

Efektifitas penggunaan video digital storytelling pada materi trigonometri di kelas X untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Endang Krisnawati, Denok Julianingsih

Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya, Indonesia
E-mail: endangkrisnawati@stkipbim.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan motivasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan video digital storytelling dengan pembelajaran tanpa menggunakan video digital storytelling (2) keefektifan penggunaan video digital storytelling dalam pembelajaran trigonometri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain true experimental design dengan model pretest-posttest control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya dengan sampel yang diambil sebanyak 2 kelas yang digunakan untuk kelas eksperimen dan kelas control. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa. Sedangkan Teknik analisis yang digunakan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan video digital storytelling dan yang tidak menggunakan video digital storytelling. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum penggunaan media sebesar 28,44 dan setelah menggunakan media sebesar 47,48. Selain itu hasil penelitian dari hasil Uji Mann-Whitney Test menunjukkan bahwa penggunaan media video digital storytelling efektif digunakan pada pembelajaran trigonometri. Hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 19,04 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 11,07. Terlihat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan video digital storytelling lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan video digital storytelling.

Kata Kunci: digital storytelling, efektivitas, motivasi belajar

ABSTRACT

This study aims to find out: (1) differences in student motivation between learning using digital video storytelling and learning without using digital video storytelling (2) the effectiveness of using digital video storytelling in trigonometric learning. This research is an experimental study using true experimental design with a pre test-post test control group design model. This research was conducted at SMA Muhammadiyah 4 Surabaya with samples taken of two classes used for the experimental class and the control class. The technique of collecting data uses student learning motivation questionnaires. While the analysis technique used is descriptive statistics and inferential statistics. The results showed there were differences in student learning motivation using digital video storytelling and those not using digital video storytelling. The difference can be seen from the average value of student learning motivation in the experimental class before the use of media by 28.44 and after using media by 47.48. In addition, research results from the results of the Mann-Whitney Test show that the use of digital video storytelling media is effectively used in trigonometric learning. This is evidenced from the average results of student motivation in the experimental class increased by 19.04 while the average student motivation in the control class increased by 11.07. Seen an increase in student motivation in classrooms using digital video storytelling is higher than those who do not use digital video storytelling.

Keywords: digital storytelling, effectiveness, motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang paling penting dalam hal peningkatan kualitas sumber

daya manusia. Pendidikan sendiri sangat erat kaitannya dengan proses interaksi, baik itu interaksi antara peserta didik dengan pendidik, maupun sumber belajar dengan suatu lingkungan belajar (Fajar, 2018:3). Untuk itu peran Guru disini sangatlah penting untuk dapat menciptakan lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan dan inovatif. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pengajaran seorang Guru adalah memperbaiki pola pembelajaran dengan menerapkan pendekatan, model, metode maupun penggunaan media yang dapat dinilai efektif untuk diterapkan di kelas sehingga dapat tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan.

Proses pembelajaran tersebut dapat berjalan secara optimal, jika semua komponen saling mendukung. Hamalik (dalam One, 2017: 1) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, minat baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga merupakan alat atau perantara yang dapat digunakan Guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswanya agar siswa lebih paham dan dapat menangkap makna yang disampaikan Guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hamdani dalam One, 2017: 2). Motivasi mendorong siswa untuk mencapai suatu tujuan. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena termotivasi untuk berprestasi dan memecahkan suatu permasalahan.

Media merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Penggunaan media tidak hanya dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar tapi juga dapat mengaktifkan siswa saat pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang membuat siswa bosan dan tidak aktif saat kegiatan belajar berlangsung adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari (Marti dalam Sundayana, 2013:2).

Pada mata pelajaran matematika terdapat sebuah materi trigonometri yang mana materi ini dipelajari di tingkat SMA. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang siswa SMA, trigonometri dianggap sebagai hal menyeramkan di kelas karena aturannya yang banyak, rumit, dan kurangnya aplikasi di dunia nyata. Sejumlah hasil penelitian menyebutkan bahwa kegagalan siswa dalam trigonometri disebabkan oleh kurangnya kemampuan prosedural atau strategi dalam menyelesaikan soal-soal trigonometri, serta kemampuan dalam bernalar ketika menyelesaikan soal tersebut (Gerhana, 2017: 1). Selain itu banyak siswa yang kurang termotivasi untuk mempelajari trigonometri karena menganggap materi tersebut kurang bermanfaat dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari.

Motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan aktivitas yang menarik sehingga siswa dapat dengan aktif menggunakan inderanya untuk menemukan pengetahuan yang baru dan merasakan manfaat dalam mempelajarinya. Umumnya motivasi belajar setiap siswa tidaklah sama. Ada siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mempelajari suatu hal yang dia senangi, adapula siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi, cenderung akan memiliki pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan siswa yang motivasi belajarnya rendah. Jika dalam suatu kelas mayoritas siswa memiliki motivasi belajar yang rendah dalam mengikuti pembelajaran di kelas, maka pembelajaran menjadi membosankan, membuat siswa mengantuk dan tidak bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Salah satu cara agar motivasi siswa dapat meningkat saat mengikuti pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pada beberapa dekade terakhir ini siswa lebih cenderung memilih belajar melalui video tutorial daripada membaca buku. Bahkan

hasil survei APJII (2017) menunjukkan sebanyak 75,5 % pengguna internet berusia 13-18 tahun dan mereka sering mengakses layanan chatting/sosial media, google, dan youtube. Fenomena ini menunjukkan perlu adanya pemanfaatan internet ataupun pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat dengan memanfaatkan teknologi di dunia pendidikan adalah dengan menggunakan *digital storytelling*.

Digital storytelling adalah bentuk penyajian atau penampilan sebuah cerita atau kejadian dengan menggunakan media elektronik (Inan, 2015). Sedangkan menurut Robin (dalam Rahmawati, 2015:1150) *Digital Storytelling* adalah sebuah ide yang mengkombinasikan seni bercerita kedalam bentuk multimedia seperti gambar, suara, maupun video. Sehingga dapat dikatakan bahwa *digital storytelling* adalah menceritakan sebuah kejadian atau cerita dengan dilengkapi elemen-elemen multimedia seperti suara, video, gambar, dan tulisan. *Digital Storytelling* pertama kali dikemukakan oleh Lambert, Weinshenker dkk yang tergabung dalam *Centre of Digital Storytelling* (CDS) yaitu sebuah komunitas nonprofit yang berdiri sekitar awal 1990 (Septiana, 2018:129).

Pada hakikatnya *Digital Storytelling* menurut Robin dkk dalam (Rohmawati, 2014:523) merupakan kombinasi dari seni menceritakan dengan beberapa gabungan dari grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang memberikan informasi pada topik atau pengalaman tertentu dengan durasi waktu tertentu kedalam sebuah format digital. Sedangkan menurut Nusantari dalam (Prabawardani, 2018:150) *Storytelling* sendiri adalah kemampuan seseorang untuk dapat menceritakan kembali sebuah kejadian, film, buku, atau pengalaman yang pernah di alami dan dikemas dalam bentuk cerita yang menarik. Sedangkan kegiatan bercerita sendiri dapat merangsang imajinasi anak dan dapat memberikan hiburan pada anak dimana proses tersebut dapat bermakna bagi anak-anak saat mereka membangun pengetahuan mereka sendiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat Behmer dalam (Prabawardani, 2018:150) yang menyatakan bahwa *storytelling* merupakan sebuah proses di mana siswa mempersonalisasi apa yang mereka pelajari dan membangun makna dan pengetahuan mereka sendiri dari cerita yang mereka dengar dan katakan.

Pembelajaran dengan menggunakan media video *Digital Storytelling* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Wina Heriyana & Maureen dalam (Yuliana, 2017:552) pembelajaran *digital storytelling* menunjukkan adanya peningkatan minat maupun motivasi belajar siswa. Motivasi biasanya didefinisikan sebagai keadaan dalam diri seseorang yang dapat membangkitkan, mengarahkan maupun mempertahankan perilaku. Menurut Byman dalam (Adnan, 2012:103) *self-determination theory* (SDT) motivasi adalah sebuah proses mengenai cara berfikir seseorang yang memiliki aturan-aturan tertentu. Sedangkan Keller dalam (Adnan, 2012:103) mengemukakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen persepsi, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, "Efektifitas Penggunaan Video *Digital Storytelling* Pada Materi Trigonometri di Kelas X untuk Motivasi Belajar Siswa".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2015: 107). Sedangkan desain yang digunakan adalah *true*

experimental design dengan model *pretest-posttest control group design*. Penggunaan desain ini dikarenakan kontrol variabel ekstra dilakukan peneliti, sehingga eksperimen dapat diduga sebagai akibat dari perlakuan (Sudjana, 2009: 37).

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3		O4

Keterangan:

Eksperimen : Kelas Eksperimen diberikan perlakuan dengan penggunaan media video digital

Kontrol : Kelas Kontrol diberikan perlakuan tanpa penggunaan media

X : Perlakuan

O1 : Evaluasi motivasi awal di kelas eksperimen

O2 : Evaluasi motivasi akhir di kelas eksperimen

O3 : Evaluasi motivasi awal di kelas kontrol

O4 : Evaluasi motivasi akhir di kelas kontrol

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya pada semester gasal tahun ajaran 2019/2020. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Pengambilan sampel dengan menggunakan Probability Sampling yang selanjutnya dipilih berdasarkan kelas yaitu teknik *Cluster Sampling*. Dalam sampel ini analisisnya bukan individu tetapi kelompok atau kelas yang terdiri dari sejumlah individu (Sudjana, 2009: 37). Sampel yang dipakai dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas dari kelas X, satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas lainnya sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan khusus. Sedangkan kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus yaitu dengan memberikan video *digital storytelling* saat pembelajaran trigonometri di kelas.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini merupakan skor angket motivasi siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil angket motivasi belajar (berupa nilai maksimum, minimum, mean, median, modus, standar deviasi, dan varians). Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis. Sebelum dilakukan pengujian tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan video *digital storytelling* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran materi trigonometri di kelas X.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut: (1) Penggunaan video digital storytelling adalah penerapan penggunaan media video digital storytelling dalam pembelajaran matematika pada materi Trigonometri dengan sub materi perbandingan sisi trigometri pada segitiga siku-siku, sudut berelasi, dan identitas trigonometri; dan (2) Motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak siswa yang

menimbulkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan dapat mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya pada kelas X-IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan X-IPA 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah keseluruhan siswa di kelas tersebut sebanyak 54 siswa dengan masing-masing kelas sebanyak 27 siswa. Pembelajaran matematika pada materi trigonometri menggunakan *video digital storytelling* dilakukan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas control dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa pemberian media digital strorytelling melalui angket motivasi belajar siswa. Peneliti juga melihat motivasi belajar siswa dari kelas kontrol melalui pengisian lembar angket motivasi yang diisi sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran berakhir. Hasil Observasi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran diketahui bahwa hasil penelitian yang dilakukan kepada 27 orang siswa di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum adanya perlakuan adalah 28,44. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan di kelas eksperimen adalah 47,48.

Selanjutnya untuk mengetahui nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, dan standar deviasi motivasi belajar di kedua kelas baik sebelum maupun setelah pembelajaran berakhir dapat dilihat melalui hasil perhitungan kuantitatif menggunakan SPSS 21 yang hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Standar Deviation</i>
Motivasi siswa sebelum (kelas eksperimen)	27	24	34	28,44	2,778
Motivasi siswa setelah (kelas eksperimen)	27	38	53	47,48	4,300
Motivasi siswa sebelum (kelas kontrol)	27	23	29	26,93	1,567
Motivasi siswa sebelum (kelas kontrol)	27	34	43	38,00	3,063

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa nilai minimum motivasi belajar siswa di kelas eksperimen adalah 24 dengan perolehan nilai maksimum sebesar 34. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan di kelas eksperimen sebesar 28,44 dengan standar deviasi sebesar 2,778. Terlihat juga dari tabel tersebut nilai rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 47,48 dengan nilai minimum menjadi 38 dan nilai maksimumnya adalah 53 dengan standar deviasi sebesar 4,3. Hal ini jauh berbeda yang didapatkan pada kelas kontrol. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa di akhir pembelajaran sebesar 38,00 yang sebelumnya di awal pembelajaran motivasi belajar siswa sebesar 26,93 dengan standar deviasi sebesar 1,567. Jika dilihat dari tabel tersebut terlihat jelas nilai minimum motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran berturut-turut sebesar 23 dan 34. Sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa yang didapatkan adalah 29

berubah menjadi 43.

Setelah melakukan uji deskriptif dilakukan uji normalitas sebagai syarat melakukan uji Hipotesis. Dari hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* ternyata didapatkan bahwa data tidak normal. Pada hasil uji jika nilai sig dibandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$ maka nilai signifikansi tersebut $< 0,05$ sehingga data tidak normal. Dikarenakan data tidak normal maka tidak dapat menggunakan uji hipotesis *paired sample test* tetapi menggunakan uji Wilcoxon. Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media video digital storytelling dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan Uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

	Post Motivasi – Pre Motivasi
Z	-4,548 ^b
Asymp. Sig. (2 tailed)	0,000

Berdasarkan dari hasil pada tabel tersebut terlihat bahwa nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Dengan membandingkan nilai tersebut dengan nilai α , maka $0,000 < 0,05$ yang artinya Hipotesis diterima yaitu ada perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan motivasi belajar sesudah diberikannya perlakuan. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan video *digital storytelling* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya untuk melihat apakah penggunaan media video digital storytelling efektif digunakan, maka dilakukan uji *Mann-Whitney Test*. Hasil dari perhitungannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji *Mann-Whitney Test*

	Hasil Motivasi Belajar Siswa
<i>Mann-Whitney U</i>	42,500
<i>Wilcoxon W</i>	420,500
Z	-5,585
<i>Asymp. Sig. (2 tailed)</i>	0,000

Dari tabel di atas terlihat nilai *Asymp. Sig. (2 tailed)* sebesar 0,000. Dengan membandingkan dengan nilai $\alpha = 0,05$, maka $0,000 < 0,05$ yang artinya hipotesis diterima yaitu ada perbedaan motivasi belajar siswa yang dibimbing menggunakan video digital storytelling dan tanpa menggunakan video *digital storytelling*. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan video *digital storytelling* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran trigonometri di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

Dalam hal ini siswa yang dibimbing dengan menggunakan media video *digital storytelling* memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibimbing tanpa menggunakan video *digital storytelling*. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari perbedaan nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang dikumpulkan melalui angket di akhir pembelajaran yaitu 47,48 untuk kelas eksperimen dan 38,00 untuk kelas kontrol. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 19,04. Sedangkan pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan motivasi belajar sebesar 11,07.

Adanya peningkatan motivasi belajar tersebut dikarenakan penggunaan media video digital storytelling sukses dilaksanakan di kelas eksperimen. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar di kelas. Siswa begitu antusias untuk memperhatikan apa yang ditampilkan dalam video tersebut. Penggunaan video ini tidak hanya menarik rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran trigonometri yang mana didalam video tersebut ditampilkan sebuah dialog yaitu percakapan antara tiga orang siswa yang bercerita tentang sejarah trigonometri, manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, konsep perbandingan sisi trigonometri, bagaimana proses menemukan konsep sudut berelasi maupun identitas trigonometri tetapi juga menjadikan pembelajaran di kelas lebih aktif dan lebih menyenangkan.

Dengan adanya peningkatan hasil motivasi belajar siswa, maka hal ini sejalan dengan apa yang telah dikemukakan oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 15) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan video digital storytelling dalam pembelajaran trigonometri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan video digital storytelling sehingga penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan video digital storytelling dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas control; dan (3) Penggunaan media video digital storytelling lebih efektif digunakan saat pembelajaran dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, Faisal, Marliyah. (2012). Studi Motivasi Siswa SMP dan Sederajat di Kota Makassar Pada Mata Pelajaran IPA Biologi. *Jurnal Bionature* Vol. 13 No. 2. 103 – 107.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. (online). www.apjii.com
- Fajar, Nur Alam. (2018). *Efektivitas Penggunaan Virtual Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 2 Makasar*. Universitas Negeri Makasar. (online). Eprints.unm.ac.id/id/eprint/8886.
- Inan, Cemil. (2015). A Digital Storytelling Study Project on Mathematics Course With Preschool Preservice Teachers. *Academic Journals* Vol 10,1476 – 1479
- One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan (JIPP)*. Vol. 6 No. 03. (online). jurnal.untan.ac.id
- Rahmawati, Ryan Nur. (2015). Penggunaan CD Interaktif dan Digital Storytelling Berbasis Kontekstual Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*. (online).

- Rohmawati, Rizka Novia. (2014). Keefektifan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa SMA Pada Materi Bioteknologi. *Jurnal BIOEDU (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*. Vol. 3 No. 3 Agustus. ISSN: 2302-9528. (online).
- Septiana, Nila Zaimatus. (2018). Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar. *Jurnal Realita* Vol.16 No.2. 129-140.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Prabawardani, Ketut.dkk. (2018). Pengaruh Metode Storytelling Berbantuan komik Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6 No.2 pp 147-158. (online).
- Yuliana, Irma dan Wantoro, Jan. (2017). Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan*. (online).