

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 terlepas 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.

Menurut (Umam, Kaiful; Zaini, 2013) menyatakan bahwa media digital dapat menyajikan materi pembelajaran dengan kontekstual, audio maupun visual secara menarik. Literasi digital juga sebagai media pembelajaran merupakan wujud daripada perkembangan media pembelajaran dari konvensional menuju media pembelajaran modern. Bisa dibayangkan pekerjaan seorang guru yang mengajar satu juta murid dalam waktu yang bersamaan dan tanpa batas waktu tertentu serta betapa cepatnya ilmu pengetahuan tersebar. Dibarengi dengan penggunaan jaringan internet yang besar, hal tersebut menjadi sebuah potensi manakala kita dapat memanfaatkan media digital dengan baik dan bijak. Dalam hal ini literasi digital sangat berperan penting guna menghasilkan sebuah kebermanfaatan. Salah satunya penggunaan media digital sebagai media pembelajaran melalui literasi digital. Di Indonesia sudah mulai banyak program ataupun strategi dan model pembelajaran yang disusun dengan hasil yang baik agar dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa-siswi di sekolah.

Guru adalah orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu seperti sekolah, madrasah, masjid, rumah dan lain sebagainya (Syaiful Bahri Djamarah, 2000:31). Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik di sekolah

atau madrasah. Guru adalah seseorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menghasilkan anak didik menjadi orang yang pintar (Syaiful Bahri Djamarah,2000:126). Dalam proses pembelajaran seorang guru harus mampu mengetahui setiap keadaan peserta didiknya agar saat proses pembelajaran berlangsung tidak membosankan dan tidak monoton. Salah satu metode yang dapat digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa-siswi dengan menggunakan Metode *Storytelling*. Istilah *Storytelling* diterjemahkan dari bahasa *Inggris* jika dilihat dari struktur kata yaitu *Story* dan *telling*. *Story* artinya cerita dan *telling* artinya menceritakan. Jadi jika digabungkan arti tersebut menjadi sebuah pengertian yang baru yaitu menceritakan sebuah cerita.

Menurut Tampubolon (dalam Dhieni 2007:6.7), mengemukakan bahwa, “bercerita kepada anak didik memainkan peranan penting bukan saja hanya ingin dan kebiasaan literasi dasar, namun mengikutsertakan dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”. Bercerita merupakan salah bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk melihat atau menilai kemampuan berbicara bersifat pragmatis. Maka dapat disimpulkan, *Storytelling* memiliki manfaat bagi para peserta didik, diantaranya adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, dapat membentuk sifat maupun karakter peserta didik dan juga mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa dan siswa-siswi dapat memahami dan menceritakan ulang isi cerita dengan berani berbicara didepan kelas karena peserta didik dapat menangkap apa yang sudah diceritakan guru dengan menerapkan metode *Storytelling*.

Oleh karena itu salah satu usaha awal yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan literasi digital adalah dengan metode *Storytelling* .melalui kegiatan bercerita diharapkan

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tentunya lebih meningkatkan kemampuan literasi digital siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam dengan melakukan penelitian dengan judul penelitian “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Melalui Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa-siswi Kelas VII Di SMP N 1 Tarabintang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya perkembangan kemampuan literasi digital siswa-siswi di SMP N 1 Tarabintang dilihat dari skalapenilaian yang diperoleh setelah guru melakukan pengamatan selamakegiatan pembelajaranKegiatan
2. kurang mempunyabercerita dan mengungkapkan perasaan emosinya melalui Bahasa.
3. pembelajaran yang diterapkan selama ini cenderung monoton dan tidak menyenangkan.
4. Kurang tepatnya metode dalam peningkatan kemampuan Literasi digital

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang digunakan penulis yaitu kurangnya kemampuan literasi siswa-siswi sehingga pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Sehingga jadilah sebuah batasan yang lebih detail dalam penelitian ini yang berjudul **”Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Melalui Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Tarabintang”**

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kemampuan literasi digital siswa-siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang sebelum menerapkan metode *Storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kemampuan Literasi digital siswa-siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang
3. Bagaimana peran metode *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital Siswa-siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan literasi digital siswa-siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang sebelum menerapkan metode *Storytelling* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui kemampuan literasi digital Siswa-siswi Kelas VII di SMP N 1 Tarabintang melalui metode *storytelling* dalam pembelajaran bahasa indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan dalam kegiatan literasi utamanya pada peningkatan kemampuan literasi digital melalui metode *Storytelling*

b. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan literasi digital melalui metode *Storytelling* ini dapat menambah wawasan serta pengalaman bagi penelitian dan mampu menjadi pedoman pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

c. Manfaat bagi Guru

Bagi guru dapat memanfaatkan metode ini untuk meningkatkan belajar Literasi digital kepada siswa-siswi dan untuk meningkatkan kegiatan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

d. Manfaat bagi Siswa

Bagi anak didik dapat meningkatkan kemampuan membaca. Serta mengembangkan potensi yang dimiliki dalam setiap diri masing-masing.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kemampuan Literasi

2.1.1 Defenisi Kemampuan Literasi

Kemampuan literasi atau kemampuan berkomunikasi terhadap siswa-siswi yang akan mempengaruhi perkembangan sosial, emosi dan perkembangan kognitifnya (Harlock, 1978:178), Jika anak mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitar maka akan memiliki kepercayaan diri dan dapat berinteraksi dan dapat diterima di lingkungan yang ditempatinya. Pernyataan Harlock di atas mengatakan bahwa kemampuan berbahasa mempengaruhi penyesuaian sosial dan pribadi siswa-siswi. Hal ini akan mempengaruhi pula perkembangan situasi dan perilaku seseorang. (Amariana, 2012:1) mendefinisikan literasi adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa tulis yang dibutuhkan oleh masyarakat. Musthafa (2014:12) mengemukakan bahwa bentuk literasi mengandung arti kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis. Sehingga dengan seseorang yang literat adalah seseorang yang membaca dan menulis mengikutsertakan kemampuan mengolah informasi yang didapatkan dari aktivitas membaca dan menulis tersebut.

Alwasilah (2012: 159) mengatakan, “bahwa literasi selama bertahun-tahun dianggap sekadar masalah psikologis yang bertentangan dengan kemampuan membaca dan menulis, padahal literasi adalah pelaksanaan kultural yang berhubungan dengan masalah sosial dan politik”. Karena itu, para profesional pendidikan di seluruh dunia beralih ke definisi baru yang mengungkapkan paradigma baru untuk menafsirkan literasi dan pembelajaran. Perubahan yang terjadi dalam kehidupan persesuaian terhadap pengertian literasi yang kompleks dan bermacam-

macam. Dalam hubungan, Mulyati (2010: 135) berpendapat bahwa istilah literasi dimaknai dalam berbagai versi antara lain:

- “ (1) kemampuan literasi pemahaman siswa-siswi
- (2) kemampuan performansi membaca dan menulis disesuaikan dengan kebutuhan,
- (3) kemampuan seseorang dalam memahami percakapan secara profesional,
- (4) kemampuan mengintegrasikan empat aspek keterampilan
- (5) kemampuan siap pakai guna menguasai gagasan baru atau cara mempelajarinya,
- (6) kemampuan sebagai piranti penunjang suksesnya dalam lingkungan akademik atau sosial”.

Kern (2000: 16) mendefinisikan istilah literasi sebagai alat untuk pelaksanaan sosial, dan historis, dan budaya yang berpusat pada penciptaan dan interpretasi makna melalui teks. Ini menggunakan setidaknya kesadaran mengenai hubungan antara kesepakatan teks dan konteks pemakaiannya secara baik, dan kemampuan untuk mencerminkan secara kritis hubungan tersebut. Sehingga, memiliki tujuan-peka, literasi bersifat dinamis - tidak statis - dan bervariasi di dalam komunitas wacana dan budaya tidak statis. Ini mengacu pada macam-macam kemampuan kognitif, pengetahuan mengenai bahasa tulisan dan lisan, dan pengetahuan budaya. Dari berbagai definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca, menulis, memandang, dan merancang suatu hal dengan disertai kemampuan berpikir kritis yang menimbulkan seseorang dapat berkomunikasi dengan baik sehingga menimbulkan makna terhadap dunianya.

2.1.2 Jenis Literasi

Literasi terdiri dari tujuh jenis yang berbeda, adapun jenis-jenis literasi tersebut yaitu:

- 1 Literasi baca tulis (dasar) adalah kemampuan untuk menulis, membaca, menelusuri, mencari, mengolah, memahami informasi, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis dengan tujuan

tertentu. Literasi baca tulis berperan untuk menunjang kecakapan penganalisaan suatu hal, pengembangan potensi, serta berpartisipasi di lingkungan sosial menjadi lebih baik.

2. .Literasi numerasi adalah kemampuan dapat memecahkan masalah di lingkungan yang berkaitan dengan angka dan mengambil keputusan dari hasil analisis.
3. Literasi sains kemampuan identifikasi pertanyaan, menjelaskan sebuah fenomena ilmiah, mengambil kesimpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, dan membangun kesadaran mengenai teknologi, lingkungan, budaya, dan intelektual.
3. .Literasi digital kemampuan untuk menggunakan, dan mengevaluasi media digital. Selain itu, membuat dan memanfaatkan informasi sesuai hukum, tepat, cermat, pintar, bijak.
4. .Literasi finansial merupakan kemampuan untuk mengaplikasikan pemahaman dan motivasi sehingga pemahaman tentang risiko dan konsep serta keterampilan termasuk dalam kemampuan ini.
5. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan kemampuan untuk menyikapi dan memahami kebudayaan yang ada di Indonesia
6. Literasi visual adalah kemampuan memanfaatkan media visual secara kritis dan bermanfaat, dengan kata lain jenis literasi ini merupakan tingkat lanjut antara literasi teknologi dan media.

2.1.3 Literasi Digital

Menurut UNESCO literasi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, menafsirkan, menciptakan, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan cetak dan tulisan yang terkait dengan berbagai konteks. Literasi melibatkan serangkaian pembelajaran yang memungkinkan individu, untuk mencapai, mengembangkan pengetahuan, dan potensi mereka, serta untuk berpartisipasi secara penuh dalam komunitas mereka dan masyarakat luas. Untuk berinteraksi di jaman sekarang ini membutuhkan pemahaman literasi digital, serupa pentingnya

dengan pemahaman ilmu lainnya. Karena generasi millennial yang tumbuh dengan akses tidak terbatas terhadap teknologi memiliki gaya berpikir yang tidak sama dengan generasi sebelumnya.

Menurut Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti. Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital dari pada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut.

Gilster(1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda. Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya

Sedangkan menurut pendapat (Bawden, 2001) mengartikan bahwa literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan informasi dari berbagai sumber digital yang disajikan melalui komputer. Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara

efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik. Dari beberapa pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa iterasi digital bukan sekedar menggunakan perangkat digital saja tetapi literasi digital diharapkan mampu untuk menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi bersama oranglain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

a. Laptop

Laptop merupakan salah satu alat pembelajaran yang populer digunakan oleh pelajar. Laptop masih menjadi barang berharga yang masih sebahagian dimiliki oleh anak didik. Laptop diharapkan dapat memberikan dukungan bagi berjalannya proses komunikasi interaktif antara guru, siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam prose pembelajaran. Menurut (Setiyadi, 2016) program laptop yang biasa diimplementasikan dalam bidang pendidikan memiliki beberapa kelebihan, laptop juga dapat merangsang untuk mengerjakan latihan. Dalam kendali laptop ada terdapat pada siswa itu sendiri, sehingga kecepatan belajar bisa disesuaikan oleh siswa sesuai tingkat pemahaman masing-masing siswa (chanafi & Mursal, 2016) .

Menurut (Efaw, dkk 2004) menyatakan bahwa laptop memberikan pengaruh positif karena dapat memberikan motivasi terhadap proses pembelajaran serta pengajaran tidak bosan. Penggunaan laptop juga membuat suasana ruangan kelas menjadi fleksibel.

b. Hanpone

Hanpone merupakan alat telekomunikasi elektronik yang dapat dibawa kemana saja dan memiliki mampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara. Menurut (kamus oxord online, 2013) hanpone merupakan telepon yang memiliki kemampuan seperti komputer ataupun laptop, namun laptop tidak beba dibawa kemana saja karena ukurannya terlalu besar dibandingkan

dengan handphone dapat dikantongi didalam celana yang sedang dipakai. Menurut (Rahma Istifaidah, 2018) mengemukakan beberapa manfaat handphone bagi penggunanya sebagai berikut :

1. Sebagai alat komunikasi
2. Sebagai alat informasi
3. Sebagai alat pembelajaran
4. Sebagai alat hiburan
5. Sebagai alat dunia kerja

Selain itu, handphone juga bermanfaat sebagai penambah ilmu pengetahuan terkait perkembangan teknologi dan perluasan jaringan

2.1.4 Keunggulan dan Kelemahan Literasi Digital

Keunggulan

Brian tahun 2015 dalam jurnal yang ditulis oleh Maulana (Maulana,2015:1-2) terdapat 10 manfaat Literasi Digital yaitu sebagai berikut :

- a) Menghemat waktu,
- b) Belajar lebih cepat,
- c) Menghemat uang,
- d) Membuat lebih aman,
- e) Selalu memperoleh informasi terkini,
- f) Selalu terhubung,
- g) Membuat keputusan lebih baik,
- h) Dapat membuat anda bekerja,
- i) Membuat lebih bahagia, dan
- j) Mempengaruhi dunia.

Kelemahan

Namun kelemahan Literasi Digital yaitu sebagai berikut :

- a) Arus informasi yang banyak Dalam perihal inilah literasi digital berfungsi, ialah buat mencari, menciptakan, memilah dan menguasai data yang betul serta pas.
- b) Konten negative Konten minus pula jadi salah satu tantangan masa literasi digital. Ilustrasinya konten pornografi, rumor SARA serta yang lain.

Media pembelajaran Literasi Digital merujuk pada kemampuan siswa dalam membaca, berbicara, memahami, dan menganalisis bacaan teks. Dengan kata lain, literasi tidak lepas dari kemampuan siswa dalam berbahasa.

3.1.5 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa. Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik.

c. Keterampilan menyimak

Keterampilan menyimak adalah proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh pemahaman untuk memperoleh informasi. Menurut Kurnia (2019: 21) menyimak adalah suatu proses penerimaan pesan, gagasan, pikiran atau perasaan dan selanjutnya memberikan respon terhadap pesan, gagasan, pikiran, atau perasaan. Kegiatan menyimak memiliki arti mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian.

d. Keterampilan berbicara

Menurut Subhayni dkk (2017: 22) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Menurut Ilham (2020: 5) berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, dan isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan.

e. Keterampilan menulis

Menurut Murinah (2015: 2) menulis merupakan kemampuan yang memiliki beberapa komponen mulai dari hal sederhana, seperti memilih kata, merakit kalimat, merakit paragraf hingga menjadi sesuatu yang utuh. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena para pelajar akan merasa mudah dan nyaman dalam berpikir secara kritis. Menulis juga dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk merasakan dan menikmati hubungan- hubungan, memperdalam daya tangkap atau persepsi, memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, menyusun urutan bagi pengalaman

f. Keterampilan membaca

Menurut Muhsyanur (2019: 11) membaca merupakan perbuatan yang dilakukan berdasarkan kerjasama beberapa keterampilan, yakni, mengamati, memahami, dan memikirkan. Selain itu, membaca adalah penangkapan dan pemahaman ide, aktivitas pembaca yang diiringi dengan curahan jiwa dalam menghayati sebuah tulisan.

2.2 Metode *Storytelling*

2.2.1 Metode

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplemetasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (sanjaya 2007:145), “Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang di tentukan”. Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan 2tertentu dalam kegitan belajar mengajar. Menurut Fathurrohman (2007: 55) “pengertian metode secara harafiah adalah “cara” namun secara umum metode diartikan sebagai suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dapat disimpulkan oleh penulis bahwa metode adalah cara kerja yang dapat memudahkan pelaksanaan agar ketertiban dalam mencapai tujuan yang telah dirancang sedemikian rupa. Jadi dengan adanya metode tujuan tertentu akan berjalan dengan lebih terarah dan lebih mudah dipahami untuk pelaksanaan yang diharapkan

2.2.2 Metode *Storytelling*

Bercerita *Storyytelling* adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada pendengar dengan alat, tentang apa yang akan disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita yang dapat didengarkan dengan rasa menyenangkan (Madyawati L, 2016:162). Nurgiyantoro (Madyawati L, 2016:162) megatakan bahwa, “ Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang harus melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh pendengar . Metode bercerita tersebut atau *storytelling* adalah teknik yang mampu menarik untuk anak-anak dan juga dipercaya akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak sehingga anak mampu menyampaikan sesuai perasaan, pikiran, keinginan, permintaan, dan harapan mereka (Setyowati, 2018). Pada umumnya cerita disukai

oleh jiwa manusia karena memiliki pengaruh yang menimbulkan untuk dapat menarik perhatian pendengar dan membuat seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian dalam sebuah kisah dengan cepat. Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak. Dalam kegiatan proses storytelling menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada audience. *Storytelling* dapat dikatakan sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tua sekaligus yang terbaru. Meskipun tujuan dan syarat-syarat dalam *storytelling* berganti dari abad-ke abad, dan dari kebudayaan satu ke kebudayaan lain, *storytelling* berkelanjutan untuk memenuhi dasar yang sama dari kebutuhan-kebutuhan secara sosial dan individu. Perilaku manusia nampaknya mempunyai *impuls* yang dibawa sejak lahir untuk menceritakan perasaan dan pengalaman-pengalaman yang mereka alami melalui bercerita. Mereka mengekspresikan kepercayaan, keinginan, dan harapan dalam cerita sebagai usaha untuk menerangkan dan saling mengerti satu sama lain. Kemudian dalam aktivitas keberanian anak saat menceritakan kembali isi cerita juga mengalami peningkatan dikarenakan dengan pemberian motivasi dan pujian kepada anak didik hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2012, hlm 84) bahwa anak usia dini sangat memerlukan katakata pujian dan penghargaan atas kegiatan yang telah dilakukannya, dengan demikian kemampuan dan keberanian anak akan meningkat.

2.2.3 Penerapan Metode Pembelajaran *Storytelling*

Metode pembelajaran storytelling menekankan kepada aktivitas peserta didik Sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Siswa akan bekerja secara berpasangan bersama kelompoknya, dan dalam pembagian tugasnya

masing-masing siswa memiliki tanggung jawab sendiri untuk menyelesaikan bagiannya masing-masing (Anita Lie.200;.5-6). Dalam melakukan metode storytelling ini ada beberapa yang langkah yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu :

- a. Pengajar menyiapkan media pembelajaran berupa “teks bacaan” untuk pembelajaran yang akan berlangsung. Media pembelajaran ini di berikan sebagai panduan siswa-siswi dalam melakukan kegiatan bercerita pada saat pembelajaran.
- b. Pengajar membagikan media pembelajaran berupa “teks bacaanr” kepada siswa-siswi
- c. Siswa-siswi membaca “teks bacaan” tersebut dengan seksama.
- d. Pengajar mendemonstrasikan cara bercerita dengan baik di depan kelas.
- e. Siswa-siswi memberikan tanggapan terhadap demonstrasi yang pengajar lakukan.
- f. Siswa-siswi maju secara bergantian untuk bercerita tentang peristiwa menyenangkan mereka, dengan bahasa masing-masing.

2.2.4 Tahapan *Storytelling*

Dalam kegiatan *storytelling* yang perlu diperhatikan adalah proses. Dalam proses *storytelling* inilah terjadi interaksi antara pendongeng dengan audiencenya dan melalui proses *storytelling* dapat berjalan komunikasi antara pendongeng dengan audiencenya. Sehingga kegiatan *storytelling* ini sangat penting bagi siswa-siswi.maka, kegiatan tersebut harus dirancang sedemikian rupa supaya menarik agar kegiatan *storytelling* yang disampaikan menarik, maka dibutuhkan adanya tahapan-tahapan dalam *storytelling*, teknik yang digunakan dalam *storytelling* serta siapa saja yang terlibat dalam kegiatan *storytelling* turut menentukan lancar tidaknya proses *storytelling* ini berjalan. Terdapat tiga tahapan dalam *storytelling*, yaitu persiapan sebelum acara *storytelling* dimulai, saat proses *storytelling* berlangsung, hingga

kegiatan *storytelling* selesai (Bunanta, 2009:37). Berikut langkah-langkahnya: tahap pertama, persiapan sebelum *storytelling*.

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah pilih judul buku yang menarik dan mudah diingat. Melalui judul, pendengar maupun pembaca akan memanfaatkan latar belakang pengetahuan untuk memproses isi cerita secara berhenti. Menurut MacDonald (1995:62) dalam memilih cerita yang akan didongengkan, pendongeng dapat mulai mendongeng dengan cerita yang telah diketahui. *Storytelling* yang pernah didongengkan waktu kecil yang masih diingat dapat dipilih untuk mulai mendongeng kepada anak-anak, seperti Bawang Merah Bawang Putih, Si Kancil, maupun cerita legenda tanah air yang pernah didengar.

Tahap yang kedua adalah pada saat *storytelling* berlangsung. Saat terpenting dalam proses *storytelling* adalah pendongeng harus menunggu kondisi hingga pendengar siap untuk menyimak dongeng yang akan disampaikan. Pada saat mendongeng ada beberapa factor yang dapat menunjang berlangsungnya proses *storytelling* agar menjadi menarik untuk disimak, antara lain:

(a) Kontak mata.

Saat *storytelling* berlangsung, pendongeng harus melakukan kontak mata dengan audience. Pandanglah audience dan diam sejenak. Dengan melakukan kontak mata audience akan merasa dirinya diperhatikan dan diajak untuk berinteraksi. Selain itu, dengan melakukan kontak mata kita dapat melihat apakah audience menyimak jalan cerita yang didongengkan. Dengan begitu, pendongeng dapat mengetahui reaksi dari audience.

(b) Mimik Wajah.

Pada waktu storytelling sedang berlangsung, mimik wajah pendongeng dapat menghidupkan tidaknya sebuah cerita yang disampaikan. Pendongeng harus dapat mengekspresikan wajahnya yang sesuai dengan situasi yang didongengkan. Untuk menampilkan mimik wajah yang menggambarkan perasaan tokoh.

(c) Gerak Tubuh.

Gerak tubuh pendongeng waktu proses storytelling berjalan dapat pula mendukung menggambarkan jalan cerita yang menarik. Cerita yang didongengkan harus melakukan gerakan-gerakan yang merefleksikan apa yang dilakukan tokoh-tokoh dalam dongeng.

(d) Suara.

Tidak rendahnya suara yang diperdengarkan dapat digunakan pendongeng untuk membawa audience merasakan situasi dari cerita. Pendongeng harus meninggikan intonasi suaranya untuk merefleksikan cerita yang mulai memasuki tahap yang menegangkan. Kemudian kembali menurunkan ke posisi datar saat cerita kembali pada situasi semula.

(e) Kecepatan.

Pendongeng harus dapat menjaga kecepatan atau tempo pada saat storytelling.

(f) Alat Peraga.

Perlu adanya alat peraga misalnya boneka kecil yang dipakai di tangan untuk mewakili tokoh yang sedang menjadi materi dongeng.

Tahapan selanjutnya adalah sesudah kegiatan storytelling selesai. Ketika proses storytelling selesai dilaksanakan, tibalah saatnya bagi pendongeng untuk mengevaluasi cerita. Maksudnya,

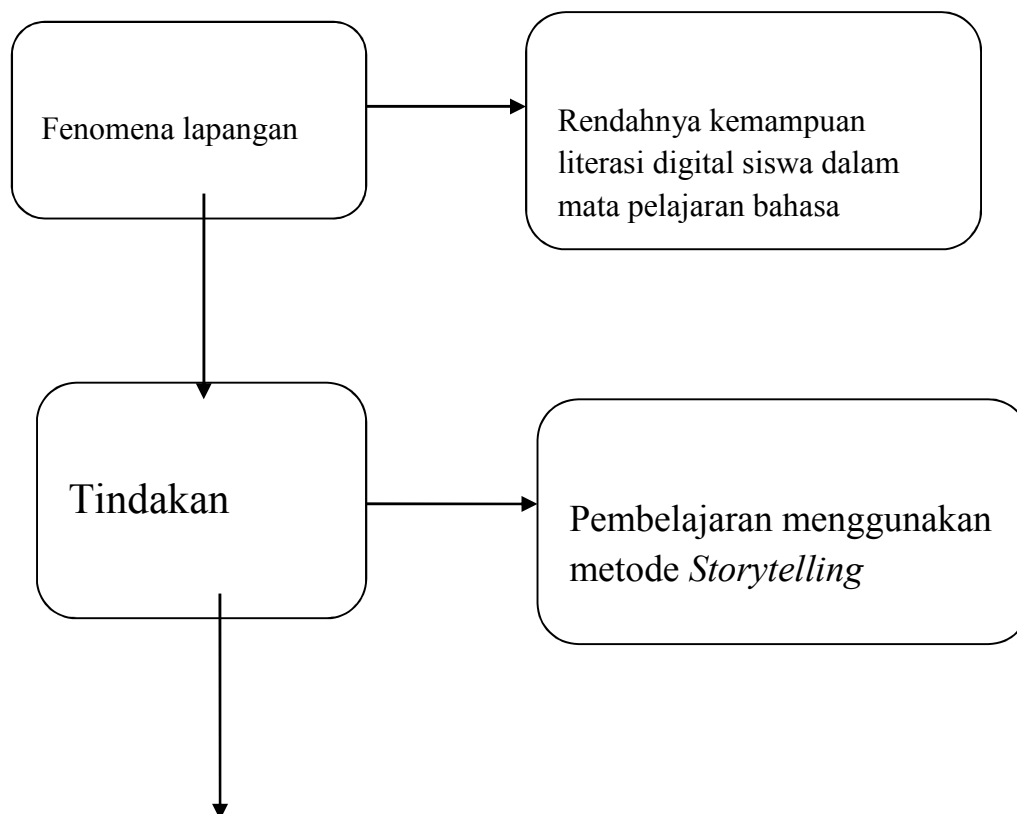
pendongeng menanyakan kepada Pendengar tentang inti cerita yang telah disampaikan dan nilai-nilai yang dapat diambil dari proses *Storytelling* tersebut.

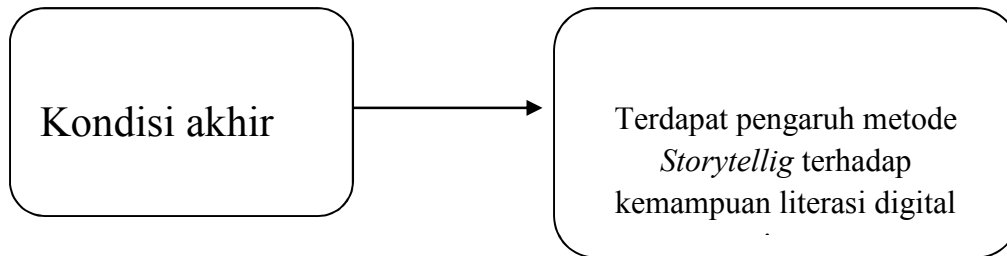
2.2.5 Fungsi *Storytelling*

Storytelling menurut Floriasti (2015:3), mendongeng atau bercerita sangat menarik bagi siswa-siswi karena mengandung pengalaman yang lucu dan menarik. Pasti semua orang menggunakan mendongeng untuk menidurkan anak-anak mereka, memberi nasihat yang diberikan oleh orang tua kepada anak-anak dan menceritakan kisah-kisah murahan. Melalui cerita banyak hal yang dapat disampaikan dan dipahami oleh pendengar, karena sifat penyajian yang menarik, dan bahasa yang disampaikan memungkinkan audience untuk menyampaikan dan memahami banyak hal. Situasi ini memberikan kesan yang tersendiri bagi pendengar (penyimak), karena mereka merasa santai. Melihat situasi ini, maka cara pembelajaran bahasa dapat mencontoh apa yang terjadi dalam penyampaian cerita. Jadi guru harus lebih teliti dalam melihat kebutuhan anak agar dapat memasukkan materi-materi yang sesuai dengan rencana. Menurut Itadz (2008:81-97), “berbicara mengenai *storytelling* banyak manfaatnya bagi pendengar. Kegiatan *storytelling* ini sangat penting untuk dilakukan khususnya dalam masa tumbuh kembang anak. Adapun fungsi dari *storytelling* diantaranya sebagai berikut:

1. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak didik.
2. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak didik.
3. Merangsang pikiran bahasa anak didik.
4. Merangsang minat anak didik dalam menulis dan membaca.
5. Memperluas cakrawala pengetahuan anak didik.

2.3 Kerangka Berpikir





BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 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 Sugyono (2016:107) bahwa metode penelitian eksperimen dijabarkan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.

3.2 Lokasi dan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti pada penelitian ini yaitu di SMP N 1 Tarabintang pada Siswa-siswi Kelas VII di Desa Sihombu Kecamatan Tarabintang, Kabupaten Humbang Hasundutan. Alasan Peneliti memilih Lokasi Penelitian ini adalah :

1. Tempat penelitian yang dipilih belum pernah meneliti penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan penulis
2. Tempat penelitian yang dipilih tersebut merupakan tempat peneliti melaksanakan jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama
3. Tempat penelitian merupakan sekolah dengan pendidikan formal dan tentunya bersedia menerima segala bentuk penelitian yang bersangkutan dengan pendidikan dengan tujuan mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pembelajaran semester genap Tahun ajaran 2021/2022.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugyono (2016:80) dalam bukunya berpendapat bahwa populasi adalah “ Wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugyono (2014:120) dalam bukunya berpendapat bahwa bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel seluruh siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang terdiri dari 36 siswa.

3.4 Desain Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian Upaya meningkatkan kemampuan Literasi Digital melalui *Metode Storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia Siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang tahun pembelajaran 2021/2022 maka penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *Two Group Post-test design*. Desain ini memperlihatkan perbedaan pencapaian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol . Desain dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1

Two Group Post-test Design

Kelas	Perlakuan	Post-test
E	X	O1
K	Y	O2

Keterangan :

E : Kelompok eksperimen

K :Kelompok kontrol

O1: Posttest kelompok eksperimen

O2 : Posttest kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan model Metode *Storytelling*

Y : Perlakuan dengan konvensional (ceramah)

3.5 Defenisi Operasional Penelitian

Defenisi operasional penelitian berisikan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian. Variabel tersebut berupa variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu metode Storytelling terhadap kemampuan Literasi Digital dalam pembelajaran bahasa indonesia siswa-siswi kelas VII di SMP N 1 Tarabintang.

1. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh metode *Storytelling*.

Dalam hal ini pengaruh metode *Storytelling* pada kemampuan Literasi Digital.

2. Variabel Terikat

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah menceritakan kembali cerita yang didengar melalui Literasi Digital. Menceritakan kembali bertujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan Literasi digital siswa-siswi dalam bercerita dan berani berbicara didepan kelas.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini digunakan untuk menjaring data penelitian. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaanya lebih mudah dan hasilnya terarah dalam arti cepat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah Arikunto (2002:192)

Instrumen merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dan mengukur nilai yang diperoleh objek peneliti. Dalam penelitian ini, memiliki instrumen yaitu peran metode *storytelling* terhadap kemampuan literasi digital siswa-siswi. Instrumen tersebut

akan diukur dengan menggunakan instrumen tes praktik bercerita (mengulang kembali cerita)
melalui literasi digital yang didengarkan.

Tabel 3.2 penilaian kemampuan literasi digital melalui metode *storytelling*

NO	Aspek Penilaian	Penjelasan	Skor
1.	Kelancaran	1. Sangat lancar dalam membaca tiap kata menggunakan media literasi digital	4
		2. Cukup lancar dalam membaca tiap kata menggunakan media literasi digital	3
		3. Lancar tetapi belum tepat dalam membaca tiap kata menggunakan media literasi digital	2
		4. Tidak lancar dalam membaca tiap kata menggunakan media literasi digital	1
2	Kecepatan	1. Tepat dalam mengucapkan kata	4
		2. Cukup tepat dalam mengucapkan kata	3
		3. Kurang tepat dalam mengucapkan kata	2

		<p>kata</p> <p>4. Tidak tepat dalam mengucapkan Kata</p>	1
3	Pelafan	<p>1. Pelafalan wajar tidak dibuat-buat dengan menggunakan media literasi digital</p> <p>2. Pelafalan cukup wajar menggunakan media literasi digital</p> <p>3. Pelafalan kurang ajar menggunakan media literasi digital</p> <p>4. Pelafalan tidak wajar, masih menunjukkan ciri kedaerahan</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>
4	Intonasi	<p>1. Tepat dalam penggunaan intonasi dengan menggunakan media literasi digital</p> <p>2. Baik dalam penggunaan intonasi dengan menggunakan media literasi digital</p> <p>3. Cukup dalam penggunaan intonasi dengan menggunakan</p>	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p>

		media literasi digital 4. Kurang dalam penggunaan intonasi dengan menggunakan media literasi digital	1
--	--	---	---

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100 \%$

Jumlah Skor maksimal

Nilai tersebut diperoleh dari tes yang dilakukan dan akan diperoleh nilai kemampuan literasi digital dan tes tersebut akan ditindak lanjuti, Menurut Arikunto (2002:261) berpendapat bahwa ada lima kriteria untuk menentukan tingkat kemampuan siswa-siswi sebagai berikut :

Tabel 3.3
Penilaian

Kategori	Penilaian	Huruf
Sangat baik	85-100	A
Baik	70-84	B
Cukup baik	60-69	C
Tidak baik	50-59	D
Sangat tidak baik	0-49	E

3.7 Jalannya Eksperimen

Langah-langkah yang akan dilaksanakan dalam peneltian ini adalah dengan cara sebaga berikut :

Tabel 3.4

Jalannya penelitian kelas Eksperimen

Pertemuan pertama (2X40 menit)

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
<p>➤ Kegiatan Awal</p> <p>Guru memberikan salam kepada siswa, memperkenalkan diri dan mengabsen siswa, guru menjelaskan maksud dan tujuan masuk ke, guru menjelaskan tujuan pembelajaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon salam dari guru • Siswa mendengarkan penjelasan guru 	15 menit
<p>➤ Kegiatan Inti</p> <p>Guru menjelaskan mengenai narrative teks Langkah –langkah yang dilaksanakan adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menyebutkan berbagai cerita legenda/ cerita rakyat yang ada di indonrsia. 2. Guru menunjukkan sebuah cerita yaitu teks narrative melalui HP. 3. Guru menugaskan setiap siswa untuk menceritakan kembali isi cerita yang terdapat dalam HP tersebut. 		30 menit
<p>➤ Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyuruh siswa-siswi untuk maju kedepan satu persatu untuk menceritakan ulang, cerita 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa maju kedepan untuk menceritakan ulang, cerita yang sudah disajikan melalui HP. 	35 menit

<p>yang sudah dibaca melalui HP</p> <p>2. Guru memberikan motivasi kepada siswa</p> <p>3. Guru mengucapkan salam dan penutup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan arahan guru • Siswa menjawab salam dari guru 	
---	--	--

Tabel 3.5

Jalannya penelitian kelas Kontrol

Pertemuan 1 (2x40 menit)

Kegiatan Guru	Aktivitas Siswa	Waktu
<p>➤ Kegiatan Awal</p> <p>1. Mengucapkan salam kepada siswa dan menanyakan kabar.</p>	Siswa merespon guru	15 menit
<p>➤ Kegiatan Inti</p> <p>1. Guru menggali kemampuan yang dimiliki siswa mengenai narrative teks</p> <p>2. Guru menjelaskan materi narrative teks dan cara menceritakannya dengan menggunakan metode <i>storytelling</i>.</p> <p>3. Guru menjelaskan bagian apa saja yang perlu diperhatikan ketika</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siswa menanggapi guru • siswa menyimak penjelasan dari guru • siswa menjawab pertanyaan dari guru 	30 menit

<p>hendak menceritakan teks cerita</p> <p>4. Guru bertanya kepada siswa tentang materi pembelajaran yang kurang dipahami .</p> <p>5. Guru menyuruh siswa untuk menceritakan kembali teks cerita yang telah dibaca melalui HP.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siswa maju kedepan untuk menceritakan kembali teks cerita melalui langkah-langkah metode <i>storytelling</i> 	
<p>➤ kegiatan Akhir</p> <p>1. guru menyuruh siswa untuk menceritakan ulang cerita yang sudah dilihat dalam HP guru melakukan penilaian langsung</p> <p>2. guru mengakhiri pembelajaran dan memberi salam penutup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa maju kedepan untuk menceritakan ulang, cerita yang sudah disajikan didepan kelas melalui laptop ataupun HP. • Guru merespon salam guru. 	<p>35 menit</p>

5.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengolah data. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tahapan-tahapan proses penilaian dalam pengambilan data dijelaskan sebagai berikut :

1. Menilai langsung pemahaman literasi digital siswa-siswi di lembar penilaian yang sudah disediakan sesuai dengan aspek penilaian.
2. Menjumlahkan secara keseluruhan baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
 - Menabulasi skor Pretest (X)
 - Menabulasi skor Posttest (Y)
3. Mencari Standar error variabel X dan Y
4. Kesimpulan

Setelah data diperoleh, teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

5.8.1 Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi

Untuk menghitung rata-rata (mean) dan standar deviasi kelas digunakan rumus sebagai berikut :

- a. Rata –rata (mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum n}$$

- b. Standar Deviasi

$$s = \frac{\sqrt{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}}{\sum f_i}$$

5.8.2 Menyajikan Tabel Distribusi Frekuensi Kelas

Untuk menyajikan data distribusi frekuensi kelas digunakan beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Penentuan rentang (j) diambil nilai tertinggi kemudian dikurangkan dengan nilai terendah

$$J = X_{max} - X_{min}$$

- b. Penentuan banyak kelas interval (k) digunakan aturan sturge, yaitu

$$k = 1 + 3,3 \log n \quad (\text{Sudjana, 2002:47})$$

- c. Penetapan panjang kela interval (i) dengan rumus :

$$I = \frac{J}{k}$$

5.9 Uji Persyaratan Analisis

Untuk melihat data yang memiliki varian yang homogen, berdistribusi normal antara variabel x dan y . Untuk itu, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, perlu dilakukan uji normalitas.

5.9.1 Uji normalitas

Uji kenormalan dilakukan secara parametik dengan menggunakan penaksir rata-rata pada simpangan baku. Misalnya kita mempunyai sampel acak dengan hasil pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n .

Berdasarkan sampel ini akan diuji hipotesis nol bahwa sampel tersebut berasal dari populasi berdistribusi normal melawan hipotesis bahwa hipotesis tidak normal.

Pengujian hipotesis nol tersebut, dapat kita tempuh dengan prosedur sebagai berikut :

- Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan Z_1, Z_2, \dots, Z_n
- Untuk setiap bilangan baku, menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i)$
- Menghitung preposisi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i yang dinyatakan dengan (Z_i)
- Menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya
- Mengambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Dengan harga tersebut adalah L_0 dan nilai kritis L yang diambil dari daftar uji lilliefors taraf nyata 0,05 (5%)

Kriteria pengujian :

- Jika $L_0 < L$, maka data distribusi normal
- Jika $L_0 > L$, maka data tidak berdistribusi normal

5.9.2 Uji Hipotesis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik uji beda. Adapun rumus yang digunakan adalah uji "t" yang digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2009:39) sebagai berikut :

$$T_{hitung} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{S^2 \left(x = \frac{1+1}{n_1+n_2} \right)}} \quad S^2 = \frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2}$$

Dengan X_1, X_2 adalah rata-rata hasil belajar siswa bercerita didepan kelas masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya adalah mencari harga t pada tabel (1 tetst) pada tingkat kepercayaan (α) 5% berdasarkan Ttabel

Selanjutnya adalah mencari harga t pada tabel (t test), pada tingkat kepercayaan (α) 5% dapat ditentukan bahwa :

- H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} (th) \leq t_{tabel} (t_1)$ yang sekaligus menolak H_a
- H_a diterima apabila harga $t_{hitung} (th) \geq t_{tabel} (t_1)$ yang sekaligus menolak H_0