



Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital melalui Metode Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-Siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang

Lasrohana Malau¹, Sarma Panggabean², Kartini Bangun³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

E-mail: lasrohanamalau@gmail.com, forensik1988@gmail.com, kartinibangun@uhn.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2022-07-24 Revised: 2022-08-18 Published: 2022-09-01 Keywords: <i>Storytelling Method;</i> <i>Digital Literacy Ability.</i>	The problem in this study is the effect of the storytelling method on digital literacy skills by seventh grade students at SMP N 1 Tarastar. This study aims to describe the effect of the storytelling method. The population of this study was class VII students of SMP N 1 Tarastar which consisted of 36 classes. From this population, a sample of 36 people was determined. With the experimental design of one group pre-test post-test. To obtain data, the assignment of retelling a text story was used. From the analysis obtained by students' pre-test before using the storytelling method, the lowest results were 50 and the highest was 75 with an average value of 61.44 and categorized as quite good. While the results of the post-test after using the storytelling method, the lowest results were 62 and the highest was 93 with an average of 80.19 and categorized as good. The results of hypothesis testing with t-test obtained $t_{count} > t_{count}$ (9,715 > 2,000). The result is that H_a is accepted and H_o is rejected. Based on the results of the study, it can be concluded that using the storytelling method can improve student learning outcomes in digital literacy.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2022-07-24 Direvisi: 2022-08-18 Dipublikasi: 2022-09-01 Kata kunci: <i>Metode Storytelling;</i> <i>Kemampuan Literasi Digital.</i>	Masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh metode <i>storytelling</i> terhadap kemampuan literasi digital oleh Siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang. Penelitian ini bertujuan menggambarkan pengaruh metode <i>storytelling</i> . Populasi penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP N 1 Tarabintang yang terdiri dari 1 kelas yang berjumlah 36. Dari populasi tersebut ditetapkan sampel berjumlah 36 orang. Dengan desain eksperimen <i>one group pre-test post-test</i> . Untuk memperoleh data di gunakan penugasan menceritakan ulang cerita teks. Dari analisa yang diperoleh pre-test siswa sebelum menggunakan metode <i>storytelling</i> di peroleh hasil terendah 50 dan tertinggi 75 dengan nilai rata-rata 61,44 dan dikategorikan cukup baik. Sedangkan hasil post-test sudah menggunakan metode <i>storytelling</i> di peroleh hasil terendah 62 dan tertinggi adalah 93 dengan rata-rata 80,19 dan dikategorikan baik. Hasil uji hipotesis dengan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{hitung}$ yaitu (9,715 > 2,000). Hasil ini bahwa H_a di terima dan H_o di tolak. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode <i>storytelling</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa-siswi dalam literasi digital.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah wadah untuk membentuk kualitas bangsa dan memiliki peran penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Peningkatan mutu pendidikan untuk mencerdaskan anak didik, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting terhadap pembangunan berkelanjutan dalam aspek kehidupan manusia, sistem pendidikan nasional harus dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, global (Mulyasa, 2006:4), dalam dunia Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, belajar menurut Spears dalam Suprijono (2009:2) belajar adalah mengamati,

membaca, meniru, mencoba, mendengarkan dan mengikuti arah tertentu. Jadi belajar adalah proses untuk mengubah tingkah laku secara aktif, proses menanggapi semua situasi yang ada di sekitar kita, proses yang diarahkan terhadap suatu tujuan, proses melalui melakukan sesuatu dengan berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu yang telah dipelajari, terutama pendidikan tidak dapat lepas dengan kemampuan Literasi dasar peserta didiknya dua hal ini sangat penting dalam hidup kita dan kemajuan suatu Negara secara langsung tergantung pada tingkat melek huruf di Negara tersebut Salah satunya adalah literasi digital.

Literasi Digital merupakan solusi yang dapat digunakan oleh masyarakat dan tenaga pendidik dalam memajukan bangsa dimasa sekarang,

literasi digital berperan penting dan dapat menambah daya serap yang lebih tinggi bagi anak didik, hal ini dibuktikan dari hasil yang didapat oleh anak didik dengan penggunaan literasi digital akan lebih mudah dimengerti dengan materi yang disampaikan oleh pendidik. Literasi digital adalah ketertarikan, tingkah laku dan kemampuan seseorang yang dapat menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, literasi juga merupakan kemampuan seseorang dalam melaksanakan keterampilan pada perangkat digital sehingga seseorang dapat mengetahui dan memilih informasi dan berkolaborasi dengan orang lain, literasi digital berperan dalam meningkatkan pengetahuan anak didik mengenai materi pembelajaran dan mendorong rasa ingin tahu yang dimiliki anak didik tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, karena metode kuantitatif menunjukkan persamaan antara kedua variabel, baik dari segi instrumen maupun analisis pengujian data menggunakan uji statistik, didasarkan pada penjelasan yang sudah dijabarkan mulai dari teori pendekatan, hipotesis yang akan dibuktikan, penelitian kuantitatif yang dipusatkan dalam satu masalah dan sampel sudah jelas karena dari awal sudah ditentukan. Metode eksperimen adalah metode yang dilakukan dalam penelitian dengan mengadakan perlakuan, hal ini didukung pendapat Sugiyono (2016:107) bahwa metode penelitian eksperimen dijabarkan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP N 1 Tarabintang, adapun sampel penelitian sebanyak 36 siswa-siswi, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, penelitian menyiapkan instrument langsung menilai kemampuan siswa-siswi yaitu tampil di depan kelas untuk menilai kemampuan literasi digital siswa-siswi SMP N 1 Tarabintang. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dinilai kemampuan literasi digital sebelum menggunakan Metode Storytelling dan sesudah menggunakan metode

Storytelling dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada tahap penganalisan data dilakukan melalui beberapa langkah yaitu:

- a) Mentabulasi skor pretest (X) dan posttest (Y)
- b) Deskripsi data pretest dan posttest kemampuan literasi digital

Mentabulasi Skor Pre-test (X) dan (Y), data kemampuan literasi digital sebelum dan sesudah menggunakan metode Storytelling disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pemerolehan Skor Kemampuan Literasi Digital sebelum menggunakan Metode Storytelling (pretest)

No.	Inisial	Skor				Skor Tertinggi	Nilai
		1	2	3	4		
1.	ASN	2	2	3	2	56	56
2.	AGM	3	2	3	3	68	68
3.	BT	2	2	3	2	62	62
4.	CAS	2	3	3	1	56	56
5.	DIM	3	3	3	3	75	75
6.	DRN	2	3	3	2	62	62
7.	DFM	2	2	2	2	50	50
8.	DN	3	3	2	3	68	68
9.	DS	3	3	2	2	62	62
10.	DCS	2	3	3	3	68	68
11.	ES	3	3	3	3	75	75
12.	GT	2	3	2	2	56	56
13.	GMH	3	2	2	2	56	56
14.	GCM	2	2	3	3	62	62
15.	GVS	2	2	2	2	50	50
16.	GM	2	2	2	2	50	50
17.	HS	2	2	2	3	56	56
18.	JT	3	3	3	2	68	68
19.	KN	3	2	3	3	68	68
20.	LPM	3	3	2	2	62	62
21.	MPS	2	3	2	3	62	62
22.	MSM	2	2	3	2	56	56
23.	PM	2	2	2	2	50	50
24.	PKM	2	2	3	2	56	56
25.	RM	2	3	2	2	56	56
26.	RSS	2	3	3	2	62	62
27.	RNM	3	3	3	3	75	75
28.	SH	3	3	3	3	75	75
29.	SHT	2	3	3	3	68	68
30.	WS	2	2	2	2	50	50
31.	IMM	2	3	2	3	56	56
32.	DH	3	2	3	3	68	68
33.	RN	2	2	3	2	62	62
34.	WM	3	3	2	2	62	62
35.	YM	2	3	3	3	68	68
36.	ZM	2	2	2	3	56	56
Jumlah						2.212	
x						61,44	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa skor tertinggi terdapat kemampuan

literasi digital sebelum menggunakan metode Storytelling dengan nilai 75 dan nilai terendah adalah 50 (Pretest) dengan nilai rata-rata seluruh siswa-siswi 61,33.

Tabel 2. Pemerolehan Skor Kemampuan Literasi Digital menggunakan Metode Storytelling (Post-test)

No.	Nama Siswa	Skor				Skor Tertinggi	Nilai
		1	2	3	4		
1.	ASN	3	2	3	2	62	62
2.	AGM	3	4	3	3	81	81
3.	BT	3	3	3	3	75	75
4.	CS	2	3	3	3	68	68
5.	DIM	4	3	3	3	81	81
6.	DRN	2	3	3	2	62	62
7.	DFM	3	3	3	3	75	75
8.	DM	3	3	3	4	81	81
9.	DS	3	3	3	3	75	75
10.	DCS	3	4	3	3	81	81
11.	ES	3	4	4	4	93	93
12.	GT	4	3	3	3	81	81
13.	GMH	3	3	3	3	75	75
14.	GCM	3	3	3	4	81	81
15.	GVS	2	3	3	3	68	68
16.	GDM	3	3	3	4	81	81
17.	HS	3	4	3	3	81	81
18.	JT	3	3	4	4	87	87
19.	KN	3	4	3	3	81	81
20.	LPM	3	3	4	3	87	87
21.	MPS	3	3	4	3	81	81
22.	MSM	3	3	3	2	68	68
23.	PM	3	3	3	3	75	75
24.	PM	3	4	3	3	81	81
25.	RM	4	3	3	3	81	81
26.	RSM	3	3	4	4	87	87
27.	RNM	3	3	4	4	87	87
28.	SH	3	4	4	4	93	93
29.	SHU	4	3	3	3	81	81
30.	WS	3	3	4	4	87	87
31.	IMM	3	3	4	3	87	87
32.	DH	3	4	4	3	87	87

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan nilai *pretest* siswa diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa dalam literasi digital sebelum menggunakan metode Storytelling adalah 61,44 cukup baik dengan standart Deviasi (SD) 4,69, untuk nilai tertinggi siswa adalah 75 dan nilai terendah siswa adalah 50. Untuk nilai *posttest* siswa di peroleh bahwa nilai rata-rata siswa dalam literasi digital setelah menggunakan metode *storytelling* adalah 80,19, berkategori baik dengan standar deviasi (SD) 6,31 . untuk nilai tertinggi siswa dalah 93 dan nilai terendah siswa adalah 62. Analisis data dengan menggunakan uji-t di peroleh $t_{hitung} = 9,715$ jika di

bandingkan dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 sebesar 2,000 menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,715 > 2,000$). Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a di terima dan H_o di tolak, dalam arti metode *storytelling* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi digital, hal ini dapat dilihat dari deskripsi data dan analisis data.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan literasi digital melalui metode Storytelling dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang sebelum menggunakan metode *storytelling* diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 75 dengan nilai rata-rata 61,44 dan dikategorikan cukup baik.
2. Kemampuan literasi digital dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang menggunakan metode *storytelling* diperoleh nilai terendah adalah 62 dan nilai tertinggi 93 dengan nilai rata-rata 80,19 dan dikategorikan baik.
3. Menguji hipotesis, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,715 > 2,000$) hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis (H_o) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *storytelling* dalam pembelajaran bahasa indonesia memiliki pengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pemahaman guru dalam menggunakan metode pembelajaran sangat perlu ditingkatkan agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.
2. Metode Storytelling dapat digunakan untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar, dan lebih percaya diri ketika didepan kelas untuk bercerita.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama hendaknya lebih memperhatikan perkembangan model-model pembelajaran yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Busrial, B. (2022). Upaya meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Penerapan Model Siklus Belajar (Learning Cycle). *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 1-8. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130>
- Gunawan, H., & Hermansyah, W. (2022). Etnografi Komunikasi Wasiat Renungan Masa Pengalaman Baru Karya TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 3173-3178. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.818>
- Hasan, H. (2022). Penerapan Metode Field Trip dalam Menulis Puisi Siswa Kelas X. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 27-33. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.135>
- Ilyas, I. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Profesional Guru. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 34-40. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.158>
- Jiip, R. (2019). REPRESENTASI DIFERENSIASI SOSIAL PADA NOVEL KAMBING & HUJAN KARYA MAHFUD IKHWAN DAN RELEVANSINYA DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI SASTRA DI PERGURUAN TINGGI: REPRESENTASI DIFERENSIASI SOSIAL PADA SEBUAH NOVEL. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(1), 166-175. Retrieved from <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/38>
- Jiip, R. (2020). PELATIHAN PENULISAN KARYA SASTRA SEBAGAI WUJUD PENGEMBANGAN BAHASA DAN BUDAYA INDONESIA: Erma Lestari, M. Yusi Kamhar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(1), 381-386. Retrieved from <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/104>
- Muliawati, L. (2022). Pengaruh Kurikulum dan Sarana Prasarana terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Dharma Karya UT. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1270-1273. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i4.558>
- Purwati, D., & Khairunisa, K. (2022). EFL Students' Perceptions of Online Learning using Zoom During Covid-19 Pandemic: A Case Study. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 180-185. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.169>
- Sugerman, S., Hasan, H., & Mawardi, A. (2022). Pengaruh Model Self-Directed Learning di Era Merdeka Belajar terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa SMAN 1 Dompu. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 151-159. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.159>