

# Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Dyan Yuliana<sup>1</sup>, Okta Ayu Wulandari Putri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo  
e-mail: [pitikpitik23@gmail.com](mailto:pitikpitik23@gmail.com)<sup>1</sup>, [oktaputri079@gmail.com](mailto:oktaputri079@gmail.com)<sup>2</sup>

Received: 02.04.2021	Revised: 30.04.2021	Accepted: 11.05.2021	Available online: 20.06.2021
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

**Abstract:** The development of Information and Communication Technology today has grown very rapidly; this is evidenced by the emergence of sophisticated technological equipment that has changed the lifestyle of humans at this time. As a teacher, of course we must be able to adjust the way of educating them according to their way of life in the digital era. Teachers are required to carry out an innovation in the learning process in the classroom, to support the needs needed in implementing active learning in the classroom, there is a need for media that can support the implementation of learning optimally to spur effective communication skills through active learning that integrates information and communication technology. namely *Digital Storytelling* (digital storytelling) which is a strategy to use a computer application program that combines audio and visual media. This study used a quantitative research approach with the type of pre-experimental designs with the form of one group pretest posttest design. The decision making of hypothesis testing uses the help of the SPSS version 25 program. The hypothesis testing technique uses the paired sample t-test and simple linear regression. The results obtained through the paired sample t-test in SPSS version 25, namely the sig value. (2-tailed) of 0.001. In accordance with the basis of decision making in the paired sample T-test that the sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.001 < 0.05, then H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted. This means that there is a significant difference between the pretest and posttest results. To find out what percentage of this influence is, it is necessary to look for the coefficient of determination (R Square) with a simple linear regression test in SPSS version 25 and it was found that the effect of *Digital Storytelling* on student learning outcomes is 0.142 or 14.2% which can be concluded that *Digital Storytelling* has an effect. which is very low on student learning outcomes at SMKN 1 Kendit.

**Keywords:** *Digital Storytelling* learning, learning outcomes.

**Abstrak:** Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini telah berkembang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan bermunculan peralatan teknologi canggih yang telah mengubah gaya hidup manusia pada saat ini. Sebagai seorang guru tentunya kita harus dapat menyesuaikan cara mendidik mereka sesuai dengan cara hidup mereka di era digital. Guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas, untuk mendukung kebutuhan yang diperlukan dalam menerapkan pembelajaran aktif di kelas perlu adanya media yang dapat menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut secara maksimal untuk memacu kemampuan komunikasi efektif melalui pembelajaran aktif yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *Digital Storytelling* (bercerita digital) yang merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer yang menggabungkan antara media audio dan visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Pengambilan keputusan uji hipotesis menggunakan bantuan program SPSS versi 25. Teknik pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* dan uji regresi linier sederhana. Hasil yang diperoleh melalui uji *paired sampel t-test* di SPSS versi 25 yaitu diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel T-test* bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh tersebut, maka perlu dicari koefisien determinasi (R Square) dengan uji regresi linier sederhana di SPSS versi 25 dan ditemukan bahwa pengaruh *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,142 atau 14,2% yang dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa di SMKN 1 Kendit.

**Kata Kunci :** Pembelajaran *Digital Storytelling*, hasil belajar.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini telah berkembang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan bermunculan peralatan teknologi canggih yang telah mengubah gaya hidup manusia pada saat ini. Disisi lain perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menawarkan kemudahan dan daya tarik yang kuat menjauhkan keberadaan anak dari lingkungan sosialnya, mereka lebih menyukai berinteraksi dengan teknologi tersebut dibandingkan dengan orang lain disekitar mereka. Sebagai seorang guru tentunya kita harus dapat menyesuaikan cara mendidik mereka sesuai dengan cara hidup mereka di era digital, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dimasa yang akan datang.

Walaupun guru bukan satu-satunya penentu keberhasilan pendidikan, tetapi proses

pembelajaran merupakan kualifikasi dan titik sentral pendidikan, sebagai cermin kualitas. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang dapat dirancang, dibuat, dipakai, dan dikembangkan dalam upaya menunjang peningkatan daya terima siswa terhadap informasi yang akan diberikan. Media yang terintegrasi dalam teknologi pendidikan bila dirancang dan digunakan dengan benar maka akan dapat dimanfaatkan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar, terlebih dengan Mata Pelajaran yang memerlukan kegiatan praktek yang lebih banyak.

Namun sejauh ini terdapat beberapa kendala yang masih dirasakan salah satunya adalah siswa sulit untuk mengemukakan pendapat akibat dari kurangnya dukungan dari lingkungan belajarnya, sehingga mengurangi keterlibatan interaksi di lingkungan nyata dan komunikasi mereka. Selain itu dalam aspek kognitif siswa, yang belum maksimalnya terhadap pemanfaatan media pembelajaran, terlebih kepada materi pokok mengenai peristiwa sejarah pada masa lalu yang dalam penyajiannya masih didominasi oleh pesan verbal atau penjelasan dengan kata-kata dan hanya didukung oleh buku sumber sehingga dinilai kurang begitu menarik dan terkadang siswa kurang memahaminya.

Seorang guru dituntut untuk melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, cara mengajar dengan hanya mengandalkan metode ceramah saja atau siswa harus menghafal pelajaran hanya dari buku sumber saja tanpa diimbangi dengan kegiatan praktek lainnya, hanya akan membebani siswa saja, motivasi belajar yang dimilikipun sangat rendah dan tujuan pembelajaran pun tidak akan dapat tercapai. Maka dari itu tugas seorang gurulah yang harus mencari cara untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman, menyenangkan dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Permasalahan yang muncul di SMKN 1 Kendit adalah kurangnya kreativitas guru. Selain itu, penggunaan metode yang monoton berdampak berkurangnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran itu sendiri. Ditambah lagi dengan minat peserta didik terhadap mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik menggunakan psikomotoriknya untuk menerima mata pelajaran kejuruan terutama pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Kurangnya kreatifitas dalam membuat metode pembelajaran yang terkadang membuat suasana pembelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa lebih mudah jenuh dalam mengikuti pelajaran.

Dalam penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa Penggunaan multimedia dalam mengajar membantu siswa menyimpan informasi baru serta membantu dalam pemahaman materi yang sulit. Untuk mendukung kebutuhan yang diperlukan dalam menerapkan pembelajaran aktif di kelas pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis, perlu adanya media yang dapat menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut secara maksimal untuk memacu kemampuan komunikasi efektif melalui pembelajaran aktif yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi yaitu *Digital Storytelling* (bercerita digital) yang merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer yang menggabungkan antara media audio dan visual. Konsep ini membuat proses penceritaan menjadi lebih dalam secara emosional, ketika informasi disampaikan menjadi lebih dinamis, maka si penerima informasi mudah memahami lewat tampilan visual maupun audio. Aspek emosional pun tergugah, ketika aspek emosional tergugah, biasanya proses pembelajaran menjadi lebih mudah.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan alat-alat atau perlengkapan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Sedangkan menurut Yudiantara, dkk, (2015:2) tentang media pembelajaran yaitu: “Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”.

Berdasarkan pengertian tentang media diatas dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Digital adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1, atau *off* dan *on* (bilangan Biner atau disebut juga dengan istilah Binary Digit). Digital tersebut menggambarkan suatu teknologi elektronik yang menyimpan, menghasilkan, serta juga memproses data itu di dalam 2 kondisi : positif serta juga non-positif. Positif tersebut dinyatakan atau juga diwakili oleh angka 1 serta untuk non-positif itu oleh angka 0. Dengan demikian, data yang dikirimkan atau pun data yang disimpan dengan teknologi digital tersebut dinyatakan sebagai string 0 serta 1. Tiap-tiap digit status ini disebut yakni sebagai bit (serta serangkaian bit yang dapat atau bisa ditangani komputer dengan secara individual yakni sebagai grup ialah byte).

Menurut Frazel (2010) *Digital Storytelling* pada intinya adalah suatu proses penggabungan gambar, suara, teks, dan video untuk menceritakan atau menggambarkan sesuatu. Dengan kata lain, *Digital Storytelling* merupakan suatu gambaran yang baru dari *storytelling*. Biasanya pada *storytelling*, sebuah cerita ditulis atau diilustrasikan pada selembar kertas, sedangkan *Digital Storytelling* adalah sebuah cerita yang diilustrasikan atau diwujudkan dalam sebuah video yang dilengkapi dengan suara, gambar, teks, dan animasi sehingga lebih menarik dengan menggunakan aplikasi komputer. Selain itu, *Digital Storytelling* juga mencakup berbagai macam topik tidak terbatas hanya untuk cerita klasik saja, hasil video dapat berupa apa saja, dan menggunakan berbagai software yang tersedia.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* merupakan sebuah media yang berbentuk video pendek berdurasi 3 sampai 15 menit yang menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menyampaikan sebuah informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan maupun materi pelajaran. DST sebagai sebuah multimedia pembelajaran yang digunakan secara tepat dan baik akan memberikan manfaat di dalam proses pembelajaran.

Menurut Miller (2011), cerita/*story* diartikan sebagai rentetan kejadian, *storytelling* berarti hubungan antar rentetan kejadian. Selain itu, *storytelling* disebut juga bercerita atau mendongeng, mendongeng adalah bercerita dengan cara bertutur kata. *Storytelling* merupakan suatu teknik dalam menyampaikan cerita kepada siswa-siswa dengan gaya dan intonasi yang lebih menarik.

Manfaat dari kegiatan mendongeng ini antara lain adalah mengembangkan fantasi, empati dan berbagai jenis perasaan lain, menumbuhkan minat baca, membangun kedekatan dan keharmonisan, media pembelajaran. Adapun manfaat lain bagi anak dengan mendongeng antara lain adalah mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak, sarana komunikasi anak dengan orangtuanya (Nursalam, 2013).

Dalam melakukan *storytelling* ada berbagai macam jenis cerita yang dapat dipilih untuk disampaikan atau diceritakan kembali kepada siswa. Sebelum melakukan *storytelling*, biasanya pencerita harus melakukan persiapan terlebih dahulu baik itu perlengkapan ataupun jenis cerita yang akan didongengkan agar pada saat melakukan *storytelling* nantinya dapat berjalan lancar.

Rosidatun (2018) menyebutkan beberapa jenis *storytelling*, di antaranya : Fabel, yaitu dongeng yang paling disenangi oleh siswa karena daya ketertarikan siswa terhadap binatang sangat tinggi, dongeng ini berisi tentang dunia binatang, contohnya dongeng Kancil dengan Buaya ; Legenda, yaitu dongeng berisi tentang kejadian suatu tempat dan berhubungan dengan keajaiban alam, contohnya dongeng yang terjadinya Danau Toba, terjadinya gunung Tangkuban Perahu ; Mite, yaitu dongeng tentang makhluk-makhluk halus dan dewa-dewa, contohnya dongeng Nyi Roro Kidul ; Sage, yaitu dongeng yang banyak mengandung unsur sejarah. Karena diceritakan dari mulut ke mulut, lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal, contohnya dongeng Jaka Tinggir; serta Parabel, yaitu dongeng yang mengandung ibarat atau hikmah sebagai pedoman hidup dan banyak mengandung nilai-nilai pendidikan.

Dewi (2011) menerangkan ada sembilan manfaat ketika kita melakukan *storytelling* yaitu merangsang kemampuan berpikir pada anak, memberi kesenangan, kegembiraan, kenikmatan serta membangkitkan imajinasi pada anak, memberi pengalaman baru dan mengembangkan wawasan pada anak, mengembangkan kemampuan dan berbicara pada anak, menghubungkan kata-kata dengan imajinasi, membangun visualisasi anak, mempelajari sifat dan karakter, inspirasi dari macam-macam kepribadian, mengembangkan kemampuan analisis.

Menurut Sudijono (2012, p.32) hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran. Perwujudan nyata dari hasil belajar siswa di SMK terlihat pada penyelenggaraan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) Praktik Kejuruan. UKK Praktik Kejuruan mampu menggambarkan secara holistik tingkat pencapaian siswa setelah pembelajaran karena memiliki enam komponen penilaian meliputi pengetahuan, persiapan, proses (sistematika & cara kerja), hasil kerja, sikap kerja, dan waktu.

Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku peserta didik setelah dilakukan penilaian. pendidik harus dapat memahami dan mengamati proses perubahan tingkah laku peserta didik setelah dilakukan

penilaian. Hasil belajar siswa atau keberhasilan peserta didik biasanya berupa nilai yang diperoleh. Nilai itu diperoleh setelah peserta didik melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes terakhir itulah pendidik menentukan prestasi belajar peserta didiknya.

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan *storytelling* dapat dipilih sebagai acuan dalam penelitian ini. Guru memiliki kebebasan untuk memilih dan menentukan isi atau bentuk cerita yang akan disampaikan kepada siswa, tetapi cerita yang dipilih harus menggambarkan isi cerita yang baik. Untuk mengetahui ketercapaian tujuan tersebut penulis melakukan penilaian dengan memberikan *pretest* dan *posttest* yang berhubungan dengan maksud atau isi cerita sehingga dapat mengetahui sampai mana siswa dapat memahami cerita yang sudah disampaikan tersebut. Karena *storytelling* ini merupakan memiliki manfaat besar bagi perkembangan siswa serta pencapaian tujuan pendidikan. Jika guru mengajarkan suatu materi di sekolah dalam bentuk *storytelling* kepada siswa atau murid, maka hal ini akan lebih menstimulasi pikiran dan mengasah kemampuan pemahaman siswa untuk memahami materi pelajaran, terutama pada pelajaran Dasar Desain Grafis, maka hal tersebut akan membantu supaya lebih memudahkan.

Apabila siswa berhasil memahami materi pelajaran, maka siswa dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah. Untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah.

**2. METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Menurut Sugiyono (2015:74) *Pre-eksperimen Design (Nondesign)* yaitu jenis penelitian belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan hanya dipengaruhi oleh variabel independen. Alasan menggunakan desain penelitian ini karena hanya ada satu kelompok atau kelas yang digunakan dalam penelitian sehingga tidak ada kelompok yang digunakan sebagai kelompok pembanding. Pada desain tersebut perlakuan diberikan sebelum dan sesudah. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber : Sugiyono (2014:74)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> = Test awal (*pre-test*) sebelum perlakuan diberikan
- O<sub>2</sub> = Test akhir (*post-test*) setelah perlakuan diberikan
- X = Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *Digital Storytelling*

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Digital Storytelling*. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal yang dilakukan pada kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pemilihan lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan sesuai tujuan peneliti yaitu secara (*Purposive*). *Purposive Sampling Area* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel dengan teknik *Purposive Sampling*. Menurut Yunus (2016) teknik *purposive sampling* adalah penekanan pada karakter anggota sampel yang karena pertimbangan mendalam diyakini oleh peneliti akan benar - benar mewakili karakter populasi. Dapat diambil kesimpulan, peneliti menentukan sendiri lokasi yang akan diambil dengan pertimbangan tertentu. Jadi, peneliti memilih sendiri lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian, alasannya karena belum pernah diteliti mengenai pengaruh penggunaan *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa dan fasilitas yang ada di jurusan TKJ SMKN 1 Kendit bisa

dibilang cukup lengkap, dari komputer sampai perangkat jaringan komputer semua tersedia.

Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti bukan secara acak tetapi dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya karena waktu, tenaga dan keterbatasan dana, maka penulis dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Pada penelitian ini, kelas X TKJ 1 dijadikan sebagai kelompok yang di berikan *treatment* dengan menerapkan media pembelajaran *Digital Storytelling*. Jadi, peneliti memberi pengaruh terhadap kelas X TKJ 1 dengan menerapkan media pembelajaran *Digital Storytelling*. Peneliti ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran *Digital Storytelling* terhadap haasil belajar siswa kelas X TKJ 1.

Penggunaan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif, dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa alat pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kemampuan awal siswa, diukur dengan memberikan pretest, serta data kemampuan siswa setelah mempelajari *Corel Draw* dengan menggunakan media *Digital Storytelling* diukur dengan memberikan posttest. Data yang diperoleh diolah dengan cara sebagai berikut :

1. Pengolahan Data Test Kognitif

Langkah pertama dalam pengolahan data kuantitatif tersebut adalah memberi skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah pada soal *pretest* dan *posttest*. kemudian skor yang telah diperoleh diubah menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut (Arikunto, 2012) :

$$Nilai\ siswa = \frac{Skor\ siswa}{Skor\ total} \times 100 \tag{1}$$

Proses analisis data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *post test* siswa. Apabila rata-rata nilai *post test* siswa  $\geq$  KKM dan persentase hasil belajar siswa  $\geq$  85%, bila dilihat dalam konsep belajar tuntas menurut Trianto (2010: 241) maka media *Digital Storytelling* yang digunakan efektif terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Digital Storytelling* yaitu dengan cara diterjemahkan ke dalam skor gain, Untuk mendapatkan *gain* diperoleh dengan mengurangkan skor *posttest* dengan *pre test* sebagai berikut :

$$Indeks\ gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimum - skor\ pretest} \tag{2}$$

**Tabel 2.** Kriteria Gain Ternormalisasi (N-GAIN)

Rentang	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
$g \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber : dalam Sundayana, 2014:151)

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu :

1) Uji *Paired Sample t-Test*

Untuk memperkuat analisa menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25, penulis juga melakukan analisis secara manual dengan menggunakan rumus uji t dengan t hitung. Uji hipotesis t-test untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata sampel yang diambil. Berikut adalah rumus untuk mencari nilai uji t dengan t hitung berikut rumus yang digunakan.

$$t = \frac{\sum D}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \tag{3}$$

$$\text{Dimana : } s = \sqrt{\frac{1}{n-1} \left( \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right)} \tag{4}$$

Keterangan :

- t = Nilai t yang di hitung
- D = Selisih X<sub>1</sub> dan X<sub>2</sub> (*pretest – posttest*)
- n = Jumlah anggota sampel
- s = Simpangan baku sampel

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan cara membandingkan nilai *Sig. (2-tailed)* pada *Paired Sample t-Test* dengan nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kriteria uji sebagai berikut :

1. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.
2. Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.

2) Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk tujuan memprediksi atau menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa. Kriteria yang digunakan dalam menggunakan uji regresi linier sederhana yaitu sebagai berikut :

- a. Apabila teknik analisis data hanya terdiri dari satu sampai dua variabel bebas maka yang digunakan hasil hitung *R-Square*.
- b. Apabila jumlah variabel bebasnya lebih dari dua maka lebih baik menggunakan *Adjusted R Square* yang nilainya lebih kecil dari *R-Square*.

Nilai R square dikatakan baik jika diatas 0,5 karena nilai R square berkisar antara 0 sampai 1. Koefisien korelasi mempunyai kriteria-kriteria diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 3.** Kriteria Interpretasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sumber : Sugiyono,2014)

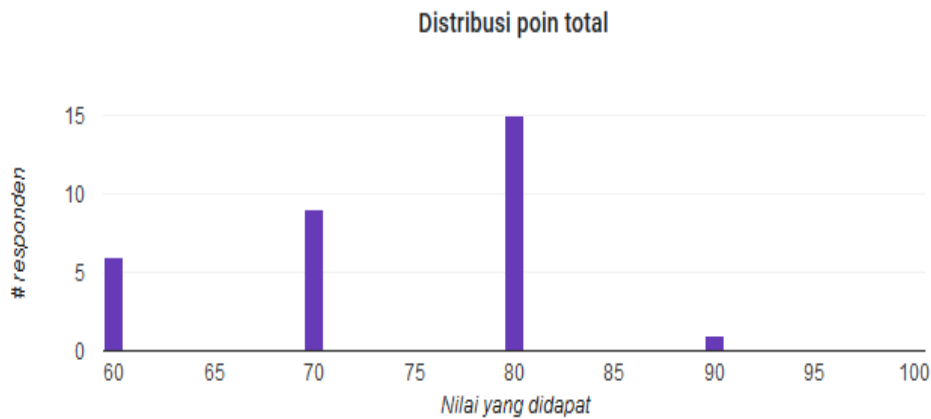
Dalam penelitian ini uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25 dengan Uji *Linear Regression*.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

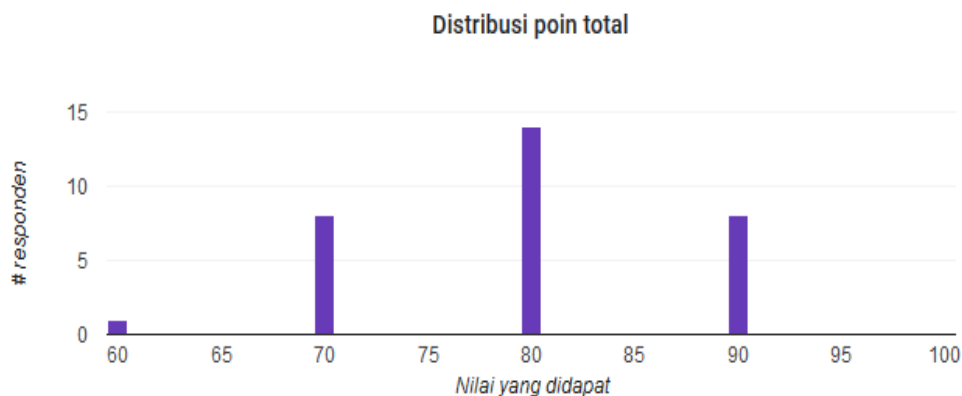
Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kendit, Jalan Arjokusumo Nomor 02, Desa Kendit, Kecamatan Kendit, Kabupaten Situbondo. Penelitian dimulai tanggal 18 Mei 2020 s.d. 20 Mei 2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TKJ 1 semester genap tahun pelajaran 2019/2020 yang terdiri dari 31 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu bukan secara acak. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimental. Jenis metode eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest posttest design* yaitu desain dengan melihat perbedaan nilai *pre-test* maupun *post-test*.

Langkah pertama dalam pengolahan data kuantitatif tersebut adalah dengan menghitung skor

jawaban pretest dan posttest dengan cara memberi skor 10 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah kemudian skor yang telah diperoleh diubah menjadi nilai dengan ketentuan hasil sebagai berikut :



Gambar 1. Distribusi Poin Total Nilai Pretest



Gambar 2. Distribusi Poin Total Nilai Pretest

Data hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa juga diterjemahkan ke dalam skor gain, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Digital Storytelling*. Untuk mendapatkan *gain* diperoleh dengan mengurangi skor *posttest* dengan *pre test*. Secara matematis persamaan ini dapat dituliskan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Indeks gain} &= \frac{2230 - 1620}{3100 - 1620} \\
 &= \frac{610}{1480} \\
 &= 0,41
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel kriteria nilai N-Gain terhadap tingkat aktivitas sebagaimana tertera pada Bab III, nilai N-Gain 0,41 – 0,60 maka hasil belajar siswa dikategorikan sedang. Sehingga hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 1 Kendit Tahun Pelajaran 2019/2020 dikategorikan sedang” dapat diterima.

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu :

1) Uji *Paired Sample t-Test*

$$\begin{aligned}
 s &= \sqrt{\frac{1}{n-1} \left( \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{n} \right)} \\
 &= \sqrt{\frac{1}{30} \left( 3600 - \frac{(-180)^2}{31} \right)} \\
 &= \sqrt{0,0333333333 \times 2.554,83871} \\
 &= \sqrt{85,161290248} \\
 &= 9,2282875
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\
 &= \frac{-180}{\frac{9,2282875}{\sqrt{31}}} \\
 &= \frac{-5,806}{1,657} \\
 &= -3,503
 \end{aligned}$$

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sampel T-test* SPSS Versi 25

		Paired Samples Test							
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	Pre Test - Pos Test	-5,806	9,228	1,657	-9,191	-2,421	-3,503	30	,001

Dari hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Kendit tahun pelajaran 2019/2020.

2) Uji Regresi Linier Sederhana

Dalam penelitian ini uji regresi linier sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25. Dari hasil perhitungan uji regresi linier sederhana didapatkan hasil output sebagai berikut :



Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,377 <sup>a</sup>	,142	,112	7,901

Didalam kriteria penentuan uji regresi linier sederhana ditentukan bahwa apabila data yang dianalisis hanya menggunakan satu variabel bebas maka hasil hitung yang digunakan adalah nilai *R Square*. Karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel maka hasil hitung yang digunakan adalah *R Square*.

Dari perhitungan diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* adalah 0,142 atau 14,2%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 14,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,00 – 0,199 dikategorikan sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa.

Adapun ringkasan hasil hitung pengujian hipotesis yakni ditampilkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

No.	Tujuan	Teknik Analisis	Hasil	Keterangan
1.	Uji beda nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .	<i>Paired Sampel T- test</i>	0,001 < 0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan
2.	Untuk mengetahui adakah pengaruh Variabel bebas terhadap variabel terikat, dan seberapa besar presentasinya	Uji Regresi Linier Sederhana	0,142 atau 14,2%	Variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat, sebesar 0,142 atau 14,2% yang dapat disimpulkan bahwa <i>Digital Storytelling</i> memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis adanya pengaruh *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Kendit.

Hasil uji nilai N-Gain terhadap tingkat aktivitas sebagaimana tertera pada Bab III, nilai N-Gain 0,41 – 0,60 maka aktivitas siswa dikategorikan sedang atau dapat diterima, karena skor posttest lebih besar daripada skor pretest, dibuktikan dengan hasil histogram pada google form yaitu :

- a) Pada hasil *pretest* siswa yang mendapatkan nilai 60 terdapat 6 siswa, nilai 70 terdapat 9 siswa, Nilai 80 terdapat 15 siswa dan yang mendapatkan nilai 90 hanya terdapat 1 siswa saja.
- b) Pada hasil *posttest* siswa yang mendapatkan nilai 60 hanya terdapat 1 siswa saja, nilai 70 terdapat 8 siswa, Nilai 80 terdapat 14 siswa dan yang mendapatkan nilai 90 terdapat 8 siswa.

Hasil Uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X

SMK Negeri 1 Kendit tahun pelajaran 2019/2020, karena pada tabel Tabel 4.3 Hasil Uji *Paired Sampel T-test* SPSS versi 25, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  atau  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test*.

Kemudian pada Uji Regresi Linier Sederhana menunjukkan dukungan penuh untuk hipotesis, karena pada tabel 4.4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana SPSS versi 25 diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,142 atau 14,2%. Hal ini berarti variabel bebas (*Digital Storytelling*) dijelaskan sebesar 14,2% oleh variabel terikat (Hasil Belajar), hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat sebesar 14,2% sedangkan sisanya 85,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian yang tidak dimasukkan dalam model regresi. Berdasarkan pada tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,00 – 0,199 dikategorikan sangat rendah. sehingga dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa. Alasan pengaruhnya sangat rendah, karena peneliti melakukan penelitian di masa pandemi covid-19, sehingga pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran secara online, jadi peneliti tidak bisa memantau langsung apakah siswa sudah serius atau tidak dalam memahami materi berbentuk *Video Digital Storytelling* yang dikirim melalui grup WhatsApp. Berdasarkan pengalaman peneliti, belajar dirumah justru lebih sulit daripada belajar tatap muka secara langsung di ruang kelas, karena adanya gangguan yang tidak kondusif sehingga sulit untuk bisa fokus terhadap materi yang diberikan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis yang meliputi analisis nilai N-Gain, *Uji Paired Sampel T- test*, dan Analisis Regresi Linier Sederhana serta hasil pembahasan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis nilai N-Gain terhadap tingkat aktivitas sebagaimana tertera pada Bab III, nilai N-Gain 0,41 – 0,60 maka aktivitas siswa dikategorikan sedang. Sehingga hipotesis yang berbunyi “Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 1 Kendit Tahun Pelajaran 2019/2020 dikategorikan sedang” dapat diterima.
- 2) Berdasarkan hasil uji *paired sample T-test* di atas, diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sampel T-test bahwa nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  atau  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X SMK Negeri 1 Kendit tahun pelajaran 2019/2020.
- 3) Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis Uji Regresi Linier Sederhana diketahui bahwa besarnya nilai *R Square* adalah 0,142 atau 14,2%. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sebesar 14,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien sebagaimana tertera pada Bab III, nilai *R Square* 0,00 – 0,199 dikategorikan sangat rendah. Dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini, maka peneliti memberikan saran diantaranya:

- 1) Bagi guru dan lembaga pendidikan, mengembangkan kreativitas dalam media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kreativitas guru di sekolah yang bisa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan dan tidak menimbulkan efek bosan bagi siswa, sehingga dengan begitu akan mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang juga mempengaruhi prestasi siswa, sehingga dapat diketahui faktor-faktor lain yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). Proportional Stratified Random Sample. *Dictionary of Statistics & Methodology*, 02(01). <https://doi.org/10.4135/9781412983907.n1534>
- Desmarita Khairoes dan Taufina. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Dewi. (2011). Berbahasa Pada Anak Prasekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*, 36–44.
- Falachaini Anitya Putri. (2018). Pengaruh Kegiatan Story Telling Berbasis Buku Cerita Sdlb Bina Bangsa Sioarjo Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian SDLB Bina Bangsa Sidoarjo Abstract: *Pengaruh Kegiatan Story Telling Berbasis Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Menulis Kalimat Sederhana Siswa Tunarungu Kelas Rendah Sdlb Bina Bangsa Sioarjo*, 1–11.
- Frael. (2010). *Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Metode Pengajaran Dengan Memanfaatkan Komputer Dan Internet. Salah satu metode yang. September 2017.*
- Hasibuan, Z. A. (2007). Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi. *Konsep, Teknik, Dan Aplikasi, Universitas Indonesia*, 194.
- Ida Cholifah Nurcipto. (2012). Pengaruh Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi My Grandfather Is A Doctor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Mts Negeri Iii Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2), 1–7.
- Miller. (2011). *Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar. September.*
- Nunu Mahnun. (2012). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Nursalam. (2013). *Journal of Telenursing*. 1, 67–79.
- Rizka Novia Rohmawati, Muslimin Ibrahim, & Nur Ducha. (2014). Keefektifan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Sma Pada Materi Bioteknologi. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3), 522–527.
- Rosidatun. (2018). *Storytelling Dengan Media Buku Kosakata. September*, 20–21.
- Sudijono. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Sugiyono. (2014). Pengaruh Harga Jual Kaca Patri Jenis Silver Terhadap Nilai Penjualan Pada Cv. Karunia Kaca Palembang Tahun 2004-2015. *Jurnal Ecoment Global*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.35908/jeg.v2i2.251>
- Sugiyono. (2015). *Halus Pada Anak Kelompok A Di TK Hidayatullah Lidah Kulon Surabaya*. 3–6.
- Sundayana. (2014). *Metode Penelitian Metode Penelitian*. 2, 22–34.
- Udin Supriatna. (2017). *Metode Penelitian Metode Penelitian*. 22–34.
- Yudiantara. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 24–30.