

ABSTRACT

Dewi, Anggraeni Puspita. 2017. *Designing Supplementary Reading Material using Integrated Digital Storytelling for the 10th Grade Students of SMA Negeri 1 Cangkringan*. Yogyakarta: English Language Education Study Program Department of Sanata Dharma University.

This study reported an inquiry which combines the indigenous story with digital technology. The research explains how to make a design of supplementary reading material for tenth-grade students of *SMA Negeri 1 Cangkringan*, especially in the integrated digital storytelling in learning English of reading. The supplementary reading material are expected to create the learning process in class to be more interesting and meaningful for the students. Furthermore, this research is aimed to answer these questions: 1) how is the indigenous story of Yogyakarta designed into a form of digital storytelling material? And 2) how does the design of the material look like?

In order to answer the first question, the researcher used the Research and Development (R&D) methods. It is used to design new products to make specific criteria of effectiveness, quality, or similar standard (Borg & Gall, 2007). There are ten major steps of R&D to design the material, but the researcher only used 5 steps in doing this research because it is enough to meet the goal of this cycle, develop and integrate a product by combining educational research and practice.

The second question is answered through the designed reading material. The teaching-learning activity is divided into three parts: the pre-activity, main activity, and closing. Pre-activity is for stimulating and building the schemata for the students before entering the main material. The main activity is for the students to identify the structure and reading the narrative text to answer the following questions. The Closing Activity is for the students to make reflection and talk about the next planning and the students are given some home works. The Storytelling in this research is taken from the indigenous storytelling in Yogyakarta and originally created by the researcher through the observation on Sundak Beach. The researcher also did the interview to the people near Sundak Beach to confirm the real story of the legend. Then, the researcher created some plot-twists and also added some photos that were captured while doing the research on the beach

In summary, the findings of this research suggest that the digital storytelling is suitable to be applied in *SMA Negeri 1 Cangkringan*. In addition, the students are interested in reading English, but lack of reading media. Therefore, the researcher addressed this research for tenth-grade students of *SMA Negeri 1 Cangkringan*, the English teacher of *SMA Negeri 1 Cangkringan*, and the future researcher.

Keywords: Supplementary reading material, Indigenous story, Integrated digital storytelling

ABSTRAK

Dewi, Anggraeni Puspita. 2017. *Designing Supplementary Reading Material using Integrated Digital Storytelling for the 10th Grade Students of SMA Negeri 1 Cangkringan*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini dilakukan untuk melaporkan hasil penelitian yang mengkombinasikan cerita kearifan lokal dan teknologi *digital*. Penelitian ini dilakukan untuk menjabarkan bagaimana pembuatan seperangkat materi bacaan tambahan untuk siswa kelas sepuluh di SMA Negeri 1 Cangkringan, khususnya penggabungan cerita singkat dalam bentuk *digital* dalam pelajaran membaca Bahasa Inggris. Materi bacaan tambahan tersebut, diharapkan dapat mendukung proses belajar di kelas menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan berikut: 1) bagaimana cerita kuno dari Yogyakarta dalam bentuk materi cerita digital dibuat? Dan 2) bagaimana pembuatan materi tersebut?

Pertanyaan pertama dijawab menggunakan metode *the Research and Development (R&D)*. *R&D* digunakan untuk membuat produk baru untuk kriteria tertentu yang mencakup efektifitas, kualitas, dan patokan yang serupa (Borg & Gall, 2007). Terdapat sepuluh tahap yang harus dilalui dalam *R&D* untuk membuat materi tersebut, namun peneliti hanya menggunakan 5 tahap selama penelitian karena dirasa cukup untuk mencapai tujuan dari siklus *R&D*, yaitu mengembangkan dan menyatukan sebuah produk dengan mengkombinasikan penelitian pembelajaran dan praktiknya.

Pertanyaan kedua dijawab melalui presentasi rancangan materi bacaan. Proses mengajar dan belajar dibagi menjadi tiga bagian: pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Pembuka untuk menstimulasi dan membangun skemata siswa sebelum masuk ke pelajaran inti. Pelajaran inti agar siswa mengidentifikasi struktur dari teks bacaan naratif untuk menjawab pertanyaan. Pelajaran ditutup dengan refleksi yang dibuat siswa dan merencanakan pertemuan berikutnya, selain itu siswa diberi tugas untuk dikerjakan di rumah. Cerita dalam penelitian ini diambil dari kearifan lokal di Yogyakarta dan secara original dibuat oleh peneliti dengan melakukan observasi ke Pantai Sundak. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan warga sekitar untuk mengkonfirmasi kebenaran dari legenda Pantai Sundak. Kemudian, peneliti membumbui cerita asli dan menambahkan foto-foto yang diambil selama melakukan penelitian.

Ringkasnya, penelitian ini menemukan bahwa cerita pendek digital cocok untuk digunakan di SMA Negeri 1 Cangkringan. Di samping itu, para siswa tertarik dalam pelajaran membaca di Bahasa Inggris, namun kekurangan media bacaan. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan penelitian ini untuk siswa kelas sepuluh di SMA Negeri 1 Cangkringan, guru di SMA Negeri 1 Cangkringan, dan peneliti selanjutnya.

Kata kunci: Supplementary reading material, Indigenous story, Integrated digital storytelling