there is a significant influence. So it can be stated that the reason makes *post-test* grades increased experimentation is the treatment method of *digital storytelling*.

**Keywords:** application, *digital storytelling* method, English language, learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia mampu untuk melangsungkan hidup dengan baik melalui sumber daya manusia yang handal. Untuk itu pendidikan harus ditanamkan sejak masih bayi agar anak dapat berkembang sesuai apa yang diharapkan. Roesminingsih (2011:2) berpendapat bahwa tuntutan hidup manusia dari zaman ke zaman semakin berkembang, semakin sulit, semakin kompleks, dan terjadi di dalamnya percepatan yang luar biasa dibandingkan dengan tuntutan makhluk hidup yang lain. Oleh karena itu bayi dan manusia muda tidak akan bisa hidup yang layak kalau hanya mengandalkan potensi nalurinya saja tanpa adanya usaha sadar untuk berjuang dan menyesuaikan diri dengan perkembangan tuntutan zaman.

Di abad ke 21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Abad 21 merekomendasikan bahwa khususnya dalam bidang pendidikan, siswa mampu menggabungkan dan mengkombinasikan berbagai keterampilan yang ada sehingga tercipta suatu hal yang baru. Misalnya keterampilan berkomunikasi dikombinasikan dengan kemampuan menggunakan media, hal ini tentu akan meningkatkan kreativitas dan pola pikir peserta didik. Mereka tidak hanya menggunakan bahasa verbal yang mereka kuasai, namun juga kemampuan bersosialisasi dan keterampilan dalam menggunakan visual untuk membantu dalam menyampaikan pesan dan informasi. Tujuan Pendidikan Nasional abad 21, hendaknya untuk mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya (BSNP, 2010:27).

Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada materi *my grandfather is a doctor* menjadi faktor penyebab adanya permasalahan, di mana siswa tidak bisa mencapai nilai KKM (Ketuntasan Belajar Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari 36 siswa hanya 11 siswa saja yang mencapai nilai KKM tersebut. Nilai yang dicapai oleh siswa dapat dilihat dilampiran 4 (halaman 114).

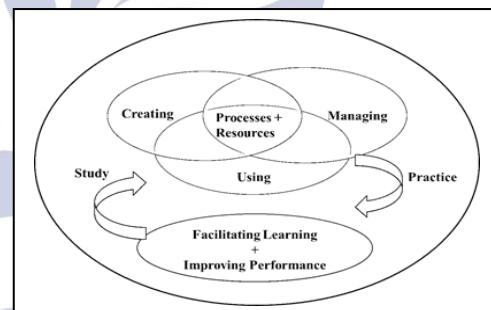
Adapun hasil observasi yang telah didapatkan di MTs Negeri III Surabaya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII A mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* kurang optimal meski pada materi tersebut guru telah menggunakan strategi pembelajaran aktif terkait penerapan kurikulum 2013 diskusi berkelompok dan permainan kartu. Sedangkan faktor yang disebabkan oleh siswa adalah kemampuan percaya diri dalam berbicara di depan kelas untuk bercerita menggunakan Bahasa Inggris masih kurang.

Maka, dengan diterapkannya metode *digital storytelling* siswa kelas VII A akan cocok jika diberikan tugas untuk membuat cerita dan dimasukkan ke dalam *software* yang ada di dalam komputer karena disesuaikan dengan gaya belajar yang dimiliki berupa visual yang cenderung melihat sikap, gerakan, bibir guru yang sedang mengajar serta gaya belajar auditori yang lebih dikenal sebagai pendengar ulung dimana anak dapat menguasai dengan baik melalui pendengaran.

Berdasarkan masalah yang diteliti maka solusi alternatif yang diambil untuk memecahkan permasalahan pembelajaran ini ialah menggunakan metode *digital storytelling* karena dengan penggunaan model tersebut dapat mengkreasikan, mengasah sejauh mana kreativitas anak dalam hal bercerita dan menerapkannya ke dalam pembelajaran terkait materi yang diajarkan serta membangkitkan minat untuk belajar Bahasa Inggris.

*Digital storytelling* adalah suatu strategi mengubah cerita ke bentuk multimedia, berisi kombinasi antara musik, film dan atau gambar yang diwarnai dengan suara. Guru menerapkan strategi ini sebagai salah satu upaya membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, *digital storytelling* memiliki kesan yang mendalam sehingga meningkatkan daya ingat siswa (Gora, 2010:114).

## Keterkaitan Judul Penelitian dengan Kawasan Teknologi Pendidikan.



Gambar 1. Kawasan Teknologi Pendidikan  
(Januweszki dan Molenda, 2008: 5)

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Digital Storytelling* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *My Grandfather is a Doctor* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Negeri III Surabaya” termasuk dalam kawasan Pemanfaatan (*using*). Di mana peneliti di sini memanfaatkan metode *digital storytelling* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## Metode Pembelajaran

Sanjaya (2013:147) berpendapat bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti, metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah didapatkan. Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang

sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Djamarah (2014:46) menyatakan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan (Syaiful Bahri Djamarah, 1991:72).

### Digital Storytelling (DST)

*Digital storytelling* adalah suatu strategi mengubah cerita ke bentuk multimedia, berisi kombinasi antara musik, film dan atau gambar yang diwarnai dengan suara. Guru menerapkan strategi ini sebagai salah satu upaya membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, *digital storytelling* memiliki kesan yang mendalam sehingga meningkatkan daya ingat siswa (Gora, 2010:114).

Robin (2012:73) *digital storytelling* yaitu: “*The idea of combining the art of telling stories with a variety of digital multimedia, such as images, audio, and video*”. Ini menjelaskan bahwa *Digital Storytelling* merupakan sebuah ide dalam menggabungkan kesenian bercerita dengan variasi digital multimedia seperti gambar, suara dan video.

Menurut Microsoft (2010) dalam Maureen (2014:174) suggested the application of a digital storytelling project in education since it could enhance working, encourage learning, improve conflict resolution, independent learning, creativity, learning by needs, sharing lessons, socialization, and the way students think and reflect. Penjelasan ini menyatakan bahwa pengaruh penerapan digital storytelling dalam hal pendidikan banyak manfaat diantaranya: dapat meningkatkan kerja, mendorong pembelajaran, belajar mandiri, mengasah kreativitas, belajar dengan kebutuhan, banyak pelajaran, bersosialisasi, dan mahasiswa tahu bagaimana cara berpikir dan merenung untuk dijadikan sebuah storyboard.

### Unsur dan Komponen Digital Storytelling

Sylvester dan Greenidge (2009:287) dalam Condy, Janet (2015:19) memberikan model untuk menciptakan *digital storytelling* yang efektif didasarkan pada kombinasi dari tujuh unsur sebagai berikut:

- 1) *Point of view* (sudut pandang): realisasi spesifik penulis yang sedang dicoba dituangkan untuk berkomunikasi dalam cerita.
- 2) *Dramatic question* (Jalinan alur drama): konflik dari awal yang akan terus menahan perhatian audien sampai cerita selesai.
- 3) *Emotional content* (konten emosional): suasana atau keadaan emosi mendasar seperti cinta, kesepian,

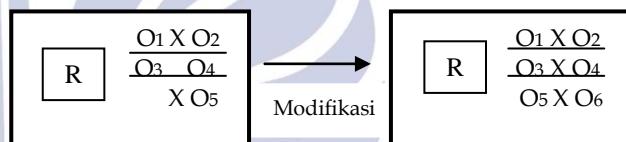
rasa percaya diri dan kekhawatiran, penerimaan dan penolakan.

- 4) *Economy*: Bahasa dalam hubungan dengan narasi.
- 5) *Pacing*: irama cerita untuk mempertahankan minat audien.
- 6) *The gift of voice* (pemberian suara): pemberian suara sendiri untuk menceritakan cerita.
- 7) *Soundtrack* (musik latar): musik untuk membuat cerita lebih menarik dan menciptakan respon emosional.

## METODE

### Rancangan Penelitian

Penggunaan penelitian eksperimen ini digunakan untuk mengetahui suatu hasil yang diharapkan dari variabel-variabel yang diteliti, yaitu penerapan metode *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTs Negeri III Surabaya. Penelitian ini melibatkan siswa sebagai subjek penelitian. Maka rancangan penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh penerapan metode *digital storytelling* terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII melalui bentuk *true experimental design* bentuk desain 9 tiga kelompok eksperimen dan kontrol yang telah dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut:



(Arikunto, 2013:127)

Keterangan:

- R = Subjek penelitian yang dipilih secara random  
X = Perlakuan (*treatment*)  
O1 = *Pretest* kelas eksperimen I dengan perlakuan metode *digital storytelling*  
O2 = *Posttest* kelas eksperimen I dengan perlakuan metode *digital storytelling*  
O3 = *Pretest* kelas eksperimen II dengan perlakuan metode *digital storytelling*  
O4 = *Posttest* kelas eksperimen II dengan perlakuan metode *digital storytelling*  
O5 = *Pretest* kelas kontrol dengan perlakuan metode berkelompok  
O6 = *Posttest* kelas kontrol dengan perlakuan metode berkelompok

### Subjek Penelitian

Arikunto (2013:173) memberikan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun subjek penelitian yang ditentukan oleh peneliti ada lah siswa kelas VII A dan VII B sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013:148). Jika dilihat dari jenis data yang akan diperoleh maka untuk penelitian ini ada 3 instrumen penelitian yaitu Observasi, Tes dan dokumentasi. Untuk mengetahui proses pengaruh penerapan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya yang ada pada rumusan masalah nomor 1, maka peneliti menggunakan observasi terstruktur, sedangkan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *digital storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* yang ada pada rumusan masalah nomor 2, maka peneliti menggunakan teknik tes tulis.

### Uji Validitas

Validitas adalah suatu kemampuan dalam mengukur ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan sesuatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2013:211).

Analisis validitas item menggunakan korelasi *point biserial* sebagai berikut:

$$rpbi = \frac{Mp-Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- $rpbi$  = koefisien korelasi point biserial
- $M_p$  = mean skor dari subyek – subyek yang menjawab benar item yang dicari korelasinya dengan tes
- $M_t$  = mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)
- $SD$  = standart deviasi skor total
- $P$  = proporsi subyek yang menjawab betul item tersebut
- $q$  =  $1 - p$

(Arikunto 2013:326)

### Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2013:221).

Berikut rumusan yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen penelitian dengan rumus Spearman-Brown ini adalah :

$$r_{11} = \frac{2xr\ 1/21/2}{(1 + r\ 1/21/2)}$$

Keterangan :

- $r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$r\ 1/21/2 = rxy$  yang disebutkan sebagai indeks korelasi antara dua belahan instrument

(Arikunto, 2013:223)

### Teknik Analisis Data

#### Teknik Analisis Data Observasi

Data observasi penerapan metode *digital storytelling* menggunakan metode observasi dengan rumus yang dikemukakan oleh H.J.X. Fernandes (1984:40) sebagai berikut :

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Dengan keterangan :

- $KK$  : Koefisien kesepakatan
- $S$  : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
- $N_1$  : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1
- $N_2$  : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 2

Untuk mengetahui hasil dari pengaruh penerapan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya dapat dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dengan keterangan :

- $P$  : Angka persentase
- $f$  : Frekuensi yang sedang dicari persentase
- $n$  : Jumlah frekuensi/ banyaknya individu

Setelah data diperoleh angka persentase, kemudian disimpulkan menjadi data kuantitatif berdasarkan kategori yang ada untuk penerapan metode *digital storytelling*, sebagai berikut:

81% - 100%	= Baik Sekali
61% - 80%	= Baik
41% - 60%	= Cukup
21% - 40%	= Kurang
0% - 20%	= Kurang Sekali

(Arikunto, 2008:245)

#### Teknik Analisis Data Tes Tertulis

Metode tes tulis ini merupakan metode yang digunakan peneliti untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari tes tertulis yakni data interval. Sedangkan untuk analisis data yang digunakan yaitu menggunakan rumus Analisis Varians Satu Jalan (*One Way Anava*).

Menurut Irianto (2015:246) ANOVA merupakan analisis statistic yang dapat memberikan informasi tentang perbedaan antar kelompok satu dengan kelompok lain dalam satu populasi, maupun antar populasi. ANOVA mengandung kesalahan yang lebih kecil dan lebih efisien daripada pengujian perbedaan dengan t-test. Jenis ANOVA ada dua yaitu ANOVA satu arah dan dua arah. Perhitungan ANOVA didasarkan pada variance walaupun tujuannya menguji beberapa perbedaan rata-rata.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana analisis data yang dilakukan terkait dengan rumusan masalah.

### Analisis Data Observasi

Berdasarkan perhitungan data kelas VII A dan kelas VII B untuk penerapan metode *digital storytelling* pada materi *my grandfather is a doctor*, dapat dirincikan sebagai berikut:

Tabel 1.1

Kelas	Pengamat		Rerata	Kriteria
	I	II		
VII A	100%	100%	100%	Baik sekali
VII B	100%	100%	100%	Baik sekali

Dari hasil tabel 1.1 di atas observasi terhadap siswa dalam menerapkan metode *digital storytelling* diperoleh hasil rata-rata 100% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan menurut arikunto, maka tergolong **baik sekali**.

### Analisis Data Uji Homogenitas

Tabel 1.2

#### Test of Homogeneity of Variances

hasil\_belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.294	2	105	.279

Dari hasil tabel 1.2 di atas dapat diketahui bahwa *levene statistic output* atau  $F_{hitung} = 1,294$ .  $df_1 = 2$  dan  $df_2 = 105$ , maka  $F_{hitung} 1,294 < F_{tabel} 3,08$ . Selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima yang artinya variansi ketiga kelompok homogen. Ketiga kelompok tersebut merupakan kelas VII A, B dan C.

### Analisis Data Uji Normalitas

Tabel 1.3

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	70.091 <sup>a</sup>	28	.000
Likelihood Ratio	79.674	28	.000
Linear-by-Linear Association	25.432	1	.000
N of Valid Cases	107		

a. 39 cells (86.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .33.

Dari hasil tabel 1.3 di atas dapat diketahui Asymp. Sig  $0,000 < 0,05$  dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  diterima yang artinya distribusi ketiga subjek normal.

### Analisis Data Uji One Way Anova

Berdasarkan hasil data tes tertulis peneliti menggunakan uji one way anova dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20, berikut hasil uji yang disajikan:

Tabel 1.4

ANOVA							
		Hasil_Belajar					
Between Groups	(Combined)	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
		25772.251	5	5154.450	13.891	.000	
		Line ar Ter m	Unweight ed	17930.508	1	17930.508	
		Weighted		17965.281	1	17965.281	
		Deviation		7806.970	4	1951.743	
		Within Groups		75323.368	203	371.051	
		Total		101095.619	208		

Berdasarkan tabel 1.4 dapat dijelaskan dengan tabel anova, nilai P (P-Value) pada kolom Sig. dihasilkan sebesar 0,000. Jika probabilitas  $> 0,05$  sehingga  $H_0$  diterima dan jika probabilitas  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Sehingga kesimpulan yang didapatkan Sig. 0,000  $< 0,05$  yang artinya ada pengaruh yang signifikan pada penerapan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil perhitungan analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Hasil observasi pada pengaruh penerapan metode *digital storytelling* dengan materi *my grandfather is a doctor*, dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya: (1) siswa mencari ide untuk membuat cerita (2) siswa menulis isi cerita (3) siswa menulis narasi dan membuat tabel *Storyboard* (4) siswa memilih gambar-audio-animasi yang disesuaikan dengan cerita narasi (5) siswa menyempurnakan isi *Storyboard* dengan mengecek kesesuaian (6) siswa menyelesaikan pembuatan *digital storytelling* (7) siswa mempresentasikan hasil *digital storytelling*. Persentase dari penerapan metode *digital storytelling* untuk observasi siswa di kelas VII A dan VII B termasuk dalam kategori "baik sekali". Maka dari itu data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan penerapan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya terlaksana dengan baik sekali.
- Pengaruh penerapan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi *my grandfather is a doctor* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri III Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan pada analisis *pre-test* dan *post-test* siswa dimana menunjukkan bahwa kelas eksperimen (VII A

dan VII B) yang diberi perlakuan menggunakan metode *digital storytelling* terdapat kenaikan hasil belajar yang signifikan, dibandingkan dengan kelas kontrol (VII C) yang menggunakan metode berkelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode *digital storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh pada proses pembelajaran.

## Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam hasil penelitian ini. Adapun diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *digital storytelling* akan dapat memberikan hasil yang baik jika dipersiapkan dengan matang terkait dengan berapa banyak pertemuan yang akan dilaksanakan.
2. Menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan pendekatan saintifik.
3. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris agar dapat bercerita lebih baik terkait pembuatan *storyboard*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Andi. 2015. *Belajar Cepat Analisis Statistik Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Semarang: Wahana Komputer.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azizah, Maratul. 2014. *Penerapan Strategi Digital Storytelling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Menceritakan Kembali Teks Recount Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTS Negeri Surabaya 2*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Condy, Janet. 2015. *Telling Stories Differently*, (Online), ([https://books.google.co.id/books?id=TNmDCgAQAj&pg=PA19&lpg=PA19&dq=Sylvester+dan+Greenidge+\(2009:287\)&source=bl&ots=jU9x0TwkPl&sig=wI2m0wy7R0gYkjw2BdMwXDJwII&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiO97bBopDLAhWOxI4KHSTYB4EQ6AEIGjAA#v=onepage&q=Sylvester%20dan%20Greenidge%20\(2009%3A287\)&f=false](https://books.google.co.id/books?id=TNmDCgAQAj&pg=PA19&lpg=PA19&dq=Sylvester+dan+Greenidge+(2009:287)&source=bl&ots=jU9x0TwkPl&sig=wI2m0wy7R0gYkjw2BdMwXDJwII&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiO97bBopDLAhWOxI4KHSTYB4EQ6AEIGjAA#v=onepage&q=Sylvester%20dan%20Greenidge%20(2009%3A287)&f=false)) diakses pada tanggal 13 Januari 2016 pukul 08.00 WIB).
- DeNatale, Gail Matthews. 2008. *Digital Storytelling: Tips and Resources*. Boston: Simmons College. E-book.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gora, Winastwan, Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Heriyana, Wina. 2014. *Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA.
- Indonesia, BSNP (bsnp-indonesia.org). 2012. *Laporan BSNP Tahun 2010*, (Online), (<http://www.bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2012/04/Laporan-BSNP-2010.pdf>) diakses pada tanggal 12 Januari 2016 pukul 17.00 WIB).
- Irianto, Agus. 2015. *Statistik konsep dasar, aplikasi, dan pengembangannya edisi keempat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Januwezski, Molenda. 2008. *AECT 2008 : Educational Technology A Definition with Commentary*. E-book.
- Kurniawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Maureen, Irena. 2014. *Exploring the collaborative learning possibilities in the use of digital storytelling in higher education*, dalam buku *Appraising Storytelling across Educational Contexts*. Universitat de Valencia: Guada Impressors.
- Miller, Erin A (uni.edu). 2009. *Digital Storytelling*, (Online), (<http://www.uni.edu/icss/researchhelps/miller.pdf>) diakses pada tanggal 12 Januari 2016 pukul 16.40 WIB).
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Robin, Bernard R. 2012. *The Educational Uses Of Digital Storytelling*.
- Robin, Bernard. 2016. *Educational uses of digital strorytelling*, (Online), (<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>) diakses pada tanggal 12 Januari 2016 pukul 19.00 WIB). University of Houston.
- Roesminingsih dan Susarno, Lamijan Hadi. 2011. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan - Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santoso, Singgih. 2014. *SPSS 20 (Pengolahan Data Statistik di Era Reformasi)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers.

- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2011. *Statistik Nonparametrik.* Bandung: Alfabeta.
- Suprihartiningrum,Jamil.2014.*Strategi Pembelajaran,Teori &Aplikasi .*Yogyakarta:Ar-ruzz Media .
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* Jakarta: Prenada Media Group.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum.* Bandung: CV Pustaka Setia.
- Yusuf, Muri. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

