

PENERAPAN STRATEGI *DIGITAL STORYTELLING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGRIS DENGAN MATERI POKOK MENCERITAKAN KEMBALI TEKS *RECOUNT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTs NEGERI SURABAYA 2

MAR ATUL AZIZAH

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Haziza_92@ymail.com

Pembimbing : Drs. Sutrisno Widodo, M.Pd

Abstrak

MTs Negeri Surabaya 2 merupakan satu-satunya MTs negeri di daerah Lakarsantri Surabaya, karena dengan predikat negeri tersebut maka memiliki fasilitas dan tenaga pengajar yang berkompeten dalam bidangnya. Khususnya pembelajaran bahasa Inggris di SMP/ MTs yang ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *functional* yaitu berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Mata pelajaran bahasa Inggris menekankan kemampuan pada *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*, dengan metode *digital storytelling* siswa akan lebih aktif dan dapat menguasai ketiga kemampuan tersebut, dengan menulis cerita, membuat *storyboard*, dan memproduksi *digital story*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *quasi experiment* yang menggunakan desain penelitian *Pre-test-Post-test Group* dengan kelas VIII C sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah dilakukan penerapan metode *digital storytelling*. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan tes, hasil tes kelas VIII C menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,96 > 2,04$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *digital storytelling* sangat baik bila diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan materi menceritakan kembali teks *recount* dengan tema pengalaman liburan.

Kata Kunci: Penerapan, *Digital Storytelling*, Hasil Belajar, Bahasa Inggris

Abstract

Surabaya state madrasah 2 is the only madrasah lakarsantri in the Surabaya as by the predicate state was then having facility and teachers competent. Especially learning english at junior high school / madrasah targeted to a student can reach that level functional namely communicate orally and write to resolve the matter everyday.

English subject emphasizing the ability on listening, speaking, reading, writing, with the methods digital storytelling students will be more active and could master third the ability by writing story, make storyboard, and producing digital story.

This kind of research including research quasi experiment using design research Pre-test-Post-test Group with class VIII C as a subject of research. Technical data in research is using observations and test.

Based on the results of the research can be an increase in significant learning results after application methods of digital storytelling. This is evident from the results of observation and tests, class VIII C test results indicate t_{hitung} is greater than t_{tabel} $8,96 > 2,04$, be aware that learning to use a method of digital storytelling is very good when applied to support their language learning material with English retelling the recount text with the theme of holiday experience.

Keywords: Application, Digital storytelling, Learning outcomes, English

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan perubahan kualitas pembelajaran suatu bangsa bergantung pada kualitas proses pembelajaran. Agar kegiatan belajar-mengajar dapat mencapai tujuan sesuai yang diharapkan, maka seorang guru dituntut mampu menyiasati supaya komponen-komponen dalam sistem instruksional (tujuan, siswa, guru, materi, metode, media, dan lain lain) dapat berperan secara maksimal.

Salah satu tugas guru yaitu mengajar. Mengajar merupakan bagaimana cara agar hasil belajar dapat tercapai (*teaching as making learning possible*). Ini dapat diterjemahkan secara kontekstual bahwa mengajar adalah usaha yang memanfaatkan berbagai strategi, metode, dan teknik guna memungkinkan tercapainya kompetensi/hasil belajar tertentu (dalam arti, terjadinya perubahan dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu).

Dalam melakukan proses pembelajaran guru harus memiliki strategi yang merupakan kunci peningkatan jaminan kualitas pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif merupakan satu alternatif yang memungkinkan untuk melakukan kontekstualisasi guna menciptakan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong kemudahan peningkatan jaminan kualitas pembelajaran.

Ada beberapa alasan memilih untuk menggunakan strategi pembelajaran aktif, baik dari kepentingan siswa maupun kepentingan guru. Seperti teori yang dikemukakan oleh (*Confusius* dalam Bermawy, 2009:101) yang berkaitan dengan strategi pembelajaran yaitu : 1) apa yang aku dengar, aku lupa (*What I hear, I forget*), 2) apa yang aku lihat, aku ingat (*What I see, I remember*), dan 3) apa yang aku lakukan, aku mengerti (*What I do, I understand*). Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh *Confusius*, strategi pembelajaran yang baik adalah yang melibatkan siswa berlaku aktif dalam praktik (berbuat). Sebab, dengan praktik (berbuat), siswa telah memahami apa yang menjadi tujuan pembelajaran (Bermawy, 2009:101).

Dalam konteks pendidikan, tujuan dan fungsi pelajaran bahasa Inggris yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi. Dalam konteks sehari-hari, bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, bertukar informasi serta menikmati estetika bahasa dalam budaya Inggris. Terkait dengan fungsi bahasa asing tersebut, (Puskur Balitbang Depdiknas 2003:6 ; dalam Ina, 2007:119) menyatakan bahwa mata pelajaran bahasa Inggris yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan sebagai berikut : 1). Mengembangkan

kemampuan berkomunikasi dalam bahasa tersebut dalam bentuk lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). 2). Menumbuhkan kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing untuk menjadi alat utama belajar. 3). Mengembangkan pemahaman tentang saling keterkaitan antar bahasa dan budaya serta memperluas cakrawala budaya. Dengan demikian peserta didik memiliki wawasan lintas budaya dan melibatkan diri dalam keragaman budaya. (Ina, 2007:119).

Hampir semua siswa mengalami masalah dalam mempelajari semua keterampilan berbahasa Inggris. Masalah yang paling umum dalam mempelajari keterampilan mendengar antara lain masalah dalam menangkap apa yang dikatakan oleh pembicara, kecepatan berbicara pembicara, dan masalah berkaitan dengan konsentrasi. Dalam mempelajari keterampilan berbicara, masalahnya antara lain berkaitan dengan rasa percaya diri, pelafalan, kosakata, dan diksi/pilihan kata. Dalam mempelajari keterampilan membaca, masalahnya antara lain berkaitan dengan masalah dalam menemukan ide pokok bacaan, masalah dalam menemukan informasi tersirat dan tersurat, dan masalah berkaitan dengan topik dan panjang bacaan. Dalam mempelajari keterampilan menulis, masalahnya berkaitan dengan kosakata, tata bahasa, diksi, pengejaan, dan topik (Nurhanifah, 2012).

MTs merupakan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama yang berciri khas agama Islam yang menyelenggarakan program tiga tahun setelah Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar. Perbedaan antara MTs negeri dan swasta adalah terletak pada penyelenggaranya. MTs negeri diselenggarakan atau didirikan oleh pemerintah, sedangkan MTs swasta diselenggarakan oleh masyarakat atau yayasan.

Jika dibandingkan dengan SMP negeri maka MTs negeri memiliki jam pelajaran agama lebih banyak daripada mata pelajaran umum. Sedangkan bahasa Inggris termasuk mata pelajaran umum dan diujikan dalam Ujian Nasional, maka proses pembelajaran bahasa Inggris harus dimaksimalkan, baik dari strategi pembelajaran maupun buku dan media pendamping lainnya.

MTs Negeri Surabaya 2 merupakan satu-satunya MTs negeri di daerah Lakarsantri Surabaya, karena dengan predikat negeri tersebut maka memiliki fasilitas pendukung dan tenaga pengajar yang berkompeten dalam bidangnya. Khususnya pembelajaran bahasa Inggris di SMP/ MTs yang ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat *functional* yaitu berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Berdasarkan studi pendahuluan di MTs Negeri Surabaya 2, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran bahasa Inggris pada kemampuan berbicara khususnya materi menceritakan kembali teks *recount* siswa merasa kurang percaya diri dibuktikan dengan siswa yang maju dalam presentasi hanya siswa-siswa tertentu, sedangkan siswa yang lain tidak memiliki keberanian untuk presentasi didepan kelas. Selain itu, guru sudah menggunakan strategi pembelajaran aktif, yaitu pada materi sebelumnya tentang *greeting* para siswa diberi tugas untuk membuat percakapan dengan menggunakan gambar kartun dan siswa tinggal menyusun dan memberikan keterangan kalimat percakapan. Maka, dengan diterapkannya strategi *digital storytelling* siswa tidak merasa heran dan kaget jika diberikan tugas untuk membuat cerita dan dimasukkan ke dalam *software* yang ada didalam komputer.

Perbedaan antara menggunakan *cartoon story maker* dengan strategi *digital storytelling* adalah pada *cartoon story maker* hanya bersifat visual, karena siswa hanya mengisikan gambar dan dialog yang sudah tersedia di *software* tersebut. Sedangkan pada strategi *digital storytelling* siswa dibiarkan bebas untuk berekspresi menggunakan foto mereka sendiri yang sebagian besar menyukai dan memiliki akun di media sosial yang didalamnya terdapat fitur unggah foto saat melakukan aktivitas sehari-hari, maupun gambar yang diperoleh dari internet, dan menambahkan suara untuk mendukung cerita yang mereka buat.

Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi alternatif menggunakan strategi *digital storytelling* yang menggabungkan antara cara tradisional dan modern. Cara tradisionalnya yaitu bercerita secara langsung pada saat kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan para guru sejak dahulu, sedangkan cara modern ialah menggunakan kamera dan komputer pada saat pembuatan cerita digital (*digital story*).

Strategi *digital storytelling* dapat dikatakan sebagai strategi pembelajaran yang aktif karena pada saat penerapannya siswa membuat suatu produk digital yang dimulai dari menyusun cerita, membuat *storyboard*, dan membuat *digital story*.

Pada materi pokok menceritakan kembali teks *recount*, siswa ditugaskan untuk menulis cerita singkat dan menceritakan kembali didepan kelas tentang apa yang terjadi selama liburan? kapan dan dimana tempat liburan, dengan siapa liburan tersebut, bagaimana cara pergi kesana, dan apa saja yang dipersiapkan sebelum berangkat, kegiatan yang dilakukan ditempat liburan, pengalaman mengesankan selama liburan.

Dengan demikian, siswa tidak hanya berperan sebagai objek pembelajaran, tetapi bersifat subjek karena ikut berperan aktif dalam pembelajaran, dengan

mengalaminya secara langsung memproduksi *digital story*. Selain itu, diterapkan pada siswa kelas VIII karena sudah bisa mengoperasikan dasar-dasar komputer, dan 75% siswa kelas VIII C memiliki laptop dan dibawa kesekolah sehingga dapat dipelajari sendiri oleh siswa. Sedangkan siswa lain yang tidak membawa laptop bisa bergabung dengan temannya yang memiliki laptop.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan strategi *digital storytelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri Surabaya 2 dengan materi pokok menceritakan kembali teks *recount*?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs negeri Surabaya 2 pada materi pokok menceritakan kembali teks *recount*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan strategi *digital storytelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri Surabaya 2 dengan materi pokok menceritakan kembali teks *recount*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri Surabaya 2 pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi pokok menceritakan kembali teks *recount*.

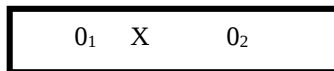
METODE

A. Metode Penelitian

Judul dari penelitian ini adalah 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.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis eksperimen tidak sebenarnya (*quasi eksperiment*) dengan model *Pre-test-Post-test Group*. Di dalam model ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah

eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Skema model *Pre-test-Post-test Group* adalah sebagai berikut :



Arikunto, 2006 : 85)

Keterangan :

O_1 = Tes awal (Pretest)

O_2 = Tes setelah perlakuan (Post test)

Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni $O_2 - O_1$ diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau eksperimen.

A. Subjek Penelitian

Karena strategi *digital storytelling* dalam penerapannya membutuhkan kemampuan berfikir tinggi maka subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII C di MTs Negeri Surabaya 2 karena siswanya dianggap mampu, dan lebih aktif dibandingkan kelas lain dengan jumlah siswa 34 orang yang terdiri dari 20 orang perempuan, dan 14 orang laki-laki. Dan 1 guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII C di MTs Negeri Surabaya 2.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel bebas (*independen*) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependen*). Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penerapan strategi *digital storytelling* yang nantinya akan disebut variabel X. Strategi *digital storytelling* diukur dengan observasi.

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2007: 61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menceritakan kembali teks *recount* yang nantinya disebut sebagai variabel Y. Hasil belajar akan diukur dengan tes.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Cara menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya (Arikunto, 2010:100).

Pada penelitian dengan judul penerapan strategi *digital storytelling* dengan materi pokok menceritakan kembali teks *recount* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas VIII siswa MTs Negeri Surabaya 2 adalah menggunakan metode pengumpulan data dengan observasi dan tes.

1. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) dalam Sugiyono 2007 mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yang kemudian digunakan untuk menyebut jenis observasi, yaitu :

- Observasi non-sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrumen pengamatan.
- Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi sistematis, karena menggunakan pedoman observasi yang berisi daftar kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

Kisi-kisi Instrumen Observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Observasi

Variabel	Indikator	
	Guru	Siswa
Penerapan strategi Digital storytelling	Phase I (Mendaki Tegak) a. Guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan tentang pengalaman liburan b. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi pokok yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali teks <i>recount</i> , sehingga guru memotivasi topik tentang pengalaman liburan.	Phase I (Mendaki Tegak) a. Siswa menyimak penjelasan guru b. Siswa memperhatikan penjelasan guru
	Phase II (Menggambar dan Isi) a. Guru menggambar dan isi tentang materi pokok teks <i>recount</i> berupa tulisan teks <i>recount</i> dalam buku guru yang memberikan gambaran tentang pengalaman digital story yang media dari media cetak, menulis story-board, dan membuat digital story.	Phase II (Menggambar dan Isi) a. Siswa memperhatikan penjelasan guru b. Siswa bertanya kepada guru jika merasa kurang jelas
	Phase III (Mendaki Narasi) a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis sebuah cerita yang akan dijadikan cerita dalam digital story yang menarik hasil. b. Guru mendukung siswa jika mengalami kesulitan	Phase III (Mendaki Narasi) a. Siswa mengerjakan tugas sesuai yang diperintahkan guru b. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan
	Phase IV (Mendaki Gambar) a. Guru bertanya kepada siswa tentang cerita yang telah mereka tulis pada pertemuan sebelumnya b. Guru membagi siswa menjadi kelompok dengan anggota masing-masing 4 orang siswa c. Guru meminta siswa yang telah berkelompok untuk gambar yang sesuai dengan cerita yang telah dibuat dan anggota lain dituntut untuk mengkritik digital story. d. Guru mendukung siswa jika mengalami kesulitan	Phase IV (Mendaki Gambar) a. Siswa menjawab pertanyaan tugas yang diberikan guru b. Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing c. Siswa mengerjakan tugas sesuai perintah guru d. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan
	Phase V (Mendaki Narasi) a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis kembali yang akan dimasukkan kedalam digital story.	Phase V (Mendaki Narasi) a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru

b. Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		b. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	
Fase VI (Dikembangkan Gambar)		Fase VI (Dikembangkan Gambar)	
a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengembangkan gambar yang telah disediakan dengan kata-kata sendiri		a. Siswa melakukan tugas yang diberikan guru	
b. Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		b. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	
Fase VII (Adeparasi Waktu Tampilan gambar dan narasi)		Fase VII (Adeparasi Waktu Tampilan gambar dan narasi)	
a. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk melengkapi dengan kalimatnya masing-masing		a. Siswa melakukan perintah yang diberikan guru	
b. Guru memberikan tugas untuk membuat video dengan gambar dan narasi yang sudah		b. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	
c. Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		c. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	
Fase VIII (pilihan Menambah Musik)		Fase VIII (pilihan Menambah Musik)	
a. Guru memberikan tugas kepada siswa jika ingin digital story yang sudah jadi ditambah musik, maka dapat ditambahkan musik digital yang sudah terdapat pada software tersebut		a. Siswa menambahkan penjelasan guru	
Fase IX (Menyimpan Proyek)		Fase IX (Menyimpan Proyek)	
a. Guru memberikan tugas untuk menyimpan hasil digital story mereka di dalam hard disk yang terdapat dari komputer, tablet, dan smartphone		a. Siswa melakukan tugas yang diberikan guru	
b. Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		b. Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	
Fase X (Menampilkan Digital Story)		Fase X (Menampilkan Digital Story)	
a. Guru memberikan tugas untuk menampilkan digital story yang telah mereka buat dengan pengoperasian dengan benar		a. Siswa melakukan tugas yang diberikan guru	

Dari data observasi tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi dan dianalisis dengan rumus :

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Keterangan :

- KK = Koefisien Kesepakatan
S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama
N₁ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1
N₂ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 2

2. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan/latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:127). Sedangkan tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (Sudjana, 2010:35).

Kisi-Kisi Instrumen Tes adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	No. Item
Mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sederhana yang berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>recount</i> untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar	Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>recount</i>	1. Bertanya dan menjawab berbagai informasi secara lisan dalam teks pendek berbentuk <i>recount</i>	1, 2, 3, 4, 5
		2. Menuliskan cerita berbentuk <i>recount</i> dan kemudian menceritakan di depan kelas	6, 7, 8, 9, 10

(Arikunto, 2010: 244).

Alat penelitian (tes) dikatakan baik apabila memenuhi dua hal, yaitu ketepatannya (validitas) dan ketetapannya (reliabilitas).

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2006 : 168).

Validitas dilakukan pada kelas yang bukan termasuk dalam subjek penelitian, yaitu kelas VIII B dengan jumlah siswa 35 orang. Jumlah soal yang diuji kevalidannya berjumlah 10 soal.

Adapun rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Arikunto, 2006:170)

r_{xy} = Koefisien Korelasi
 n = banyaknya (jumlah subyek)
 X = skor rata-rata dari X
 Y = skor rata-rata dari Y

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006 : 178).

Penghitungan reliabilitas dilakukan setelah soal dikatakan valid.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah rumus Alpha karena untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, tetapi soal uraian dengan skala 5.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \alpha^2 b^2}{\alpha^2 t} \right)$$

(Arikunto, 2006 : 196)

r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan/banyaknya soal
 t = Jumlah varians total
 $\alpha^2 b^2$ = Varians total

D. Teknik Analisis Data

Dalam hal ini peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang terkumpul setelah dilakukan perlakuan dianalisis dengan uji beda. Tujuan penelitiannya adalah untuk membandingkan hasil antara sebelum dilakukan perlakuan dengan sesudah perlakuan. Dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2006: 86)

M_d = mean dari deviasi (d) antara post-test dan pre-test

xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = banyaknya subyek

df = atau db adalah $N-1$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Persiapan Penelitian

Sebelum peneliti melakukan pengumpulan data dilapangan, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, antara lain:

1. Observasi tempat penelitian

Observasi tempat penelitian yang dilakukan di MTs Negeri Surabaya 2. Dari observasi tersebut peneliti mendapatkan gambaran tentang keadaan sekolah, kegiatan belajar mengajar terutama mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII.

Dari hasil observasi tersebut, peneliti mengetahui bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya, guru sudah menggunakan strategi pembelajaran aktif, maka jika diterapkan strategi *digital storytelling* siswa tidak heran dan sudah bisa mengikuti dengan baik.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau yang sah memiliki validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010: 212).

Uji Validitas dan reliabilitas dilakukan pada 27 November 2013 di kelas VIII B MTs Negeri Surabaya 2 yang bukan merupakan subjek penelitian. Berikut ini akan disajikan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes yang akan digunakan pada pretest dan posttest.

Adapun rumus yang digunakan adalah *Korelasi Product -Moment*

a. Perhitungan Uji validitas untuk mencari validitas soal pretest dan posttest item nomor 3 diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[(n \sum x^2) - (\sum x)^2] (n \sum y^2) - [(\sum y)^2]}} \\
 &= \frac{35 \times 6240 - 146(1460)}{\sqrt{[(35 \times 638) - (146)^2] (35 \times 62200) - [(1460)^2]}} \\
 &= \frac{218400 - 213160}{\sqrt{[(22330) - (21316)] (2177000) - [(2131600)]}} \\
 &= \frac{5240}{5240} \\
 &= \frac{\sqrt{(1014) (45400)}}{5240} \\
 &= \frac{\sqrt{46035600}}{5240} \\
 &= \frac{6784,953}{5240}
 \end{aligned}$$

$$r_{xy} = 0.772 (\text{Valid})$$

$$r_{hitung} > r_{tabel} = 0,772 > 0,334$$

r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan N = 35 adalah 0,334

Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,635 > 0,334), maka soal

penerapan strategi *digital storytelling* materi pokok menceritakan kembali teks *recount* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII di MTs Negeri Surabaya 2 untuk item no. 3 dapat dinyatakan valid. Penghitungan selanjutnya terdapat pada lampiran.

Untuk keseluruhan dari uji validitas instrumen pretest posttest diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 1

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Item Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,635	0,334	Valid
2	0,786	0,334	Valid
3	0,772	0,334	Valid
4	0,702	0,334	Valid
5	0,822	0,334	Valid
6	0,752	0,334	Valid
7	0,726	0,334	Valid
8	0,756	0,334	Valid
9	0,621	0,334	Valid
10	0,822	0,334	Valid

- b. Perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha

Reliabilitas menunjukkan bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2010: 221).

Mencari Varian Total ($\sum ob^2$) mencari dulu varian setiap butir, kemudian di jumlahkan

$$\alpha_1 = \frac{644 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_2$$

$$\alpha_3 = \frac{638 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_4 = \frac{641 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_5 = \frac{644 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_6 = \frac{609 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_7 = \frac{657 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_8 = \frac{633 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_9 = \frac{664 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\alpha_{10} = \frac{644 - \frac{f^2}{N}}{N}$$

$$\sum \alpha_i^2 = \alpha_1 + \alpha_2 + \alpha_3 + \alpha_4 + \alpha_5 + \alpha_6 + \alpha_7 + \alpha_8 + \alpha_9 + \alpha_{10}$$



$$\begin{aligned}
 &= \frac{17,539 + 18,109 + 18,251 + 18,279 + 17,283 + 18,649 + 16,543 + 18,849 + 18,279}{9} \\
 &= 180,062 \\
 \sum a_i^2 &= \\
 &= \\
 &= \\
 &= \\
 &= \\
 &= 37,061
 \end{aligned}$$

Dimasukkan dalam rumus alpha

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_i^2}{n \cdot \sum a_i} \right) \\
 &= \left(\frac{10}{10-1} \right) \left(1 - \frac{37,061}{10 \cdot 180,062} \right) \\
 &= 0,883
 \end{aligned}$$

r_{tabel} dengan $N = 35$ taraf signifikan 5% adalah 0,334 jika dibandingkan dengan r_{hitung} adalah 0,883 maka hasilnya r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka soal ini dinyatakan reliabel.

$$r_{11} = 0,883 > 0,334 \text{ maka } r_{11} > r_{\text{tabel}}$$

B. Tahap Pelaksanaan Penelitian

1. Membuat Jadwal Penelitian

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti membuat pelaksanaan penelitian, yang disesuaikan dengan jam pelajaran bahasa Inggris kelas VIII C.

2. Melakukan uji tes

Dalam penelitian ini, tes dibuat sendiri oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba instrumen tes dengan tujuan agar hasil yang diperoleh tidak mengalami kecondongan (bias).

Uji coba tes dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Negeri Surabaya 2, pada tahap ini peneliti melakukan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi. Pemberian tes awal dilakukan pada saat mata pelajaran bahasa Inggris pada pukul 07.00- 08.30, tes ini berlangsung 15 menit. Tes awal ini dilakukan pada tanggal 29 November 2013. Diawasi oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris dan peneliti. Pengawasan ini dengan tujuan agar siswa sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal tersebut.

3. Observasi

Observasi dilakukan di kelas VIII C selaku subjek penelitian pada kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris sedang berlangsung dengan penerapan strategi *digital storytelling*. Perlakuan diberikan selama tiga kali pertemuan. Proses belajar mengajar dengan memberikan perlakuan berlangsung selama 2 x 40 menit (1 kali pertemuan). Siswa diberikan materi pokok tentang menceritakan kembali teks *recount*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2013, 8 dan 10 Januari 2014.

4. Mengadakan posttest

Setelah diberikan perlakuan, maka diadakan posttest. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa setelah siswa menerapkan strategi *digital storytelling*. Tes dilakukan pada tanggal 10 Januari 2014, tes ini berlangsung 15 menit sebagai akhir kegiatan tes ini akan diperoleh data tentang hasil posttest setelah perlakuan yang diberikan pada siswa kelas VIII C yang merupakan subyek penelitian.

C. Hasil dan Tahap Penyajian Analisis Data

1. Penyajian dan Analisis Data Observasi

Peneliti melakukan observasi sebanyak 3 kali untuk memperoleh data hasil observasi. Dalam hal ini dengan bantuan orang lain sebagai observer/peneliti sebanyak 1 observer. Sumber data observasi berasal dari guru dan siswa. Skala penskoran menggunakan 2 kriteria yaitu: ya dan tidak.

a. Hasil Observasi Guru

Di bawah ini akan disajikan hasil dan analisis data observasi proses pembelajaran dengan menerapkan strategi *digital storytelling* dalam mata pelajaran bahasa Inggris di MTs Negeri Surabaya 2.

Tabel 4. 2
Hasil Observasi Guru

No.	Aktivitas Guru	Observasi I		Observasi II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Guru memberikan siswa dengan soal-soal: apa yang sedang berlangsung?		✓	✓	
2.	Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi pokok yang akan dipelajari yaitu menceritakan kembali teks <i>recount</i> , sehingga guru memberikan topik tentang pengalaman liburan.	✓		✓	
3.	Guru memberikan isi tentang materi pokok teks <i>recount</i> berupa uraian teks <i>recount</i> selama di guru juga memberikan gambaran tentang pembuatan digital story yang terdiri dari membuat cerita, membuat storyboard dan membuat digital story.	✓		✓	
4.	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat narasi cerita yang akan dijadikan tema dalam digital story yang mereka buat.	✓		✓	
5.	Guru menjelaskan siswa jika mengalami kesulitan.	✓		✓	
6.	Guru bertanya kepada siswa tentang cerita yang telah mereka buat pada pertemuan sebelumnya.	✓		✓	
7.	Guru membagi siswa menjadi kelompok dengan anggota masing-masing 6 orang siswa.	✓		✓	

6.	Guru bertanya siswa yang telah berkelompok memilih gambar yang sesuai dengan cerita yang telah dibaca dan menyajikannya di depan kelas. kemudian digaris miring	✓		✓	
7.	Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		✓		
10.	Guru memperhatikan tugas kelompok siswa untuk memastikan siswa yang telah menyelesaikan kelompoknya digaris miring	✓		✓	
11.	Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		✓		
12.	Guru memperhatikan tugas kelompok siswa untuk memastikan gambar yang telah diarsir dengan gambar yang telah diarsir dengan gambar yang sama	✓		✓	
13.	Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan	✓			
14.	Guru memperhatikan tugas kelompok siswa untuk memastikan kelompok yang telah menyelesaikan kelompoknya digaris miring	✓		✓	
16.	Guru memberikan tugas untuk menggambar warna gambar, gambar dan gambar yang sama	✓		✓	
18.	Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		✓		
19.	Guru memperhatikan pilihan gambar siswa jika mengalami kesulitan yang sudah selesai dan menjadi gambar. maka dapat diarsir dengan gambar yang sama digaris miring menggambar warna gambar dan gambar yang sama		✓		✓
20.	Guru memperhatikan siswa untuk memastikan hasil gambar yang sudah selesai dan menjadi gambar. maka dapat diarsir dengan gambar yang sama digaris miring menggambar warna gambar dan gambar yang sama	✓		✓	
21.	Guru mendampingi siswa jika mengalami kesulitan		✓		
22.	Guru memperhatikan siswa untuk memastikan hasil gambar yang sudah selesai dan menjadi gambar. maka dapat diarsir dengan gambar yang sama digaris miring menggambar warna gambar dan gambar yang sama		✓		✓
23.	Guru bertanya siswa yang mengalami kesulitan	✓		✓	

Sumber : Data Lapangan 2014

Keterangan: 1 = Ya
2 = Tidak

Dari data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi sehingga diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 4.3

Kontingensi Kesepakatan

		F1		
F2		Ya	Tidak	Jumlah Amatan
	Ya	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20	1, 9, 19, 21	17
	Tidak	13	13, 16, 17	4
	Jumlah Amatan	14	7	21

Sumber: Data Lapangan 2014

$$= \frac{14 \times 7}{21} = 0,76$$

Keterangan :

KK = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N₁ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N₂ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Antara 0,800 – 1,00 = Tinggi

Antara 0,600 – 0,800 = Cukup

Antara 0,400 – 0,600 = Agak Rendah

Antara 0,200 – 0,400 = Rendah

Antara 0,000 – 0,200 = Sangat Rendah

(Arikunto, 2006 : 276).

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 34 - 1 = 33$. diperoleh hasil penghitungan 0,76 jika dilihat dari kriteria penilaian termasuk dalam kategori **cukup** maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

b. Hasil Observasi Siswa

Tabel 4.4

Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Observer I		Observer II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Siswa menyimak penjelasan guru		✓	✓	
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓		✓	
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru	✓			✓
4.	Siswa bertanya kepada guru jika merasa kurang jelas	✓		✓	
5.	Siswa mengerjakan tugas sesuai yang diperintahkan guru	✓		✓	
6.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan		✓	✓	
7.	Siswa menjawab pertanyaan tugas yang diberikan guru	✓		✓	
8.	Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing		✓		✓
9.	Siswa mengerjakan tugas sesuai perintah guru	✓		✓	
10.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓		✓	
11.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru		✓		✓
12.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓		✓	
13.	Siswa melakukan tugas yang diberikan guru		✓	✓	
14.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓		✓	
15.	Siswa melaksanakan perintah yang diberikan guru	✓		✓	
16.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru	✓		✓	
17.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓			✓
18.	Siswa mendengarkan penjelasan guru		✓	✓	
19.	Siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru	✓		✓	
20.	Siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan	✓			✓
21.	Siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru	✓		✓	

Sumber : Data Lapangan 2014

Keterangan: 1 = Ya

2 = Tidak

Dari data tersebut kemudian dimasukkan ke dalam tabel kontingensi sehingga diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 4.5

Kontingensi Kesepakatan

		F1		
F2		Ya	Tidak	Jumlah Amatan
	Ya	2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 18, 19, 21	1, 6, 13, 15	16
	Tidak	3, 17, 20	8, 11	5
	Jumlah Amatan	15	6	21

Sumber : Data Lapangan 2014

$$= \quad = \quad = 0,66$$

Keterangan :

KK = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N₁ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat I

N₂ = Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat II

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Antara 0,800 – 1,00 = Tinggi

Antara 0,600 – 0,800 = Cukup

Antara 0,400 – 0,600 = Agak Rendah

Antara 0,200 – 0,400 = Rendah

Antara 0,000 – 0,200 = Sangat Rendah

(Arikunto, 2006 : 276).

Berdasarkan perhitungan yang telah diperoleh dengan $N = 34 - 1 = 33$. diperoleh hasil penghitungan 0,66 jika dilihat dari kriteria penilaian termasuk dalam kategori **cukup** maka data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau kesepakatan antara observer I dan observer II.

2.Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa yang menggunakan strategi *digital storytelling*. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pokok menceritakan kembali teks *recount*, peneliti menggunakan 1 kelas untuk dijadikan subjek penelitian.

Adapun hasil nilai pretest dan posttest kelas VIII C adalah sebagai berikut

TABEL 4. 6

NILAI PRETEST dan POSTTEST SISWA KELAS VIII C

No	KODE	PreTest	PostTest	(D)	(d)	d ²
1	ACHF	30	40	10	5	25
2	ADAP	30	40	10	5	25
3	ALRA	35	40	5	0	0
4	ALANR	35	45	10	5	25
5	PR A. V.	35	40	10	5	25
6	BECH	35	35	0	-5	25
7	DHOC	35	45	10	5	25
8	DIARPS	40	40	0	-5	25
9	GR AUM.	35	45	10	5	25
10	HA SO	40	45	5	0	0
11	IK WA J.	35	40	15	10	100
12	IN PIL H	30	45	15	10	100
13	KAS.	30	45	15	10	100
14	LU N A.	45	45	0	5	25
15	M. AD AD	45	40	-5	-10	100
16	M. ARSA	35	40	10	5	25
17	M. TAAM	35	35	0	-5	25
18	MAIU	45	45	0	-5	25
19	MOEH. FAL.	40	40	0	-5	25
20	MOCHS. I	35	45	10	5	25
21	NUQOL	30	35	5	0	0
22	ON DA FA	40	40	0	-5	25
23	RIV JO AR	40	40	0	-5	25
24	RIZ YU LE	35	35	0	-5	25
25	SADW SI	45	45	0	-5	25
26	SFF F.	40	40	0	-5	25
27	SIE PU N.	35	45	10	5	25
28	SINAR JR	40	35	-5	-10	100
29	US HA	35	45	10	5	25
30	VA FI	30	40	10	5	25
31	VED IW	45	50	5	0	0
32	WIN FAP.	35	45	10	5	25
33	YO BA. I	45	40	-5	-10	100
34	YU SE NI	40	40	0	-5	25
N = 34		Σ = 1250	Σ = 1420	Σ D = 170	0	Σ d ² = 1200

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 1200 -$$

$$= 1200 -$$

$$= 1200 - 850$$

$$= 350$$

Setelah pengumpulan data melalui hasil posttest kelas VIII C, maka selanjutnya adalah penyajian data. Dari tabel diatas kemudian dianalisis dengan rumus t-test, dengan penghitungan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{350}{\sqrt{\frac{1200}{34(33)}}}$$

$$t = \frac{350}{\sqrt{\frac{1172}{5}}}$$

$$t = \frac{0,311}{5}$$

$$t = \frac{0,558}{8,96}$$

t_{tabel} dengan taraf signifikan 5 % = 2,042 t_{hitung} yang diperoleh adalah 8,96 maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes SIGNIFIKAN.

3.Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil observasi guru bahwa proses penerapan strategi *digital storytelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menceritakan kembali teks *recount* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C di MTs negeri Surabaya 2 diperoleh 0,76 dengan adanya persamaan dan kesepakatan antara observasi I dengan observer II. Sedangkan dari hasil analisis data tes diketahui bahwa hasil belajar menunjukkan peningkatan, hal ini dapat diketahui dari perbedaan hasil nilai pretest dan posttest yang telah diberikan. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan strategi *digital storytelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi pokok menceritakan kembali teks *recount* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C di MTs negeri Surabaya 2 diperoleh hasil yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5%, db 34 – 1 sehingga diperoleh t_{tabel} 2,042 dan t_{hitung} yang diperoleh adalah 8,96. Dengan kata lain t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau t_{hitung} 8,96 ≥ t_{tabel} 2,042.

Berdasarkan hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan strategi *digital storytelling* pada kelas VIII C untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTs Negeri Surabaya 2. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi dan tes. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penerapan strategi *digital storytelling* sangat baik jika diterapkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris khususnya. Karena tidak hanya guru yang aktif dalam pembelajaran, tetapi siswa juga aktif dalam pembelajaran ditandai dengan menulis cerita, membuat *storyboard*, dan membuat *digital story*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian yang telah dilakukan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan dari hasil analisis data pada bab IV yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan strategi *digital storytelling* oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil observasi atas kemampuan guru mata pelajaran bahasa Inggris dalam menerapkan strategi *digital storytelling* dikelas VIII C MTs negeri Surabaya 2 yang memperoleh hasil penghitungan 0,76 dengan kriteria penilaian **cukup**. Penerapan strategi *digital storytelling* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII di MTs Negeri Surabaya 2 ini disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh guru dengan menitikberatkan pada penerapan strategi *digital storytelling*.
2. Dari hasil analisis data pada bab IV, diketahui terdapat kenaikan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini dibuktikan melalui uji t yang memperoleh nilai 8,96 dengan db 34 – 1 dan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh t_{tabel} 2,042. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan hasil posttest. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan setelah menerapkan strategi *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Saran

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa dengan diterapkannya strategi *digital storytelling* materi pokok menceritakan kembali teks *recount* hasil belajar siswa kelas VIII C dapat meningkat. Maka, diharapkan strategi *digital storytelling* ini bisa diterapkan pada materi dan pelajaran yang lainnya.
2. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, tetapi merupakan fasilitator dan motivator pada saat pembelajaran. Agar suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan maka dapat menggunakan strategi *digital storytelling* sebagai strategi alternatif yang menuntut siswa dan guru aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran dengan strategi *digital storytelling* menuntut siswa untuk aktif, maka guru mendampingi siswa agar tetap fokus mengerjakan tugasnya dan tidak mengerjakan yang lain karena terkoneksi dengan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. Permasih. 2011. *Konsep dasar pembelajaran Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Gora, Winastwan. Sunarto. 2010. *PAKEMATIK Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hadi, Sutrisno. 1986. *Statistik II*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Robin, 2008. <http://digitalliteracyintheclassroom.pbworks.com/f/Educ-Uses-DS.pdf> diakses pada 06 Agustus 2013
- Ina, Yusuf Kusumah. (2007). Dalam Ali, M., Ibrahim, R., dkk. (penyunting). Pendidikan Bahasa Asing *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan bag. III*. Bandung : Imperial Bhakti Utama.
- Januszewski, Molenda. 2008. *Definition And Terminology Committee of the Association*. Journal, (online)
- Joe, Lambert. 2010. *Digital Storytelling Cookbook (E book)*. San Fransisco: Digital Diner Press.

- Manis, Hoeda. 2010. *Learning Is Easy Tip dan Panduan Praktis agar Belajar Jadi Asyik, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Matthews, Gail. DeNatale. 2008. *Digital Storytelling Tips and Resources*. Boston: Simmons College.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Nurhanifah, Devie. 2012. The Problems of Second Grade Students of SMPN 4 Malang in Learning English and the Efforts Made to Overcome Them. Thesis. English Department: State University of Malang.
- Royer, Regina. Patricia, Ricards. 2008. *Digital Storytelling*. Journal Learning and Leading With Technology, (online), Vol. 36:p:29
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sadik, Ala. 2008. Digital Storytelling : A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487- 506.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Seels, Barbara. 1994. *Teknologi Pembelajaran Definisi dan Kawasannya*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. 2007. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suyitno, Imam. 2011. *Memahami tindakan Pembelajaran: Cara Mudah dalam Perencanaan PTK*. Bandung : Refika Aditama.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.