

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Menurut Wati (2016: 3) media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Mahnun (2012: 27) kata “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.

Berangkat dari sana, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan

masa yang akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pendalaman pengalaman belajar pada diri siswa dengan memanfaatkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

### **2.1.2 Media *Digital Storytelling***

*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 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.

Julianingsih & Krisnawati (2020) menyatakan bahwa penggunaan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar. Pemanfaatan media ini akan efektif apabila guru mampu menganalisis karakteristik siswa dan bagaimana siswa belajar. Salah satu media yang tepat digunakan sesuai dengan era perkembangan digital saat ini adalah dengan menggunakan *Digital Storytelling*.

### 2.1.2.1 Kelebihan Media *Digital Storytelling*

*Digital Storytelling* memiliki beberapa kelebihan. Metode ini dapat diterapkan karena mengakomodasi berbagai macam gaya belajar, membangkitkan minat, perhatian, dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas. Metode ini juga dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, meningkatkan keterampilan dalam menulis, dan dapat meningkatkan beberapa kemampuan seperti memecahkan masalah atau *problem solving*. Sejalan dengan itu, Asri & Perdanasari (2018) menemukan ada beberapa kelebihan dalam media *Digital Storytelling*, yaitu:

- 1) Dapat menyediakan berbagai macam gaya belajar, membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa terhadap materi yang diajarkan di kelas.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi siswa
- 3) Dapat meningkatkan beberapa kemampuan memecahkan masalah
- 4) Dapat bekerja sama dengan kelompok atau *team work*

Sedangkan menurut Microsoft seperti yang dikutip oleh Heriyana dan Maureen (2014), ada enam manfaat *Digital Storytelling*, yaitu:

- a. Kreativitas dan inovasi.
- b. Komunikasi dan kolaborasi.
- c. Penelitian dan kelancaran Informasi.
- d. Berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
- e. Masyarakat digital.
- f. Pengoperasian teknologi dan konsep.

### **2.1.2.2 Kelemahan Media *Digital Storytelling***

Media *Digital Storytelling* tidak luput dari sebuah kelemahan. Ada beberapa kekurangan dalam proses penerapan media *Digital Storytelling* menurut Sri (2018) dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Storytelling: Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Peningkatan Keterampilan Berbicara Di Kelas III SD Negeri 5 Kebumen Tahun Ajaran 2017/2018*. Dalam penelitiannya, penulis mendapati ada tiga kelemahan pada proses penerapan media *Digital Storytelling*.

- 1) Pengenalan media kurang optimal
- 2) Siswa kurang aktif dalam berpendapat
- 3) Siswa kurang percaya diri dalam bercerita

Tiga kelemahan yang didapat oleh peneliti terdahulu dapat diatasi sesuai dengan saran dan masukan dari peneliti. Pengalaman dan proses belajar siswa harus didukung dengan kondisi kelas, fasilitas, pengenalan media, memantik siswa agar lebih aktif dalam berpendapat, dan peneliti memiliki peran penting dalam meningkatkan percaya diri siswa dalam mengerjakan lembar kerja khususnya peningkatan keterampilan berbahasa.

### **2.1.3 Tahap Pembuatan Media *Digital Storytelling***

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

### **2.1.3.1 Tahap Perencanaan (*Preparation Stage*)**

Dalam tahap ini, pengajar 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).

### **2.1.3.2 Tahap Produksi (*Production Stage*)**

Pada tahap ini pengajar mempersiapkan media, tahap yang dilakukan meliputi.

- a. Menentukan *software* yang digunakan.
- b. Menentukan topic *Digital Storytelling*.
- c. Membuat *story board*.
- d. Membuat *story draft*.
- e. Mengumpulkan materi *Digital Storytelling*, baik dari buku, internet, atau dari kamera (foto atau video).
- f. Membuat *Digital Storytelling* sesuai dengan *story board* dan *story draft* yang dibuat sebelumnya.

### **2.1.3.3 Tahap Presentasi (*Presentation Stage*)**

Pada tahap ini, pengajar mempresentasikan secara langsung produk *Digital Storytelling* pada *audience* (siswa) yaitu dengan memperkenalkan dan mendeskripsikannya serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan

sebagai *feedback*. Selain itu, pengajar juga dapat mempresentasikan produk *Digital Storytelling* secara tidak langsung, yaitu dengan menyimpan file produk pada CD atau DVD atau mengupload file produk tersebut pada sebuah *website*, misalnya *Youtube*.

#### **2.1.4 Hubungan Media *Digital Storytelling* dengan Kemampuan Menulis**

Pada hakikatnya keterampilan berbahasa mencakup dua aspek yaitu *reseptif* dan *produktif*. Salah satu kemampuan berbahasa yaitu menulis masuk ke dalam klasifikasi *produktif* di mana seseorang dapat memproduksi sebuah produk kebahasaan dalam bentuk bahasa tulis. Kegiatan menulis (*produktif*) tentu tidak lepas dari kegiatan *reseptif*, karena sejatinya seorang individu dapat menguasai kemampuan *produktif* (memproduksi) diawali dengan kemampuan *reseptif* (menerima) terlebih dahulu.

Penerapan media *Digital Storytelling* melatih kemampuan *reseptif* siswa yaitu menyimak dan membaca. Kemampuan menyimak dan membaca memiliki pengaruh besar pada kemampuan menulis karena siswa dapat menyerap banyak informasi melalui menyimak. Media *Digital Storytelling* tidak hanya membangkitkan kepekaan siswa melalui alat pendengaran saja, melainkan juga pada alat penglihatan sehingga informasi yang diserap akan jauh lebih banyak dan akurat.

Beberapa penelitian terdahulu menggunakan media *Digital Storytelling* untuk meningkatkan kemampuan menulis mendapat hasil peningkatan yang cukup signifikan. Misalnya pada penelitian yang dilakukan oleh Qoidah (2018) pada jurnalnya berjudul *Efektivitas Penggunaan Media Digital Storytelling Dalam*

*Pembelajaran Menulis Teks Narrative: Studi Kasus di SMP Negeri 1 Widodaren Ngawi*, didapat hasil bahwa 1) penggunaan media *digital storytelling* sangat memotivasi anak belajar bahasa Inggris menulis Teks naratif, 2). penggunaan media *digital storytelling* memacu siswa lebih interaktif, 3). penggunaan media *digital storytelling* membuat materi pelajaran lebih menarik dan komunikatif, dan 4) penggunaan media *digital storytelling* dapat meningkatkan prestasi siswa.

Selain itu media serupa berupa *Audio Visual* juga dilaksanakan pada penelitian terdahulu oleh Oktavia (2019) pada penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi*. Penelitian tersebut menggunakan media *Videoscribe* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. *Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh (Oktavia, 2019). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan *Videoscribe* materi menulis teks deskripsi di kelas VII H SMP Negeri 22 Kota Jambi efektif untuk digunakan dilihat dari hasil tes unjuk kerja menulis teks deskripsi.

Berangkat dari sana, dapat disimpulkan bahwa hubungan media *Digital Storytelling* dengan kemampuan menulis siswa adalah termasuk hubungan *reseptif-produktif*. Saat penerapan media berlangsung, kemampuan *reseptif* siswa yaitu menyimak dan membaca menjadi aktif, untuk kemudian membangkitkan kemampuan siswa dalam aspek *produktif* yaitu menulis.

### **2.1.5 Keterampilan Menulis**

Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang menuangkan suatu pikiran serta perasaan ke dalam bentuk tulisan. Sehingga menulis itu sangat membutuhkan ide dan gagasan agar kualitas tulisan tersebut bisa diterima dikalangan masyarakat dan terus dikembangkan dengan baik melalui latihan. Nugraha, J., MS, Z., & Fuad, N. (2019) menyatakan “bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sanagat penting untuk dikuasai oleh siswa karena dengan menulis siswa dapat leluasa dalam mengekpresikan ide, pikiran dan gagasannya kepada orang lain melalui tulisan”.

### **2.1.6 Pengertian Menulis**

Kemampuan menulis memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-sehari. Dengan menulis bisa menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain secara tidak langsung. Bahkan menulis ini sangat dibutuhkan dalam konteks akademik maupun non akademik. Menurut Dalman dalam buku Helaluddin & Awalludin (2020: 2) menyatakan “bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian gagasan, pesan dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis”. Melalui menulis, maka terjadilah penyampaian gagasan, pesan, dan informasi penulis agar bisa diketahui pembaca.

Keterampilan menulis membutuhkan pelatihan, pemikiran, kreativitas dan penguasaan tata bahasa dan harus tahu apa yang harus ditulis, topik latar belakang apa yang akan ditulis. Menurut Rohana & Syamsuddin (2021: 90) menjelaskan bahwa “menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Maka dari itu kegiatan menulis haruslah terampil memanfaatkan graffologi, struktur bahasa,

dan kosa kata. Keterampilan menulis tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Dari pendapat para ahli, bahwa menulis merupakan kegiatan seseorang untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan secara tidak langsung. Serta menulis itu dapat diperoleh melalui latihan dan bimbingan yang intensif.

### **2.1.7 Tujuan Menulis**

Dalam prinsipnya menulis sebagai alat menyampaikan pesan penulis kepada pembaca, sehingga pembaca bisa mengetahui isi yang dituangkan atau maksud yang di sampaikan melalui tulisan tersebut. Setiap orang yang menulis harus mempunyai tujuan atau maksud tertentu. Tujuan tersebut ingin dicapai oleh penulis melalui penggambaran lewat bahasa yang digunakannya (Tarigan, 2013).

### **2.1.8 Manfaat Menulis**

Helaluddin & Awalludin (2020: 5-6), ada beberapa manfaat yang diperoleh dalam kegiatan menulis, antara lain :

- a) Semakin sering menulis, maka penulis akan mengetahui secara detail tentang kemampuan dan potensi dirinya yang harus dikembangkan.
- b) Dapat mengembangkan gagasan sesuai dengan kemampuan penalarannya.
- c) Dapat mengembangkan wawasan dan fakta-fakta yang memiliki hubungan.
- d) Dengan menulis akan selalu menumbuhkan ide-ide baru bagi penulis.
- e) Menulis juga dapat menumbuhkan rasa objektivitas bagi penulisnya.
- f) Membantu memecahkan permasalahan.

### 2.1.9 Teks Prosedur

Mahsun (2014: 1) menyebutkan bahwa teks merupakan satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulis dengan struktur berpikir yang lengkap. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks karena dapat membantu siswa dalam memahami makna yang terkandung dalam sebuah teks misalnya teks prosedur kompleks. Siswa akan mampu memahami makna yang terkandung dalam teks prosedur yang diberikan oleh guru.

Teks berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang. Teks adalah satuan bahasa yang digunakan sebagai ungkapan suatu kegiatan sosial baik secara lisan maupun tulisan dengan struktur berpikir yang lengkap (Mahsun 2014: 1).

Sedangkan prosedur menurut Majid (2011: 46) adalah urutan langkah untuk mencapai suatu tujuan, memecahkan masalah tertentu, atau membuat sesuatu. Materi jenis prosedur berupa langkah- langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya *wudhu*, salat, naik haji, langkah- langkah menelepon, cara-cara pembuatan bel listrik, dsb.

Menurut Mahsun (2014: 30) teks prosedur/arahan merupakan salah satu dari jenis teks yang termasuk genre faktual subgenre prosedural. Tujuan sosial teks ini adalah mengarahkan atau mengajarkan tentang langkah-langkah yang telah ditentukan. Dengan demikian teks jenis ini lebih menekankan aspek bagaimana melakukan sesuatu, yang dapat berupa salah satu percobaan atau pengamatan.

### 2.1.9.1 Struktur Isi Teks Prosedur

Priyatni (2014: 87) Teks prosedur memiliki struktur isi yang berbeda dengan teks lain.

**Tabel 2.1 Struktur Isi Teks Prosedur**

1	<p>Judul</p> <p>a. Dapat berupa nama benda/sesuatu yang hendak dibuat/dilakukan. b. Dapat berupa cara melakukan/menggunakan sesuatu.</p>
2	<p>Pengantar yang menyatakan tujuan penulisan</p> <p>a. Dapat berupa pernyataan yang menyatakan tujuan penulisan.</p> <p>b. Dapat berupa paragraf pengantar yang menyatakan tujuan penulisan.</p>
3	<p>Bahan atau alat untuk melakukan sesuatu prosedur a. Dapat berupa daftar/rincian.</p> <p>b. Dapat berupa paragraf.</p> <p>c. Pada teks prosedur tertentu, misalnya prosedur melakukan sesuatu, tidak diperlukan bahan/alat.</p>
4	<p>Prosedur/tahapan dengan urutan yang benar</p> <p>a. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan penomoran.</p> <p>b. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan kata yang menunjukkan urutan: pertama, kedua, ketiga, dst.</p> <p>c. Berupa tahapan yang ditunjukkan dengan kata yang menunjukkan urutan waktu: sekarang, kemudian, setelah itu, dst.</p> <p>d. Tahapan biasanya dimulai dengan kata yang menunjukkan perintah: tambahkan, aduk, tiriskan, panaskan, dll.</p>

(Priyatni, 2014)

### 2.1.9.2 Ciri bahasa Teks Prosedur

**Tabel 2.2 Ciri Bahasa Teks Prosedur**

No	Ciri	Contoh
1	Menggunakan penomoran yang menunjukkan urutan atau tahapan	a. Seduh air panas sebanyak setengah gelas. b. Siapkan gelas, teh, gula, dan es batu yang sudah dihancurkan kecil-kecil. c. Masukkan gula dan teh ke dalam gelas yang telah disiapkan, d. Tuang air panas yang telah mendidih. e. Aduk hingga air berubah warna menjadi oranye kemerahan dan gula larut. f. Dst.
2	menunjukkan perintah	a. Seduh air b. Siapkan gelas c. Masukkan gula d. Tuang air e. Aduk hingga larut
3	Menggunakan kata-kata yang menjelaskan kondisi	a. Dipotong halus b. Sampai tercium wangi c. Sampai berwarna oranye kemerahan d. Sampai mendidih

(Priyatni, 2014)

### 2.2 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penerapan metode *Digital Storytelling* dalam pembelajaran bahasa. Di antaranya seperti yang dilakukan oleh Heriyana dan Maureen pada tahun 2014 pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Pada penelitian ini, metode *Digital Storytelling* diterapkan pada keterampilan menceritakan tokoh idola kelas VII. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif sehingga data didapatkan dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Dari data yang didapatkan dapat

disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan metode *Digital Storytelling* berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, berdasarkan hasil observasi, juga diketahui bahwa guru membimbing dan memotivasi siswa untuk aktif serta antusias saat pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Putri dan Ardi (2013) juga menghasilkan sebuah teori tentang prosedur penerapan *Digital Storytelling* dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris pada siswa Sekolah Menengah Atas untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan rasa percaya diri mereka. Adapun prosedur penggunaan *Digital Storytelling* dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa sekolah menengah atas tersebut menurut hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, guru memperkenalkan sebuah teks narasi yang berupa dongeng sebagai *motivating strategy* untuk membangkitkan pemahaman dasar terhadap materi yang akan diajarkan. Selanjutnya, guru menampilkan sebuah video, siswa diminta untuk mendiskusikan dan mengembangkan pemahamannya tentang isi dari video tersebut. Kemudian, siswa diminta untuk menceritakan kembali video tersebut dan guru menjelaskan kepada siswa struktur bahasa yang ada dalam teks tersebut. Guru memberikan penjelasan tentang *Digital Storytelling* dengan contoh teks narasi yang telah diberikan sebelumnya. Secara berkelompok, siswa kemudian diminta membuat sebuah cerita dalam bentuk *Digital Storytelling*, memilih topik yang akan didiskusikan, dan membuat kerangka cerita berdasarkan topik yang dipilih. Setelah siswa selesai menulis dan merekam cerita, siswa langsung menampilkan video *Digital Storytelling*.

Penelitian relevan selanjutnya yaitu yang dikaji oleh Wulandari, dkk (2019) dalam jurnal Dikbastra dengan judul “Pengaruh Media *Digital Storytelling* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi”. Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada penggunaan media *Digital Storytelling* sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Media ini digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar pada kelompok mahasiswa motivasi tinggi dan rendah yang menggunakan media *Digital Storytelling* jika dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah namun dalam pembelajaran tidak menerapkan media *Digital Storytelling*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah dari segi metode penelitian, Wulandari, dkk (2019) menggunakan metode eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh, perbedaan hasil belajar, serta interaksi dari penerapan media *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar mahasiswa S-1 PBSI Universitas Jambi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur Siswa Kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi.

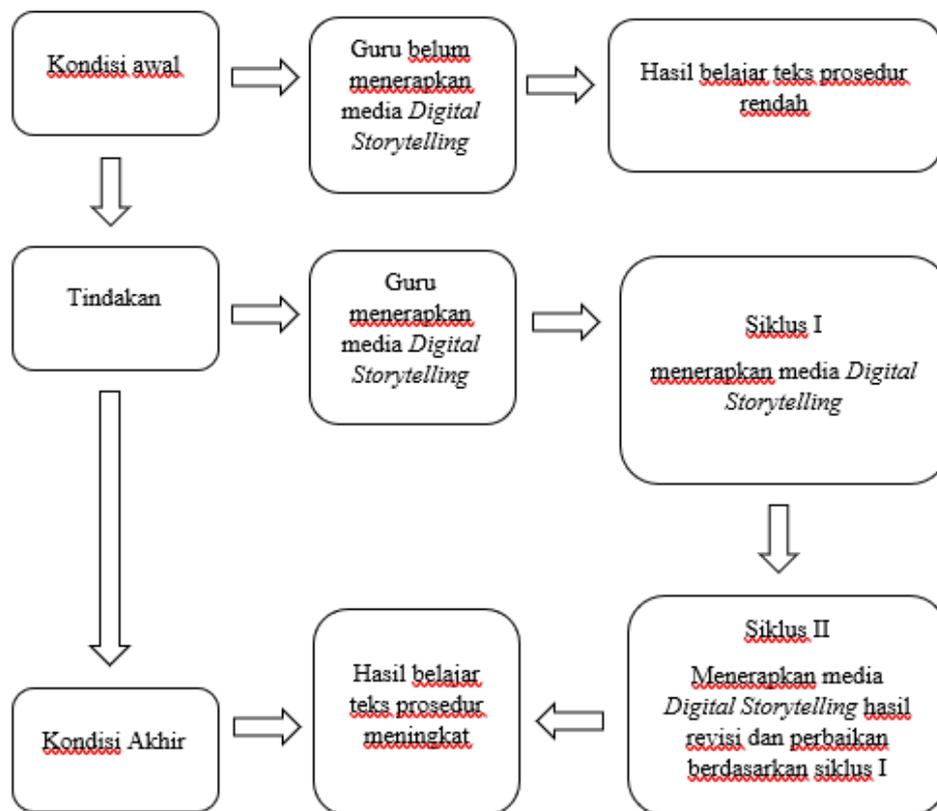
### **2.3 Kerangka Berpikir**

Keterampilan menulis di dalam kurikulum 2013 menjadi tumpuan dan menekankan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Kemampuan menulis siswa dianggap sebagai hal krusial dan menjadi prasyarat tercapainya kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan menulis telah dipelajari sejak duduk di sekolah dasar. Meski begitu, masih banyak siswa yang mengalami kendala dan mengalami kesulitan dalam menulis. Kendala yang mereka hadapi ketika menulis karangan biasanya karena tidak mendapatkan inspirasi untuk menemukan

ide dan gagasan dalam menulis. Selain itu, siswa merasa cepat bosan dengan pembelajaran. Guru hadir memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan dalam menulis sebuah teks. Dalam prosesnya, guru harus mengerti karakter siswa, dan selalu menjadikan setiap pembelajaran menarik untuk dipelajari agar meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran menulis teks prosedur tidak hanya membutuhkan bakat dan kemampuan siswa, tetapi juga membutuhkan kemampuan yang baik dari guru sebagai penyampai materi. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan media yang menarik perhatian siswa dan dapat mengembangkan kreatifitas siswa dalam berpikir, sehingga siswa lebih proaktif dalam pembelajaran untuk menuangkan ide-ide apa saja yang sudah ia peroleh dengan melihat atau memanfaatkan media yang ada. Ketepatan guru dalam memilih media yang sesuai dengan pembelajaran dan karakter siswa sangat menentukan keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Jika penggunaan media itu menarik, maka siswa tidak akan cepat bosan.

Penggunaan media *Digital Storytelling* sebagai sebuah media pembelajaran, merupakan salah satu cara untuk mempermudah siswa dalam menyerap informasi mengenai contoh dari teks prosedur sesuai dengan isi dari media yang ditampilkan. Siswa dapat menerima ilmu pengetahuan dengan pengalaman baru mengenai teks prosedur secara langsung melalui media *Digital Storytelling*. Penggunaan media *Digital Storytelling* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran menulis teks prosedur dapat diterapkan dengan lebih efisien dan efektif.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis yang peneliti merumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penerapan media *Digital Storytelling* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur Siswa Kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi.
- 2) Penerapan media *Digital Storytelling* dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur Siswa Kelas VII A SMPN 17 Kota Jambi.