



## PEMBELAJARAN TEKS REPORT DENGAN PROYEK “CERDIG” BERBASIS KINEMASTER

**Laily Amin Fajariyah**

SMPN 5 Panggang, D.I. Yogyakarta

Contributor Email: lailyamin@gmail.com

### **Abstract**

*The research objective was to improve the tenth grade students' report texts in English in semester 1 dan 2 in the Junior Secondary School 5 Panggang through “cerdig” project with Kinemaster basis. The learning steps consisted with topic selection, scripting and storyboarding, digitizing the elements, evaluating, and publishing. The significance of the project was to improve the students' understanding in writing report texts in English. This was a Best Practice Research in writing. Data were collected through observation and analyzed descriptively and qualitatively. The results show that students were enthusiastic in participating in the activities as well as ability in monologue. The students' creativity and skill in technology were improved.*

**Keywords:** *Learning to Write, Report texts, Kinemaster*

## **A. Pendahuluan**

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam berkomunikasi secara lisan maupun tertulis untuk mencapai tingkat literasi tertentu (Permendiknas no 22 tahun 2006). Dalam menulis, siswa mendapatkan bahwa teks *report* merupakan teks yang paling sulit. Kesulitan siswa dalam mempelajari teks *report* juga ditunjukkan dalam hasil Ulangan Harian KD 5.3 pada Semester 1 Kelas IX Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk mengatasi hal ini, dan mengingat bahwa siswa adalah digital natives, teknologi akan dimanfaatkan ([www.digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://www.digitalstorytelling.coe.uh.edu), 2017; Han, 2007 dalam Xu, Park, and Baek, 2011: 183; Sadik (2008: 501) dalam bentuk bercerita secara digital dengan menggunakan telepon cerdas dengan program kinemaster. Tujuan dari praktik terbaik ini adalah untuk menjawab pertanyaan: “Bagaimanakah meningkatkan praktik pembelajaran teks *report* di Kelas IX Semester 2 SMPN 5 Panggang?” Pembelajaran ini merupakan Pembelajaran Berbasis Proyek (Bell, 2010: 39) yang dapat lebih memotivasi siswa, lebih relevan dengan dunia nyata dan berkontribusi pada perkembangan pendidikan siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama (Hutchinson, 2001; Mali, 2017: 179-180).

### **1. Mendongeng Digital**

Mendongeng digital adalah proses penggabungan seni bercerita dengan berbagai jenis multimedia, seperti gambar, suara dan video (Robin, 2008). Skouge dan Rao (2009) berpendapat bahwa bercerita digital dapat melibatkan perekaman audio dan video, publikasi multimedia dan menyebarkannya pada lingkup yang lebih luas. Lambert (2010: 9-24) menjelaskan ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam mendongeng digital meliputi: *owning your insight, owning your emotions, finding the moment, seeing your story, hearing your story, assembling the story*, dan *Sharing your story*. Dalam tujuh tahapan di atas, Lambert (2010: 25-33) juga menyebutkan praktik pembuatan *digital storytelling* melibatkan pencerita untuk melakukan beberapa hal dalam tahapannya, antara lain: (1) *scripting*, (2) *storyboarding*, (3) *digitizing the elements*.

## 2. Kinemaster

Kinemaster adalah salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan di smartphone ([www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com), 2017). Fajariyah (2017: 154-7) menyampaikan langkah-langkah menggunakan Kinemaster untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau *file*), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*. Pada langkah terakhir menyimpan video (*save video*) bisa dimasukkan ke dalam beberapa sumber seperti gambar di bawah ini.

## 3. Proyek Cerdig

Proyek “cerdig” merupakan singkatan dari cerita digital atau dongeng digital, yang merupakan proses dari seni mendongeng dengan berbagai jenis multimedia, seperti gambar, suara dan video (Robin, 2008). Proyek cerdig berbasis Kinemaster terdiri atas beberapa langkah: (1) pemilihan topik; (2) desain (*scripting*, *storyboarding*); (3) pengembangan (pembuatan visuals, audio, penataan *timeline*, dan menyimpan file/berkas); (4) evaluasi; dan (5) publikasi elektronik.

Cerdig dilakukan dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Kriwas, 1999 dalam Fragoulis, 2009) pada fase pemilihan topik, desain, dan evaluasi. Kemudian proses *digital storytelling* yang disampaikan Lambert (2010) bagian *scripting* dan *storyboarding* merupakan perincian aktivitas di tahap desain. Tahapan *digitizing the elements* diperinci dalam langkah-langkah *digital storytelling* dengan Kinemaster yaitu: memasukkan visual, audio, mengedit efek dan tata letak kemudian menyimpan file di galeri telepon cerdas. Selanjutnya, tahapan evaluasi yang dilaksanakan dengan presentasi lisan, dan tahap publikasi dilakukan di youtube dan facebook. Rancangan metode hasil pembaharuan ini ditunjukkan di Gambar 1.

## **B. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

Aplikasi praktis proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini dari tahapan pemilihan topik hingga publikasi, tidak semuanya dilakukan di dalam kelas. Sebelum melaksanakan proyek “cerdig” dengan Kinemaster, terlebih dahulu guru mempersiapkan siswa untuk mengunduh program Kinemaster dengan mengakses google play pada telepon cerdik mereka. Di kelas, guru memperkenalkan program tersebut secara sekilas dan meminta siswa mempelajari sendiri di rumah. Untuk melakukan inovasi ini, teknologi dan aplikasi yang diperlukan adalah: (1) telepon cerdik dan koneksi internet; (2) aplikasi Kinemaster; (3) laptop/netbook; dan (4) LCD proyektor dan audio speaker. Proses pelaksanaan proyek cerdig berbasis Kinemaster ini dijelaskan langkah per langkah sebagai berikut:

### **1. Pemilihan topik**

Langkah pertama dari proyek cerdig adalah pemilihan topik. Pemilihan topik dilaksanakan pada hari pertama proyek ini. Penulis membawa beberapa koleksi teks *report* yang diunduh dari internet dengan topik beragam, antara lain *reptile*, *penguins*, dan gejala alam. Kemudian, setiap siswa memilih topik yang akan mereka ubah ke dalam cerita digital.

Setelah setiap siswa memilih topik teks *report* mereka, mereka membentuk kelompok berdasarkan topik yang mereka pilih. Meskipun proyek cerdig ini dinilai secara individual, tetapi siswa tetap bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok sesuai dengan topik yang mereka dipilih. Ada 7 topik yang telah terpilih, yaitu: (1) **Dogs**, (2) **Earthquake**, (3) **Komodo Dragons**, (4) **Lizards**, (5) **Penguins**, (6) **Rainbow**, dan (7) **Snake**. Setiap kelompok kemudian bekerja sama untuk membuat cerita yang bagus di langkah pembelajaran selanjutnya.

### **2. Desain (*scripting* dan *storyboarding*)**

Setelah setiap siswa mendapatkan topik dan teks *report* yang akan mereka formasikan ke dalam cerita digital, mereka kemudian mulai mendesain cerita mereka. Langkah desain dibagi menjadi 2 tahapan, yaitu *scripting* dan *storyboarding*. Dalam tahap *scripting*, guru berperan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman teks

*report* yang menggunakan bahasa teknis yang berhubungan dengan bidang kajian khusus tertentu, seperti fisika atau kedokteran.

Dalam tahapan *scripting* ini, siswa dengan bantuan guru juga melakukan diskusi tentang teks yang dipelajari. Dalam tahap ini, telpon cerdas sudah terus digunakan untuk mencari informasi tertentu. Sebagai contoh, pada saat siswa berdiskusi tentang *Dogs*, informasi baru terkait anjing jenis pitbull yang dipotong telinganya dieksplorasi secara bersama-sama antara siswa dan guru. Dalam tahap *storyboarding* teks dan gambar secara kreatif diciptakan. Dari *storyboard* yang dirancang, siswa mencari gambar-gambar yang diperlukan dan menatanya untuk digunakan pada tahap berikutnya.

### 3. Langkah Ketiga: Pengembangan

Pada tahap ini siswa membuat cerita digital dengan menggunakan telpon cerdas mereka yang sudah berprogram Kinemaster. Ada beberapa aktivitas dalam tahap pengembangan cerdas dengan Kinemaster ini, yaitu: memasukkan gambar. Dalam tahapan ini, siswa duduk dalam kelompok yang memiliki topik yang sama. Siswa di dalam kelompok juga saling memberikan bantuan kepada teman yang mengalami kesulitan. Tahap berikutnya adalah pembuatan narasi audio, penataan *timeline* dan pengeditan cerita. Tahap ini memakan waktu yang relatif lama. Rekaman dilakukan di luar jam pembelajaran.

Tahap terakhir dalam pengembangan adalah menyimpan berkas atau produk cerita digital yang telah dibuat ke dalam memori penyimpanan telpon cerdas dalam bentuk mp4. Dengan menyimpan cerita digital yang dibuat, cerita itu dapat diakses kembali dengan aplikasi seperti Windows Media Player, GOM, atau aplikasi lain sejenis. Bahkan, dalam menu pilihan ekspor file cerita dapat ditemukan langsung di dalam telpon cerdas atau langsung diunggah ke media sosial seperti Instagram (IG) dan Facebook.

### 4. Langkah Keempat: Evaluasi

Setelah siswa selesai dengan proses *digital storytelling* dengan Kinemaster, siswa menyimpannya dalam file mp4 dan siap untuk mempresentasikan hasil karya mereka dalam presentasi lisan di depan

kelas. Dalam tahap ini rata-rata siswa mendapatkan saran dari temannya, seperti suara yang kurang jelas atau bahkan siswa yang lebih mahir dalam bahasa Inggris dapat memberikan koreksi terhadap ucapan temannya yang salah. Selain itu permasalahan resolusi gambar juga menjadi obyek pengamatan siswa disamping pemberian teks informasi pada gambar.

### **5. Publikasi di Media Sosial**

Setelah siswa melakukan revisi karya berdasarkan saran dari teman atau pengamat dan guru, siswa mempublikasikan produk mereka ke youtube dan facebook. Kemudian dilakukan semacam kontesi kelas, dengan dicarinya siswa dengan karya "*the most viewed product*", "*the most liked product*", dan "*the most favourite voted by students*". Produk cerita digital yang mendapatkan predikat "*the most viewed*" atau yang paling banyak ditonton di youtube adalah cerita digital berjudul "Snake" karya Ghohan Isaka dengan 69 views. Diikuti oleh cerita digital dengan judul "Dogs" karya Alfin Ardyansyah dengan 68 views. Sedangkan, untuk predikat "*the most liked*" atau *likes* terbanyak diraih oleh cerita digital berjudul "Snake" oleh M.Alvian Gymnastian sebanyak 22 likes. Diikuti oleh cerita digital berjudul "Dogs" oleh Adila dengan 8 likes. Dengan menganalisis hasil *views* dan *likes* di youtube, ditemukan bahwa cerita digital berjudul "Snake" dan "Dogs" adalah yang paling unggul. Maka, dilakukan pemilihan dua2 cerita digital favorit yaitu Lizards karya Alvina Augusta dan Penguins karya Ima Oktavia. Keenam siswa tersebut diberi penghargaan.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Tes tulis dilakukan dalam Ulangan Harian KD 11.3 untuk mencari informasi terkait manfaat proyek ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks *report*. Data dari tes ini kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan dibandingkan dengan hasil ulangan KD 5.3 di semester pertama seperti digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Teks Report melalui Proyek Cerdig berbasis Kinemaster

Uraian	Semester 1 tanpa cerdig (KD 5.3; KKM=71)	Semester 2 dengan proyek cerdig Kinemaster (KD 11.3; KKM= 73)
Rata-rata UH	59.23	65.64
% siswa tuntas	26.92% (7 siswa)	42.31% (11 siswa)
% siswa tidak tuntas	73.07% (19 siswa)	57.69% (15 siswa)

Dari Tabel 1 di atas terlihat adanya peningkatan rata-rata ulangan harian siswa dalam Kompetensi Dasar menangkap makna teks esai berbentuk *report*. Peningkatan ini juga diikuti peningkatan persentase siswa yang tuntas dari 26.92% ke 42.31% atau ada tambahan 5 siswa yang tuntas. Jumlah ini memang bukan jumlah yang besar karena nilai KKMnya juga naik dari 71 ke 73. Sedangkan siswa yang belum tuntas mengalami penurunan dari 73.07% ke 57.69%. Apabila dianalisis lebih lanjut, ketuntasan kelas untuk ulangan KD 11.3 belum terpenuhi. Lebih dari separo jumlah siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran mereka, yang berarti masih diperlukan materi remedial. Hal ini menjadi bahan refleksi guru. Selain meningkatkan pemahaman siswa dalam menangkap makna esai sederhana berbentuk *report*, proyek ini juga berhasil meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan tersebut akan ditunjukkan di Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Teks Monolog melalui Proyek Cerdig Berbasis Kinemaster

Uraian	Semester 1 tanpa cerdig (KD 4.2; KKM=67)	Semester 2 dengan proyek cerdig Kinemaster (KD 10.2; KKM =70)
Rata-rata Praktik <i>speaking</i>	56.66	80.05
% siswa tuntas	15.38% (4 siswa)	96.15% (25 siswa)
% siswa tidak tuntas	Tidak	84.62% (22 siswa)
		3.85% (1 siswa)

Dari Tabel 2 di atas didapatkan informasi bahwa jumlah siswa yang tuntas dengan proyek cerdig juga meningkat. Hanya ada 1 anak yang tidak tuntas dalam proyek ini dikarenakan anak tersebut hanya masuk 2 kali selama pembelajaran di Semester 2. Analisis lebih lanjut tentang peningkatan ini bisa dilakukan pada aspek yang dinilai. Pada semester 1 KD 4.2 yang dinilai adalah: (1) *content*/isi, (2) *fluency*/kelancaran, (3) *pronunciation*/pelafalan, dan (4) *accuracy*/ketepatan. Sedangkan pada Semester 2 KD 10.2 dalam proyek cerdig ini aspek yang dinilai adalah: (1) *fluency*/kelancaran, (2) *creativity*/kreativitas, (3) *pronunciation*/pelafalan, dan (4) *naturalness*/keluwesan. Dari aspek-aspek tersebut, aspek *fluency*/kelancaran dan *pronunciation*/pelafalan ditampilkan di dalam tabel berikut.

Tabel 3. Aspek kelancaran dan pelafalan siswa

Unsur	KD 4.2 Monolog tanpa proyek Cerdig (score 0-25)	KD 10.2 Proyek cerdig berbasis Kinemaster (score 0-25)
<i>Fluency</i> /kelancaran	16.46	19.96
<i>Pronunciation</i> /pelafalan	17.81	19.85

Tabel 3 menunjukkan bahwa proyek cerdig berbasis kinemaster meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya kelancaran dan pelafalan.

Untuk menganalisa hasil aplikasi proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, selain pelaksanaan tes tulis dan produk, siswa juga diberi angket berisi beberapa pernyataan dan kemudian mereka memberikan *rating* untuk pernyataan tersebut (Lodico, Spaulding, dan Voegtle, 2010: 337-8). Apabila siswa setuju dengan pernyataan yang ada, mereka bisa melingkari tanda senyum (☺) dan apabila tidak setuju tanda cemberut dan bila mereka netral bisa dengan melingkari wajah datar.



Hampir semua siswa menyatakan setuju apabila pembelajaran Bahasa Inggris dengan proyek *cerdig* berbasis Kinemaster itu menyenangkan. Hanya ada 1 (satu) siswa yang tidak yakin atas jawabannya. Karena merasa senang dan termotivasi, partisipasi siswa juga meningkat dibuktikan dengan beberapa siswa merasa terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan perasaan senang di kelas, proyek "*cerdig*" berbasis Kinemaster ini diyakini siswa mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang teks *report* yang dipelajari.

Siswa setuju dengan peningkatan pemahaman mereka terhadap informasi yang ada dalam teks *report* yang mereka pilih. Hasil wawancara dengan tiga siswa yang telah dipilih secara acak mendukung hasil angket ini. Ketiga anak tersebut ketiga ditanya mengenai teks yang mereka buat cerita digitalnya bisa memberikan informasi rinci terkait teks mereka. Bahkan salah satu siswa masih mengingat nama latin dari binatang yang ada dalam cerita digital mereka. Pendapat mereka sesuai dengan hasil ulangan harian KD 11.3 di mana siswa yang tuntas meningkat dengan penggunaan proyek "*cerdig*" berbasis Kinemaster. Nilai rata-rata hasil belajar mereka juga meningkat.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks *report* yang mereka pelajari, proyek ini juga diyakini oleh banyak siswa mampu meningkatkan keterampilan berbicara mereka khususnya dalam teks *report*, terutama dalam keterampilan bercerita atau berbicara secara monologue, khususnya aspek pelafalan dan kelancaran. asil ini mendukung pernyataan Robyler & Doering (2013: 25) bahwa teknologi mampu melibatkan siswa dalam karya produksi. Dalam hal ini, produksi bahasa Inggris berupa teks *report* dalam bentuk cerita digital. Selain meningkatkan pemahaman terhadap teks dan keterampilan berbicara siswa terutama dalam teks *report*, banyak siswa meyakini kalau proyek ini meningkatkan keterampilan mereka dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) antara lain dalam mengunduh gambar, melakukan *digital storytelling* dengan Kinemaster, dan mengakses youtube dan mengunggah video di youtube. Ditemukan bahwa keterampilan TIK juga meningkat

dengan proyek ini. Dalam proyek ini, keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi sebagai Generasi Digital memang terlihat. Sebelum proyek dimulai, penulis memberikan informasi program yang akan dipakai dan meminta mereka untuk menginstall program tersebut ke dalam smartphone mereka. Pada saat mereka sudah mulai menggunakan program tersebut, mereka mengeksplorasi program tersebut lebih baik dari gurunya. Penambahan efek-efek dan pemnggabungan teks dan visuals serta pemilihan backsound dalam beberapa produk merupakan ide murni dari siswa bukan perintah dari guru.

Hal lain yang digali ketika wawancara adalah siswa meyakini kreativitas mereka juga meningkat melalui proyek ini. Hal ini dikarenakan mereka bisa mengekspresikan ide mereka dengan menggunakan program Kinemaster yang mempunyai berbagai macam efek. Ketika ditanya pendapatnya tentang program *digital storytelling* lain yang mereka miliki, siswa mampu menyebutkan beberapa program seperti Inshot, Viva Video, Photogrid dan sebagainya. Namun, dari program-program yang mereka miliki, mereka menyatakan bahwa program kinemaster yang mereka gunakan dalam proyek ini paling menyenangkan karena efek yang lebih bervariasi. Dari hasil aplikasi proyek cerdig berbasis kinemaster di kelas dan analisa hasil tersebut, proyek ini memberikan manfaat yang besar dalam pembelajaran. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Bell (2010: 40-43) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatnya motivasi dalam pembelajaran, meningkatnya kepercayaan diri, melibatkan siswa untuk berinteraksi secara sosial dan berkolaborasi, meningkatkan motivasi instrinsik untuk mau belajar, membantu siswa dalam menggunakan teknologi dengan tepat yang memancing kreativitas siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

#### **D. Penutup**

Studi ini menunjukkan bahwa proyek “cerdig” berbasis Kinemaster dapat meningkatkan praktik pembelajaran teks *report*, dengan hasil antara lain: (1) tahapan pembelajaran teks *report* melalui

proyek "cerdig" berbasis Kinemaster terdiri atas (a) pemilihan topik, (b) desain (*scripting & storyboarding*), (c) pengembangan (*digitizing the elements*), (d) evaluasi, dan (e) publikasi; (2) terdapat dua puluh lima produk "cerdig" yang dihasilkan dan 21 produk dapat diakses di media sosial [www.youtube.com](http://www.youtube.com); dan (3) manfaat proyek ini dalam praktik pembelajaran teks *report* diyakini: membuat siswa senang saat pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka dalam memahami teks *report*, meningkatkan kemampuan *speaking* mereka khususnya dalam mengungkapkan monolog teks *report*, dan meningkatkan keterampilan TIK mereka seperti mengunduh gambar, melakukan *digital storytelling* dengan program kinemaster, dan mengunggah video.

### Ucapan Terima Kasih

Manuskrip ini ditulis berdasarkan Naskah Perlombaan Karya Inovasi Pembelajaran Guru SMP Tingkat Nasional Tahun 2017 atas bantuan dari Kesharlindung, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan, Kemendikbud. Karena itu, saya sampaikan terima kasih kepada Direktorat GTK dan kepada editor jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, sehingga karya inovasi ini dapat diterbitkan dan dapat dibaca oleh banyak guru yang saya harap dapat memanfaatkan karya inovasi ini.

### Daftar Referensi

- Abidin, M.J.Z., et al. (2011). Improving listening comprehension among malay preschool children using digital stories. *International Journal of Humanities and National Science* Vol.1 No 14 bulan October 2011 (hal 159-164).
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83, 39-43.
- Board of Studies NSW. (1998). *English Module K-6*. Sidney: Board of Studies NSW.
- Dudeney, G and Hockly, N. (2007). *How to teach English using technology* (Series Editor: Jeremy Harmer). Essex: Pearson Education Limited.

- Fajariyah, L.A. (2014). *Improving the Listening Skills of Grade VIII Students of SMPN 5 Panggang, Gunungkidul in the Academic Year of 2013/2014 through Digital Media*. Thesis: Yogyakarta: Graduate School, Yogyakarta State University.
- Fajariyah, L.A. (2016). The Teaching of Integrated English Productive Skills through Digitl Storytelling Project at Grade VIII of SMPN 5 Panggang Academic Year 2015/2016. *Proceeding of the 13<sup>th</sup> JETA National Conference*, Yogyakarta.
- Fajariyah, L.A. (2017). Kinemaster: Mobile-based digital storytelling in the English Instructions. *Proceeding of the 14<sup>th</sup> JETA National Conference*, Yogyakarta. (152-161).
- Gintings, I., Sinar, T., & Saragih, A. (2018). Anding-andingen in The Perspective of Systemic Functional Linguistics. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(1), 141-152. doi:10.26811/peuradeun.v6i1.176.
- Hutchinson, T. (2001). *Introduction to project work*. Oxford: Oxford University Press
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. California: Digital Diner Press
- Lee, W.W. dan Owens, D.L. (2004). *Multimedia-based instructional design*: San Francisco: Pfeiffer
- Lodico, M.G, Spaulding, D.D dan Voegtle, K.H. (2010). *Methods in educational research: from theory to practice (2<sup>nd</sup> ed.)*. San Fransisco: John Wiley & Sons. Inc.
- Mali, Y.C.G. (2017). EFL students' experiences in learning CALL through project based Instruction. *TEFLIN Journal Volume 28 Number 2 July 2017*. 170-192.
- Noriega, H.S.R. (2016). Mobile Learning to improve writing in ESL teaching. *TEFLIN Journal Volume 27, Number 2, July 2016*. 182-202.
- Paltridge, B. (1996). Genre, text types, and the language learning in the classroom. *ELT Journal Volume 50(3) July 1996*. 237-243
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
- Rajab, T. (2015). An Applied Model of Teaching Materials to Improve Students' Speaking Skill. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 3(1), 103-118.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice 47 (3)*. 220 – 228

- Rodliyah, R.S. (2016). Using a facebook closed group to improve ESL students' writing. *TEFLIN Journal*, Volume 27, Number 1, January 2016. 82-100.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research Dev* (2008) 56:487-506 diakses dari [www.u.arizona.edu](http://www.u.arizona.edu) pada tanggal 20 Juli 2017 pukul 04.55.
- Skouge, James R. and Rao, Kavita. (2009). Digital storytelling in teacher education: creating transformations through narrative. *Journal Educational Perspective* Vol. 48 No 1 and 2 diakses dari [www.eric.ed.gov](http://www.eric.ed.gov) pada tanggal 4 Oktober 2012 pukul 03.56.
- [www.digitalstorytelling.coe.uh.edu](http://www.digitalstorytelling.coe.uh.edu). (2017). *Digital storytelling. 21<sup>st</sup> century skills*.  
<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27&cid=27&sublinkid=32> diakses pada 5 Maret 2017 jam 10.46 a.m
- [www.generationz.com.au](http://www.generationz.com.au). (2016). *Generation Z: Characteristics* diakses dari <http://generationz.com.au/characteristics/> pada tanggal 3 April 2016 jam 21.52
- [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com). (2017). *Kinemaster: Professional Video Editing* diakses dari [www.kinemaster.com](http://www.kinemaster.com) pada 5 Maret 2017 jam 07.57
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing selfefficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*, 14 (4), 181-191.

