

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIGITAL STORY TELLING* TERHADAP KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS IV SDN 1 TEMPEL



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Marifatul Qoni'ah

34301800043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DIGITAL STORY TELLING TERHADAP KETERAMPILAN MENDONGENG PADA SISWA KELAS IV SDN 1 TEMPEL

Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Marifatul Qoni'ah

34301800043

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing I

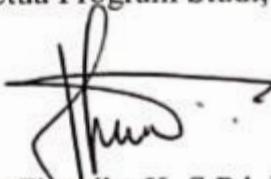
Pembimbing II


Jupriyanto., S.Pd, M.Pd
NIK 211313013


Yulina Ismiyanti, S.Pd, M.Pd
NIK 211314022

Mengetahui,

Ketua Program Studi,


Dr. Rida Fironika K, S.Pd, M.Pd
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIGITAL STORY TELLING* TERHADAP KETERAMPILAN MENDONGENG SISWA KELAS IV SDN 1 TEMPEL

Disusun dan Dipersembahkan Oleh

Marifatul Qoni'ah
34301800043

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Pada Tanggal 22 Juli 2022
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.
NIK 211315026
Penguji 1 : Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd.
NIK 211316029
Penguji 2 : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.
NIK 211314022
Penguji 3 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313013

(
(
(
(
(

Semarang, 27 Juli 2022

Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Turahmat, M.Pd
NIK 211312011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini,

Nama : Marifatul Qoni'ah
NIM : 34301800043
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyusun Skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran Digital Story Telling Terhadap Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas IV SDN 1 Tempel

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelas keserjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 17 Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan



Marifatul Qoni'ah
NIM. 34301800043

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

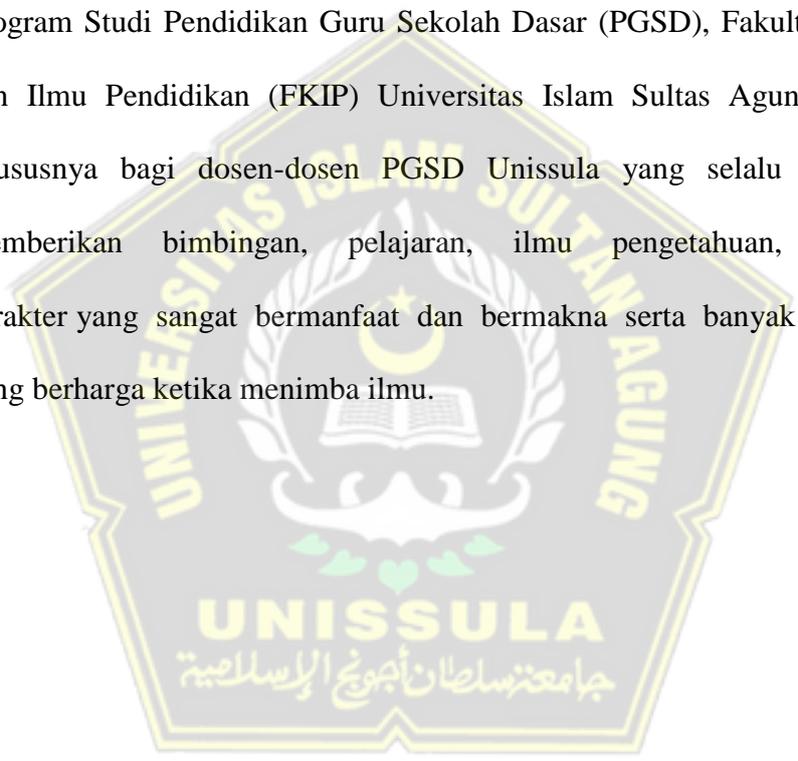
Dalam melangkah selalu di iringi dengan niat, syukur serta do'a untuk mencapai tujuan hidup yang sesungguhnya baik di dunia hingga akhirat.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada allha swt dengan di iringan ucapan alhamdulillahirabbl'alamin karena bisa menyelesaikan skripsi dengan usaha dengan iringan do'a, maka peneliti mempersembahkan skripsi penelitian ini sebagai rasa terima kasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua tercinta yaitu almarhum bapak yartono dan ibuku siti ro'atun, serta saudara-saudara dan seluruh keluarga penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan dorongan baik moril maupun materil, serta doa restu yang selalu mengiringi setiap langkahku dalam menempuh studi untuk mencapai cita-cita. Dari lubuk hati yang terdalam penulis mengucapkan terima kasih untuk semua kerja keras dan lelah yang telah kalian korbankan. Dalam berjuang segalanya, maafkan anakmu yang masih saja menyusahkanmu ini. Semoga Allah memberikan surga kelak di akhirat untuk kedua orang tuaku yang kusayangi. Dan suatu saat nanti semoga anakmu ini bisa mengamalkan ilmu yang telah didapatkan baik untuk kepentingan dunia maupun kepentingan akhirat, dan semua jasa-jasamu kelak bisa terbayarkan dengan baktiku kepadamu.

2. Teman-teman Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unissula angkatan 2018 dan adik-adik kelas, terima kalian telah memberi warna dalam setiap langkahku mencari ilmu, meski kita tidak disatukan lagi dalam bangku perkuliahan dan satu instansi, kalian tetap akan ku kenang sebagai kenangan yang terindah dan semoga kalian selalu diberkahi dan dirahmati oleh Allah. Aamiin Ya Robbal Aalamiin.
3. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Sultas Agung (Unissula) khususnya bagi dosen-dosen PGSD Unissula yang selalu tulus dalam memberikan bimbingan, pelajaran, ilmu pengetahuan, penanaman karakter yang sangat bermanfaat dan bermakna serta banyak pengalaman yang berharga ketika menimba ilmu.



ABSTRAK

Qoni'ah, Marifatul. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Digital Story Telling* Terhadap Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas IV SDN 1 Tempel. Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas IV Di SDN 1 Tempel. *Skripsi*. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I: Jupriyanto., M.Pd., Pembimbing II: Yulina Ismiyanti, M.Pd.

Pada penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dimana keterampilan membaca puisi ini pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tempel termasuk tergolong rendah baik dari segi pengolahan materi, pengolahan vokal, penghayatan, ekspresi, pengolahan bahasa. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang termasuk *true experimental design* dengan jenis *posttest only control group design*. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode eksperimen. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa. Hasil dari analisis data normalitas data nilai *posttest* berdistribusi normal, pada data kelas eksperimen di atas nilai $L_{maks} 0,172 < L_{tabel} 0,180$ atau $Sig 0,135 > 0,05$ dan pada data kelas kontrol nilai $L_{maks} 0,156 < L_{tabel} 0,180$ atau $Sig 0,076 > 0,05$ berarti kedua data berdistribusi normal. Selain itu data juga homogen, pada nilai Sig sebesar $0,376$. Maka $Sig 0,376 > 0,05$ sehingga H_0 diterima artinya data memiliki varians yang homogen. Hipotesis Uji *Independent Sample T-Test* membuktikan adanya perbedaan dilihat dari *Lower* dan *Upper* yang bernilai negatif yaitu *Lower* -18.634 dan *Upper* -7.670 . sedangkan $Sig (2-tailed)$ bernilai $0,000$. Maka dikatakan dari data output tersebut menunjukkan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel.

Kata Kunci: *Keterampilan mendongeng, Model Pembelajaran Digital Story Telling.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufiq serta hidayahnya , sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, sahabatnya, dan para pengikut setianya. Atas ridhaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Digital Story Telling Terhadap Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas IV SDN 1 Tempel”. Bimbingan dan saran selalu penulis terima saat menyusun skripsi ini. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH.,M.Hum, Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, S.Pd., M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Rida Fironika K, S.Pd, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Jupriyanto., S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah membimbing.
5. Yulina Ismiyanti, S.Pd, M.Pd, dosen pembimbing II yang telah membimbing.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik, membina, dan mengantar penulis dalam menempuh kematangan dalam berpikir dan berperilaku.
7. Bapak dan ibu guru serta siswa SDN 1 Tempel yang telah membantu dalam penelitian ini.
8. Almarhum bapak tercinta serta ibu dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan secara penuh baik itu moril, materil, dan spiritual yang ternilai besarnya.
9. Teman – teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan semangat, motivasi serta bantuannya.
10. Rizky M Anas yang selalu memberikan dukungan , semangat serta menemani dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mendo'akan agar semua pihak yang telah membantu mendapatkan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat berguna dalam menyempurnakan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.
Aamiin.

Semarang , 19 Januari 2022



Marifatul Qoni'ah



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran <i>Digital story telling</i>	12
a. Unsur – Unsur Model Pembelajaran <i>Digital story telling</i>	15
b. Langkah – Langkah <i>Digital story telling</i>	16
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Digital story telling</i>	19
d. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Digital story telling</i>	20
2. Keterampilan Mendongeng	20
a. Pengertian Mendongeng	20
b. Keterampilan mendongeng	24
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir	29
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian	35
B. Populasi dan Sample	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian	36
C. Teknik pengumpulan Data	38
1. Ujuk kerja	38

D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Data	42
2. Uji Homogenitas	43
3. Analisi Data Akhir	45
F. Jadwal Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Data Penelitian.....	48
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	50
1. Analisis Instrumen Penilaian Unjuk Kerja.....	50
2. Analisi Data Awal.....	53
3. Analisis Data Akhir.....	57
C. Pembahasan.....	59
BAB V PENUTUP.....	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Kisi - Kisi Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng	40
Tabel 3.3.	Jadwal Penelitian	47
Tabel 4.1.	Paparan data awal siswa	49
Tabel 4.2.	Hasil Rekap Uji Validitas Penilaian Unjuk Kerja	50
Tabel 4.3.	Daftar Nilai Unjuk Kerja Siswa.....	52
Tabel 4.4.	Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.5.	Data Uji Normalitas Kelas Kontrol	54
Tabel 4.6.	Output SPSS Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Tabel 4.7.	Data Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	55
Tabel 4.8.	Hasil Perhitungan Microsoft Excel Uji Homogentas	55
Tabel 4.9.	Output SPSS Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.10.	Outpus SPSS Uji Independent Sample T Test.....	58
Tabel 4. 11.	Persentase Pencapaian Indikator Keterampilan Mendongeng....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1. Skema posttest only control design	36
Gambar 3.2. Skema Rumus Slovin Pengambilan Sampel.....	37
Gambar 3.3. Rumus F hitung	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 2.	Surat Keterangan Penelitian Dari	71
Lampiran 3.	RPP Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol	72
Lampiran 4.	Instrumen Lembar Kerja.....	78
Lampiran 5.	Kisi – Kisi Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng	83
Lampiran 6.	Kisi- Kisi Lembar Validasi Ahli Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	84
Lampiran 7.	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng	85
Lampiran 8.	Daftar Nilai Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng (Posttest) Kelas Ekperimen	83
Lampiran 9.	Daftar Nilai Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng (Posttest) Kelas Kontrol.	85
Lampiran 10.	Lembar Validasi Ahli Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	97
Lampiran 11.	Hasil Uji Vaidasi Penilaian Unjuk Kerja.....	110
Lampiran 12.	Daftar Sampel.....	111
Lampiran 13.	Hasil Uji Nomalitas Data.....	113
Lampiran 14.	Hasil Uji Homogenitas Data.....	114
Lampiran 15.	Rekapitulasi Pencapaian Indikator Keterampilan Mendongeng Kelas Eksperimen.....	110
Lampiran 16.	Rekapitulasi Pencapaian Indikator Keterampilan Mendongeng Kelas Kontrol	112
Lampiran 17.	Dokumentasi Foto Penelitian	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar sekarang telah menerapkan kurikulum 2013 yang mana terdapat banyak tidak kesamaan dengan kurikulum yang sebelumnya. Semua kelas telah menerapkan pembelajaran tematik baik itu kelas rendah dan kelas tinggi. Dalam pembelajaran tematik sebagai salah satu pendekatan yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema guna yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Dimana semua aspek seperti penilaian, media, metode, langkah pembelajaran dan peran guru harus diperhatikan dengan sebaik mungkin.

Pada zaman sekarang penggunaan teknologi sangatlah penting pada dunia pendidikan. Terutama dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menunjang keberhasilan tujuan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran di sekolah dasar kemajuan teknologi mulai berkembang apalagi pada saat ini semua kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan secara daring guna untuk memutuskan rantai penyebaran Covid-19. Perkembangan teknologi dalam pendidikan sangatlah berpengaruh besar terhadap pendidikan, karena dengan adanya teknologi siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran, serta informasi akan tersampaikan dengan baik. Teknologi informasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar seperti laman *e-learning*, *whatsapp group*, *video converence*, *google classroom*, *zoom*, *google meet*, *google form*, *youtube*. Kemendikbud juga telah menyediakan platform

belajar gratis yaitu seperti “Rumah Belajar” dan bagi daerah yang sulit untuk terkoneksi dengan internet bisa tetap mengikuti pembelajaran daring dengan melihat di salah satu stasiun televisi yaitu TVRI karena pemerintah telah menjalin kerja sama dengan stasiun tersebut dengan menampilkan atau memberikan informasi materi pembelajaran. Akan tetapi keberhasilan dari media atau model pembelajaran ditentukan oleh siswa itu sendiri. Literatur yang berda di *e- learning* mengidentifikasi bahwa dari semua siswa tidak semua dari mereka akan berhasil di dalam pembelajaran online. Hal tersebut dikarenakan adanya pengaruh dari lingkungan belajar dan karakter dari siswa tersebut menurut (Nakayama et al., 2007).

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang studi, teori, sarana, serta praktik etis guna mempermudah, mengatasi dan menganalisis masalah kemudian terdapat solusi, evaluasi pada aspek pembelajaran menurut (Anggraeny et al., 2020). Teknologi dalam pendidikan sekolah dasar sangatlah mendukung terjadinya proses pembelajaran yang ada, adanya teknologi dalam sekolah dasar ini mempermudah semua informasi dapat tersampaikan kepada semua siswa dalam mendukung pembelajaran, bukan hanya sebagai wadah informasi akan tetapi teknologi dalam sekolah dasar juga dijadikan sebagai penunjang dalam pembelajaran.

Manfaat teknologi dalam pendidikan sekolah dasar pernah di jelaskan oleh (Andri, 2017) bahwa “teknologi mempunyai manfaat yang besar dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Teknologi juga mampu meningkatkan keefektifan dan keefisienan dalam pembelajaran guna untuk mencapai tujuan

pembelajaran”. Teknologi juga bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Dengan kondisi saat ini yaitu Covid-19 teknologi semakin dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan adanya hampir semua masyarakat Indonesia juga telah terkoneksi dengan internet. Contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran misalnya membuat media pembelajaran video dengan menggunakan gawai kemudian dapat di edit semenarik mungkin dengan fitur – fitur aplikasi untuk mengedit video.

Dalam penggunaan media pembelajaran, banyak aspek-aspek yang perlu menjadi pertimbangan bagi guru agar pemilihan media tepat dan sesuai pemanfaatannya. Media banyak sekali jenisnya sebagai guru hendaknya dapat menggunakan, memodifikasi atau membuat media. Pembuatan media bisa dilakukan dengan bahan-bahan yang mudah dan murah. Bagi siswa

hendaknya bisa ikut memanipulasi media pembelajaran. Susanto (2014:317) menyatakan bahwa secara umum media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu (a) media audio yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya; (b) media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti, foto, lukisan, dan sebagainya; (c) media audiovisual yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video, dan sebagainya; (d) media berbasis komputer yaitu media pembelajaran berbantuan komputer. Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seseorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran

. Pada era globalisasi dimana penguasaan menggunakan teknologi sangat diperlukan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Siswa sekolah dasar saat ini telah memiliki gawai dan banyak dari mereka yang sudah pintar dalam menggunakan fitur – fitur yang ada di dalam gawai, akan tetapi banyak guru di sekolah dasar yang masih kurang dalam menguasai teknologi, hal tersebut dikarenakan usia guru – guru di sekolah dasar banyak yang sudah tidak muda lagi. Seperti di SDN 1 Tempel dimana terdapat kurangnya tenaga kerja guru yang usianya muda. Dengan jumlah guru 7 orang dan guru yang hampir pensiun pada tahun ini terdapat 2 orang. Hal tersebut juga menjadi salah satu faktor kesulitan guru dalam penggunaan teknologi di SDN 1 Tempel. Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SDN 1 Tempel sendiri bahwa penggunaan teknologi tidak banyak di pakai di dalam pembelajaran dan seringnya guru dalam menggunakan metode konvensional seperti ceramah dalam pembelajaran sehingga kurang mengoptimalkan teknologi yang ada di sekolah. Banyak pembelajaran yang seharusnya lebih menarik dan mudah di mengerti oleh siswa jika penyampaiannya menggunakan teknologi. Sangatlah penting bagi guru dalam menguasai dalam penggunaan teknologi di dalam pembelajaran. Penguasaan dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga merupakan salah satu tuntutan kompetensi guru sebagaimana yang telah di atur di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 yang menjelaskan tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru, bahwa 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yaitu kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian serta kompetensi sosial. Pada

kompetensi profesional diterangkan bahwa diharuskan seorang guru dituntut menguasai teknologi di dalam pembelajaran. Teknologi juga bermanfaat sebagai pendorong serta menciptakan pendidikan dengan kualitas yang tinggi. “Kualitas pengajaran, pembelajaran dan manajemen sekolah dengan menggunakan teknologi” menurut (Livingstone, 2012).

Terdapat beberapa pembelajaran di sekolah dasar yang lebih bagus jika dalam pengaplikasiannya di dukung oleh teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat menunjang kreativitas siswa, seperti media pembelajaran yang menggunakan video pada beberapa mata pelajaran dikarenakan video pembelajaran dapat memberikan pengalaman serta materi yang nyata pada siswa sehingga siswa tergugah untuk melakukan kegiatannya secara mandiri menurut (Fujiyanto et al., 2016). Contoh pembelajaran yang akan lebih maksimal jika di dukung oleh teknologi yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia, dimana terdapat pemahaman dalam mengamati dan mendengar yang mana siswa akan lebih cenderung bosan jika pembelajaran menggunakan metode atau model pembelajaran yang masih konvensional, bukan hanya bosan akan tetapi cenderung tidak tertarik, mereka akan lebih tertarik mengamati dan mendengarkan video di *youtube* dibandingkan penjelasan dari guru. Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan persepsi kepada siswa bahwa penggunaan teknologi seperti media video akan berdampak positif bagi siswa, yang mana siswa akan lebih

baik pendengarannya dan siswa akan tertarik dalam mempelajari ketrampilan bahasa.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih maksimal dalam penyampaianya menggunakan teknologi yaitu salah satunya pada materi mendongeng. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di haruskan memiliki ketrampilan sendiri pada materi mendongeng. Ketrampilan tersebut mengacu pada beberapa aspek ketrampilan diantaranya terdapat, ketrampilan dalam mengolah vokal (artikulasi) dengan jelas, penggunaan bahasa yang baik dan benar serta komunikatif, penghayatan dalam membawakan dongeng, ketrampilan dalam mengubah – ubah suara antar tokoh, penguasaan materi dalam dongeng, ekspresi wajah saat mendongeng , ketrampilan dalam menguasai panggung saat mendongeng dan lain – lain. Hal tersebut akan lebih maksimal penyampaian dan penerapannya jika menggunakan teknologi masa kini di bandingkan penyampaian yang masih menggunakan metode konvensional seperti demonstrasi pada materi mendongeng pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk penelitian ini saya telah melakukan wawancara serta observasi pada tanggal 11 November 2021 tepatnya di SDN 1 Tempel kepada Bapak Parno, S.Pd selaku wali kelas IV dengan jumlah siswa satu kelas adalah 30 siswa , mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas IV SDN 1 Tempel. Bahwa model pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di kelas IV ini masih menggunakan model konvensional seperti ceramah karena model tersebut mudah diterapkan dan tidak perlu

membutuhkan persiapan yang rumit, karena menurut penjelasan beliau pada saat ini menggunakan teknologi belum terlalu dibutuhkan karena siswa sudah mulai masuk tatap muka terbatas. Pak parno menjelaskan bahwa untuk materi yang ada di dalam Bahasa Indonesia yang bisa diterapkan menggunakan teknologi yaitu seperti pada materi puisi, mendongeng, pidato dapat menggunakan teknologi audio visual, akan tetapi selama saya melakukan observasi di dalam pembelajaran tersebut belum pernah menggunakan teknologi audio visual di dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari proses wawancara dan observasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di kelas IV SDN 1 Tempel masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Selama observasi terdapat kurangnya pemanfaatan teknologi yang ada di sekolah merupakan faktor utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga di dalam berlangsungnya pembelajaran kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah di sampaikan. Siswa cenderung mudah lupa apa yang telah di sampaikan, hal itu dikarenakan siswa merasa tidak tertarik selama pembelajaran berlangsung.

Untuk memaksimalkan ketrampilan mendongeng siswa di kelas IV SDN 1 Tempel haruslah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang ada seperti model pembelajaran *digital story telling*. *Digital story telling* merupakan salah satu model pembelajaran alternatif bagi mendongeng. *Digital story telling* merupakan model pembelajaran kombinasi dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, rekaman, narasi suara, video dan musik yang menyajikan

materi dan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital (Weech, 2013). *Digital story telling is the modern expression of the ancient art of storyteling. Throughout history, storyteling has been used to share knowledge, wisdom and values* (Menezes, 2012). *Digital story telling* juga mempermudah seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran terhadap siswa terutama pada siswa Sekolah dasar, dimana pada usia tersebut lebih menerima sesuatu yang menarik dan baru, terlebih di era teknologi dimana mereka akan lebih tertarik dengan sesuatu yang bersifat *online* dan internet dan mudah diakses menggunakan gawai. Begitu juga dengan ketrampilan mendongeng ini akan lebih sulit jika dilakukan dengan model konvensional yaitu seperti model demonstrasi dan ceramah, model tersebut biasanya hanya dilakukan secara lisan dan langsung, siswa akan cenderung mengantuk dan mudah bosan. Berbeda dengan adanya *digital story telling* siswa usia sekolah dasar akan lebih cepat menerima baik itu nilai, pengetahuan karna di dalam *digital story telling* dikemas dengan berbagai fitur yang menarik dan hasil tersebut bisa dinikmati secara berulang – ulang sehingga siswa sekolah dasar akan lebih mudah dalam mengembangkan ketrampilan mendongengnya.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti penggunaan model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng pada siswa, khususnya pada siswa kelas IV SDN 1 Tempel yang mana apakah masih terdapat keterampilan mendongeng pada siswa kelas IV SDN 1 Tempel yang masih kurang dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas bisa diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng.
2. Keterampilan mendongeng masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, pembatasan masalah yang akan dipaparkan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti terfokus pada pengaruh model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng.
2. Penelitian dilakukan di SDN 1 Tempel Blora.
3. Penelitian dilakukan pada kelas IV siswa SDN 1 Tempel Blora..
4. Dongeng dalam penelitian bertema legenda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Apakah terdapat pengaruh penggunaan *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, adapun tujuan penelitian ini adalah:

Mengetahui pengaruh penggunaan *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan minat siswa dalam mendongeng khususnya pada siswa SDN 1 Tempel serta dapat mengembangkan ketrampilan mendongeng pada siswa dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa sebagai subyek penelitian diharapkan ketrampilan yang telah dimiliki oleh siswa akan meningkat setelah adanya penggunaan Digital story telling dalam mendongeng.

b. Bagi Guru

1) Diharapkan setelah adanya penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran lebih menarik, kreatif dan inovatif.

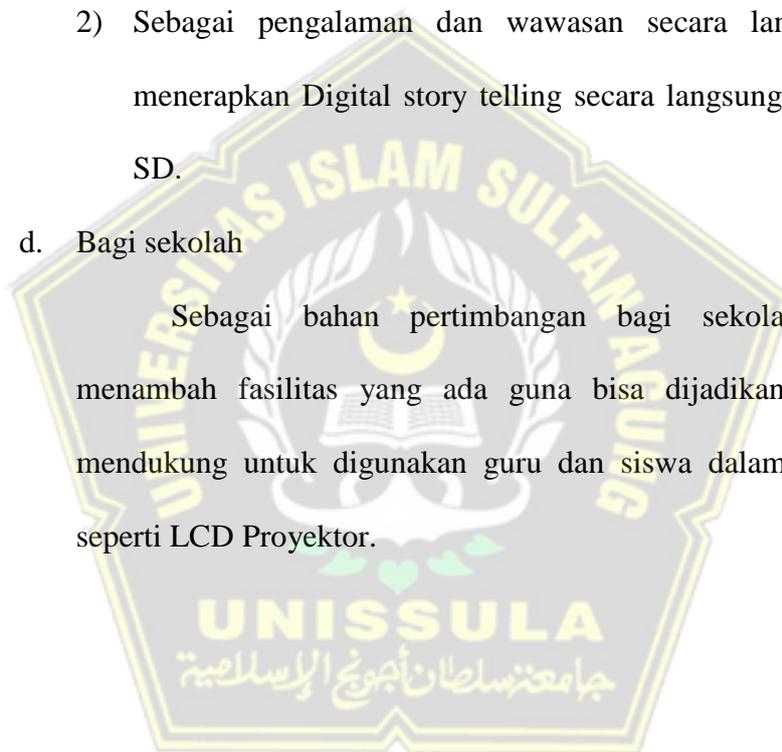
- 2) Diharapkan guru bisa lebih memanfaatkan teknologi yang ada dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran mendongeng.

c. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai pengetahuan bagi peneliti dalam menggunakan teknologi yang ada guna bisa menciptakan dongeng yang menarik, kreatif, dan inovatif bagi siswa SD.
- 2) Sebagai pengalaman dan wawasan secara langsung dalam menerapkan Digital story telling secara langsung kepada siswa SD.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah agar bisa menambah fasilitas yang ada guna bisa dijadikan media yang mendukung untuk digunakan guru dan siswa dalam mendongeng seperti LCD Proyektor.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Adapun teori yang akan mendukung dalam penelitian ini, yaitu model pembelajaran *digital story telling*, dan ketrampilan mendongeng.

1. Model Pembelajaran *Digital Story Telling*

Model pembelajaran *digital story telling is kind of dynamic technology tool which could be applied in public areas such as school, museum, community organization and more* menurut (Rosyidah & Putri, 2019). Dimana *digital story telling* dapat digunakan dalam berbagai tempat karena di dalam penggunaan *digital story telling* lebih mempermudah penyampaian informasi.

Digital story telling merupakan model pembelajaran yang dikemas dalam bentuk teknologi yang memiliki durasi waktu tertentu digunakan untuk menyampaikan informasi. Pada intinya *digital story telling* menurut (Asri et al., 2017) yaitu “ integrasi dari gambar, suara, teks, dan video yang digunakan dalam menceritakan atau menggambarkan peristiwa atau keadaan tertentu.” Dengan begitu *digital story telling* merupakan sebuah pembaruan dari *storytelling* yang bersifat lebih praktis dan menarik bagi orang yang melihat terutama bagi siswa sekolah dasar, yang biasanya *storytelling* atau dongeng ditulis di dalam sebuah kertas dan disampaikan secara langsung. Sedangkan *digital story telling* dikemas menggunakan teknologi dengan fitur – fitur aplikasi

komputer hingga menjadi sebuah cerita yang menarik dalam bentuk audio visual dengan disertai suara, gambar, teks, ilustrasi dan animasi yang menarik kemudian dapat di unggah di *platform* yang telah ada.

Robin merupakan orang pertama yang telah mengembangkan model pembelajaran *digital story telling* dalam penelitiannya yang berjudul "*The Educational Uses Of Digital Story Telling*". Menurut (Robin, 2001) *Digital story telling* merupakan *revolve around the idea of combining the art of telling stories with a variety of digital multimedia, such as images, audio, and video*. Dari pernyataan Robin bahwa *digital story telling* merupakan integrasi dari beberapa gagasan ketrampilan seni bercerita yang menggunakan beberapa teknologi digital dan pesan yang disampaikan pada *digital story telling* dapat dalam bentuk cerita atau materi pembelajaran.

Adapun menurut (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.

Berdasarkan teori dari Dafid Ausubel yang menyatakan bahwa suatu proses belajar dimana siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya agar pembelajaran lebih bermakna. Dengan begitu Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mereka tentang bagaimana cara mendongeng, yang telah di pelajari

menggunakan model pembelajaran secara konvensional dapat digabungkan menggunakan model pembelajaran *digital story telling* yang merupakan model pembelajaran terbaru yang dapat mengikuti perkembangan teknologi guna untuk meningkatkan keterampilan mendongeng

Digital Storytelling pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu (Frazel: 2010). Dengan kata lain, Digital Storytelling merupakan suatu bentuk baru dari Storytelling. Biasanya pada Storytelling, sebuah cerita ditulis dan diilustrasikan pada secarik kertas, sedangkan Digital 2 Storytelling dengan menggunakan aplikasi komputer, sebuah cerita diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik.

Di samping itu, Digital Storytelling dapat mencakup berbagai macam topik tidak terbatas hanya untuk cerita klasik saja, hasil video dapat berupa apa saja, dan menggunakan berbagai software yang tersedia. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, Digital Storytelling merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencoba menggabungkan beberapa keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, dan keterampilan mengoperasikan program yang memanfaatkan perkembangan komputer dan teknologi (Muhyadi, et.al: 2010). Hal ini didukung dengan pernyataan Heriyana dan Maureen (2014) yang

mengutip tulisan pada website University of Houston 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.

a. Unsur – Unsur Model Pembelajaran *Digital story telling*

Digital story telling mempunyai 7 unsur berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) diantaranya adalah :

- 1) *Point of view* yaitu dimana yang dimaksud disini bahwa poin yang ingin kita sampaikan dapat diterima baik oleh penonton.
- 2) *Dramatic question* yaitu sebuah pertanyaan yang sifat nya menarik perhatian penonton untuk menerka – nerka cerita dan jawaban dari pertanyaan tersebut akan dijawab pada akhir cerita.
- 3) *Emotional content* yaitu pembawaan terhadap suatu cerita yang dapat menarik perhatian penonton dan membuat penonton seakan dapat terbawa oleh cerita yang disampaikan.
- 4) *The gift of your voice* yaitu membantu penonton dalam memahami konteks cerita yang dibawakan melalui makna dari cerita yang membuat penonton juga terbawa emosi.

- 5) *Soundtrack* yaitu penambahan suara atau musik yang tepat dapat berfungsi sebagai penambah dramtical dalam cerita agar penonton semakin bisa merasakan emosi dari cerita.
- 6) *Economy* yaitu cerita yang ditampilkan menggunakan gambar dan video secara terbatas namun penggunaannya tetap secara efektif.
- 7) *Pacing* yaitu sebuah ritme dalam cerita, apakah cerita tersebut mempunyai ritme yang lambat atau cepat.

b. Langkah – Langkah *Digital Story Telling*

(Kadger et al., 2020) menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah – langkah untuk guru dalam menerapkan kegiatan *digital story telling* di kelas yaitu :

- 1) Langkah pertama, menyiapkan naskah yang akan digunakan.
- 2) Langkah kedua, menyiapkan *template* cerita yang akan digunakan.
- 3) Langkah ketiga, mengecek naskah yang telah dibuat untuk perbaikan.
- 4) Langkah keempat, menambahkan gambar – gambar, video, secara runtut untuk bisa di jadika satu dalam bentuk video.
- 5) Langkah kelima, menambahkan efek yang dapat mendukung cerita.
- 6) Langkah keenam, menambahkan audio seperti musik yang sesuai dengan cerita

Adapun langkah – langkah dalam bercerita yakni :

Tahapan saat bercerita mencakup kegiatan:

- a. Mendorong siswa untuk merespon atau mengomentari pada bagian tertentu.
- b. Memantau anak dengan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman cerita.
- c. Mengajak anak untuk membuat praduga, apa yang akan terjadi sebelum cerita dilanjutkan.
- d. Memberi kesempatan untuk menginterpretasi cerita.
- e. Menterjemahkan kata-kata yang masih dirasa sulit diterima oleh anak.

Tahapan menutup cerita dan evaluasi :

- a. Tanya jawab (diskusi) seputar tokoh-tokoh dan perbuatan yang harus dincontoh dan ditinggalkan.
- b. Mendorong siswa untuk mencoba menceritakan kembali atau bercerita dengan kreasi sendiri dan memberikan reward kepada siswa yang mau bercerita.

Adapun dalam pembuatan Digital Storytelling sendiri, secara garis besar terdapat tiga tahap seperti yang dijabarkan oleh Frazel (2010). Ketiga tahap tersebut meliputi:

1. Tahap Perencanaan (Preparation Stage)

Dalam tahap ini, pengajar dan siswa melakukan persiapan pengerjaan Digital Storytelling yang terdiri dari:

- a. Penentuan audience sebagai target user-nya.
- b. Jenis produk yang dihasilkan (berupa video atau podcast).
- c. Cara mempresentasikan produk Digital Storytelling (di kelas atau di-publish di website). Selain itu, pengajar juga mempersiapkan materi dan rencana pengerjaan Digital Storytelling:
 - a. Menentukan apakah Digital Storytelling dikerjakan secara individu atau kelompok.
 - b. Membuat rubric untuk menilai proses persiapan, pembuatan, dan presentasi

Digital Storytelling yang diadaptasi dari Frazel (2010: 100-105).

- a. Menentukan tema Digital Storytelling.
- b. Menentukan lama pengerjaan Digital Storytelling.
- c. Menjelaskan dan memberi contoh produk Digital Story Telling.

2. Tahap Produksi (Production Stage)

Pada tahap ini siswa dengan kelompoknya (jika Digital Storytelling dilakukan secara berkelompok):

- a. Menentukan software yang digunakan.
- b. Menentukan topic Digital Storytelling.
- c. Membagi tugas masing-masing anggota kelompok.
- d. Membuat story board.

- e. Membuat story draft.
- f. Mengumpulkan materi Digital Storytelling, baik dari buku, internet, atau dari kamera siswa (foto atau video).
- g. Membuat Digital Storytelling sesuai dengan story board dan story draft yang dibuat sebelumnya.

Sedangkan pengajar pada tahap ini memonitor dan mengevaluasi proses pembuatan Digital Storytelling termasuk konten dari masing-masing draft produk berdasarkan rubric yang diadaptasi dari Frazel (2010).

3. Tahap Presentasi (Presentation Stage)

Pada tahap ini, siswa mempresentasikan secara langsung produk Digital Storytelling pada audience (pengajar dan teman sekelas) yaitu dengan memperkenalkan dan mendeskripsikannya serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebagai feedback. Selain itu, siswa juga dapat mempresentasikan produk Digital Storytelling secara tidak langsung, yaitu dengan menyimpan file produk pada CD atau DVD atau meng-upload file produk tersebut pada sebuah website, misalnya Youtube.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Digital Story Telling*

(Robin, 2001) menjelaskan bahwa kelebihan *digital story telling* jika diterapkan di dalam pendidikan yaitu :

- 1) Dapat mengembangkan ketrampilan siswa dalam menemukan konsep ide yang menarik.

- 2) Dapat mengembangkan ketrampilan siswa dalam menggunakan komputer.
- 3) Dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir.
- 4) Hasil dari karya siswa dapat di bagikan melalui internet yang mana bisa dilihat oleh semua orang sehingga dapat mengembangkan perilaku sosial mereka dengan siswa lainnya.
- 5) Siswa dapat menceritakan pengalamannya dengan lebih menarik melalui *platform – platform* internet yang ada.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Digital Story Telling*

(Heriyana & Maureen Y, 2012) menjelaskan bahwa kelemahan dari *digital story telling* yaitu :

- 1) Guru harus mampu menguasai komputer dengan baik.
- 2) Perlunya penguasaan digital camera untuk pengambilan video sesuai dengan kebutuhan cerita.
- 3) Guru juga harus mampu membuat storyboard dan alur cerita yang baik.
- 4) Perlunya pemilihan tokoh yang tepat dalam sebuah cerita.

2. Keterampilan Mendongeng

a. Pengertian Mendongeng

Mendongeng merupakan suatu kegiatan bercerita yang berisi pesan dan moral yang dikemas ke dalam bentuk yang menarik. Mendongeng merupakan kegiatan bercerita yang menyenangkan

dimana di dalam nya melatih imajinasi, emosional, sosial, dan pengetahuan pada anak. Menurut pandangan (Puspita et al., 2018)

Mendongeng merupakan ketrampilan berbahasa lisan yang mempunyai khas produktif serta merupakan keterampilan berbicara dengan adanya kontribusi dan merupakan sebuah seni. menurut pandangan dari (Rukiyah, 2018).

Telling stories is one of the oldest and most powerful forms of communication known. For children of all ages, it is a form of play which builds skills of imagination and language. Storytelling is a special process of speaking and listening which is easy to do, engages children and is a natural way of learning about feelings and relationships. Storytelling is not a one-way process but one of reciprocity and interaction between teller and listeners; turn-taking, shared attention and other key aspects of attachment happen spontaneously as soon as someone starts to tell a story. Menurut pandangan dari (Killick & Boffey, 2012) di dalam buku yang di tulis oleh (Killick & Boffey, 2012) menjelaskan bahwa mendongeng atau *story telling* merupakan suatu proses yang khusus berbicara dan mendengarkan yang mudah untuk dilakukan, kegiatan mendongeng juga sangat penting untuk anak – anak melatih secara alami dan belajar mengenai perasaan dan hubungan. Kegiatan mendongeng juga merupakan kegiatan yang dialkukan dua arah antara pendongeng dan pendengar. Jadi dapat disimpulkan bahwa

mendongeng merupakan kegiatan berbicara dan berbahasa yang di jadikan sarana komunikasi tetatpi juga sebagai suatu seni.

Teknik mendongeng yang baik mempunyai dampak luar biasa terhadap dunia pendidikan anak usia dini. Dongeng mengandung kebenaran, ajaran moral. Bahkan sindirian yang sangat baik. Oleh karena itu para guru atau pendidik sangatlah perlu menguasai teknik mendongeng dalam pembelajaran agar terjadi proses approach yang kondusif dalam rangka mentransfer ilmu atau nasihat kepada anak didik. Untukmenanggulangi berkembangnya ilmu pengetahuand dan teknologi di dunai maya serta berkembang pesatnya film-film atau cerita video impor yang kadang tidak sesuai dengan norma atau etika ketimuran, maka perlu merekonstruksi teknik mendongeng agar lebih menarik dan terasa manfaatnya bagi anak didik Dongeng diidentikkan sebagai suatu cerita bohong, * Sukarno Budi Utomo adalah praktisi pendidikan, anggota Dewan Kesenian Ngawi 2 | JURNAL AGASTYA VOL 03 NO 01 JANUARI 2013 bualan, khalayan atau cerita yang mengadaada dan tidak ada manfaatnya. Benar, dongeng adalah cerita rekaan, tetapi tidak berarti dongeng tidak bermanfaat. Justru dongeng bisa mengaktifkan aspek intelektual, kepekaa, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi, dan imajnasi. Tidak hanya mengutamakan otak kiri, tetapi juga otak kanan. Seiring dengan perjalanan zaman, tradisi lisan tidak bisa menghindar dari persaingan dengan budaya modern untuk memperoleh tempat dalam sarana komunkasi modern seperti media cetak, elektronik, bioskop, dan dunia panggung. Kegiatan mendongeng sedikit demi sedikit terkikis oleh hiruk pikuk kemajuan teknologi. Namun kondisi ini tidak berlamalama. Di

Negara maju dan berkembang, kegiatan mendongeng mulai dilirik lagi. Bahkan sudah dikomputerisasikan dan di setiap perpustakaan diadakan ceramah tentang dongeng. Dongeng mulai marak kembali di ruang kelas hingga menembus dunia maya internet. Di Indonesia, meski masih sedikit terhambat, saat ini kegiatan mendongeng sudah mulai manjmur, bahkan telah berkembang sejumlah perkumpulan pendongeng. Jelaskan, baik pada masa lalu maupun masa kini, kehadiran pendongeng memang sangat dibutuhkan sebagai media hiburan yang bernilai luhur, sekaligus sebagai media pendidikan yang mudah diterima oleh anak-anak. Pelajaran penuh makna Pada anak usia dini bercerita menjadi salah satu aktivitas penting karena kegiatan bercerita merupakan salah satu metode pembelajaran seni bahasa tertua dan menjadi pelajaran penuh makna yang memegang peranan penting dalam sosialisasi nilai-nilai baru kepada anak. Bercerita dapat bermanfaat untuk mendorong anak mencintai bahasa, membantu perkembangan anak, member wadah pada anak untuk belajar berbagai emosi dan perasaan (sedih, gembira, marah senang, cemas), menghidupkan suasana pembelajaran, memegang peranan penting dalam sosialisasi nilai-nilai baru pada anak dan mentransmisikan nilai-nilai budaya.

Terdapat manfaat yang diperoleh dari mendongeng menurut pandangan dari (Killick & Boffey, 2012) diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Developing literacy and listening skills*, dengan mendongeng anak dapat melatih keterampilan literasi dan mendengarkan.

- 2) *Storytelling develops literacy*, perkembangan literasi bukan hanya saja mencakup membaca, akan tetapi menulis dan kosa kata, bahasa dan keterampilan menulis. Sehingga perkembangan dari aspek juga bisa berkembang.
- 3) *Storytelling enhances listening skills*, mendongeng dapat melatih keterampilan mendengarkan saat anak sebagai pencerita ataupun pendengar cerita.
- 4) *Learning without teaching, pembelajaran menggunakan cerita bisa menambahkan persediaan pengetahuan dan pengalaman.*

b. Keterampilan mendongeng

Keterampilan mendongeng merupakan sebuah upaya pendongeng dalam membawakan sebuah dongeng dengan kreatif dan menarik menurut pandangan dari (Abidin, 2018).

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam keterampilan mendongeng yaitu seorang pendongeng haruslah dapat menguasai diantaranya Menurut pandangan dari (Abidin, 2018):

- 1) Pengolahan materi yang baik yang meliputi dari kesesuaian materi, kelengkapan materi, kemudahan pemahaman materi.
- 2) Pengolahan vokal yang baik, meliputi nada, intonasi, jeda, dan pelafalan yang tepat
- 3) Penghayatan, dapat menguasai atau memerankan peran setiap tokoh yang ada dalam dongeng agar dapat menarik simpati siswa dalam menyimak dongeng.

- 4) Pengolahan ekspresi, dimana pendongeng dapat menyesuaikan mimik wajah, gerakan tubuh pada setiap suasana.
- 5) Menggunakan bahasa yang baik dan mudah untuk di mengerti.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan mendongeng sangatlah diperlukan untuk pendongeng dalam membawakan sebuah dongeng, guna menarik dan dapat menampilkan atau menyajikan dongeng yang baik, sehingga siswa dapat menyimak dongeng dengan baik.

Digital story telling merupakan integrasi dari beberapa gagasan keterampilan seni bercerita yang menggunakan beberapa teknologi digital dan pesan yang disampaikan pada digital story telling dapat dalam bentuk cerita atau materi pembelajaran. Menurut pandangan dari (Robin, 2001). Dengan adanya penggunaan digital story telling dalam mendongeng, kegiatan mendongeng akan lebih menarik dan inovatif karena terdapat pembaruan yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mendongeng, bukan hanya keterampilan mendongeng yang dituntut dalam penggunaan digital story telling akan tetapi keterampilan dalam menggunakan teknologi atau software aplikasi tertentu guna untuk mengedit dongeng sehingga dapat di upload pada platform – platform yang telah ada. Pengolahan keterampilan mendongeng akan lebih maksimal jika mengikuti perkembangan yang ada, dengan memanfaatkan platform – platform yang telah tersedia siswa akan lebih banyak referensi

dalam mengembangkan keterampilan mendongengnya. Contohnya saja di dalam platform youtube siswa pada zaman sekarang tentunya dengan pengawasan orang tua, mereka bisa mencari dan menemukan ratusan dongeng anak, disitu mereka bisa mempelajari bagaimana pengolahan ekspresi, pengolahan dalam mengubah – ubah suara, pengolahan artikulasi yang baik dan lain sebagainya. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Menezes, 2012) bahwa siswa dapat menggunakan sebuah platform yang mana memang di gunakan untuk menulis cerita secara online bahwa di dalam penelitian tersebut siswa dapat mengunggah cerita mereka pada situs yang dinamakan storybird. Disini merupakan salah satu cara dari pengintegrasian antara digital story telling dengan keterampilan mendongeng dalam aspek pengolahan materi dongeng dengan baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan mendongeng dapat dikembangkan secara maksimal dengan adanya penggunaan digital story telling baik dari segi aspek pengolahan materi dengan baik, ekspresi, pengolahan untuk mengubah – ubah suara, pengolahan artikulasi suara.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Menezes, 2012) bahwa *using digital story telling to improve literacy skills* menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *digital story telling* guna mengembangkan kemampuan menulis dan membaca di sekolah dasar melalui *platform* seperti storybird

yaitu merupakan sebuah platform atau sebuah situs penulisan cerita yang mana pada situs tersebut siswa dapat menulis, membaca, dan membagikan cerita yang telah mereka buat, hal ini merupakan salah satu cara penggabungan *story telling* dan bertujuan agar siswa lebih terfokus pada cerita yang telah mereka buat dan bukan hanya fokus terhadap gambar yang ada.

Dengan menggunakan model pembelajaran *digital story telling* pada penelitian yang dilakukan oleh (Menezes, 2012) dapat menunjukkan keberhasilan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca yaitu dapat dilihat pada penelitian tersebut siswa mempunyai perkembangan yang konkret dan praktis dalam menulis pada buku elektronik yang memungkinkan siswa untuk menjadi seorang pencipta, bukan hanya itu saja dengan adanya penggunaan *digital story telling* melalui situs *strorybird* tersebut siswa juga mampu termotivasi dengan adanya cerita – cerita yang telah dibagikan oleh teman – teman mereka, hal itu merupakan sebuah kegiatan yang bagus guna menunjang keinginan siswa dalam membaca dan menulis cerita. Hal tersebut dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berdiskusi mereka. Artinya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Menezes, 2012) terdapat peningkatan yang konkret pada perkembangan menulis dan membaca pada siswa sekolah dasar. Terdapat adanya keterkaitan antara penelitian yang dilakukan oleh (Menezes, 2012) dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan model penelitian yang digunakan yaitu *digital story telling*. Sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh (Menezes, 2012)

dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada media dan keterampilan yang digunakan. Pada (Menezes, 2012) menggunakan media situs online atau platform online sedangkan pada penelitian ini menggunakan media audio visual (video). Untuk keterampilan yang digunakan oleh (Menezes, 2012) adalah keterampilan menulis dan membaca sementara pada penelitian ini menggunakan keterampilan mendongeng pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik SD”. Dalam penelitian (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) dijelaskan bahwa penggunaan *digital story telling* sebagai media pembelajaran di SD dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa tentang materi pada pembelajaran tematik yang ada di SD, karena menurut penelitian (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) penggunaan *digital story telling* cukup luwes penggunaannya sehingga guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran yang berupa presentasi yang meliputi semua materi yang akan dipelajari oleh siswa. keterkaitan antara penelitian yang dilakukan oleh (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dalam penggunaan dan pemanfaatan digital story telling di dalam penelitian sedangkan perbedaannya terletak pada media serta pembelajaran yang di cakup dalam penelitian (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) terfokus pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus pada keterampilan mendongeng.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Anwar & Ramadani, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*” yang menjelaskan bahwa literasi digital menggunakan media *digital story telling* diharapkan mampu meningkatkan minat baca pada siswa sekolah dasar. Sehingga pada penelitian ini disebutkan bahwa penggunaan *digital story telling* dalam menyajikan literasi digital dapat meningkatkan dan dapat menarik minat siswa sekolah dasar untuk memahami literasi digital. Terdapat keterkaitan antara penelitian yang dilakukan oleh dengan penelitian yang dilakukan oleh yaitu dalam penggunaan serta pengaruhnya *digital story telling*, perbedaannya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Anwar & Ramadani, 2021) terfokus pada literasi baca pada siswa sekolah dasar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terfokus pada keterampilan mendongeng. Dalam penelitian (Anwar & Ramadani, 2021) *digital story telling* digunakan sebagai media akan tetapi di dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti media yang digunakan adalah *audio visual*.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan fakta dilapangan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam menerapkan pembelajaran dongeng. Seperti contohnya menggunakan model pembelajaran ceramah, memeragakan secara langsung atau model pembelajaran demonstrasi dalam mendongeng. Secara tidak langsung siswa hanya tahu apa yang dicontohkan oleh guru saat itu saja dan siswa akan cenderung lebih bosan dan kurang tertarik saat guru

mencontohkan pembelajaran mendongeng di kelas. Penjelasan tersebut dijadikan gambaran kondisi awal pada proses pembelajaran yang telah peneliti lakukan selama melakukan observasi di lapangan.

Pada kondisi awal yang masih menggunakan model serta metode konvensional, serta dengan hasil pengamatan pada kondisi awal pembelajaran di SDN 1 Tempel pada kelas IV dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia mata pelajaran mendongeng, yang mana guru masih menerapkan menggunakan model pembelajaran ceramah dan demonstrasi pada pembelajaran mendongeng, dimana di kelas guru sebagai pusat pada saat pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas IV, bahwa dari hasil wawancara tersebut beliau menyampaikan kendala yang di hadapi saat menjelaskan dan mempraktikkan pembelajaran mendongeng, baik itu dari sarana dan prasarana akan tetapi saat di jelaskan siswa tampak kurang fokus dan tertarik dengan dongeng yang di sampaikan.

Penggunaan metode pembelajaran ceramah dan demonstrasi merupakan metode yang mudah untuk diterapkan di dalam kelas, akan tetapi dalam metode ceramah dan demonstrasi pada zaman sekarang yang serba teknologi kurang diminati atau menarik perhatian siswa dalam memperhatikan di dalam pembelajaran. Diperlukan adanya pembaruan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan mengikuti perkembangan zaman yang lebih kreatif dan inovatif seperti dengan menggunakan model pembelajaran *digital story telling* dengan dilengkapi dengan bantuan media

pembelajaran berupa *audio visual* untuk menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran mendongeng.

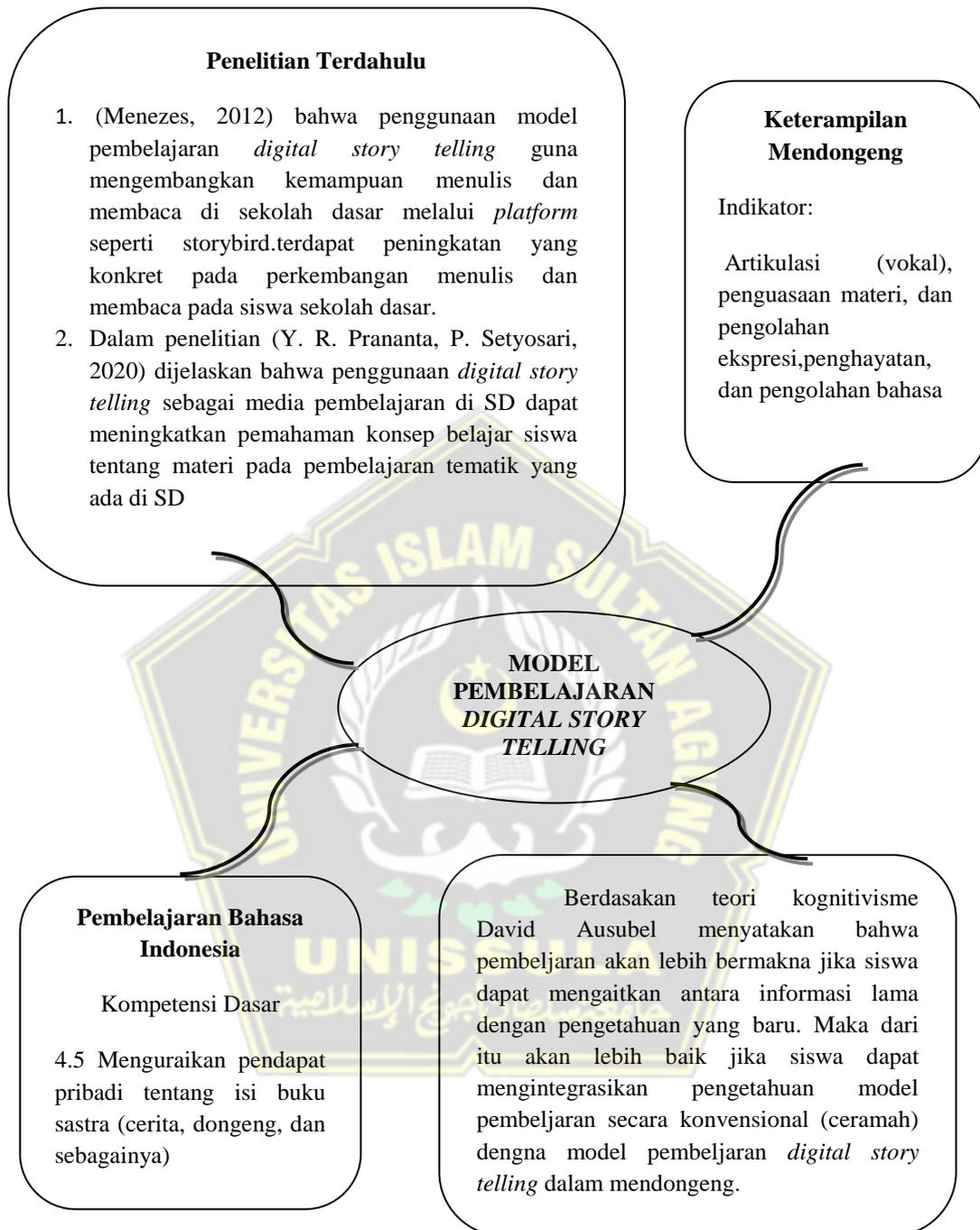
Model pembelajaran *digital story telling* merupakan model pembelajaran yang di kemas dengan teknologi serta terdapat durasi waktu tertentu yang disertai dengan gambar, video, musik. Penerapan *digital story telling* dalam pembelajaran mendongeng biasanya dibutuhkan ke kreatifan dan penguasaan terhadap teknologi. Penggunaan model pembelajaran *digital story telling* juga mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, kemudian adanya media pembelajaran *audio visual* yang mana mendukung hasil dari *digital story telling* dapat di upload di laman website tertentu atau di *social media* yang dapat mempermudah dalam siswa melihat secara berulang.

Model pembelajaran *digital story telling* dengan media *audio visual* dalam penelitian sering dikaitkan dapat menunjang keberhasilan pada pembelajaran yang di tuju, karena Model pembelajaran *digital story telling* dapat mempermudah pembelajaran, praktis, serta inovatif.

Dengan berbagai dukungan yang dimiliki oleh Model pembelajaran *digital story telling* melalui media *audio visual* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mendongeng pada siswa sekolah dasar. Bukan hanya siswa saja yang dituntut aktif tetapi guru juga dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif. Harapan untuk penelitian ini yaitu terdapat perbedaan peningkatan pada keterampilan mendongeng setelah menerapkan model pembelajaran *digital story telling* dengan media *audio visual*.

Secara grafis, pemikiran yang dilakukuakan oleh peneliti dapat digambarkan ke dalam diagram seperti pada gambar 2.1





Gambar 2.1. Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjabaran pada landasan teori serta kerangka berfikir diatas maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel.



BAB III

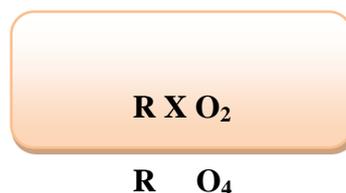
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian ini adalah eksperimen, sedangkan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Eksperimental Design* atau tepatnya *Posttest Only Control Design* Metode yang diterapkan pada penelitian ini merupakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan suatu metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain yang dapat terkendali menurut pandangan dari (Sugiono, 2013) . Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti disini penelitian ini menggunakan dua kelas dan adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Tempel (sebagai kelas eksperimen) dan SDN 1 Kalen (sebagai kelas kontrol) pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *True Experimental Design* tepatnya *Posttest-only Control Design*. “Desain ini terdapat dua kelompok yang masing – masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberikan *treatment* sedangkan kelompok yang lain tidak diberikan *treatment* (Sugiono, 2013).kelompok yang diberi perlakuan adalah kelompok eksperimen sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan adalah kelompok kontrol. Maka , hasil penelitian ini dapat diketahui secara

jelas dengan melihat hasil dari *posttest*. Berikut gambaran dari desain pada skema di bawah ini:



Gambar 3.1. Skema posttest only control design

Pada kelompok ini diberikan perlakuan hanya dengan *posttest* pada kelompok tersebut, sehingga peneliti dapat melihat hasil dari adanya perbedaan yang signifikan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Populasi dan Sample

1. Populasi Penelitian

Pengertian populasi yaitu “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdapat obyek atau subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang di terapkan oleh peneliti untuk dipelajari setelah itu dapat ditarik kesimpulan.” menurut pandangan (Sugiono, 2013). Populasi diambil dari siswa kelas IV SDN 1 Tempel dan siswa kelas IV SDN 1 Kalen tahun ajaran 2021 / 2022. Dengan jumlah siswa kelas IV SDN 1 Tempel sejumlah 29 siswa dan jumlah siswa kelas IV SDN 1 Kalen sejumlah 24 siswa.

2. Sampel Penelitian

“Sample merupakan bagian dan jumlah yang dimiliki dari populasi tersebut. Apabila populasi yang diteliti besar sehingga membuat peneliti tidak mungkin untuk mempelajari semua yang terdapat dalam

populasi, contohnya dikarenakan keterbatasan dana, tenaga, serta waktu, oleh karena itu peneliti bisa menggunakan sampel yang ada pada populasi tersebut. Kesimpulan yang telah dipelajari merupakan sampel dari populasi tersebut. Oleh karena itu sampel yang di dapat dari populasi haruslah representatif.” Menurut pandangan dari (Sugiono, 2013).

Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yang jenisnya *random sampling*, yaitu “merupakan teknik pengambilan dengan menerapkan pengambilan sampel yang dipilih secara acak atau random tanpa memperhatikan tingkatan atau strata di dalam suatu populasi tersebut” (Sundayana, 2015). Dengan menggunakan teknik simple random sampling ini maka dapat dihitung dengan rumus Slovin berikut ini:

$$n = \frac{N}{1 + N \times \alpha^2}$$

Gambar 3.2. Skema Rumus Slovin Pengambilan Sampel

Keterangan :

n = Sampel

N = Populasi

α = Taraf Signifikasi atau Probabilitas

Jumlah sampel ditentukan menggunakan rumus solvin dengan taraf kesalahan / taraf signifikasi 5%. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 53 anak. Sampel dapat dihitung dengan ketentuan di bawah ini:

$$n = \frac{53}{1+(53 \times 0,05^2)}$$

$n = 46,79$ dibulatkan menjadi 47

Jadi sampel untuk penelitian ini untuk 53 siswa dengan tingkat kepercayaan 95% adalah 47 peserta didik. Sehingga pada penelitian ini, sampel yang dapat diambil oleh peneliti yaitu 47 siswa.

C. Teknik pengumpulan Data

Diperlukan suatu teknik yang tepat dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data dari kelas IV SDN 1 Tempel dan SDN 1 Kalen. Data yang akan diperoleh harus dipertanggungjawabkan oleh peneliti. Unjuk kerja berperan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Berikut ini adalah penjelasannya:

1. Unjuk kerja

Penelitian ini akan menggunakan jenis unjuk kerja objektif yang akan melewati tahap ujian sejumlah 10 aspek penilaian. Unjuk kerja merupakan suatu penilaian yang digunakan dengan cara melakukan pengamatan pada kegiatan yang dilakukan oleh siswa. berdasarkan pandangan yang di sampaikan oleh (Nurjanah, 2019). Unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan perolehan, penerapan pengetahuan serta keterampilan untuk menunjukkan kemampuan siswa di suatu proses baik suatu produk.

Penilaian unjuk kerja ini dilakukan guna mengetahui kemampuan siswa pada aspek psikomotorik pada siswa. Sebelum unjuk kerja

dilakukan pada siswa sebagai sampel, unjuk kerja tersebut harus di uji terlebih dahulu. Uji tersebut dilakukan guna untuk mengetahui tingkat validitas dan reabilitas. Unjuk kerja tersebut diberlakukan guna untuk mendapatkan data kuantitatif dan hasilnya diolah digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis. Unjuk kerja akan diujikan meliputi *pretest* dan *posttest*.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu instrumen unjuk kerja. “intrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data guna mempermudah dalam pekerjaan dan cermat serta sistematis agar mudah diolah.” Menurut pandangan dari (Arikunto S., 2006) Penjelasan lebih lengkap sebagai berikut :

1. Lembar unjuk kerja keterampilan mendongeng

Unjuk kerja ini bertujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menguasai keterampilan mendongeng baik sebelum ataupun sesudah diterapkannya model pembelajaran *digital story telling*. Unjuk kerja ini disusun dari beberapa unsur dari keterampilan mendongeng pada kelas IV. Butir – butir pernyataan yang digunakan sebanyak 10 butir pernyataan. Instrumen ini mencakup ranah psikomotorik. Berikut dibawah ini merupakan indakator keterampilan dan kisi – kisi unjuk kerja keterampilan mendongeng, untuk lebih jelasnya dapat dilihat di lampiran:

Tabel 3.1. Kisi - Kisi Unjuk Kerja Keterampilan Mendongeng

Aspek	No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan
A Materi	1.	Kesesuaian Materi	1	1
	2.	Kelengkapan Materi	2,3	2
	3.	Kemudahan pemahaman materi	4	1
	4.	Latihan praktik materi	5	1
B Pengolahan Vocal	5.	pengucapan secara jelas	6	1
	6.	Intonasi Suara	7,8,9	1
	7.	Penguasaan tempo	10	1
C Penghayatan	8.	Ketepatan ekspresi	11,12	1
	9.	ketepatan emosi	13	1
D Ekspresi	10.	ketepatan mimik wajah	14	1
	11.	Ketepatan gerak tubuh	15	1
E Bahasa	12.	Kejelasan bahasa	16	1
	13.	Penggunaan bahasa sesuai kaidah	17,18	1
	14.	Keefektifan	19	1
	15.	Santun	20	1
	Total Butir Instrumen			20

Lembar unjuk kerja ini haruslah melewati beberapa uji coba terlebih dahulu. Beberapa uji coba tersebut adalah uji validitas dan uji reabilitas. Hal ini dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil unjuk kerja kemudian diolah sebagai hasil penelitian. Uji instrumen dibawah ini:

a. Uji Validitas Instrumen

Data yang diperoleh dari uji validitas instrumen dapat dianalisis kemudian mengkorelasi pada setiap butir pernyataan pada unjuk kerja. Validitas merupakan ukuran yang dapat ditunjukkan sebagai tingkat kevalidan pada instrumen, atau dapat di katakan sebagai data dari variabel yang diteliti secara tepat. Data tersebut dapat diolah data hasil uji coba instrumen untuk mencari validitas

soal menggunakan program SPSS menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Siapkan lembar SPSS , copy data skor yang diperoleh setiap siswa pada soal nomor 1 paste.
- 2) Kemudian kolom pada nama var00001 menjadi nama x1 menjadi skor butir soal nomor 1 begitu seterusnya untuk butir soal 2 sampai akhir isis var00016 menjadi y 50.
 - a) Pilih variabel view, isi x1 pada baris name, kemudian isilah isi Decimals dengan 0 (nol).
 - b) Pilih data view 3) Tekan Analyze, Correlate, Bivariate.
- 3) Setelah itu masukan variabel y dan x1 pada kolom variabel, klik Ok.
- 4) Setelah itu keluar output berupa tabel.
- 5) Kemudian lihatlah pada hasil Sig. (2-tailed) dan Pearson Correlation, setelah itu dicocokkan pada kriteria yang telah ada sebagai berikut.
 - a) Apabila Sig.(2-tailed) $< \alpha$ maka, bisa dikatakan butir soal tersebut valid.
 - b) Apabila Sig.(2-tailed) $> \alpha$ maka, bisa dikatakan butir soal tersebut tidak valid.
 - c) Apabila nilai Pearson Correlation $>$ rhitung maka, bisa dikatakan butir soal tersebut valid.

(Sundayana, 2015)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini.

1. Analisis Data

Data awal diperlukan dalam mengetahui kondisi awal pada sampel penelitian. Data ini di ambil dari nilai *postest*. Data diperoleh dari siswa kelas IV SDN 1 Tempel dan siswa kelas IV SDN 1 Kalen tahun ajaran 2021/2022. Untuk bisa menganalisis data awal maka perlunya uji normalitas. Penjelasan uji normalitas dapat dilihat pada penjelasan dibawah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna untuk mengetahui kenormalan pada data. Normalitas menjadi suatu penentuan dalam memutuskan statistik pada analisi selanjutnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan uji liliefors dengan ketentuan hipotesis uji sebagai berikut :

H_0 : data berdistribusi tidak normal

H_a : data berdistribusi normal

Uji yang digunakan merupakan uji Lilliefors dengan taraf signifikan 5% saat melakukan uji normalitas didapatkan data yang berdistribusi dengan normal, maka dalam pengujian hipotesis akan digunakan statistic parametik.

Data yang diujikan merupakan hasil dari data nilai posttest siswa dalam melakukan unjuk kerja dalam keterampilan mendongeng. Dalam mengolah data menggunakan SPSS untuk mempermudah dalam proses pengerjaannya. Berdasarkan panduan dari buku (Sundayana, 2015) :

- 1) Masukkan nilai *posttest* pada SPSS
- 2) Kemudian pilih *Analyze, Descriptive, Statistics, Explore*
- 3) Masukkan variabel pada *posttest* ke kotak *Dependent List*, kemudian klik *plots*.
- 4) Berilah tanda di bagian Normality, plots with test, Continue, OK
- 5) Output hasil uji normalitas sebaran data nilai *posttest* akan diperoleh dari nilai *posttest*.
- 6) Nilai L_{maks} akan diperoleh dari tabel hasil uji normalitas.
- 7) Kriteria kenormalan kurva dapat dilihat sebagai berikut :
 - a) Jika $L_{maks} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal atau
 - b) Jika nilai $Sig. > \alpha$ maka data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah data hasil penelitian didapatkan dan terkumpul kemudian di ujikan terlebih dahulu kemudian didapatkan hasil data yang berdistribusi dengan normal dan memiliki varians homogen, dengan itu menggunakan uji-t dahulu sebelum diberikan contoh penelitian dengan menggunakan uji-t. Uji homogenitas dilakukan pada 2 kelas yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 47 siswa. Berikut

adalah langkah – langkah untuk menentukan uji homogenitas melalui Microsoft Excel, Berdasarkan panduan dari buku (Sundayana, 2015) yaitu :

- a. Pertama rumuskan hipotesis nol dan hipotesis alternatifnya terlebih dahulu :

Ho : Kedua varians homogen ($v_1 = v_2$)

Ha : Kedua Varians tidak homogen ($v_1 \neq v_2$)

- b. Kedua menentukan nilai F_{hitung} dengan rumus dibawah ini:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens besar}}{\text{variens kecil}} = \frac{(\text{simpangan baku besar})^2}{(\text{simpangan baku kecil})^2}$$

Gambar 3.3. Rumus F hitung

- c. Menentukan nilai F_{tabel} menggunakan rumus berikut ini:

$$F_{tabel} = F_{\alpha} (dk \text{ nvariens besar} - 1 / dk \text{ nvariens kecil} - 1)$$

- d. Kriteria uji: jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 fiterima (Varians homogen)

Homogenitas juga bisa dihitung melalui program SPSS dengan langkah – langkah sebagai berikut Berdasarkan panduan dari buku (Sundayana, 2015) yaitu :

- a. Masukkanlah data nilai kelas eksperimen dan kelas kontro; pada kolom view. Kemudian berilah nama pada kelompok tersebut dengan “nilai”
- b. Setelah itu membuat kolom dan namai dengan “kelas”

- c. Pada *variable view* kolom value baris kelas masukan angka 1(nilai kelas eksperimen) serta angka 2 (nilai kelas kontrol). Kemudian klik OK.
- d. Kemudian klik *Analyze – Compare Means – One way anova*
- e. Kemudian muncul kotak dialog, maka pindahkan nilai ke *Dependent List* dan kelas ke *factor*.
- f. Setelah variable masuk kemudian pilih Option, lalu klik *descriptive* dan *Homogeneity-of variance* dan *continue*.
- g. Kemudian muncullah *output Test of homogeneity of variance*.

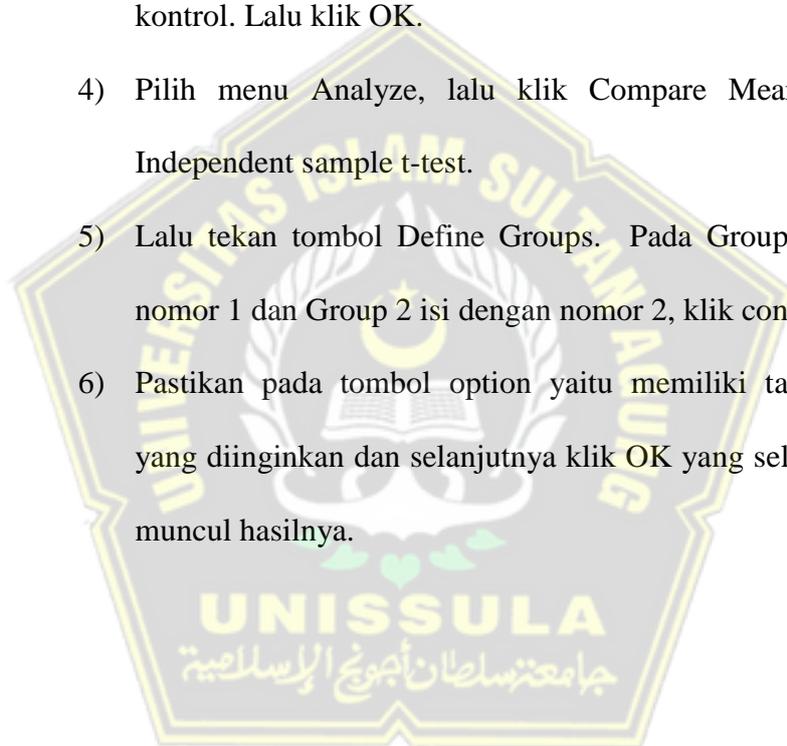
3. Analisa Data Akhir

Uji hipotesis dilakukan guna untuk menjawab hipotesis. Data yang diolah merupakan data akhir yaitu berupa nilai siswa dalam menyelesaikan lembar unjuk kerja posttest. Yang mana kelas eksperimen dan kelas kontrol telah menyelesaikan lembar unjuk kerja. Kemudian data dianalisis dengan analisis data akhir uji *Independend sample t test* untuk mendapatkan perbandingan rata – rata dua kelompok.

a. Uji Hipotesis 1

Uji *Independend sample t test* digunakan untuk mendapatkan perbandingan rata – rata dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memiliki rata – rata yang berbeda atau rata – rata yang sama. Berikut langkah – langkah dalam melakukan uji *Independend sample t test* melalui SPSS Berdasarkan panduan dari buku (Sundayana, 2015) yaitu :

- 1) Masukkan nilai data kelas eksperimen dan kelas kontrol pada satu kolom pada data view. Kelompok tersebut diberi nama “nilai”.
- 2) Buatlah kolom dengan nama “kelas”.
- 3) Pada variable view kolom value baris kelas masukkan angka 1 nilai pada kelas eksperimen dan angka 2 nilai kelas kontrol. Lalu klik OK.
- 4) Pilih menu Analyze, lalu klik Compare Means, dan pilih Independent sample t-test.
- 5) Lalu tekan tombol Define Groups. Pada Group 1 isi dengan nomor 1 dan Group 2 isi dengan nomor 2, klik continue.
- 6) Pastikan pada tombol option yaitu memiliki taraf signifikan yang diinginkan dan selanjutnya klik OK yang selanjutnya akan muncul hasilnya.



F. Jadwal Penelitian

Penelitian ini sepenuhnya dimulai pada bulan Oktober 2021 hingga dengan bulan Mei 2022.

Tabel 3.2. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Kegiatan								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mart	Apr	Mei	Jun	
1	Survey awal dan penentuan lokasi penelitian									
2	Penyusunan proposal penelitian									
3	Pengajuan surat izin penelitian									
4	Uji validitas.									
5	Pegumpulan data									
6	Pengelolaan data									
7	Penyusunan skripsi									
8	Pengumpulan skripsi									
9	Sidang skripsi									

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 1 Tempel dan SDN 1 Kalen pada tanggal 14 – 21 Maret 2022 pada tahun ajaran 2021 / 2022 dengan mengaplikasikan penggunaan model pembelajaran *digital storytelling* untuk pembelajaran mendongeng dan menggunakan media *audio visual*.sebelum penelitian dilakukan di SDN 1 Tempel dan SDN 1 Kalen terlebih dahulu dilakukan validasi ahli unjuk kerja pada beberapa ahli diantaranya akademisi serta praktisi.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *True experimental design*, dengan desain yang diterapkan adalah desain *posttest only control*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Tempel dan kelas IV SDN 1 Kalen dengan jumlah semua yaitu 53 siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *random sampling* yang mana sample didapat dari menggunakan dua kelas yang diberlakukan sebagai kelas eksperimen serta kelas kontrol. Sample yang didapatkan setelah dihitung menggunakan rumus solvin yaitu sebanyak 47 siswa, 47 siswa ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 24 siswa dan kelas kontrol sebanyak 23 siswa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar unjuk kerja saja. Kemudian, data yang telah didapatkan akan

dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan uji normalitas data, uji homogen, dan uji hipotesis yaitu *independend sample t test*.

Penelitian yang menggunakan jenis posttest only control design ini dilaksanakan dengan menerapkan dua kelas yaitu kelas IV SDN 1 Tempel sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 1 Kalen sebagai kelas kontrol. Data yang diperoleh berasal dari hasil posttest nilai unjuk kerja keterampilan mendongeng yang di berikan pada yaitu kelas IV SDN 1 Tempel sebagai kelas eksperimen setelah *treatment* dan kelas IV SDN 1 Kalen sebagai kelas kontrol tanpa adanya *trreatment*. Berikut merupakan seluruh data posttest keterampilan mendongeng yang dipaparkan secara rinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1. Paparan data awal siswa

No	Kriteria	Data Awal
1	Jumlah Sampel Siswa	53
2	Simpangan Baku	11,24
3	Varians	129,27
4	Minimal	40
5	Maksimal	90
6	Rata – Rata	66,06

Dari tabel diatas pengolahan data posttest yang dikerjakan melalui program Excel, dapat dilihat bahwa jumlah sampel yang di pakai dalam penelitian ini yaitu berjumlah 53 siswa yang memiliki simpangan baku sebesar 11,24, sedangkan varians sebesar 129,27, nilai minimal yang diperoleh sebesar 40, serta nilai maksimal yang diperoleh sebesar 90, dan mempunyai rata – rata sebesar 66,06.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

1. Analisis Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Instrument penilaian pada unjuk kerja pada penelitian ini telah di nilai oleh satu validator akademisi dan dua validator praktisi. Validator akademisi diujikan oleh Ibu Leli Nisfi Setiana, M.Pd sebagai validator 1, sedangkan untuk validator praktisi adalah Bapak Suyitno, S.Pd sebagai validator 2 dan Bapak Ahmad Rofi'i, S.Pd sebagai validator 3.

Pada penilaian uji validitas unjuk kerja terdapat 20 pernyataan yang menjadi acuan dalam menilai, terdapat 3 aspek yaitu meliputi lembar penilaian unjuk kerja, aspek mendongeng, serta aspek rubrik penilaian unjuk kerja. Berdasarkan penilaian validator tersebut hasil yang telah dirinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2. Hasil Rekap Uji Validitas Penilaian Unjuk Kerja

No.	Validator 1	Validator 2	Validator 3	$\sum S$	V (Koefisien)	Kriteria
1.	3	4	3	7	0,778	Sedang
2.	3	4	3	9	1,000	Tinggi
3.	3	4	3	8	0,889	Tinggi
4.	2	3	2	4	0,444	Sedang
5.	3	3	3	7	0,778	Sedang
6.	3	3	3	8	0,889	Tinggi
7.	3	2	3	6	0,667	Sedang
8.	3	3	4	8	0,889	Tinggi
9.	3	3	4	7	0,778	Sedang
10.	3	4	3	8	0,889	Tinggi
11.	2	4	3	6	0,667	Sedang
12.	3	4	3	9	1,000	Tinggi
13.	3	4	3	7	0,778	Sedang
14.	3	4	3	8	0,889	Tinggi
15.	3	4	3	8	0,889	Tinggi
16.	3	4	3	7	0,778	Sedang
17.	2	3	2	5	0,556	Sedang
18.	3	4	4	9	1,000	Tinggi
19.	3	4	3	8	0,889	Tinggi
20.	2	4	2	6	0,667	Sedang
Tingkat Validitas Item Butir 1-20					0,806	Tinggi

Adapun hasil validasi ahli dari tabel yang telah dipaparkan di atas mengacu pada kriteria kevalidan, jika koefisiennya kurang atau sama dengan 0,4 tingkat validitasnya kurang, kemudian jika koefisiennya 0,4-0,8 maka dapat dikatakan tingkat validasinya sedang dan apabila koefisiennya lebih besar dari 0,8 maka dapat dikatakan tingkat validasi tinggi dan sangat valid.

Dari hasil yang diperoleh dari validasi ahli pada instrument penilaian unjuk kerja keterampilan mendongeng dapat disimpulkan bahwa berdasarkan 20 butir pernyataan bahwa terdapat 10 butir pernyataan dengan tingkat validitas sedang yaitu terdapat pada nomor 1,4,5,7,9,11,13,16,17 dan 20. Sedangkan pada tingkat validitas tinggi terdapat 11 butir pernyataan yaitu terdapat pada nomor 2,3,6,8,10,12,14,15,18 dan 19. Dengan adanya hasil dari tabel, pernyataan nomor 1 sampai dengan 20 koefisien yang dimiliki yaitu 0,806 serta hasil tingkat validasinya dapat dikategorikan Tinggi. yang mana dapat disimpulkan bahwa lembar unjuk kerja ini dikatakan valid dan layak sebelum digunakan untuk menilai siswa dalam penelitian.

Pada penilaian unjuk kerja yang berupa lembar kerja yang terdiri dari identitas, petunjuk mengerjakan, serta teks mendongeng serta rubrik untuk mengukur skor yang didapatkan siswa pada setiap indikator yang ada, terdapat daftar nilai siswa dengan disertai daftar nilai siswa beserta skor – skornya. Adapun berikut merupakan rekap nilai unjuk kerja

mendongeng yang lebih terinci terdapat pada lampiran. Di bawah ini terdapat beberapa nilai mendongeng siswa pada lembar unjuk kerja.

Tabel 4.3. Daftar Nilai Unjuk Kerja Siswa

No	Nama	Materi	Vokal	peng-haya-tan	Ekspre-si	Bahasa	Jmlh	Nil-ai
1.	Anindya Sri Maghfiroh	3	4	2	2	2	13	65
2.	Ayudia Karunia	3	4	2	2	3	14	70
3.	Bayu Satria Pratama	3	4	3	2	2	14	70
4.	Chyintya Eka Puspita Sari	4	3	1	3	2	13	65
5.	Eva Anin Dhita	4	4	3	2	3	16	80
6.	Indra Maulana	3	3	3	3	3	15	75
7.	Keysha Junio Utama	2	3	3	1	2	11	55
8.	Kurniawan Tri Yulianto	2	3	1	1	1	8	40
9.	Latifa Mufridatul Hulwa	3	2	2	2	1	10	50
10.	Melani Putri Nurhayati	3	2	1	1	3	10	50
11.	Mohammad Reza Pratama	2	4	1	2	3	12	60
12.	Muhamman Evan Aqella	2	2	3	2	2	11	55
13.	Muhammad Tri Prasetya	2	4	3	2	2	13	65
14.	Nabila Anastazia	3	2	1	1	3	10	50
15.	Nabila Zahrotus Syita	3	3	2	2	1	11	55

Pada tabel tersebut telah dipaparkan bahwa tabel tersebut terdapat daftar nilai unjuk kerja yang mana berisikan no, nama, skor- skor pada setiap indikator di dalam mendongeng yang diantaranya meliputi penguasaan materi, penguasaan vokal, penghayatan, pengolahan ekspresi, penggunaan bahasa, serta terdapat jumlah skor yang telah di

dapatkan oleh siswa serta nilai yang telah didapat dengan cara penskoran dengan rumus (jumlah x 5).

Pada rubrik penilaian terdapat rentang skor pada setiap indikator atau aspek (penguasaan materi, penguasaan vokal, penghayatan, pengolahan ekspresi, penggunaan bahasa) dengan kriteria “Sangat baik” dengan skor 4, kriteria “Baik” dengan skor 3, kriteria “Cukup” dengan skor 2, serta kriteria “Perlu berlatih lagi” dengan skor 1.

2. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas Data

Tahap setelah penelitian selesai yaitu dengan melakukan uji normalitas data melalui hasil dari *posttest* yang terdapat pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegunaan dari uji normalitas data itu sendiri yaitu guna menganalisis serta mengetahui bahwa data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai $\text{sig} > \alpha$ (0,05).

Tabel 4.4. Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No.	Kriteria	Data
1.	Jumlah Siswa	24
2.	Skor Rata – Rata	72,50
3.	Simpangan Baku	8,42
4.	L_{maks}	0,172
5.	L_{tabel}	0,180

Pada tabel di atas pada uji normalitas kelas eksperimen bahwa dapat dilihat jumlah siswa pada kelas eksperimen yaitu 24, skor rata-rata pada kelas eksperimen diperoleh 72,50 serta

mempunyai simpangan baku 8,42, L_{maks} pada kelas eksperimen yaitu 0,172 dan L_{tabel} pada kelas eksperimen yaitu 0,180

Tabel 4.5. Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Data
1.	Jumlah Siswa	23
2.	Skor Rata – Rata	59,35
3.	Simpangan Baku	9,81
4.	L_{maks}	0,156
5.	L_{tabel}	0,184

Pada tabel di atas pada uji normalitas kelas kontrol bahwa dapat dilihat jumlah siswa pada kelas kontrol yaitu 23, skor rata-rata pada kelas eksperimen diperoleh 59,35 serta mempunyai simpangan baku 9,81, L_{maks} pada kelas eksperimen yaitu 0,156 dan L_{tabel} pada kelas kontrol yaitu 0,184

Tabel 4.6. Output SPSS Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Kelas Kontrol	.172	23	.076	.941	23	.186
	Kelas Eksperimen	.156	24	.135	.941	24	.170

a. Lilliefors Significance Correction

Data di atas merupakan data yang telah diolah melalui program SPSS, dengan jumlah populasi 53 siswa dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 72,50, dan kelas kontrol 59,35, simpangan baku kelas eksperimen 8,42, sedangkan simpangan baku kelas kontrol sebesar 9,81 dengan $(L_{maks}) = (n-1)$ dengan taraf signifikansi 5% , diperoleh L_{maks} pada kelas eksperimen dan kontrol

sebesar 0,941. Sedangkan nilai L_{tabel} liliefors di kelas eksperimen adalah 0,129 dan nilai L_{tabel} di kelas kontrol adalah 0,129 Pada kolom sig nilai kelas eksperimen sebesar 0,186.

Jadi pada uji normalitas memiliki kriteria yaitu $L_{maks} < L_{tabel}$, atau $sig > \alpha$, jadi data dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada data kelas eksperimen di atas, L_{maks} 0,172 $< L_{tabel}$, 0,129 atau sig 0,76 $>$ 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.7. Data Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Banyak Siswa	Rata - Rata	Varians
Eksperimen	24	72,50	73,91
Kontrol	23	59,35	100,69

Tabel 4.8. Hasil Perhitungan Microsoft Excel Uji Homogentas

Uji Homogenitas	
Menentukan F Hitung	
F Hitung	$= \frac{\text{Varians Besar}}{\text{Varians Kecil}} = \frac{100,69}{73,91} = 0,734$
Menentukan F Tabel = $F_{\alpha} (dk_1=n_1 - 1/dk_2=n_2-1)$	
F Tabel = $F_{0,05} (22-21)$	
F Tabel = 2,073	
Kriteria	
Diperoleh F Hitung = 0,734 $<$ F Tabel = 2,073	
maka H_0 diterima artinya kedua kelas Homogen	

Berdasarkan dari tabel diatas yang mana uji homogenitas menggunakan Microsoft Excel dengan jumlah sampel 47 siswa telah memperoleh nilai rata – rata kelas eksperimen sebesar 72,50, sedangkan nilai rata – rata pada kelas kontrol sebesar 59,35. Varians

pada kelas eksperimen yaitu sebesar 73,91, pada kelas kontrol varians sebesar 100,69. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila sesuai dengan kriteria $H_0: \sigma_1 = \sigma_2$ (Kedua varians homogen) jika $H_1: \sigma_1 \neq \sigma_2$ (Kedua varians tidak homogen). F_{hitung} dapat dihitung dengan varians terbesar dibagi dengan varians terkecil ($100,69/73,91$) memperoleh hasil 0,734 kemudian diketahui F_{tabel} 2,073. Jadi dilihat dari data di dapatkan $F_{hitung} 0,734 < F_{tabel} 2,073$ yang mana artinya data yang telah ada berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Tabel 4.9. Output SPSS Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.800	1	45	.376
	Based on Median	.845	1	45	.363
	Based on Median and with adjusted df	.845	1	44.933	.363
	Based on trimmed mean	.827	1	45	.368

Uji homogenitas bisa diperhitungkan melalui Excel dan melalui program SPSS dengan uji Levene. Terdapat kriteria dalam uji homogenitas menggunakan SPSS yaitu apabila $Sig > 0,05$, maka H_0 diterima. Dilihat dari tabel SPSS di atas pada uji homogenitas terdapat nilai Sig sebesar 0,368, maka $Sig 0,368 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

3. Analisis Data Akhir

Setelah melakukan uji normalisasi dan uji homogenitas langkah selanjutnya adalah menentukan analisis data akhir dengan menggunakan uji t (uji hipotesis *independent sample t-test*). Pada penggunaan uji ini haruslah diolah menggunakan dua sampel yang bebas atau tidak berkorelasi atau tidak ada pengaruhnya satu sama lain, sebab memiliki dua sampel yang berbeda serta mendapatkan *treatment* yang berbeda juga. Uji hipotesis *independent sample t-test* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan mendongeng siswa kelas eksperimen (diberikan model pembelajaran *digital story telling*) dengan kelas kontrol (tanpa adanya *treatment* model pembelajaran *digital story telling*).

Uji *independent sample t-test* dapat dihitung menggunakan program SPSS. Adapun kriteria dalam uji *independent sample t-test* dengan program SPSS sebagai berikut:

Ho : Apabila lower bernilai negatif sedangkan upper bernilai positif dan (2-tailed) $> \alpha$, maka diterima.

Ha : Apabila lower bernilai negatif sedangkan upper bernilai positif dan (2-tailed) $< \alpha$, maka diterima.

Berdasarkan kriteria dari uji tersebut jika lower bernilai negatif sedangkan upper bernilai positif dan (2-tailed) $> \alpha = 0,05$, maka Ho diterima. Adapun hasil output melalui program SPSS terkait dengan data

yang telah diolah guna menjawab rumusan hipotesis dipaparkan pada tabel di bawah.

Tabel 4.10. Outpus SPSS Uji Independent Sample T Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.800	.376	-4.832	45	.000	-13.152	2.722	-18.634	-7.670	
	Equal variances not assumed			-4.816	43.330	.000	-13.152	2.731	-18.658	-7.646	

Paparan data diatas merupakan hasil dari data nilai siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol, dapat dilihat dari data diatas bahwa lower dan upper bernilai negatif yaitu lower bernilai -18.634 sedangkan upper bernilai -7.670, dan Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, Ho ditolak yang mana dapat diartikan bahwa Ha diterima. Dari paparan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa uji hipotesis menunjukan bahwa terdapat perbedaan keterampilan mendongeng antara siswa eksperimen dan kontrol.

Dari data yang telah dilampirkan bahwa dapat disimpulkan terdapat perbedaan keterampilan mendongeng menggunakan model pembelajaran *digital story telling* yang telah dibuktikan dengan hasil uji independent sample t test bahwa terdapat perbedaan keterampilan mendongeng pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Pembahasan

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 1 Tempel dan SDN 1 Kalen, maka dari itu di dapatkan data – data penelitian yang telah dianalisis dengan program *Microsoft Excel* serta SPSS. Data yang digunakan diperoleh dari nilai posttests penilaian unjuk kerja keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Model pembelajaran *digital story telling* sebagai variabel bebas ,sedangkan keterampilan mendongeng sebagai variabel terikat.

Dari penelitian ini serta analisis data dijelaskan bahwa terdapat perbedaan keterampilan mendongeng menggunakan model pembelajaran *digital story telling*. Hal tersebut dapat dilihat pada rata – rata pada kelas eksperimen (diberikan treatment model pembelajaran *digital story telling*) yaitu 72,50 sedangkan rata- rata kelas kontrol (tanpa diberikan treatment model pembelajaran *digital story telling*) yaitu 59,35.

Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil analisis program SPSS melalui uji *independent sample t-test* dengan memperhatikan nilai lower dan upper yang mana nilai keduanya yang bernilai negatif. Nilai lower pada data uji *independent sample t-test* penelitian ini yaitu -18.634 dan nilai upper yaitu -7.670, dengan nilai Sig(2-tailed) yaitu 0,000 sehingga Sig(2-tailed) < 0,05. Berdasarkan kriteria uji apabila lower dan upper bernilai sig(2-tailed) > α , maka H_0 diterima dan sebaliknya jika H_a diterima.

Indikator pencapaian keterampilan mendongeng juga dapat dijadikan sebagai salah satu bukti bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berikut merupakan rincian data persentase pencapaian indikator keterampilan mendongeng sebagai berikut.

Tabel 4.11. Persentase Pencapaian Indikator Keterampilan Mendongeng

Indikator	Hasil Capaian Indikator		Persentase	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Penguasaan materi	71	64	73%	69%
Pengolahan vokal	74	69	77%	75%
Penghayatan	67	45	69%	48%
Pengolahan Ekspresi	66	45	68%	48%
Penggunaan Bahasa	65	50	67%	54%
Rata – rata			71%	59%

Berdasarkan paparan tabel di atas bahwa pencapaian indikator keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen pada indikator pengolahan materi (dapat membawakan materi dengan runtut dan jelas) mencapai persentase sebesar 73%, pada indikator pengolahan vokal (pengucapan secara jelas) memncapai persentase sebesar 77%, indikator penghayatan (dapat membawakan pesan dan karakter tokoh) memncapai indikator sebesar 69%, pada indikator pengolahan ekspresi (pengolahan mimik muka secara tepat) mencapai persentase sebesar 68%, dan indikator penggunaan bahasa (bahasa sesuai dan mudah di pahami) mencapai persentase sebesar 67%, secara keseluruhan persentase pencapaian indikator keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen memiliki rata- rata indikator sebesar 71%. Berdasarkan

indikator tersebut, indikator yang memiliki persentase paling tinggi adalah indikator pengolahan vokal atau pengolahan suara secara jelas (a,i,u,e,o) serta mengatur besar kecilnya suara sesuai dengan alur dalam dongeng. Sedangkan indikator dengan persentase terendah yaitu dalam indikator penggunaan bahasa. Rendahnya pencapaian indikator penggunaan bahasa pada keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen ini dilihat dari naskah mendongeng pada siswa, bahasa yang digunakan masih rancu, terdapat beberapa siswa yang bahasa yang disampaikan saat mendongeng sulit untuk dipahami karena penggunaan SPOK yang kurang tepat.

Sedangkan dari data tabel , pada kelas kontrol pencapaian indikator pengolahan materi (dapat membawakan materi dengan runtut dan jelas) mencapai persentase sebesar 69%, pada indikator pengolahan vokal (pengucapan secara jelas) memncapai persentase sebesar 75%, indikator penghayatan (dapat membawakan pesan dan karakter tokoh) memncapai indikator sebesar 48%, pada indikator pengolahan ekspresi (pengolahan mimik muka secara tepat) mencapai persentase sebesar 48%, dan indikator penggunaan bahasa (bahasa sesuai dan mudah di pahami) mencapai persentase sebesar 54%, secara keseluruhan persentase pencapaian indikator keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen memiliki rata- rata indikator sebesar 59%. Pencapaian persentase indikator tertinggi yaitu pada indikator pengolahan vokal atau pengolahan suara secara jelas (a,i,u,e,o) serta mengatur besar kecilnya suara sesuai dengan alur dalam dongeng. Sedangkan pencapaian persentase terendah terdapat pada indikator penghayatan dan

pengolahan ekspresi. Beberapa siswa pada kelas kontrol ini memang kesulitan dalam mengekspresikan dengan raut wajah dikarenakan kurang rasa percaya diri pada diri mereka. Seringkali saat mendongeng mereka menutupi wajah mereka menggunakan naskah dongeng mereka sehingga dalam penghayatan dan pengolahan ekspresi menjadi kurang.

Berdasarkan penjelasan persentase pencapaian indikator dari keterampilan mendongeng, dapat di analisis bahwa setiap indikator keterampilan mendongeng pada kelas eksperimen memiliki persentase pencapaian indikator lebih tinggi dibandingkan dengan pencapaian indikator pada kelas kontrol. Setelah semua kelas di rata-rata, pada kelas eksperimen yang telah diberikan *treatment* berupa model pembelajaran *digital story telling* memiliki persentase rata-rata pencapaian indikator sebesar 71% , sedangkan pada kelas kontrol persentase pencapaian indikator tanpa diberika *treatment* model pembelajaran *digital story telling* sebesar 59%. Sehingga dapat ditarik garis kesimpulan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan pencapaian persentase pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dimana persentase kelas eksperimen lebih tinggi dari pada persentase kelas kontrol.

Oleh karena itu, model pembelajaran *digital story telling* memiliki pengaruh pada keterampilan mendongeng lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional seperti demonstrasi dan ceramah. (Menezes, 2012) menyatakan bahwa *using digital story telling to improve literacy skills*

dengan artian bahwa penggunaan model pembelajaran *digital story telling* guna mengembangkan kemampuan menulis dan membaca di sekolah dasar melalui *platform* seperti storybird yaitu merupakan sebuah platform atau sebuah situs penulisan cerita yang mana pada situs tersebut siswa dapat menulis, membaca, dan membagikan cerita yang telah mereka buat, hal ini merupakan salah satu cara penggabungan *story telling* dan bertujuan agar siswa lebih terfokus pada cerita yang telah mereka buat dan bukan hanya fokus terhadap gambar yang ada. Selain itu juga diperkuat dengan teori dari David Ausubel yang menyatakan suatu pembelajaran akan lebih bermakna jika dapat mengintegrasikan antara informasi baru dengan pengetahuan yang telah di dapatkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang masih konvensional dengan model pembelajaran *digital story telling* maka diyakini akan lebih meningkatkan kemampuan keterampilan mendengarkan pada siswa.

“*Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*”

Dalam penelitian (Y. R. Prananta, P. Setyosari, 2020) dijelaskan bahwa penggunaan *digital story telling* sebagai media pembelajaran di SD dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa tentang materi pada pembelajaran tematik yang ada di SD.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian beserta dengan pembahasan yang telah ada, dapat di tarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran digital story telling terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel. Untuk melihat seberapa pengaruhnya model pembelajaran digital story telling terhadap keterampilan mendongeng ,rata- rata pada kelas eksperimen yaitu 72,50 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 59,35.

Selain dapat dilihat melalui rata- rata, juga dapat di lihat dari hasil dari uji t (independent sample t-test) perhitungan menggunakan program SPSS yang mana nilai pada *lower dan upper* haruslah bernilai negatif yaitu pada data yang telah diperoleh nilai *lower* -18.634 dan nilai *upper* -7670. Untuk nilai Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Jadi dapat dikatakan bahwa data tersebut memenuhi kriteria H_0 ditolak sehingga H_a diterima, hal tersebut sama artinya terdapat perbedaan keterampilan mendongeng pada siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran digital story telling terhadap keterampilan mendongeng siswa kelas IV SDN 1 Tempel.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, dengan melihat hasil posttest penilaian unjuk kerja siswa menunjukkan bahwa pada uji t terbukti H_0 ditolak yang mana berarti H_a diterima sehingga adanya pengaruh model pembelajaran *digital story telling* terhadap keterampilan mendongeng antara siswa kelas eksperimen (diberi treatment model pembelajaran *digital story telling*) dengan kelas kontrol (tanpa adanya treatment model pembelajaran *digital story telling*). Pada kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol. Oleh karena itu peneliti menyarankan guru kiranya saat kegiatan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran *digital story telling* dan tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja. Karena pada penelitian ini telah terbukti bahwa perhatian siswa dalam pembelajaran dimana pada tampilan serta penyampaian materinya lebih menarik sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna, apalagi pada masa perkembangan teknologi yang mengharuskan guru untuk melakukan pembelajaran pada siswa yang lebih kreatif serta inovatif maka media pembelajaran video interaktif bisa menjadi salah satu solusi dan alternative pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2018). *Strategi Mendongeng Kreatif, Cerdas, Dan Edutaimen*.
- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129. <http://www.jurnalmdiraindure.com/wp-content/uploads/2017/04/Peran-dan-Fungsi-Teknologi-Dalam-Peningkatan-Kualitas-Pembelajaran.pdf> .
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Anwar, C., & Ramadani, P. (2021). Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 1, 144–154.
- Arikunto S. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta* (p. 172). <http://r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080/handle/123456789/62880>
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2017). Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 81–89.
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). The use of audio visual media to improve student learning outcomes in material relationships between living creatures. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841–850.
- Heriyana, W., & Maureen Y, irena. (2012). *Metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 1–9.
- Kadger, S., Bull, G., & Albaugh, S. (2020). Digital stories. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, 13(3), 357–375. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25106>
- Killick, S., & Boffey, M. (2012). *Building Relationships through Storytelling attachment and stories* (C. The Info Group (ed.)). The Fostering Network 2012.
- Livingstone, S. (2012). Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, 38(1), 9–24. <https://doi.org/10.1080/03054985.2011.577938>

- Menezes, H. (2012). Using digital storytelling to improve literacy skills. *Iadis International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age, Celda 2012, Celda*, 299–301.
- Nakayama, M., Yamamoto, H., & Santiago, R. (2007). Relationship between learner characteristics and learning performance in hybrid courses among Japanese students. *Proceedings of the International Conference on E-Learning, ICEL, 2007-Janua*(3), 341–349.
- Nurjanah. (2019). *Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Psikomotorik Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2), 45–61. <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>
- Puspita, N. A., Hidayatullah, S., & Jupri, A. R. (2018). Keterampilan Mendongeng. In *Keterampilan Mendongeng*.
- Robin, B. (2001). The Educational Uses of Digital Storytelling. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 15, 73–158.
- Rosyidah, A., & Putri, A. (2019). Digital Storytelling Implementation for Enhancing Students' Speaking Ability in Various Text Genres. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 3147–3151. <https://doi.org/10.35940/ijrte.d8002.118419>
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya. *Anuva*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sundayana, H. R. (2015). Statistika Penelitian Pendidikan. In *Garut: STKIP Garut Press*.
- Weech, E. (2013). *The art of storytelling: telling truths through telling stories*. (Vol. 37, Issue 114).
- Y. R. Prananta, P. Setyosari, A. S. (2020). Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *Springer Series on Cultural Computing*, 547–558.