

**PENGUNAAN *PROJECT BASED LEARNING DIGITAL*
STORYTELLING IGTV UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA
DIRI PADA PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Tindakan Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Legina Oktariani

1506784

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**PENGUNAAN *PROJECT BASED LEARNING DIGITAL*
STORYTELLING IGTV UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA
DIRI PADA PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Tindakan Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung)**

Oleh:
Legina Oktariani
2019

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Legina Oktariani 2019

Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Penggunaan *Project Based Learning Digital Storytelling IGTV* untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung)”** ini beserta seluruh isinya merupakan benar hasil karya yang dibuat oleh sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian ditemukannya pelanggaran dalam etika keilmuan dalam karya saya.

Bandung, Juli 2019

Yang membuat pernyataan,

Legina Oktariani

1506784

LEGINA OKTARIANI

PENGUNAAN *PROJECT BASED LEARNING DIGITAL STORYTELLING*
IGTV UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI PADA
PEMBELAJARAN IPS
(Penelitian Tindakan Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

Pembimbing I



Prof. Kokom Komalasari, M.Pd

NIP. 197210012001122001

Pembimbing II



Drs. Eded Tarmedi, M.A.

NIP. 195801051980021002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dadang Sundawa, M.Pd

NIP. 196005151988031002

**Penggunaan *Project Based Learning Digital Storytelling IGTV* untuk
Meningkatkan Rasa Percaya Diri pada Pembelajaran IPS
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung)**

Legina Oktariani
1506784

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi temuan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung, peneliti menemukan masalah rendahnya rasa percaya diri pada siswa. Hal tersebut terlihat saat kegiatan pembelajaran banyak siswa yang merasa malu, enggan mengemukakan pendapatnya, gugup saat berbicara di depan kelas, ragu dalam bertanya atau berpendapat. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri siswa melalui penggunaan *project based learning digital storytelling IGTV* pada pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan yaitu desain model *Kemmis and Taggart* dengan subjek penelitian siswa kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung yang berjumlah 33 orang. Penelitian Tindakan Kelas dengan desain *Kemmis and Taggart* dilaksanakan tiga siklus, dalam satu siklus terdiri dari tiga tindakan, dengan tahapan 1) perencanaan (*plan*), 2) pelaksanaan (*act*), 3) observasi (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini melalui lembar observasi, catatan lapangan, wawancara dan studi dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa perencanaan pembelajaran penelitian ini sudah dilakukan dengan baik, pelaksanaan pembelajaran dengan berbasis proyek *digital storytelling IGTV* untuk meningkatkan rasa percaya diri dapat dikatakan berhasil. Adapun peningkatan rasa percaya diri siswa dapat dilihat dari peningkatan indikator rasa percaya diri yang meningkat pada setiap siklus, diantaranya siswa mampu tenang menghadapi tantangan, dapat mengatur kontak mata, mempunyai inisiatif, bertanya, mengkomunikasikan, bertanggungjawab, dan menghargai pendapat. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *project based learning digital storytelling IGTV* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Rasa Percaya Diri, *Project Based Learning*, *Digital Storytelling IGTV*.

***The Use of Project Based Learning Digital Storytelling IGTV to Enhance Self
Confidence in Learning Social Studies
(Classroom Action Research in eighth grade of SMP Negeri 1 Bandung)***

Legina Oktariani
1506784

ABSTRACT

This research is conducted based on the observation result in eighth grade students of SMP Negeri 1 Bandung, the researcher found out that the students were lack of self-confidence. It can be seen in the teaching and learning process, most of the students were shy, difficult to share their opinions, feeling nervous while speaking in front of the class, and hesitant in asking the questions or giving opinions. This research aimed to investigate students' self-confidence improvement through the use of project based learning digital storytelling IGTV in learning social studies. The research method used in this study was Kemmis and Taggart model. The subject of the research was thirty three eighth grade students in SMP Negeri 1 Bandung. Classroom Action Research with Kemmis and Taggart design was conducted in three cycles, in which, there are three actions in one cycle. The stages are 1) plan, 2) act, 3) observation, and 4) reflection. The data collection techniques employed in this study were observation sheet, field notes, interview, and document analysis. Based on the findings, it was revealed that the lesson planning of this study had been well-implemented. In addition, the implementation of project based digital storytelling IGTV in learning process could successfully increase the students' self-confidence. Moreover, the students' self-confidence improvement could be identified in the indicator of self-confidence that was increasing in each cycle. For instance, the students were able to keep calm in facing the challenging situation, they could maintain the eye contact, they were able to take the initiative, they were able to ask questions and communicate, they became responsible, and they were able to respect opinions. It can be concluded that the use of project based learning digital storytelling IGTV could enhance eighth grade students of SMP Negeri 1 Bandung self-confidence in learning social studies.

Keywords: *Self-confidence, Project Based Learning, Digital Storytelling IGTV, Social Studies Learning Process*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Pembelajaran IPS	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	7
2.1.2 Pembelajaran IPS	8
2.1.3 Dimensi IPS	9
2.1.4 Tujuan Pembelajaran IPS.....	10
2.2 <i>Project Based Learning</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Project Based Learning</i>	11
2.2.2 Langkah-langkah <i>Project Based Learning</i>	12
2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan <i>Project Based Learning</i>	13

2.2.4	Keterhubungan Penggunaan <i>Project Based Learning</i> dalam Rasa Percaya Diri	15
2.4	<i>Digital Storytelling IGTV</i>	16
2.3.1	Pengertian <i>Digital Storytelling</i>	16
2.3.2	Proses <i>Digital Storytelling</i>	17
2.3.3	Keunggulan dan Kelemahan <i>Digital Storytelling</i>	20
2.3.4	Instagram.....	21
2.3.5	Keunggulan dan Kelemahan <i>Digital Storytelling IGTV</i>	25
2.4	Konsep Rasa Percaya Diri	26
2.4.1	Pengertian Rasa Percaya Diri.....	26
2.4.2	Faktor Percaya Diri	27
2.4.3	Indikator Rasa Percaya Diri	30
2.5	Keterkaitan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri dalam Pembelajaran IPS.....	30
2.1	Penelitian Terdahulu.....	32
BAB III METODE PENELITIAN		34
3.1	Metode Penelitian.....	34
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	35
3.3	Desain Penelitian	36
3.4	Prosedur Pelaksanaan Penelitian	38
3.5	Teknik Pengumpulan Data	41
3.6	Instrumen Penelitian	49
3.7	Teknik Analisis Data	56
3.1	Validitas Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	60

4.1.1	Deskripsi Profil Sekolah	60
4.1.2	Deskripsi Profil Siswa.....	61
4.2	Deskripsi Pra Penelitian	62
4.2.1	Observasi Awal Pembelajaran	62
4.2.2	Refleksi Pembelajaran.....	64
4.2.3	Rencana Tindakan.....	65
4.3	Deskripsi Penelitian Siklus.....	66
4.3.1	Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	66
4.3.2	Deskripsi Tindakan Siklus II.....	96
4.3.3	Deskripsi Tindakan Siklus III	126
4.4	Hasil Penelitian.....	156
4.4.1	Deskripsi Hasil Wawancara	156
4.4.2	Deskripsi Catatan Lapangan	159
4.4.3	Deskripsi Hasil Observasi	162
4.1	Pembahasan	166
1.	Perencanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung.....	166
2.	Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan Menggunakan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung.....	168
3.	Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Setelah Diterapkan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> dalam Pembelajaran IPS Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung	173
4.	Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran IPS Menggunakan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> pada Pembelajaran IPS Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung	176
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		176

5.1	Simpulan.....	176
5.2	Implikasi.....	179
5.3	Rekomendasi	180
	DAFTAR PUSTAKA	181
	LAMPIRAN.....	184

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Rasa Percaya Diri	30
Tabel 3.1 Format Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran IPS dengan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i>	42
Tabel 3.2 Format Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	45
Tabel 3.3 Format Lembar Pedoman Wawancara Siswa (Sebelum Tindakan)...	46
Tabel 3.4 Format Lembar Pedoman Wawancara Siswa (Setelah Tindakan).....	47
Tabel 3.5 Format Catatan Lapangan	49
Tabel 3.6 Format Lembar Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa	51
Tabel 3.7 Rubrik Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa	53
Tabel 3.8 Format Lembar Observasi Penilaian <i>Digital Storytelling IGTV</i>	55
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian <i>Digital Storytelling IGTV</i>	56
Tabel 3.10 Rata-rata (Persentase)	58
Tabel 4.1 Daftar Nama Siswa Kelas VII-8 SMP Negeri 1 Bandung.....	61
Tabel 4.2 Nama Siswa dan Kelompok.....	68
Tabel 4.3 Pedoman Tugas Pembuatan Digital Storytelling IGTV.....	70
Tabel 4.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran IPS dengan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus I)	74
Tabel 4.5 Lembar Observasi Penilaian <i>Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus I)	77
Tabel 4.6 Lembar Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa (Siklus I) .	88
Tabel 4.7 Lembar Observasi Aktvitas Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran IPS dengan <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus II).....	103
Tabel 4.8 Lembar Penilaian <i>Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus II)107	Tabel 4. 9
Lembar Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa (Siklus II).....	118
Tabel 4.10 Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran IPS dengan <i>Project Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus III).....	134
Tabel 4.11 Lembar Observasi Penilaian <i>Digital Storytelling IGTV</i> (Siklus III)137	
Tabel 4.12 Lembar Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa (Siklus III)	148

Tabel 4. 13 Hasil Persentase Penilaian Percaya Diri Siswa Melalui <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i>	162
Tabel 4 14 Hasil Persentase Penilaian Pembuatan <i>Digital Storytelling IGTV</i> ...	164
Tabel 4. 15 Hasil Rangkuman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui <i>Project Based Learning Digital Storytelling IGTV</i> dalam Pembelajaran IPS Siklus 1, 2 dan 3	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Langkah-langkah Pembuatan <i>Projet Based Learning</i>	12
Gambar 2. 2 Proses <i>Digital Storytelling</i>	20
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Model <i>Kemmis and Taggart</i>	36
Gambar 4. 1 <i>PowerPoint</i> Periodisasi Masa Praaksara Secara Geologis dan Arkeologis di Indonesia	69
Gambar 4. 2 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 1.....	78
Gambar 4. 3 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 2.....	80
Gambar 4. 4 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 3.....	82
Gambar 4. 5 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 4.....	84
Gambar 4. 6 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 5.....	86
Gambar 4. 7 <i>PowerPoint</i> Masuknya Kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia....	99
Gambar 4. 8 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 1.....	108
Gambar 4. 9 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 2.....	110
Gambar 4. 10 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 3.....	112
Gambar 4. 11 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 4.....	114
Gambar 4. 12 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 5.....	116
Gambar 4. 13 <i>PowerPoint</i> Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia.....	129
Gambar 4. 14 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 1.....	138
Gambar 4. 15 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 2	140
Gambar 4. 16 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 3.....	142
Gambar 4. 17 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 4.....	144
Gambar 4. 18 <i>Screenshot Digital Storytelling IGTV</i> Kelompok 5.....	146

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Persentase Hasil Penilaian Pembuatan <i>Digital Storytelling IGTV</i> ..	165
Grafik 4. 2 Persentase Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam Proses Pembelajaran IPS Melalui <i>Pembuatan Digital Storytelling IGTV</i>	171
Grafik 4. 3 Persentase hasil Observasi Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Setiap Siklus.....	173

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Darmawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anggoro, Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universita Terbuka.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bogdan, R. C., dan Taylor, S. J. 1993. *Kualitattif (Dasar-Dasar Penelitian)*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Chreswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas). 2010. *Model Pembelajaran IPS Malang*. Pusat Kurikulum Balitbang Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas).
- Frazel, Midge. 2010. *Digital Storytelling Guide for Educators*. Oregon: International Society for Technology in Education.
- Fauziah, Gina. 2009. *Kepercayaan Diri*. Bandung: CV Gelora Warna Cipta
- Fatimah, Enung. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Reifka Aditama
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Reifka Aditama
- La Iru dan La Ode. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. DIY: Multi Presindo

- Moleong, Lexy, J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Maryani, I & Fatmawati, L. 2018. *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish
- Madya, S. 2009. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta
- Pradita Sarastika. 2014. *Stop Minder & Grogi: Saatnya Tampil Beda dan Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Rofi'udin, A. H. 1996. *Rancangan Penelitian Tindakan (makalah disampaikan pada Lokakarya Tingkat Lanjut Penelitian Kualitatif Angkatan V tahun 1996/1997)*. Malang: Lembaga Penelitian IKIP Malang.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT. CV. Alfabeta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Shobirin, M. 2016. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Suhardita, Kadek. 2011. *Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan percaya Diri Siswa: Penelitian Quasi eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung tahun ajaran 2010/2011*.
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana
- Sudjana. 2010. *Model-model Mengajar CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Wiriaatmadja, R. 2014. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wijaya, Cece. 2010. *Pendidikan Remedial Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Penerbit: Rosda

Jurnal (Online) & Skripsi

- Asri, Indrianti, dan Perdanasari. 2017. *Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Program Studi Manajemen Informatika*. Jurnal mahasiswa Politeknik Negeri Malang, Vol 8 (2).
- Ambarwati, Dwijanto, P Hendikawati. 2015. *Keefektifan Model Project-Based Learning Berbasis GQM Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis*

Dan Percaya Diri Siswa Kelas VII. Jurnal Mahasiswa Unnes Journal of Mathematics Education Vol. 4 (2)

Brigitta Erlita Tri Anggadewi. 2017. *Digital Storytelling Sebagai Media Bagi Guru Untuk Mengembangkan Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus. Jurnal Mahasiswa Unissula, Vol 1 (2) 2-3.*

Difika, F. 2016. *Tinjauan Umum Tentang Instagram.* [Online]. Tersedia di eprints.walisongo.ac.id/6462/3/BAB%20II.pdf (diakses tanggal 05 April 2019) Engle, Alan. Tanpa tahun. *Digital Storytelling.* File .pdf. Di-download dari <http://www.todaysteacher.com>.

Engle, Alan. Tanpa tahun. *Digital Storytelling.* File .pdf. Di-download dari <http://www.todaysteacher.com>.

Heriyana, Wina dan Maureen, Y. Irena. 2014. *Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamea, Gresik.* Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP), Vol 2 (2) 1-9.

Jakes, and Brennan. 2005. *Digital Storytelling, Visual Literacy and 21st Century Skills.* [Online]. Tersedia di <http://te83.lus.wiki.educ.msu.edu> (diakses tanggal 05 April 2019).

Muhyadi, et al. 2010. *Pelatihan Pembuatan Media Digital Storytelling (DST) Dalam Rangka Pengembangan Media Berbasis ICT untuk Pembelajaran Kelas SBI di SMP 1 Karangmojo.* File .doc. Pengabdian kepada Masyarakat Prioritas Fakultas. Universitas Negeri Yogyakarta.

Satria, dan Handayaningsih. 2013. *Pembuatan Media Pembelajaran untuk Proses Konversi pada Finate Automata Berbasis Multimedia.* Jurnal Sarjana Teknik Informatika, Vol 1 (1), 297-304.

Tanpa Nama. 2016. *Action Research.* [Online]. Tersedia di <http://research-methodology.net/research-methods/action-research/>. (diakses tanggal 05 April 2019).

Instagram. 2012. *Instagram.* [Online]. Tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/instagram> (diakses pada tanggal 05 April 2018).