

**PENERAPAN METODE DIGITAL STORYTELLING
PADA KETERAMPILAN MENCERITAKAN TOKOH IDOLA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KEDAMEAN, GRESIK**

Wina Heriyana¹, Irena Y. Maureen².

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
wina.tp09a@gmail.com¹, irena.maureen@gmail.com²

Abstrak

Kondisi yang terjadi dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan metode dalam pemberian tugas bercerita masih belum memberikan rangsangan kepada siswa untuk menggunakan media sehingga siswa cenderung tidak termotivasi dalam bercerita. Tujuan penerapan metode *digital storytelling* ini adalah Untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *digital storytelling* pada keterampilan menceritakan tokoh idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean Gresik. Penerapan metode *digital storytelling* menggunakan penelitian kualitatif. Metode dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui penerapan pembelajaran dengan metode *digital storytelling* berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Penelitian menghasilkan 29 draf cerita, 29 *storyboard*, dan 29 *digital storytelling*. Hal tersebut didukung dengan data hasil wawancara dengan guru dan data dokumentasi. Melalui observasi, juga diketahui bahwa guru membimbing dan memotivasi siswa untuk aktif serta antusias saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: penerapan, metode *digital storytelling*, keterampilan menceritakan tokoh idola, Bahasa Indonesia

Abstract

Conditions that occur in the learning process is the use of the method in the storytelling task is still not giving a disincentive to students to use media that students tend not to be motivated in storytelling. The purpose of the application of this digital storytelling method is to describe the process of implementing a digital storytelling methods to tell the skills idol Subjects Indonesian students of class VII in SMP Negeri 1 Gresik Kedamean. The application of digital storytelling methods using qualitative research. Methods in data collection using observation, documentation and interviews. Based on the research results, it is known the application of learning with digital storytelling method goes well according to the lesson plan that had been developed previously. The study resulted 29 draft stories, 29 storyboards, and 29 digital storytelling. This is supported by data from interviews with teachers and data documentation. Through observation, it is also known that the teacher guide and motivate the students to active and enthusiastic when learning takes place

Keywords: implementation, digital storytelling method, idol telling skill, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP tahun 2010-2011 termasuk dalam kategori nilai yang cukup rendah jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lainnya yaitu sebesar 7,49. Sedangkan nilai rata-rata mata pelajaran lain diatas 7,50. Wakil Mendiknas, Jalal (Rahadi dalam Republika.co.id, 2011) menyatakan bahwa “rendahnya nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh semakin hilangnya budaya membaca serta anggapan siswa terhadap tidak pentingnya mata pelajaran Bahasa

Indonesia karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa sehari-hari sehingga tidak perlu dipelajari secara intensif.”

Suharno (Yudono dalam Kompas.com, 2011) menyatakan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai UN mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan metode pembelajaran dalam menarik minat peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia. Selain itu, menurut Ramli (Thertina dalam Tempo.com, 2011) faktor lain yang menyebabkan rendahnya nilai rata-rata UN Bahasa Indonesia berasal dari internal siswa yaitu: 1) siswa belum terbiasa membaca cepat, 2) rendahnya kemampuan membaca dan menyimak siswa. Sedangkan menurut Chaer (Polkamnas dalam Koran-Jakarta.com, 2012) rendahnya nilai Bahasa Indonesia terjadi karena

anggapan siswa bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang gampang dan tidak penting, serta ketidakselarasan antara apa yang selama ini diajarkan, dengan apa yang keluar dalam UN. Dari berbagai pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya Nilai UN mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu: metode pembelajaran dan internal siswa.

Sekolah unggulan bisa dikatakan sebagai sekolah yang pendidikannya unggul dan yang terbaik. Guru dan tenaga pendidikan, menejemen, layanan pendidikan, sarana penunjang serta program pendidikan diarahkan untuk menunjang tercapainya tujuan untuk mendapatkan sekolah yang unggul (Sekolahunggulan dalam sekolahunggulan.com, 2013). Di samping itu, sekolah unggulan merupakan sekolah yang memenuhi standart pembelajaran nasional maupun internasional. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah unggulan pun lengkap yaitu mulai dari komputer, wifi, dan fasilitas lainnya yang berbasis ICT. Selain itu dalam proses pembelajaran di sekolah unggulan juga menggunakan pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Sesuai dengan penjelasan tersebut maka, nilai UN di setiap mata pelajaran pada sekolah unggulan atau sekolah yang bersandart nasional/internasional seharusnya tidak rendah. Hal tersebut di dukung dengan pernyataan Sundari (dalam jurnal Pendidikan Dasar, 2008) bahwa sekolah unggulan memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan sekolah biasa yaitu: 1) target prestasi belajar yang lebih tinggi, 2) proses belajar-mengajar yang lebih efektif, 3) kualitas guru yang lebih baik, dan 4) fasilitas belajar yang memadai. Selain itu, dari segi siswa sekolah unggulan memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) menguasai keterampilan-keterampilan dasar, 2) berusaha meraih prestasi akademik semaksimal mungkin pada semua mata pelajaran, 3) menunjukkan keberhasilan melalui evaluasi yang sistematis (dalam sekolahunggulan.com).

Namun pada tahun 2011, terdapat beberapa sekolah unggulan di Jawa Timur yang memiliki nilai rata-rata UN mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah. Salah satu sekolah unggulan tersebut yaitu SMP Negeri 1 Kedamean Gresik. Nilai rata-rata UN mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP tersebut pada tahun 2011 sebesar 7,98. Sebagai sekolah unggulan, SMP Negeri 1 Kedamean ini telah memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap yaitu di kelas sudah terdapat satu komputer dan satu LCD dalam menunjang pembelajaran (masing-masing kelas), memiliki sarana audio sistem yang baik, memiliki laboratorium komputer dan IPA, serta fasilitas lainnya yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi awal (hasil wawancara guru bidang studi Bahasa Indonesia) di SMP Kedamean dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu: 1) metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, tanya jawab, penugasan, inkuiri dan diskusi, 2) media yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu media *powerpoint*, video dan media yang ada di lingkungan sekitar sekolah. Namun, dengan metode dan media yang digunakan tersebut terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa

Indonesia yaitu 1) siswa masih kurang dalam menerima materi yang telah diberikan oleh guru, hal ini ditandai ketika ditanya oleh guru siswa masih membuka buku untuk mencari jawaban, 2) siswa kurang percaya diri dalam presentasi di depan kelas, 3) metode yang digunakan dalam pemberian tugas bercerita selama ini masih belum memberikan rangsangan kepada siswa untuk menggunakan media sehingga siswa cenderung tidak termotivasi dalam bercerita. Dalam bukunya, Djamarah (2010:76) menyatakan bahwa metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya memenuhi beberapa kriteria yaitu: 1) dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa, 2) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 3) dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki oleh siswa, 4) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas.

Dari beberapa masalah dan karakteristik tersebut maka dapat diberikan beberapa alternatif solusi yaitu dengan menggunakan metode sosiodrama, inkuiri, pemodelan, demonstrasi. Namun dari alternatif solusi, permasalahan penggunaan metode dalam pemberian tugas bercerita masih belum memberikan rangsangan kepada siswa untuk menggunakan media sehingga siswa cenderung tidak termotivasi dalam bercerita dan kriteria penggunaan media/metode untuk dapat meningkatkan berbagai keterampilan yang dimiliki siswa belum dapat tercapai sehingga diberikan satu solusi yaitu dengan menerapkan metode *digital storytelling*. Metode ini dipilih karena menurut Banaszewski (2005) *digital storytelling* merupakan sebuah praktek yang menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks). Selain itu, dalam web University of Houston dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *digital storytelling* dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa yaitu mulai dari keterampilan meneliti, keterampilan menulis, keterampilan menggunakan teknologi, keterampilan presentasi, keterampilan berwawancara, keterampilan interpersonal, keterampilan dalam memecahkan masalah, keterampilan dalam menilai sesuatu.

B. Rumusan Masalah

Jika dilihat dari latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana penerapan metode *digital storytelling* pada keterampilan menceritakan tokoh idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dijabarkan tujuan penelitian yaitu: Untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *digital storytelling* pada keterampilan menceritakan tokoh idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean Gresik.

KAJIAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

Sanjaya dalam bukunya (2011:147), mengatakan bahwa metode merupakan cara yang digunakan untuk

mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran, guru selalu berusaha mengatur lingkungan belajar dengan baik dan sistematis agar bergairah bagi anak didik. Oleh karena itu, metode memiliki kedudukan dalam pembelajaran. berikut kedudukan metode dalam pembelajaran menurut Djamarah (2006:73):

- a. Metode Sebagai Alat Motivasi Ekstrinsik
- b. Metode Sebagai Strategi Pembelajaran
- c. Metode Sebagai Alat Untuk Mencapai Tujuan

Dalam pemilihan metode, juga dipengaruhi oleh beberapa faktor. Djamarah menyatakan (2006:78) terdapat beberapa faktor pemilihan metode, yaitu: anak didik, tujuan, situasi, fasilitas, dan guru. Dan jenis-jenis metode pembelajaran menurut Sanjaya (2011:147) sebagai berikut: 1) metode ceramah, 2) metode demonstrasi, 3) metode diskusi, 4) metode Simulasi.

B. Digital Storytelling

Banaszewski (2005), yang mendefinisikan *digital storytelling* sebagai “*the practice of combining personal narrative with multimedia (images, audio and text) to produce a short autobiographical movie*”. Definisi tersebut menjelaskan *digital storytelling* merupakan sebuah praktek menggabungkan narasi/cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek.

Menurut Microsoft (Tanpa Tahun:4) terdapat enam manfaat kekuatanbelajardigital *storytelling* berdasarkan Standar Teknologi Pendidikan Nasional (NETS) 2007, sebagai berikut:

1. Kreativitas dan inovasi
 2. Komunikasi dan kolaborasi
 3. Penelitian dan kelancaran Informasi
 4. Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan
 5. Masyarakat digital
 6. Pengoperasian teknologi dan konsep
- Digital storytelling* memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut:

1. Kelebihan

Digital storytelling memiliki beberapa kelebihan yaitu bagi guru dan siswa. Kelebihan bagi guru adalah menarik untuk digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa didalam kelas, pembuatan *DST* bermodalkan pada bakat kreatif siswa sendiri, *digital storytelling* sebagai alat untuk menciptakan generasi yang kreatif, dan dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sedangkan kelebihan bagi siswa adalah siswa dapat belajar menggunakan internet, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, meningkatkan keterampilan dalam menjalankan komputer dan dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa

2. Kelemahan

Selain kelebihan, *digital storytelling* juga memiliki kelemahan yaitu perlu penguasaan komputer dan

kamera digital, keterampilan membuat *storyboard* dan scenario, dan perlu mencari pemain yang tepat

Selain kelebihan dan kelemahan, *digital storytelling* juga mempunyai beberapa elemen yaitu *point of view* atau sudut pandang, *dramatic question* atau sebuah pertanyaan drama, *emotional content* atau konten emosional, *the gift of your voice* atau pemberian suara, *the power of the soundtrack* atau kekuatan *soundtrack*/musik pengiring, *economy* atau tingkat ekonomi, *pacing* atau tingkat kecepatan.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan supaya penerapan metode *digital storytelling* dapat berjalan dengan lancar yaitu di mulai dari menulis cerita, merancang *storyboard*, mengembangkan *digital storytelling*, dan menampilkan *DST* sebagai langkah terakhir dalam mengembangkan *digital storytelling*.

C. Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:119), bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat komponen kemampuan/keterampilan berbahasa dan bersastra yang meliputi aspek-aspek: 1) mendengarkan, 2) berbicara, 3) membaca, 4) menulis. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (dalam kurikulum SMP Kedamean) bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai tujuan:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Melengkapi dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Tarigan (2008:3), menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Tujuan utama berbicara ialah meyakinkan pendengarnya akan sesuatu. Bentuk-bentuk kegiatan berbicara adalah berbicara berdasarkan gambar, wawancara, bercerita, pidato, diskusi. Menceritakatokoh idola merupakan salah satu materi dalam kegiatan berbicara yang disampaikan pada kelas VII semester2. Berdasarkan pada buku panduan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk siswa SMP/MTs kelas VII (Depdiknas, 2008:78), dalam menceritakan tokoh idola, siswa diharapkan dapat

mengenal tokoh dengan menyebutkan identitas (biografi), kelebihan dan alasan mengidolakan tokoh. Selain itu, dalam bercerita melalui *digital storytelling* perlu memperhatikan: 1) ketepatan ucapan/pelafalan, 2) pilihan kata, 3) kelancaran, 4), penguasaan topik 5) penempatan tekanan, 6) musik backsound, 7) penggunaan gambar.

METODE

A. Jenis/Pendekatan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Silviana, 2012:66) metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah studi biografikal. Studi biografikal adalah salah satu pendekatan penelitian kualitatif yang merupakan studi tentang individu dan pengalamannya berdasarkan dokumentasi langsung kepada objek atau arsip tentangnya. Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan cara triangulasi data yang merupakan gabungan antara beberapa data, oleh sebab itu hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

B. Subjek Penelitian

Subjek atau sasaran penelitian ini terdiri dari sumber daya manusia yang terkait dengan penerapan metode *digital storytelling* (*DST*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kedamean, sebagai berikut:

1. Siswa

Dalam penelitian ini, subjek penelitian pada komponen siswa adalah kelas VII. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling yang disesuaikan dengan metode kualitatif yang digunakan dalam pengumpulan data. Teknik sampling pada penelitian kualitatif yaitu *purposive* dan *sampling*. Sugiyono (2009:218) mengemukakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel subjek penelitian ini didasarkan atas berbagai pertimbangan dan saran yang diberikan oleh guru.

2. Guru

Subjek penelitian komponen guru ini adalah guru wali kelas VII karena memiliki kedekatan khusus dengan siswa kelas VII.

Berdasarkan subjek penelitian diatas maka, penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 1 Kedamean Gresik yang berlokasi di Jl. Raya Kedamean 19 B, Kec. Kedamean, Kab. Gresik dengan waktu pelaksanaan selama 1 bulan.

C. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tahap dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap pasca lapangan

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yakni:

1. Observasi

Metode observasi yang digunakan disini yaitu metode observasi partisipasi pasif. Hal-hal yang akan diobservasi dalam penelitian ini yaitu: 1) perilaku siswa yang nampak di dalam kelas berkaitan dengan penerapan metode *digital storytelling*, 2) kegiatan guru dalam menumbuhkan keterampilan menceritakan tokoh idola dengan menggunakan metode *digital storytelling*, 3) semua kegiatan dalam menumbuhkan keterampilan menceritakan tokoh idola. Ketiga hal tersebut kemudian akan dituangkan dalam variabel yang dijabarkan menjadi indikator serta instrumen penelitian

2. Dokumentasi hasil *DST* siswa

Dokumen diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain yaitu untuk mengetahui keterampilan siswa dalam menceritakan tokoh idola. Dalam hal ini yang diperlukan adalah dokumentasi hasil *DST* yang telah dibuat oleh siswa.

3. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara semiterstruktur yang ditujukan kepada pengajar/guru untuk melengkapi data dari observasi yang telah dilakukan.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kualitatif. Arikunto (2010:165) menjelaskan bahwa analisis data kualitatif bertujuan untuk proses penggalan makna, penggambaran, penjelasan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing. Kegiatan analisis data memiliki enam proses yang akan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Menyiangi data (mereduksi data)
2. Display data
3. Menafsirkan data
4. Menyimpulkan dan verifikasi
5. Meningkatkan keabsahan hasil
6. Narasi hasil analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap persiapan

Sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, dilakukan tahap persiapan penelitian. Dalam tahap persiapan penelitian terdapat lima langkah kegiatan. Langkah pertama yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah menetapkan kelas penelitian. Kelas yang akan digunakan dalam penelitian adalah kelas VII B.

Langkah kedua yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah menentukan waktu penelitian. Penentuan waktu penelitian dikonsultasikan dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum dan guru. Dari diskusi tersebut diperoleh hasil yaitu penelitian dilaksanakan pada tanggal 6 dan 7 Januari 2014.

Langkah ketiga dari tahap persiapan adalah menyusun RPP dengan metode *digital storytelling*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun oleh peneliti

dengan berdiskusi bersama guru. RPP yang disusun disesuaikan dengan sintak pembelajaran *digital storytelling*.

Langkah keempat dalam tahap persiapan adalah mengenalkan *digitalstorytelling* kepada guru dan siswa. Peneliti memberikan pengenalan mengenai *digital storytelling* kepada siswa dengan memberikan penjelasan mengenai proses pengembangan *digital storytelling* dengan sintak pembelajaran *digital storytelling*.

Langkah terakhir pada persiapan penelitian adalah peneliti membantu guru untuk menyiapkan contoh *digital storytelling* yang akan di putar dalam pembelajaran di kelas. Contoh *digital storytelling* yang disiapkan untuk di putar di depan kelas sebanyak 2 *digital storytelling*. Masing-masing contoh *digital storytelling* berjudul “Ayahku Pahlawanku” dan “Bagas Idolaku”. Untuk durasi *digital storytelling* “Ayahku Pahlawanku” adalah selama 1-2 menit. Sedangkan untuk “Bagas Idolaku” di putar selama 1 menit.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Setelah melakukan persiapan penelitian, tahap kedua yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran. Berikut deskripsi hasil observasi, dokumentasi dan wawancara terhadap guru:

a. Observasi

1) Pertemuan pertama

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 6 Januari 2014 pukul 08.00-09.30 pagi. Pada kegiatan awal, guru memberikan apersepsi untuk merangsang siswa agar masuk dalam materi pembelajaran. Guru kepada siswa dengan menceritakan tentang sejarah patung Jelasveva Jayamahe yang terdapat di pangkalan TNI Angkatan Laut Tanjung Perak. Patung Jelasveva Jayamahe merupakan gambaran dari Komandan TNI yang gagah berani. Dari cerita tersebut, guru memberikan alasan mengapa seseorang harus mempunyai tokoh yang diidolakan. Pada awal pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan guru. Setelah memberikan apersepsi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang beberapa tokoh dunia, misalnya Nelson Mandela, Ir. Soekarno dan Pahlawan Pattimura. Siswa sangat antusias menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kemudian guru mengaitkan materi bercerita dengan *digital storytelling*. Disini guru menjelaskan pengertian, menjabarkan langkah pembelajaran serta memutar contoh *digital storytelling* “Ayahku Pahlawanku” yang berdurasi 1-2menit dan “Bagas Idolaku” yang berdurasi 1 menit. Karena tugas siswa adalah mengembangkan *digital storytelling*, maka siswa memperhatikan dengan seksama contoh *digital storytelling* yang diputar oleh guru. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok diskusi dan siswa diminta untuk duduk dalam kelompok masing-masing.

Pada kegiatan inti pertama, guru meminta perwakilan siswa untuk menceritakan tokoh yang diidolakan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam menceritakan tokoh idola. Tiga orang perwakilan dari siswa maju ke depan kelas untuk menceritakan tokoh yang diidolakan. Ketiga siswa tersebut adalah AN, AL dan DAP. AN bercerita tentang Ir. Soekarno. AL bercerita tentang Taufik

Hidayat dan DAP menceritakan Putri Titian. Ketika bercerita AN, AL dan DAP hanya menyebutkan alasan mengapa mereka mengidolakan tokoh-tokoh tersebut. Dalam kelompok tersebut guru meminta siswa untuk mendiskusikan tentang ide pengembangan *digital storytelling*. Di sini terlihat guru membimbing siswa dalam melakukan *brainstorm*/berdiskusi. Pada kegiatan diskusi tersebut, beberapa siswa bertanya kepada guru mengenai bagaimana cara mengembangkan *digital storytelling* yang bagus. Bersamaan dengan siswa diskusi, guru berkeliling memberikan contoh draf cerita kepada siswa. Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak kesulitan pada saat membuat draf cerita. Dari contoh draf cerita yang telah diberikan, guru menugaskan siswa untuk mencari biografi tokoh yang diidolakan dari berbagai sumber. Siswa telah mempersiapkan ringkasan biografi tokoh idola dalam bentuk *print out* sesuai dengan instruksi guru sebelum pembelajaran dilaksanakan. Oleh karena itu, pada kegiatan mencari biografi tokoh, kegiatan yang dilakukan adalah memilah-milah kembali bagian dari biografi tokoh yang dibutuhkan dalam pengembangan *digital storytelling* sesuai dengan analisis materi tokoh idola. Setelah selesai mencari biografi tokoh idola selama 10 menit, guru menginstruksikan kepada siswa untuk menuliskan cerita tentang tokoh idola sesuai dengan biografi yang telah diperoleh dari koran, majalah maupun *website*.

Berdasarkan hasil draf cerita yang telah dibuat oleh siswa, guru menginstruksikan kepada siswa untuk meringkas cerita yang merupakan kegiatan inti kedua dari pembelajaran metode *digital storytelling*. Bersamaan dengan kegiatan siswa meringkas cerita, guru juga berkeliling memberikan contoh *storyboard*. Setelah meringkas cerita menjadi narasi, kegiatan kedua adalah siswa membuat kolom *storyboard*. Di mana kolom tersebut digunakan untuk membuat desain *digital storytelling* sehingga ide siswa dapat disampaikan sesuai dengan pemikiran siswa. Selanjutnya, guru membimbing siswa dalam merancang *storyboard* dengan membuat kolom narasi, gambar, efek dan musik. Guru juga menjelaskan kepada siswa bahwa *storyboard* dapat digunakan siswa dalam menyampaikan ide ceritanya kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat mengiring khayalan siswa dengan mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama dengan ide cerita yang diceritakan oleh siswa. Siswa telah melakukan kegiatan meringkas cerita dengan baik. Selain itu, siswa juga sangat aktif dalam mengembangkan sendiri pengetahuan yang telah siswa peroleh dari biografi tokoh idola kedalam sebuah tulisan cerita dan rancangan *storyboard*. Selanjutnya siswa memasukkan ringkasan cerita (narasi), gambar dan musik ke dalam kolom *storyboard* yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran pertama terhenti karena pergantian jam pelajaran sehingga guru menginstruksikan kepada siswa untuk melanjutkan kegiatan tersebut pada pembelajaran pertemuan kedua.

Guru memberikan motivasi kepada siswa pada kegiatan akhir. Selain itu, pada kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama siswa terlebih dahulu

mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami ketika menemukan ide, menulis cerita dan merancang *storyboard* dengan melakukan tanya jawab. Dalam pembelajaran, guru menjelaskan bahwa hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam mengembangkan *digital storytelling*. Selanjutnya, guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan motivasi untuk tetap giat belajar dan mempersiapkan bahan untuk pembelajaran pada pertemuan kedua yaitu musik dan gambar sesuai dengan tokoh idola masing-masing.

2) Pertemuan kedua

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Januari 2014 pukul 07.00-08.30 pagi. Pada kegiatan awal pertemuan kedua, apersepsi juga diberikan oleh guru kepada siswa. Apersepsi diberikan kepada siswa dengan melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran pertama. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kemudian, siswa dibagi menjadi 15 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang siswa. Kelompok dibagi atas dasar teman satu bangku sehingga dalam kegiatan pembelajaran tidak merubah posisi tempat duduk. Sebelum mengembangkan *digital storytelling*, siswa terlebih dahulu diminta untuk melanjutkan kegiatan ketiga langkah merancang *storyboard* yang seharusnya dikerjakan pada pembelajaran pertama. Pada kegiatan ini, siswa memasukkan narasi (ringkasan cerita), gambar dan musik ke dalam kolom *storyboard*. Siswa terlihat serius dalam kegiatan tersebut.

Pada kegiatan inti, tugas pertama guru adalah membimbing siswa dalam membuka program *powerpoint*. Guru mengintruksikan kepada siswa untuk membuka program *powerpoint* sebagai langkah awal mengembangkan *digital storytelling* dengan menggunakan *powerpoint*. Setelah mengintruksikan kepada siswa untuk memasukkan narasi, gambar dan musik yang terdapat pada *storyboard* kedalam *powerpoint*. Dalam kegiatan ini, setiap kelompok (setiap bangku) memperoleh satu laptop. Siswa terlihat menggunakan laptop tersebut secara bergantian dalam mengembangkan *digital storytelling*. Setelah semua siswa memasukkan desain yang terdapat pada *storyboard* kedalam *powerpoint*, siswa dibimbing untuk memberikan efek *digital storytelling* baik gambar maupun musik pada program *powerpoint*. Siswa mengembangkan *digital storytelling* dengan serius dan antusias. Beberapa siswa dengan antusias bertanya kepada guru yang berkeliling mengenai tools yang terdapat pada program *powerpoint* yang dapat digunakan dalam mengembangkan *digital storytelling*. Misalnya, ketika siswa bertanya tentang cara rekaman suara pada program *powerpoint*. Karena keadaan diluar kelas terlalu ramai, siswa tidak dapat melakukan rekaman suara. Selain itu, keterbatasan waktu juga menyebabkan rekaman suara tidak dapat dilakukan oleh siswa. Sehingga siswa mengembangkan *digital storytelling* tanpa rekaman suara. Kegiatan tersebut merupakan proses penyelesaian dalam pengembangan *digital storytelling*. Langkah terakhir dalam sintak pembelajaran *digital storytelling* adalah siswa

menampilkan hasil *digital storytelling* yang telah dikembangkan. Pada kegiatan ini siswa terlihat satu-persatu maju ke depan kelas untuk menampilkan hasil *digital storytelling* mereka. Pada saat yang bersamaan, hasil *digital storytelling* yang telah dikembangkan oleh siswa dinilai oleh guru berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, pada kegiatan akhir guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua pertemuan. Kegiatan apa saja yang dilakukan, apa yang dihasilkan dalam dua pertemuan tersebut, dan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran selama dua pertemuan (senang atau tidak). Sebagai kegiatan akhir dalam pertemuan kedua ini, guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih rajin belajar sehingga suatu saat nanti siswa dapat meraih cita-cita seperti tokoh idola masing-masing.

b. Dokumentasi

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan metode *digital storytelling*.

Dalam melaksanakan pembelajaran diperlukan RPP, karena RPP merupakan rencana yang dibuat oleh guru yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP yang digunakan dalam pembelajaran kali ini adalah RPP dengan metode *digital storytelling*. Di mana metode tersebut mempunyai empat sintak pembelajaran. Sintak tersebut dimulai dari menuliskan cerita merancang *storyboard*, mengembangkan *digital storytelling* dan menampilkannya di depan kelas sebagai langkah terakhir. Sintak tersebut menjadi langkah pembelajaran dalam RPP. Selain terdapat langkah pembelajaran, dalam RPP juga terdapat kriteria penilaian hasil *digital storytelling* yang dikembangkan oleh siswa. Kriteria tersebut meliputi beberapa aspek yaitu aspek pelafalan, Pilihan kata, kelancaran, penguasaan topik, penempatan tekanan, musik *background*, dan penggunaan gambar.

2) Draft Cerita Siswa

Berdasarkan analisis data dokumentasi draf cerita, sebanyak 29 orang siswa telah menyelesaikan langkah pertama dalam sintak pembelajaran metode *digital storytelling*. Dari 29 draf cerita yang terkumpul, terdapat 4 orang siswa yang belum sesuai dengan analisis materi tokoh idola dalam buku Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII (Depdiknas, 2008:78). Sedangkan dalam menuliskan cerita tiga dari empat siswa, tidak menyebutkan kelebihan yang dimiliki oleh tokoh. Siswa-siswa tersebut berinisial LF, MLS dan SNP. Satu siswa lainnya yaitu FER tidak menyebutkan identitas tokoh (lihat lampiran 05). Berdasarkan data dokumentasi draf cerita yang telah dibuat siswa, maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

Table 4.1 Data Tulisan Draf Cerita Siswa

No	Nama Siswa	Judul Cerita
1.	AISB	Olga Syahputra
2.	AAP	Aril Noah
3.	AH	Taufik Hidayat
4.	AFA	Anisa Cherybelle
5.	AAW	Cristiano Ronaldo
6.	AN	Ir. Soekarno
7.	AZZ	Bj. Habibie
8.	AR	Chan Kelvin
9.	BIAZ	Shoimah Pancawati
10.	DY	Agnes Monica
11.	DAP	Putri Titian
12.	FA	Lionel Messi
13.	FER	TIMNAS Garuda Muda
14.	FR	Evan Dimas
15.	HAD	Iqbal Coboy Junior
16.	LF	Mr. Bean
17.	MF	Sandrina
18.	MLS	Ono Eriko
19.	MRDP	Ir. Soekarno
20.	NI	Citra Kirana
21.	NDT	Fatin
22.	NAF	Chand Kelvin
23.	OSN	Ir. Soekarno
24.	SPP	Anisa Cherybelle
25.	SNP	Naufal
26.	TAYR	Cristiano Ronaldo
27.	TW	Shoimah Pancawati
28.	USM	Cho Kyuhyun
29.	VAL	Iqbal Coboy Junior

3) Storyboard

Berdasarkan dokumentasi storyboard, sebanyak 29 siswa telah menyelesaikan langkah kedua sintak pembelajaran *digital storytelling*. Dari 29 storyboard yang terkumpul terdapat 5 orang siswa yang belum memenuhi standar penulisan storyboard, di mana siswa tidak mengisi kolom musik yang terdapat dalam kolom-kolom storyboard. Sedangkan, berdasarkan kriteria penulisan storyboard seharusnya siswa mengisi semua kolom yang terdapat dalam storyboard. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung, kelima siswa yang berinisial AAP, LF, BIAZ, MLS dan SNP terlihat asik bermain sendiri sehingga konsentrasi siswa terbagi dan tidak memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru. Hasil storyboard menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah mengerti bagaimana membuat storyboard yang baik dan benar

4) Digital Storytelling

Keterampilan menceritakan yang dilakukan oleh siswa dapat diketahui dari hasil dokumentasi penilaian yang dilakukan oleh guru ketika siswa menampilkan hasil *digital storytelling* di depan kelas. Keterampilan tersebut dinilai pada saat siswa menampilkan hasil *digital storytelling* yang telah dibuat sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada aspek pelafalan, sebanyak 15 siswa masuk dalam dalam kategori sangat baik atau sebanyak

52% siswa pelafalan fonemnya telah jelas, suara terdengar jelas sampai belakang dan intonasi jelas. Pada aspek pilihan kata, sebanyak 12 siswa dalam kategori baik atau sebanyak 41% siswa telah menggunakan kata-kata, istilah yang sesuai dengan tema dan karakter tokoh dalam cerita, akan tetapi tidak ada variasi dalam pemilihan kata. Pada aspek kelancaran, sebanyak 13 siswa masuk dalam kategori baik atau 45% siswa telah lancar dalam bercerita walaupun sesekali masih berhenti dan penggunaan jeda telah cukup tepat. Sedangkan pada aspek penguasaan topik, sebanyak 16 siswa dalam kategori baik atau sebanyak 58% isi cerita siswa telah sesuai dengan kriteria, mudah dipahami, alur cerita sudah terkonsep dengan jelas. Pada aspek penempatan tekanan, sebanyak 13 siswa masuk dalam kategori baik atau sebesar 45% siswa telah menempatkan tekanan, nada dan durasi dengan tepat sehingga cerita yang ditampilkan menjadi menarik. Pada aspek musik backsound, 70% siswa telah memilih musik backsound sesuai dengan tokoh idola dan suara musi sangat jelas. 71% siswa telah menggunakan gambar sesuai dengan tokoh idola dan gambar yang digunakan juga sangat jelas. Berdasarkan hasil penilaian beberapa aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa telah menceritakan tokoh idola mereka dengan baik.

c. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh beberapa fakta yaitu:

- 1) Pembelajaran dengan menggunakan metode *digital storytelling* belum pernah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kedamean Gresik
- 2) Pembelajaran dengan metode *digital storytelling* dilakukan selama dua kali pertemuan
- 3) Pada awal pembelajaran guru selalu memberikan apersepsi untuk mendorong siswa masuk dalam materi pembelajaran.
- 4) Antusias siswa dapat diketahui ketika kegiatan dilaksanakan, misalnya dalam berdiskusi dengan siswa lain antar kelompok dalam menemukan ide pengembangan *digital storytelling*, menuliskan cerita, mengembangkan *digital storytelling* dengan menggunakan program *powerpoint*
- 5) Pada saat menampilkan *digital storytelling* siswa satu persatu maju ke depan kelas dengan tertib sehingga proses penampilan hasil karya siswa berjalan dengan baik.
- 6) Pada proses pembelajaran, guru mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok diskusi.
- 7) Dalam pola pembelajaran bermedia, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

3. Tahap pasca lapangan

Setelah data terkumpul berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu melaporkan hasil penelitian dengan melakukan analisis data. Data yang akan di analisis adalah data yang diperoleh dari observasi dan pengamatan langsung di kelas, dokumentasi, serta wawancara terhadap guru. Data yang telah terkumpul diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu bagaimana penerapan metode *digital storytelling* pada

keterampilan menceritakan tokoh idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedamean Gresik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa sebanyak 29 siswa mengikuti pelajaran. Namun, berdasarkan data dokumen absensi dapat diketahui jumlah siswa kelas VIIB sebanyak 33 orang. Selain itu, untuk mengetahui keterampilan awal siswa dalam bercerita, guru meminta perwakilan dari siswa untuk menceritakan tokoh yang diidolakan. Namun, dalam bercerita siswa hanya menyebutkan nama dan alasan mengapa siswa mengidolakan tokoh. Kegiatan ketiga langkah merancang *storyboard* dilaksanakan pada pembelajaran pertemuan kedua. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu pelaksanaan pembelajaran pertama, di mana sudah saatnya pergantian waktu pelajaran. Pada pertemuan kedua siswa juga tidak dapat melakukan rekaman suara, hal tersebut disebabkan keadaan di luar kelas yang terlalu ramai dengan siswa yang melakukan olahraga.

Berdasarkan dokumentasi draf cerita, sebanyak 29 siswa telah menyelesaikan langkah pertama sintak pembelajaran *digital storytelling*. Namun, dari pernyataan guru terdapat empat siswa yang belum memenuhi kriteria penulisan cerita sesuai dengan buku panduan Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP/MTs kelas VII (Depdiknas, 2008:78). Tiga orang siswa (LF, MLS, SNP) tidak menyebutkan kelebihan tokoh karena dalam pembelajaran ketiga siswa tersebut terlihat berbicara sendiri dengan siswa lain sehingga kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Sedangkan satu siswa lainnya (FER) tidak menyebutkan identitas tokoh karena siswa tersebut mengidolakan TIMNAS Indonesia sehingga siswa merasa tidak perlu menyebutkan identitas masing-masing anggota TIMNAS. Hasil dokumen draf cerita juga menunjukkan bahwa sebanyak 19 orang mengidolakan tokoh dalam bidang hiburan televisi (entertainment), 4 orang mengidolakan tokoh Negara dan 6 orang lainnya mengidolakan tokoh dalam bidang olahraga. Dari data tersebut dapat diketagui bahwa sebanyak 66% siswa mengidolakan tokoh dalam bidang hiburan televisi (entertainment).

Berdasarkan dokumentasi *storyboard*, sebanyak 29 siswa telah menyelesaikan langkah kedua sintak pembelajaran *digital storytelling*. Dari 29 *storyboard* yang terkumpul terdapat 5 orang siswa yang belum memenuhi standar penulisan *storyboard*, di mana siswa tidak mengisi kolom musik yang terdapat dalam kolom-kolom *storyboard*. Sedangkan, berdasarkan kriteria penulisan *storyboard* seharusnya siswa mengisi semua kolom yang terdapat dalam *storyboard*. Kolom-kolom *storyboard* tersebut berisi narasi/suara (ringkasan cerita), gambar dan musik. Hal tersebut dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung, kelima siswa terlihat asik bermain sendiri sehingga konsentrasi siswa terbagi dan tidak memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru.

Sedangkan dari hasil *digital storytelling* yang terkumpul, dapat diketahui keterampilan dalam menceritakan tokoh yang diidolakan. Keterampilan

tersebut dinilai pada saat siswa menampilkan hasil *digital storytelling* yang telah dibuat sesuai dengan kriteria penilaian yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada aspek pelafalan, sebanyak 15 siswa masuk dalam dalam kategori sangat baik. Sehingga dalam bercerita, 52% siswa pelafalan fonemnya telah jelas, suara terdengar jelas sampai belakang dan intonasi jelas. Pada aspek pilihan kata, sebanyak 12 siswa dalam kategori baik. Sehingga dalam bercerita, 41% siswa telah menggunakan kata-kata, istilah yang sesuai dengan tema dan karakter tokoh dalam cerita, akan tetapi tidak ada variasi dalam pemilihan kata. Pada aspek kelancaran, sebanyak 13 siswa masuk dalam kategori baik. Sehingga 45% siswa telah lancar dalam bercerita walaupun sesekali masih berhenti dan penggunaan jeda telah cukup tepat. Sedangkan pada aspek penguasaan topik, sebanyak 16 siswa dalam kategori baik. Sehingga 58% isi cerita siswa telah sesuai dengan kriteria, mudah dipahami, alur cerita sudah terkonsep dengan jelas. Pada aspek penempatan tekanan, sebanyak 13 siswa masuk dalam ketegori baik. Oleh sebab itu, 45% siswa telah menempatkan tekanan, nada dan durasi dengan tepat sehingga cerita yang ditampilkan menjadi menarik. Pada aspek musik *backsound*, 70% siswa telah memilih musik *backsound* sesuai dengan tokoh idola dan suara musi sangat jelas. 71% siswa telah menggunakan gambar sesuai dengan tokoh idola dan gambar yang digunakan juga sangat jelas. Berdasarkan hasil penilaian beberapa aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa telah menceritakan tokoh idola mereka dengan baik.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *digital storytelling* telah berjalan sesuai dengan sesuai dengan sintak pembelajaran *digital storytelling* yang dikemukakan oleh Maureen (2014). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa penerapan metode *digital storytelling* telah dilaksanakan dengan baik selama dua kali pertemuan dan dokumentasi hasil RPP yang diperoleh dari guru. Sedangkan dari penerapan pembelajaran *digital storytelling* menghasilkan draf cerita, *storyboard* dan hasil *digitalstorytelling* yang dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode *digital storytelling* dalam pembelajaran hendaknya direncanakan dengan baik dan dilakukan dengan pengelolaan waktu yang tepat sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai sintak pembelajaran.
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebaiknya disusun dengan runtut dan terstruktur sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana Berdasarkan uraian rumusan masalah dan

hasil perhitungan analisis data di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoiru. Dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Anafi. 2012. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Wayang Boneka pada Siswa Kelas VII B Smp Negeri 1 Seyegan Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia UNY.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Banaszewski, Thomas M. 2005. *Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy In Grades 4 – 12*. E-book.
- Cha (JPNN.com). 2011. *Lagi, Nilai UN Bahasa Indonesia Jeblok*, (Online), (<http://www.jpnn.com/read/2011/06/01/93793/Lagi,-Nilai-UN-Bahasa-Indonesia-Jeblok>) diakses 7 Maret 2013).
- DeNatale, Gail Matthews. 2008. *Digital Storytelling: Tips and Resources*. Boston: Simmons College.
- Depdiknas. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta: Pusat Bahasa
- Dewi, Damajanti Kusuma dan Danang Tandyonomanu. 2012. *Penerapan Digital Storytelling Pada Blended Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 12 (1): hal. 76.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dogan, Bulent. 2012. *Educational Uses Of Digital Storytelling in K-12: Research Results Of Digital Storytelling Contest (DISTC)*.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Januszewski, Alan dan Michael Molenda. 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. E-book.
- Polkamnas (Koran-Jakarta.com). 2012. *Nilai Bahasa Indonesia Jeblok*, (Online), (<http://koran-jakarta.com/index.php/detail/view01/91829>) diakses pada tanggal 22 Januari 2013)
- Kurikulum SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik (Rintisan Sekolah Bertaraf Internaional) Tahun 2011.
- Mariyati dan Sutopo. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia 1 untuk SMP/Mts Kelas VII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Maureen, Irena Y. 2014. *Exploring the Collaborative Learning Possibilities in the Use of Digital Storytelling in Higher Education*. E.book.
- Microsoft. 2010. *Tell a Story, Becam a Lifelong Learner*.
- Nasir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rachman, Zulfikar Mochamad. 2007. *Buku 2-Panduan Untuk Fasilitator Infomobilisasi: Mengelola Program Infomobilisasi*. Jakarta: Tim Partnerships for e-Prosperity for the Poor (Pe-PP).
- Rahadi, Fernan (Republika.co.id). 2011. *Mau Tahu Mengapa Nilai Ujian Bahasa Indonesia Rendah? Ini Jawabannya*, (Online), (<http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/berita-pendidikan/11/06/09/lmi7m4-mau-tahu-mengapa-nilai-ujian-bahasa-indonesia-rendah-ini-jawabannya>) diakses pada tanggal 7 Maret 2013).
- Robin, Bernard R. 2012. *The Educational Uses Of Digital Storytelling*.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientai Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santrock, John W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga
- Sekolahunggulan (sekolahunggulan.com). 2013. *Konsep Sekolah Unggulan*, (Online), (<http://sekolahunggulan.com/konsep-sekolah-unggulan/>) diakses pada tanggal 25 November 2013).
- Silviana, Hafidza. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran Fullday School Pada Kelas 1 SD Islam Plus Al-Azhar Mojokerto Dengan Model CIPP*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan UNESA.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundari, Nenden. 2008. *Perbandingan Prestasi Belajar Antara Siswa Sekolah Dasar Unggulan dan Siswa Sekolah Dasar Non-Unggulan di Kabupaten Serang*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 (9): hal. 1.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thertina, Martha (Tempo.com). 2011. *Nilai Bahasa Indonesia Ujian Nasional SMP/MTs Hancur*, (Online), (<http://www.tempo.co/read/news/2011/06/04/079338577/Nilai-Bahasa-Indonesia-Ujian-Nasional-SMPMTs-Hancur>) diakses pada tanggal 22 Januari 2013).
- University Of Houston. 2011. *Educational Goals & Objectives*, (Online), (http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/educational_goals.html) diakses pada tanggal 21 Februari 2013).
- Yudono, Jodhi (Kompas.com). 2011. *Bahasa Indonesia Kian Kurang Diminati*, (Online), (<http://oase.kompas.com/read/2011/05/21/18042068/BahasaIndonesia.Kian.Kurang.Diminati>) diakses 7 Maret 2013).