

Literatur Review: Efektivitas Penerapan Digital Storytelling Sebagai Inovasi Pembelajaran IPS di SD

Asri Dwi Nurfika¹, Salma Wandira², Nurberlianty Silalahi³

Abstrak

Pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan yaitu berupa *Digital Storytelling* (DST). Pemanfaatan DST sebagai media pembelajaran memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran *digital storytelling* ini juga tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi pendidik dalam penerapan media tetapi juga sebagai inovasi bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis *digital storytelling* ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Dengan menerapkan *digital storytelling* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat peserta didik dalam materi pembelajaran ini. Karena pada kenyataannya, minat peserta didik dalam pembelajaran IPS ini masih rendah karna dalam pembelajaran ini dianggap tidak terlalu penting, atau kadang disepelekan karena terlalu mudah, menggiring pembelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif. Aspek afektif dan psikomotorik jarang dibuat parameter secara lebih tegas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (Systematic Literature Review).

Kata Kunci: Efektivitas, *Digital Storytelling*, Inovasi, Pembelajaran IPS

Abstract

Modern education are in the digital revolution that has changed a person's perspective in daily life that advanced today. One way that can be done to developing learning media by utilizing digital technology in the field of modern education is Digital Storytelling (DST). The utilize DST as a learning medium is necessary in the learning process. Through application of digital storytelling learning media, it is not only provides new knowledge for educators but also as an innovation for teachers to increase student's learning interest. The application of digital storytelling-based on learning media can also be used in social science studies. By applying digital storytelling in social studies learning, it can increase students's interest in this learning material subject. Due to the reality, the interest of students in social science subject is still scant because in this subject it is considered as unimportant, or sometimes underestimated because it is not arduous leading social science learning to only cognitive aspects. Affective aspect and psychomotor are rarely parameterized more explicitly. The method that used in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method.

Keywords: Effectiveness, Digital Storytelling, Inovation, Learning Social Science

Pendahuluan

Semakin berkembangnya jaman, Pendidikan juga semakin tidak lepas dengan adanya perkembangan teknologi. Tidak hanya peserta didik yang dituntut untuk meningkatkan keterampilannya di abad 21 ini tetapi juga pendidik dituntut untuk meningkatkan keterampilannya. Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru kita harus memahami tentang pentingnya peran teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Namun, banyak guru yang masih belum menyadari tentang pentingnya teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan media buku teks dan media seadanya. Guru seharusnya menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media seadanya berupa buku teks secara terus menerus akan dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa dan berkurangnya motivasi belajar siswa (Gunawan, 2013: 109).

Pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih saat ini. Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan yaitu berupa *Digital Storytelling* (DST). DST merupakan kombinasi dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang menyajikan materi tertentu dengan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital (Robin, 2006b; Dreon et al, 2011). Pemanfaatan DST sebagai media pembelajaran memang cukup 'luwes', karena jenis materi dapat dipilih sendiri oleh si penyusun media dan gambar maupun suaranya pun demikian.

Pemanfaatan DST sebagai media pembelajaran memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran *digital storytelling* ini juga tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi pendidik dalam penerapan media tetapi juga sebagai inovasi bagi guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran berbasis digital storytelling ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Dengan menerapkan digital storytelling dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat peserta didik dalam materi pembelajaran ini. Karena pada kenyataannya, minat peserta didik dalam pembelajaran IPS ini masih rendah karna dalam pembelajaran ini dianggap tidak terlalu penting, atau kadang disepelekan karena terlalu mudah, menggiring pembelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif. Aspek afektif dan

psikomotorik jarang dibuat parameter secara lebih tegas.

Minat yang rendah akan materi IPS menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah, di bawah mata pelajaran lainnya. Pernyataan ini didukung oleh kenyataan di lapangan, saat ada pelatihan PLPG pada tahun 2008 dengan para peserta guru-guru sekolah dasar yang tidak lolos penilaian portofolio. Pada saat materi IPS, para guru hampir semua menyatakan setuju saat di sampaikan bahwa para guru IPS saat mengajar hanya mengandalkan referensi satu buku pegangan dan bersifat textbook. Para guru juga mengakui jika kurang mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di lingkungan masyarakat siswa. Sebagian besar mereka juga mengakui bahwa para siswa terkesan jenuh, tidak ada motivasi mengikuti pelajaran IPS dan juga mengakui bahwa rata-rata nilai mata pelajaran IPS selalu di bawah nilai mata pelajaran yang lain.

Dengan meningkatkan teknologi di era ini dapat memberikan keuntungan pula dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital berupa DST dipilih karena memiliki kelebihan yaitu DST digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat siswa dalam belajar, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa di dalam kelas (Heriyana, 2014). Selain itu, laboratorium komputer dan bahasa dapat dimanfaatkan secara optimal dengan adanya DST. Seni bercerita dalam DST ini juga dapat mendukung pemahaman siswa tentang materi yang ada pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa. Bachri (2005: 11) menyatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berpikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Berdasarkan pemaparan diatas, perlu dilakukan penelitian mengenai keefektivitasan penerapan *digital storytelling* sebagai inovasi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hasil penerapan media pembelajaran ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengajar tetapi juga meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (Systematic Literature Review). Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Putra, & Iswara, 2019). Berdasarkan dari tahapan tahapan di atas maka peneliti mencari artikel jurnal yang dengan kata kunci efektivitas penerapan digital storytelling sebagai inovasi pembelajaran IPS di SD. Pengumpulan data dilakukan dengan

mendokumentasi semua artikel yang diperoleh pada laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 3 artikel jurnal nasional yang diperoleh dari google scholar. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki penelitian serupa lalu artikel dianalisis dan dirangkum. Hasil penelitian kemudian dijadikan kedalam satu pembahasan yang utuh pada artikel ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, peneliti mengidentifikasi 3 artikel jurnal nasional mengenai keefektivitasan penerapan digital storytelling sebagai inovasi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Secara garis besar, penerapan media pembelajaran dengan berbasis digital storytelling dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS. Salah satu contoh dalam penggunaan media ini dapat diterapkan pada pembelajaran kelas IV tema 1 subtema 1 tentang keberagaman budaya bangsaku. Media pembelajaran digital storytelling ini telah dikembangkan dan diuji coba oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran ini layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di SD. Selain itu, peneliti juga menafsirkan bahwa penerapan *digital storytelling* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dan tujuan dalam pembelajaran IPS tercapai.

Pembahasan

Digital Storytelling

Digital Storytelling merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita. Sesuai dengan namanya, maka digital stroytelling berisi gabungan antara gambar, teks, suara (narasi dan lagu) dan web publishing (Safitri, 2018: 4). Umumnya, digital storytelling berdurasi 2 - 3 menit dan menggunakan sekitar 30 gambar atau foto digital. Digital storytelling bisa juga dibuat dengan gambar bergerak (film atau video klip), namun dengan foto atau gambar diam pembuatannya lebih mudah. Digital storytelling dapat berupa cerita yang lucu, sedih, informatif, menghibur, dan lain-lain.

Dalam <http://media.diknas.go.id> *Digital storytelling* dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan media cetak. Media ini relatif lebih mudah dan murah untuk dikembangkan oleh lembaga yang mengembangkan program pemberdayaan atau pengembangan masyarakat.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS sebagai salah satu program pendidikan disebut sebagai *syntetic science*, karena konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi

setelah fakta yang terjadi (Safitri, 2018: 5). Menurut Nursid Sumaatmaja (dalam Safitri, 2018: 5) mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Dengan berkembangnya jaman di abad 21 ini penggunaan media pembelajaran tidak hanya menggunakan buku paket saja tetapi sekarang dapat menggunakan media pembelajaran *digital storytelling* pada tiap mata pelajaran termasuk pembelajaran IPS dengan begitu dapat memberikan pengetahuan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, media pembelajaran berbasis *digital storytelling* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran IPS dengan begitu siswa tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Efektivitas Penerapan *Digital Storytelling* dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil analisis keefektivitasan media *digital storytelling* pada pembelajaran IPS yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya diperoleh bahwa media DST ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji ahli materi yang mendapat persentase 80% dengan kriteria cukup valid dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. Hasil validasi ahli media yaitu 92,80% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Setelah dilakukan uji ahli, langkah selanjutnya adalah uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Uji coba perorangan dilakukan oleh 3 siswa mendapat hasil 96,88% dengan kriteria sangat layak. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9 siswa mendapat hasil 97,33% dengan kriteria sangat layak. Uji coba terakhir adalah uji coba lapangan pada kelas IVA sejumlah 27 siswa kelas IVA dan seorang guru kelas IVA. Hasil uji coba lapangan yaitu hasil penilaian siswa sebesar 97,23% dengan kriteria sangat layak dan hasil penilaian guru sebesar 92,22% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba lapangan juga dilakukan tes hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest*.

Hasil uji t menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis DST subtema keberagaman budaya bangsaku terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti efektif menunjang proses pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada artikel ini, maka dapat disimpulkan bahwa Digital Storytelling yang telah dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran terutama pada pembelajaran IPS.

Selain itu, dengan penerapan digital storytelling dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif dalam menciptakan metode belajar yang mudah dipahami sekaligus menyenangkan bagi siswa. Sehingga motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS pun meningkat serta tujuan dalam pembelajaran IPS tercapai.

Daftar Pustaka

- Bachri, S. B. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dreon, O., Kerper, R. M. & Landis, J. (2011). *Digital Storytelling: A Tool for Teaching and Learning in the Youtube Generation*. *Middle School Journal*, 42(5), 4- 9.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Heriyana, W., Maureen, I.Y. (2014). *Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamen*. Gresik: Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 2(2) 1-9.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., Santoso, A. (2016). *Pemanfaatan Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD*. Malang: PROSIDING 547-558.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., Santoso, A. (2017). *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling*. Malang: Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 2(5) 627-636.
- Ratri, S. Y. (2018). *Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurnal Pena Karakter, 1(1).
- Robin, B. R. (2006b). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. *Proceeding of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). *Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia*. *IJIS: Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-