



Metode *Digital Storytelling* Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa

Nilam Utama

MTs Negeri 01 Palembang

nilamutama@gmail.com

Abstrack

The purpose of this study is to find out, recognize and understand how the digital storytelling method can improve student learning outcomes in the social studies field. This research uses a qualitative descriptive approach with non-empirical characteristics, which means that the research is carried out through a literature study (literature review). This type of method is used to discuss the effect of digital storytelling on social studies learning on student learning outcomes. This research will later be presented in the form of a Literature Review from the data obtained through journal submissions. From the results obtained the digital storytelling method can be used as an information technology medium that makes it easier for students to analyze a developing social event and can make the learning system more fun. Therefore students are expected to find it easier to effectively solve social problems discussed in social studies learning and improve student learning outcomes.

Keyword: *Digital Storytelling, Learning Methods, Learning Outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui, mengenali serta memahami bagaimana metode *digital storytelling* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa pada bidang IPS. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan sifat *non empiric*, yang mempunyai arti bahwa penelitian dilakukan melalui studi kepustakaan (kajian pustaka). Jenis metode ini digunakan untuk membahas pengaruh *digital storytelling* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini akan membahas tentang bentuk *Literature Review* dari data yang diperoleh melalui pengumpulan jurnal. Dari hasil yang diperoleh metode *digital storytelling* dapat digunakan sebagai media teknologi informasi yang memudahkan siswa dalam menganalisis suatu peristiwa sosial yang berkembang dan bisa membuat sistem pembelajaran menjadi lebih asik. Maka dari itu siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan sosial secara efektif yang dibahas dalam pembelajaran IPS serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Digital Storytelling, Metode Pembelajaran, Hasil Belajar*

Diterima: 21 Desember 2022 | Direvisi: 23 Desember 2022 | Disetujui: 24 Desember 2022

© (2022) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

Pendahuluan

Tenaga pendidik atau biasa dikenal dengan guru tidak akan bisa lepas dari isu topik utama dalam setiap negara. Sebagian besar negara di dunia bicara tentang bagaimana mendorong terciptanya guru yang berkualitas dan berkompeten, sebab guru adalah bagian

terpenting dari keberhasilannya proses pembelajaran. Selain itu juga, salah satu syarat utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan terbentuknya guru yang kompeten dan juga profesional. Guru mampu menyesuaikan keadaan di era global dengan kemajuan keilmuan yang semakin hari semakin canggih, juga mampu menerapkan metode serta model pembelajaran berdasarkan tuntutan zaman serta kebutuhan siswa.

Guru merupakan tenaga pendidik yang tugas utamanya adalah mendidik, dengan pendidikan jalur formal. Guru bukan hanya sebagai pemberi arahan atau hanya menyamapaikan isi buku maupun relasi, namun, guru pun harus bisa merencanakan pembelajaran dengan baik dengan menggunakan metode-metode yang akan digunakan. Sistem pendidikan nasional sendiri diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang berisi tentang pembelajaran yang hakikatnya merupakan interaksi pendidik dan peserta didik, mendidik dengan jalur pendidikan atau pembelajaran formal, hingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik.

Menurut Bloom (1976), hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu: prestasi belajar (kognitif), kecepatan belajar (psikomotorik) dan hasil efektif, maka kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. (psikomotorik), dan hasil afektif. Karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir (kognitif), berbuat (psikomotorik), dan perasaan (afektif). Aspek afektif hendaknya berisikan di dalamnya bahan yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis. Dengan demikian, bahwa kurikulum pendidikan IPS harus memperhatikan pengembangan akal siswa.

Minat yang rendah akan materi IPS menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah, di bawah mata pelajaran mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Namun pada kenyataanya, masih terdapat beberapa permasalahan pembelajaran IPS di jenjang MTs, salah satunya adalah persepsi IPS sebagai pelajaran yang 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.

Kustandi dan Darmawan (2020) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan bentuk kesadaran seorang pendidik dalam membantu peserta didik, supaya menghasilkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Sedangkan Mulyasa (2022) mengatakan bahwa keberhasilan belajar dapat dicapai dengan optimal, guru harus mampu menguasai prinsip-prinsip pembelajaran dan penggunaan metode ataupun pendekatan mengajar. Usaha guru dalam mempermudah penyajian informasi saat pembelajaran

hendaklah adanya media pembelajaran yang menarik bagi murid. Pendidik harus mampu mengetahui pencapaian hasil pembelajaran tersebut perlu adanya suatu kegiatan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Salah satu media yang bisa digunakan guru dalam memberikan materi pembelajaran adalah menggunakan media digital. Perkembangan teknologi dan informasi telah membawa generasi sekarang memasuki dunia literasi digital. Era digital telah menyatu dengan kondisi masyarakat saat ini khususnya dunia pendidikan. Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dengan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan seluruh dunia yang menembus batas jarak, tempat, ruang hingga waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini tidak akan terlepas dengan teknologi. Menurut Purwijayanti dan Munir (2021) bahwa penggunaan *smartphone* dan media digital yang lainnya dapat meningkatkan prestasi belajar anak. Konsep digital dalam pembelajaran IPS bisa melalui media *digital Storytelling*.

Storytelling adalah salah satu pembelajaran interaktif menerapkan cerita dan dipadukan cerita (*storytelling*). *Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Metode *storytelling* merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar peserta didik dapat menyampaikan isi perasaan, sebuah pemikiran ataupun sebuah cerita dalam lisan. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu kata "*story*" dan "*telling*", *story* dalam bahasa Inggris artinya cerita, sedangkan *telling* dalam bahasa Inggris artinya penceritaan, maka arti dari *storytelling* adalah menceritakan cerita atau penceritaan cerita menurut kamus *Echols* (Alawyah & arifin, 2021). Peserta didik sangat tertarik dengan bahan ajar yang menggunakan metode *storytelling*. Tahapan-tahapan menggunakan metode pembelajaran *storytelling* yaitu yang pertama memulai kegiatan, yang kedua bercerita, dan terakhir tahap penutupan cerita beserta evaluasi peserta didik apa yang telah mereka pahami atau yang mereka dapat dari pembelajaran *storytelling*.

Kajian Pustaka

Digital Storytelling

Storytelling merupakan salah satu bentuk pembelajaran interaktif dengan menerapkan cerita dan dipadukan cerita (*storytelling*). *Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Metode *storytelling* merupakan sebuah upaya yang dilakukan agar peserta didik dapat menyampaikan isi perasaan, sebuah pemikiran ataupun sebuah cerita dalam lisan. *Storytelling* berasal dari dua kata yaitu kata "*story*" dan "*telling*", *story* dalam bahasa Inggris artinya cerita, sedangkan *telling* dalam bahasa Inggris artinya

penceritaan, maka arti dari *storytelling* adalah menceritakan cerita atau penceritaan cerita menurut kamus Echols (Aliyah, 2011). sedangkan menurut Fanzel (2010) mengungkapkan bahwa *storytelling* intinya adalah suatu metode penggabungan gambar, suara, teks, serta video untuk menggambarkan ataupun menceritakan sesuatu.

Sedangkan *Digital Storytelling* merupakan film yang bersifat personal dan berdurasi pendek. Media ini menggunakan gambar-gambar dan narasi (yang dibacakan oleh narator atau penutur cerita) untuk menyampaikan sebuah kisah yang sederhana. 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. Gaya bercerita Digital Storytelling dapat berupa cerita yang lucu, sedih, informatif, menghibur, dan lain-lain. Selain itu, *Digital Storytelling* tidak harus rumit. Justru biasanya yang sederhana lebih bagus.

Pembelajaran IPS

Kreativitas dalam pendidikan perlu dalam memberikan peran kunci pada desain dan penyampaian program untuk memenuhi kebutuhan khususnya peserta didik. Hal itu Penting untuk transformasi manajemen mutu terutama program pendidikan dan kualitas pembelajaran termasuk pembelajaran IPS. Dalam konteks manajemen pembelajaran IPS merupakan proses penting dari pengembangan keterampilan peserta didik untuk menjadi warga global yang mampu belajar untuk hidup bahagia dengan orang lain, dan mampu menerapkan pengetahuan mereka untuk beradaptasi dengan perubahan masyarakat secara seimbang dan berkelanjutan (Syaputra & Dewi, 2020).

Sumaatmaja (1980) mengatakan bahwa 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 mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal tentu dibutuhkan metode pembelajaran yang bagus dan mengikuti perkembangan zaman.

Apabila guru dapat mengoptimalkannya dalam berbagai pembelajaran dimungkinkan para siswa tidak jenuh lagi mengikuti pelajaran. Hal tersebut dimungkinkan karena dengan media digital, guru dapat menjelaskan materi tidak berdasarkan buku lagi. Siswa dapat

diajak memahami permasalahan yang ada di masyarakat secara kontekstual. Harapannya dengan memberikan penjelasan secara kontekstual akan lebih mudah siswa menangkap konsep yang sedang dipelajari. Buku pegangan tetap masih menjadi referensi utama, tetapi penjelasan konsep yang ada pada buku pegangan siswa tersebut akan lebih mudah dipahami siswa dan akan lebih menarik siswa untuk belajar jika dijelaskan melalui sumber belajar yang inovatif dan menarik.

Metode Penelitian

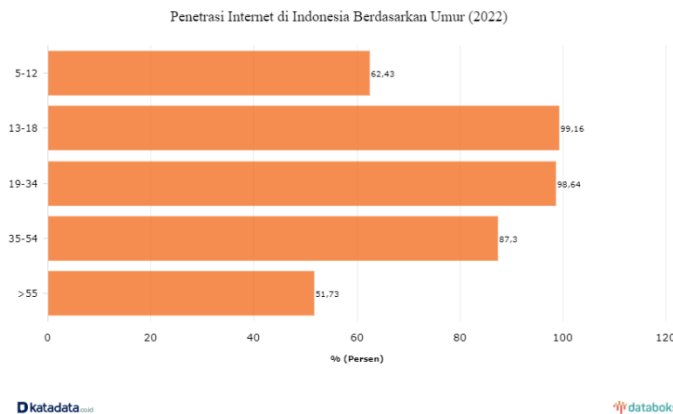
Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan sifat *non empiric*, yang mempunyai arti bahwa penelitian dilakukan melalui studi kepustakaan (kajian pustaka). Jenis metode ini digunakan untuk membahas pengaruh *digital storytelling* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini nantinya akan disajikan ke dalam bentuk *Literature Review* dari data yang diperoleh melalui pengumpulan jurnal, dokumen, buku dan majalah. Dengan dasar pertimbangan bahwa model ini cocok digunakan saat ini sebab mampu memetakan fokus permasalahan bagaimana pemahaman literasi digital pada siswa dan menggambarkan bagaimana *digital storytelling* memiliki pengaruh positif pada hasil belajar siswa madrasah.

Hasil Penelitian

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan program pendidikan yang bisa disebut juga dengan nama *syntetic science*, hal tersebut disebabkan oleh konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi setelah fakta yang terjadi. Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi atau seleksi dan modifikasi dari disiplin akademisi ilmu-ilmu sosial yang telah diorganisasikan serta disajikan dalam bentuk ilmiah yang mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Ratri, 2018). Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Nursid Sumaatmaja, 1980). Namun dari beberapa literatur mengatakan bahwa saat siswa belajar pada mata pelajaran IPS siswa merasa bosan, jenuh dan tidak merasa tertarik pada pembelajaran IPS. Kendala ini muncul dari berbagai macam faktor.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, beberapa literatur mengatakan terlihat jelas guru yang lebih sering menggunakan metode ceramah dan berdasarkan buku bacaan dalam menerangkan pembelajaran IPS. Dalam hal ini tentu guru harus bisa

menguasai penggunaan media digital, salah satu cara agar bisa menghidupkan suasana pembelajaran yaitu melalui *digital storytelling* sehingga siswa tidak bosan serta mendukung pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain menghadirkan pola pembelajaran baru, *digital storytelling* juga dijadikan sebagai media literasi digital yang baik kepada siswa.



Grafik 1. Persentasi Internet di Indonesia Berdasarkan Umur (2022)

Data yang peneliti peroleh dari APJII ada 210,03 juta pengguna internet didalam negeri pada periode 2021-2022, jumlah tersebut meningkat dibanding sebelumnya sebesar 6,78%. Adapun kelompok usia yang dominan mengalami peningkatan adalah usia 13-18 tahun, yaitu sebesar 99,16%, dari angka usia tersebut bisa dikategorikan usia pada jenjang Sekolah Menengah dan Atas atau Madrasah Tsanawiyah dan Aliyah.

Literasi digital penting dipahami oleh anak terutama di jenjang menengah pertama, sebab mereka banyak sekali menghabiskan waktu di depan layar dan berinteraksi dengan menggunakan internet. Dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan teknologi maka akan menumbuhkan kegiatan produktif siswa sehingga akan mengurangi tingkat kejenuhan belajar siswa dan bisa memudahkan tercapai nya tujuan pembelajaran IPS dengan itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer dalam setiap pembelajaran di kelas.

Dengan adanya penjelasan guru menggunakan teknologi informasi berbasis komputer akan memudahkan siswa dalam menganalisis suatu peristiwa sosial yang berkembang dan bisa membuat sistem pembelajaran menjadi lebih asik. Maka dari itu siswa diharapkan dapat lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan sosial secara efektif yang dibahas dalam pembelajaran IPS. Siswa tidak harus menghafal pelajaran secara *textbook* tetapi lebih ditekankan pada bagaimana cara menyelesaikan permasalahan secara konkrit.

Oleh karena itu, untuk mencapai sekolah yang bermutu, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah memajukan proses pembelajaran. Memajukan proses pembelajaran artinya adalah mengoptimalkan segala macam komponen yang terkait dengan proses tersebut, dimana kegiatan pembelajaran melibatkan banyak komponen. Komponen-komponen itu berasal dari input sekolah, yang kemudian diproses melalui kegiatan pembelajaran sehingga menghasilkan output diantaranya berupa prestasi siswa. Adapun komponen-komponen itu khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran diantaranya adalah guru dan sumber belajar.

Simpulan

Digital Storytelling merupakan sebuah bentuk media pembelajaran yang diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru-guru terlatih untuk mampu memberikan metode pembelajaran sesuai perkembangan zaman dengan menampilkan gambar-gambar digital yang dibentuk dalam media inovatif dalam rangka menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa dengan mengambil studi kasus berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar. Media *Digital Storytelling* begitu penting bagi siswa terutama pada kelas mengah pertama yaitu sebagai alat untuk meningkatkan prestasi dan kompetensi sosial pada siswa. Pesan-pesan moral sertagambar-gambar nyata yang menceritakan kehidupan sehari-hari akan dapat merangsang jiwa sosial siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. 2021. *Pengembangan Alat Seismograf Sederhana Sebagai Media 2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada Pembelajaran Materi IPS di SD*. Journal Civics & Social Studies.
- Anwar, Citra Rosalyn., Ramadani, Putri. 2021. *Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*. Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation for Digital Nation.
- Bloom, B. S. 1976. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green, and Co.
- Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran*. Penerbit: Kencana.
- Mulyasa, H.E. 2022. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Penerbit: PT Bumi Aksara

- Pane, Yeni Khairani., dkk. 2022. *Peningkatan Mutu dan Sumber Daya Manusia melalui Pembelajaran IPS yang Berkualitas di MTs Nurul Iman*. Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE).
- Purwijayanti, Ika., Munir, Abdul, Dkk. 2021. *Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu*. Early Childhood Education Indonesian Journal.
- Ratri, Safitri Yosita. 2018. *Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar*. Jurnal Pena Karakter.
- Sa'diyah, Melani Khalimatu., dkk. 2022. *Pembelajaran IPS menggunakan Metode Storytelling di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai
- Sumaatmaja, Nursid. 1980. *Pembelajaran IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Syaputra, E., & Dewi, D. E. C. 2020. *Tradisi Lisan sebagai Bahan Pengembangan Materi Ajar Pendidikan IPS di SMP: Sebuah Telaah Literatur*. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS.