



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DIGITAL
STORYTELLING SEBAGAI SARANA PENUNJANG
PROSES PEMBELAJARAN PADA TEMA
MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI
DI SD NEGERI 12 PURWODADI**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

Oleh
Vachry Ardi Nugratama Jaya
1102412110
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Digital *Storytelling* Sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi di SD Negeri 12 Purwodadi” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Semarang, November 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan

Pembimbing



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001



Dr. Yuli Utanto, M.Si
NIP. 1979072702006041002

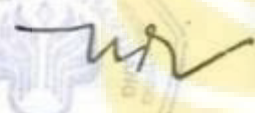
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dalam sidang di hadapan panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 21 November 2016

Panitia :

Ketua



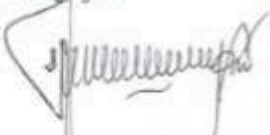
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP.195604271986031001

Sekretaris



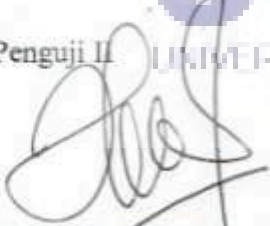
Dr. Yuli Utanto, M.Si
NIP. 1979072702006041002

Penguji I




Drs. Istvarini, M.Pd
NIP. 195911221985032001

Penguji II



Heri Triadqman BS, S.Pd. M.Kom.
NIP. 198201142005011001

Penguji III



Dr. Yuli Utanto, M.Si
NIP. 1979072702006041002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Semarang, 21 November 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vachry Ardi Nugratama Jaya', is written over the right side of the UNNES logo.

Vachry Ardi Nugratama Jaya
NIM. 1102412110

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Tiada keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan dan saya percaya pada diri saya sendiri. (Thomas Alva Edison)
- *Nothing imposible if you belive.* (Vachry Ardi Nugratama Jaya)

Persembahan :

- Kedua orang tuaku, Bapak supardi, ibu wartiah, kakakku Vicky, dan keluarga besar yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang dan memberikan doa sampai selesai tersusunnya skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan Centauri C.L. , Mustika H., Ulfa Nur A., Ade Eva Fitri, Mergy R., Uun Siti K. yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- Teman-teman Kos yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- SD N 12 Purwodadi yang telah memberi ijin untuk mengadakan penelitian.
- BPMP Kemdikbud Semarang yang memberi Bimbingan.
- Teman-teman TP' 2012 (*we never walk alone*)
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya, kesempatan, dan kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Digital *Storytelling* Sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran Pada Tema Makanan Sehat Dan Bergizi Di SD Negeri 12 Purwodadi” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

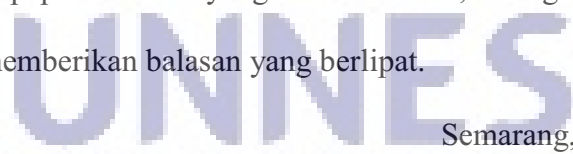
Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr.Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SD N 12 Purwodadi.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Yuli Utanto, M.Si. Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Drs. Istarini, M.Pd dan Heri Triluqman BS, S.Pd, M.Kom. sebagai dosen

Penguji, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.

6. H.Rusdi, S.Pd, Kepala SD N 12 Purwodadi atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
7. Agus Triarso, S.Kom, M.Pd Penguji Media, yang memberi bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Candra Krismita Tiwan, S.Pd guru kelas 4 SD N 12 Purwodadi atas bantuan selama penelitian. Serta Siswa-siswi kelas 4 SD N 12 Purwodadi atas partisipasinya dalam penelitian.
10. Keluarga besar TP'12 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaanya.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Penulis

Semarang,

November 2016

ABSTRAK

Jaya, Vachry Ardi Nugratama (2016). Pengembangan Multimedia Digital *Storytelling* sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi di SD Negeri 12 Purwodadi. Dosen Pembimbing : Dr. Yuli Utanto, M.Si.

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia, Digital *Storytelling*

Perkembangan teknologi menciptakan pembaharuan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi di dalamnya. Untuk itu guru dituntut untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang inovatif sehingga menarik siswa dalam belajar. Multimedia digital *storytelling* adalah salah satu terobosan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa. Hal tersebut didukung dengan ketersediaan fasilitas di SD Negeri 12 Purwodadi dalam menunjang proses pembelajaran berbasis digital. Dari uraian di atas maka terumuskan masalah mengenai bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan digital *storytelling* di kelas 4 SD Negeri 12 Purwodadi dan apakah ada peningkatan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan digunakannya Multimedia digital *storytelling*. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk menciptakan inovasi dalam menunjang proses pembelajaran dan untuk mengidentifikasi peningkatan antusiasme dalam proses pembelajaran dengan digunakannya Multimedia digital *storytelling*. Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE dalam mengembangkan multimedia digital *storytelling*. Tahap dalam penelitian menggunakan model ADDIE ini adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti mendapatkan hasil bahwa multimedia digital *storytelling* layak digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil penilaian media yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna (siswa). Hasil penilaian yang didapat dari ahli media sebesar 79,2%, ahli materi sebesar 85,3% dan pengguna (siswa) sebesar 87% dari total nilai maksimal masing-masing penilai sebesar 100%. Kemudian hasil yang didapatkan dari pengamatan dan wawancara siswa maupun guru menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat membuat siswa lebih antusias untuk belajar dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengamatan setelah dihitung menggunakan Uji t Berpasangan dengan rata-rata perbedaan antusias siswa sebelum menggunakan media sebesar 36,62 dengan deviasi sebesar 5,999 dan rata-rata sesudah menggunakan media sebesar 43,38 dengan deviasi sebesar 2.669, jumlah sampel sebanyak 8 siswa. Hasil perhitungan diperoleh perbedaan rata-rata sebesar -6.75 dengan standart deviasi sebesar 3.808. Hasil untuk sig sebesar $0.002 = 0.2 \% < 5 \%$, maka H_0 ditolak. Artinya, rata-rata antusiasme siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia digital *storytelling* mengalami perubahan. Adapun saran yang diberikan antara lain perlunya penggunaan multimedia digital *storytelling* di dalam kelas sebagai alternatif sarana penunjang pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan. Guru hendaknya meningkatkan kemampuannya untuk memberikan pembelajaran yang inovatif kepada peserta didik agar siswanya lebih senang dalam belajar dan tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR BAGAN | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 6 |
| 1.3 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 7 |
| 1.6 Penegasan Istilah | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 2.1 Teknologi Pendidikan | 10 |
| 2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan | 10 |
| 2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994) | 11 |
| 2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004) | 13 |
| 2.2 Konsep Pembelajaran | 16 |
| 2.2.1 Definisi Pembelajaran | 16 |
| 2.3 Sikap Antusiasme | 18 |
| 2.3.1 Definisi Sikap Antusiasme | 18 |

| | | |
|-------|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.3.2 | Pentingnya Antusiasme belajar | 19 |
| 2.3.3 | Penilaian Sikap Antusiasme | 20 |
| 2.4 | Media Pembelajaran | 22 |
| 2.4.1 | Pengertian Media Pembelajaran | 22 |
| 2.4.2 | Fungsi Media Pembelajaran | 23 |
| 2.4.3 | Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 24 |
| 2.4.4 | Kegunaan Media Pembelajaran | 25 |
| 2.4.5 | Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 26 |
| 2.5 | Pengertian Multimedia | 27 |
| 2.6 | Multimedia Pembelajaran | 30 |
| 2.6.1 | Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran | 31 |
| 2.6.2 | Aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran | 32 |
| 2.7 | Digital <i>Storytelling</i> | 34 |
| 2.7.1 | Tipe Digital <i>Storytelling</i> | 35 |
| 2.7.2 | Digital <i>Storytelling</i> sebagai Media Pembelajaran bagi Guru | 36 |
| 2.7.3 | Digital <i>Storytelling</i> sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa | 36 |
| 2.7.4 | Aspek Penting dalam Digital <i>Storytelling</i> | 37 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | | |
|---------|-------------------------------|----|
| 3.1 | Model Pengembangan | 38 |
| 3.1.1 | Analisis | 38 |
| 3.1.2 | Desain | 39 |
| 3.1.3 | Pengembangan | 39 |
| 3.1.4 | Penerapan | 40 |
| 3.1.5 | Penilaian | 40 |
| 3.2 | Metode Penelitian | 40 |
| 3.2.1 | Populasi dan Sampel | 41 |
| 3.2.1.1 | Populasi | 41 |
| 3.2.1.2 | Sampel | 41 |
| 3.2.2 | Metode Pengumpulan Data | 41 |
| 3.4.2.2 | Metode Observasi | 42 |

| | |
|----------------------------------------|----|
| 3.4.2.2 Metode Kuesioner(angket) | 42 |
| 3.4.2.3 Metode Wawancara | 42 |
| 3.4.2.4 Metode Dokumentasi..... | 43 |
| 3.2.3 Teknik Analisis Data..... | 43 |
| 3.2.3.1 Deskriptif Persentaase | 43 |
| 3.2.3.3 Uji t Berpasangan | 45 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1. Hasil Pengembangan Multimedia Digital <i>Storytelling</i> | 47 |
| 4.1.1 <i>Analysis</i> | 47 |
| 4.1.1.1 Analisis Kurikulum..... | 47 |
| 4.1.1.2 Analisis Tema Pelajaran | 48 |
| 4.1.1.3 Analisis Sarpras | 48 |
| 4.1.1.4 Analisis Pengguna | 49 |
| 4.1.1.5 Analisis Media | 49 |
| 4.1.2 <i>Design</i> | 50 |
| 4.1.2.1 Desain Peta Materi | 50 |
| 4.1.2.2 Desain GBIM (Garis Besar Isi Media) | 50 |
| 4.1.2.3 Desain Flowchart | 50 |
| 4.1.2.4 Desain <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX) | 51 |
| 4.1.2.4 Peyusunan Naskah..... | 52 |
| 4.1.3 <i>Development</i> | 52 |
| 4.1.3.1 Pra Produksi..... | 52 |
| 4.1.3.2 Produksi | 53 |
| 4.1.3.3 Pasca Produksi | 54 |
| 4.1.4 <i>Implementation</i> | 54 |
| 4.1.4.1 Uji Coba Produk | 54 |
| 4.1.4.2 Penerapan dalam Pembelajaran | 55 |
| 4.1.5 <i>Evaluation</i> | 55 |
| 4.2 Kerangka Penilaian Antusiasme Siswa..... | 56 |
| 4.3 Hasil Penelitian | 57 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.3.1 Hasil Ahli Materi..... | 57 |
| 4.3.1.2 Aspek Materi | 58 |
| 4.3.1.3 Aspek Media | 58 |
| 4.3.1.4 Aspek Pembelajaran..... | 59 |
| 4.3.1.5 Aspek Bahasa | 59 |
| 4.3.2 Hasil Ahli Media | 60 |
| 4.3.2.1 Aspek Pembelajaran..... | 60 |
| 4.3.2.2 Aspek Interaktivitas | 61 |
| 4.3.2.3 Aspek Media | 61 |
| 4.3.2.4 Aspek Tampilan | 62 |
| 4.3.2.5 Aspek Bahasa | 62 |
| 4.3.2.6 Aspek Program..... | 63 |
| 4.3.3 Hasil Angket Siswa..... | 63 |
| 4.3.3.1 Aspek Materi..... | 64 |
| 4.3.3.2 Aspek Pembelajaran..... | 65 |
| 4.3.3.3 Aspek Interaktivitas | 65 |
| 4.3.3.4 Aspek Media | 66 |
| 4.3.3.5 Aspek Tampilan | 67 |
| 4.3.3.6 Aspek Bahasa | 68 |
| 4.4 Pembahasan Kelayakan Media | 68 |
| 4.5 Pembahasan Tingkat Antusias Siswa Dalam Menggunakan Multimedia Digital <i>Storytelling</i> | 69 |
| 4.5.1 Pengamatan Secara Umum..... | 69 |
| 4.5.2 Pengamatan Siswa dengan Antusias Tinggi | 70 |
| 4.5.3 Pengamatan Siswa dengan Antusias Sedang | 71 |
| 4.5.4 Pengamatan Siswa dengan Antusias Rendah..... | 72 |
| 4.5.5 Uji Antusiasme Berdasarkan Pengamatan..... | 73 |
| 4.5.6 Hasil Wawancara Siswa Terhadap <i>Penggunaan Digital Storytelling</i> Seagai Sarana Belajar | 74 |
| 4.5.7 Hasil Wawancara Guru Terhadap Penggunaan | |

| | | |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| | <i>Digital Storytelling</i> Seagai Sarana Belajar | 76 |
| 4.6 | Implementasi Pengajaran Guru Dengan Menggunakan Media <i>Digital Storytelling</i> | 78 |
| 4.7 | Kendala dan Solusi..... | 84 |
| BAB V PENUTUP | | |
| 5.1 | Simpulan | 86 |
| 5.2 | Saran | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 89 |
| LAMPIRAN | | 92 |



DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program | 44 |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi | 57 |
| Tabel 4.1.1 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi | 58 |
| Tabel 4.1.2 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Media..... | 58 |
| Tabel 4.1.3 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran | 59 |
| Tabel 4.1.4 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Bahasa | 59 |
| Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media..... | 60 |
| Tabel 4.2.1 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pembelajaran..... | 60 |
| Tabel 4.2.2 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Inetraktivitas | 61 |
| Tabel 4.2.3 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Media | 61 |
| Tabel 4.2.4 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan | 62 |
| Tabel 4.2.5 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Bahasa..... | 62 |
| Tabel 4.2.6 Hasil Validasi Ahli Media Aspek Program..... | 63 |
| Tabel 4.3 Hasil Kelayakan Oleh Siswa..... | 63 |
| Tabel 4.3.1 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Materi..... | 64 |
| Tabel 4.3.2 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Pembelajaran..... | 65 |
| Tabel 4.3.3 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Inetraktivitas | 65 |
| Tabel 4.3.4 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Media | 66 |
| Tabel 4.3.5 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Tampilan | 67 |
| Tabel 4.3.6 Hasil Kelayakan Oleh Siswa Aspek Bahasa | 67 |

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.1 Tampilan Awal Masuk Materi Pentingnya Sarapan | 78 |
| Gambar 4.2 Tampilan Materi Pentingnya Sarapan | 79 |
| Gambar 4.3 Tampilan Saat Menemukan Buah Jambu..... | 79 |
| Gambar 4.4 Tampilan Materi Buah Jambu | 80 |
| Gambar 4.5 Tampilan Saat Menemukan Sayur Jagung | 81 |
| Gambar 4.6 Tampilan Materi Tentang Sayur Jagung | 81 |
| Gambar 4.7 Tampilan Saat berada di Pasar | 82 |
| Gambar 4.8 Tampilan Materi Tentang Ikan..... | 82 |
| Gambar 4.9 Tampilan Quiz | 83 |



DAFTAR BAGAN

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| Bagan 2.1 Hubungan Antar Kawasan Teknologi Pendidikan 1994..... | 11 |
| Bagan 2.2 Hubungan Antar Kawasan Teknologi Pendidikan 2004..... | 14 |
| Bagan 2.2 Fungsi Media Pembelajaran..... | 23 |
| Bagan 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE | 38 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian | 88 |
| Lampiran 2 Surat Selesai Melakukan Penelitian | 90 |
| Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media | 91 |
| Lampiran 4 Angket untuk Ahli Media | 92 |
| Lampiran 5 Hasil Penilaian Ahli Media | 95 |
| Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi | 96 |
| Lampiran 7 Angket Untuk Ahli Materi | 97 |
| Lampiran 8 Hasil Penialain Ahli Materi | 99 |
| Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket untuk Siswa | 100 |
| Lampiran 10 Angket untuk Siswa | 101 |
| Lampiran 11 Hasil Uji Coba Siswa | 103 |
| Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Pengamatan Sikap | 105 |
| Lampiran 13 Angket Pengamatan Sikap | 106 |
| Lampiran 14 Hasil Angket Pengamatan Siswa | 108 |
| Lampiran 15 Hasil Pengamatan Lapangan | 110 |
| Lampiran 16 Angket Instrumen Wawancara Guru | 116 |
| Lampiran 17 Angket Instrumen Wawancara Siswa | 117 |
| Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) | 118 |
| Lampiran 19 Peta Materi | 124 |
| Lampiran 20 Peta Kompetensi | 125 |
| Lampiran 21 <i>Flow Chart</i> | 126 |
| Lampiran 22 GBIM Program Digital <i>storytelling</i> | 127 |
| Lampiran 23 Naskah Media Digital <i>storytelling</i> | 133 |
| Lampiran 24 Dokumentasi | 160 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pengaruh perkembangan teknologi dalam pendidikan sudah tampak jelas. Salah satunya adalah pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Seperti pemanfaatan teknologi untuk melakukan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang meningkat pada tahun 2016, yaitu jumlah sekolah penyelenggara UNBK bertambah sekitar 800% pada UN. Jumlah sekolah penyelenggara UNBK meningkat dari 554 sekolah bertambah menjadi 4.381. Pemerintah juga berperan aktif dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan menunjang fasilitas yang ada di sekolah (<http://www.kemendikbud.go.id>).

Selain memberikan fasilitas, upaya lain yang telah dilakukan pemerintah adalah penyusunan Kurikulum 2013. Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar mengusung muatan yang bersifat tematik, yang membuat siswa dapat lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih sehingga dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkan dengan konsep lainnya yang telah dipahaminya (Hosnan, 2014: 364).

Upaya pembaharuan tersebut bertujuan untuk menciptakan generasi yang cerdas. Namun, dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, anak-anak juga terkena imbas dari perkembangan teknologi. Salah satunya adalah perkembangan

teknologi *gadget* seperti *smartphone*, laptop, dan tablet yang kini menjadi primadona karena mudah dan praktis penggunaannya.

Menurut situs *okezone.com* dapat dilihat pada akhir tahun 2015 terlihat penggunaan *smartphone* sudah mencapai 55 juta jiwa. Hal itu salah satunya disebabkan oleh teknologi *gadget* yang berisi banyak permainan dan aplikasi menarik. Sebagian besar dari aplikasi tersebut cenderung membuat anak-anak lebih tertarik bermain dari pada belajar, terutama bagi anak usia sekolah dasar. Sebab, anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan bermain yang sangat tinggi.

Menurut Desmita (2014:35) usia rata-rata anak Indonesia saat masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Agar siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias saat belajar sehingga materi yang diajarkan oleh guru dapat diterima siswa dengan lebih baik. Untuk itu, diperlukan suatu pembelajaran yang dapat menarik dan merangsang pikiran anak-anak untuk aktif dalam belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal

tersebut tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam berinovasi menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat menarik antusiasme siswa untuk belajar.

Saat mewawancarai bapak Candra Krismata Tiwan, S.Pd. sebagai salah satu guru SD N 12 Purwodadi, beliau mengatakan bahwa saat di dalam kelas guru sering dihadapkan pada materi yang memerlukan bantuan media untuk memvisualisasikan materi, seperti saat mengidentifikasi suatu bentuk obyek baru maupun obyek yang memerlukan alat peraga. Tidak hanya itu saja media juga harus dapat menarik bagi siswa untuk belajar sehingga materi dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran saat ini banyak dipengaruhi dengan perkembangan teknologi multimedia karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Pada era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, media pembelajaran semakin banyak kita jumpai. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia digital *storytelling*. Multimedia digital *storytelling* merupakan teknologi berbasis komputer yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita pada penyimak, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Multimedia digital *storytelling* memungkinkan kita untuk dapat mengembangkan pelajaran dalam bentuk cerita. Hal ini sejalan dengan Kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan tematik untuk merangsang keaktifan siswa. Selain itu penggunaan digital *storytelling* juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan musik.

Menurut (Warsita, 2008: 33) pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada pembelajar melalui tayangan di layar monitor. Aplikasi-aplikasi yang diterapkan dalam pembelajaran berbantuan komputer

digolongkan menjadi 5 klasifikasi yaitu; (1) tutorial, sebagai tutor siswa dalam belajar; (2) latihan dan pengulangan (*drill and practice*) untuk membantu siswa memahami pelajaran yang dipelajari sebelumnya; (3) simulasi, memberikan gambaran atau model dari peristiwa; (4) *games*, memberikan kesempatan menggunakan pengetahuan yang baru dipelajari; (5) percobaan atau eksperimen, percobaan ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan yang bersifat eksperimen.

Pada awalnya *storytelling* digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan bantuan media buku atau boneka peraga. *Storytelling* dilakukan dengan menceritakan sebuah cerita bermuatan pendidikan, contohnya dongeng Si Kancil. Penggunaan media peraga *storytelling* membuat peserta didik dapat menghayati cerita melalui visualisasi yang diberikan. Saat ini, *storytelling* bertransformasi menjadi multimedia digital *storytelling*, dimana tidak hanya mengandalkan cerita secara lisan namun dipadukan dengan musik, animasi, interaktivitas dan narasi secara bersamaan. Sehingga, membawa suasana yang berbeda kepada siswa. Pembuatan multimedia digital *storytelling* ini cukup mudah, sebab banyak aplikasi yang dapat kita gunakan antara lain VideoScribe, Powtown, Adobe Flash dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

SD Negeri 12 Purwodadi merupakan sekolah dasar favorit di daerah Purwodadi. Memiliki gelar sebagai sekolah favorit, diharapkan sekolah tersebut dapat mencetak lulusan yang berprestasi dan dapat bersaing dengan lulusan dari sekolah lain. SD Negeri 12 Purwodadi sendiri sudah menggunakan Kurikulum 2013. Namun, media pembelajaran yang menunjang pembelajaran siswanya hanya menggunakan

buku dan LKS. Oleh karena itu, diharapkan adanya terobosan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menyediakan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. SD N 12 Purwodadi memiliki fasilitas yang lengkap dalam menunjang proses pembelajaran menggunakan multimedia digital *storytelling* di dalam kelas. Namun fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara efektif, hal ini yang menjadikan peneliti ingin mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran digital *storytelling*.

Digital *storytelling* dipilih oleh peneliti untuk dikembangkan karena dianggap cukup mudah dalam pembuatannya, sehingga guru kelas dapat membuat sendiri dan mengimplementasikan dalam pembelajaran didalam kelas, dan digital *storytelling* dianggap efektif dalam meningkatkan antusias atau minat belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pendapat Burmar dan Ormrod dalam robin (2009) yang mengungkapkan :

“An engaging, multimedia-rich Digital Story can serve as an anticipatory set or hook to capture the attention of students and increasing their interest in exploring new ideas. A number of researchers support the use of anticipatory sets at the beginning of a lesson to help engage students in the learning process”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Digital *Storytelling* Sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran pada Tema Makananku Sehat dan Bergizi di SD Negeri 12 Purwodadi.”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

- 1.2.1 Penyampaian materi dalam tema pelajaran “Makananku Sehat dan Bergizi” hanya menggunakan media konvensional yaitu buku dan papan tulis.
- 1.2.2 Siswa merasa kurang tertarik dalam proses belajar mengajar. Karena itu guru merasa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu proses pembelajaran.
- 1.2.3 Adanya fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran secara digital namun belum dimanfaatkan secara optimal
- 1.2.4 Belum ada penggunaan media digital *storytelling* dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

1.3 RUMUSAN MASALAH

- 1.3.1 Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan digital *storytelling* di dalam kelas 4 SD N 12 Purwodadi?
- 1.3.2 Apakah ada peningkatan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dengan digunakannya Multimedia digital *storytelling* ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

- 1.4.1 Untuk menciptakan inovasi pembelajaran dengan digital *storytelling* agar dapat menunjang proses pembelajaran.
- 1.4.2 Untuk mengidentifikasi peningkatan antusiasme dalam proses pembelajaran dengan digunakannya Multimedia digital *storytelling* .

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yaitu penelitian ini dapat menambah wacana bagi pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pada media pembelajaran digital *storytelling* sebagai penunjang proses pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

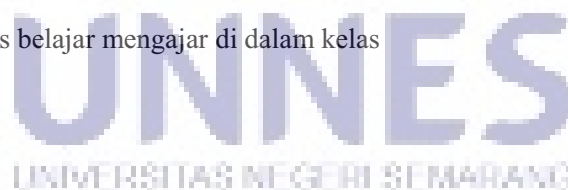
Hasil yang diharapkan pada siswa dengan diadakannya pengembangan media digital *storytelling* adalah untuk membantu siswa untuk memahami pembelajaran dan meningkatkan keinginan belajar siswa.

2. Bagi guru

Hasil yang diharapkan pada siswa dengan diadakannya pengembangan media digital *storytelling* adalah untuk memudahkan guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, khususnya dalam tema pembelajaran “Makananku Sehat dan Bergizi”.

3. Bagi sekolah

Diharapkan media pembelajaran digital *storytelling* dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas



1.6 PENEGASAN ISTILAH

1.6.1 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan sesuatu agar menjadi lebih baik, dalam hal ini yang dimaksud pengembangan adalah pengembangan media pembelajaran. Jadi pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan

mutu media pembelajaran yang sudah ada, agar menjadi media yang lebih baik yang dapat digunakan sebagai sarana belajar yang lebih efektif.

1.6.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti prantara atau pengantar. Media adalah prantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. (Arief 2010:6). Sedangkan pembelajaran menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan sumber belajar dalam satu lingkungan. Jadi, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

1.6.3 Digital Storytelling

Digital *storytelling* adalah teknik bercerita dengan menggunakan bantuan *software* digital yang didalamnya terdapat gabungan gambar, audio, teks, dan video.

1.6.4 Proses pembelajaran

Proses pembelajaran adalah kegiatan interaksi dan komunikasi timbal balik, antara siswa dengan pengajar dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1.6.5 Tema

Karena di SD N 12 purwodadi sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik, maka pada materi dipilih bertema Makananku Sehat dan Bergizi. Tema Makananku Sehat dan Bergizi adalah ilmu yang

membahas tentang jenis-jenis makanan sehat. Makanan sehat dan bergizi sangat penting diajarkan pada siswa sekolah dasar sehingga mereka dapat mengetahui manfaat makanan sehat dan bergizi bagi tubuh mereka sejak dini.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi Pendidikan

2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan dalam arti sempit bisa merupakan media pendidikan, yaitu hasil teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan agar berhasil guna, efisien dan efektif (Syukur 2010:3).

Teknologi pendidikan merupakan sebuah bidang yang berfokus pada upaya-upaya yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar dalam diri individu (Pribadi, 2010: 65).

Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan (Miarso:2009, 163).

Sedangkan Definisi AECT 1994 “*Instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of processes and resources for learning*” (Seels dan Richey, (1994:1). Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.

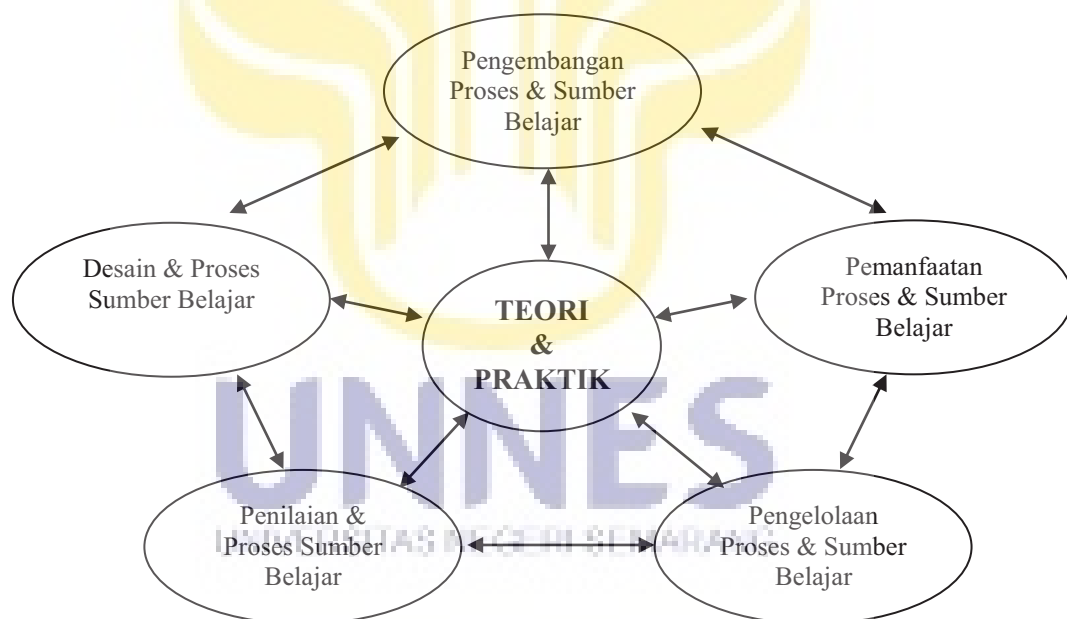
Kemudian dilanjutkan dengan definisi AECT 2004 yakni “*Education technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*” (Januszewski dan Molenda, 2008:1). “Teknologi pembelajaran

adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi.

Menurut pendapat para ahli diatas maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi pendidikan merupakan sarana atau fasilitator pembelajaran teori dan praktek yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Sesuai dengan pengertian diatas, maka kawasan teknologi pendidikan 1994 dibagi menjadi 5 kawasan yaitu Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan, dan Penilaian.



Bagan 2.1 Sumber : Barbara B. Seels & Rita C. Richey, 2000:29

Pertama, Kawasan Desain. Domain atau kawasan pertama teknologi pembelajaran adalah desain atau perancangan yang mencakup penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perancangan atau mendesain suatu program atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sistemis dan

sistematis. Maksud desain disini adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk (Seels & Richey, 2000: 32).

Kedua, Kawasan Pengembangan. Kawasan teknologi pembelajaran berikutnya adalah pengembangan yang berarti proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia (Seels & Richey, 2000:38)

Ketiga, Kawasan Pemanfaatan. Domain ketiga dalam teknologi pembelajaran ialah kawasan pemanfaatan. Pemanfaatan adalah tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Seels & Richey, 2000:50).

Keempat, Kawasan Pengelolaan. Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervise (Seels & Richey, 2000:54). Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi pusat media, program media dan pelayanan media. Pembauran perpustakaan dengan program media membuahkan pusat dan ahli media sekolah. Program-program media sekolah ini menggabungkan bahan cetak dan noncetak sehingga timbul peningkatan penggunaan sumber-sumber teknologikal dalam kurikulum.

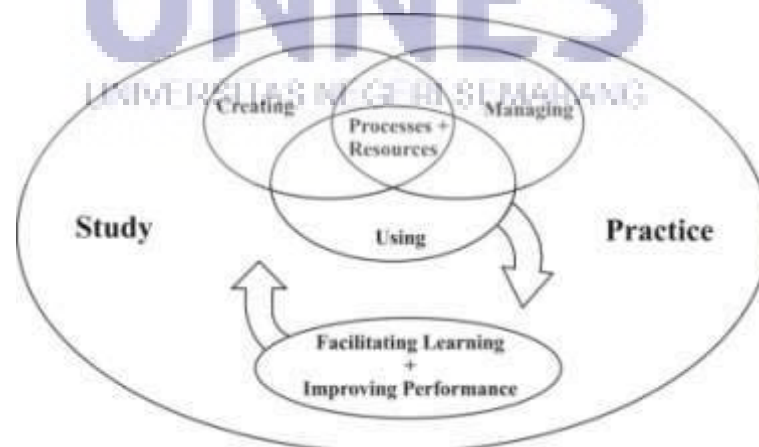
Kelima, Kawasan Penilaian. Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan relajar yang mencakup: (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif. Dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, proyek, dan produk. Penilaian program merupakan evaluasi yang menaksir kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkesinambungan dan

sering terlibat dalam penyusunan kurikulum. Sebagai contoh misalnya penilaian untuk program membaca dalam suatu wilayah persekolahan, program pendidikan khusus dari pemerintah daerah, atau suatu program pendidikan berkelanjutan dari suatu universitas (Seels & Richey, 2000:60)

Domain di atas adalah konsep dasar untuk memahami konsep teknologi pendidikan, bahwa teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dari ke lima domain tersebut karena, tujuan dari teknologi pendidikan adalah menunjang proses pembelajaran, maka dalam proses menunjang pembelajaran harus melewati setiap bagian dari kelima domain tersebut.

2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi teknologi pembelajaran tahun 2004 ini, mengandung makna bahwa teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran caranya, adalah dengan menciptakan, mendesain atau mengkreasi menggunakan, dan mengelola proses serta sumber-sumber. Definisi ini mencakup beberapa hal penting yang membedakan dengan konsep sebelumnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Januzewski & Molenda dalam Edi Subkhan (2013: 13), menggambarkan elemen kunci definisi teknologi pendidikan dari AECT (2004) dalam bagan berikut.



Bagan 2.2. Elemen kunci/kawasan Teknologi Pendidikan 2004 (Januzewski & Molenda (2008: 5))

Pertama yaitu proses (*processes*). Dalam konteks teknologi pendidikan ini, proses adalah proses teknologis (*technological proseses*) atau proses yang bersifat teknologis/teknis, disinilah proses dapat dipahami secara sederhana sebagai metode dan teknik-teknik. Oleh karena itu proses pada definisi teknologi pendidikan dari AECT 2004 ini dipahami sebagai proses dalam seluruh aktivitas teknologi pendidikan yaitu, aktivitas kreasi, penggunaan, pengelolaan, dan bahkan kajian (*study*). Kedua adalah sumber (*resources*). Konsep “sumber” dapat dipahami sebagai sumber-sumber belajar baik berwujud material maupun non-material, insani maupun non-insani. Intinya adalah segala hal yang menjadi sumber proses pembelajaran, disisi lain sumber juga dapat diartikan sebagai “media”. Secara acak juga dapat diartikan media pembelajaran contohnya seperti : buku, alat peraga, peta, gambar, poster, radio, LCD projector, dan film.

Ketiga adalah kreasi (*creating*). Dimensi atau aktivitas kreasi dapat dipahami sebagai aktivitas awal dalam rangkaian praktik teknologi pendidikan, hal ini karena pada dimensi kreasi inilah desain pembelajaran (*learing design*) dirumuskan dan disusun sebagai acuan utama dalam implementasi atau proses pembelajaran nantinya. Di sini hal yang dikreasi adalah metode, media, dan konsep evaluasi yang akan dilakukan. Lebih dari itu juga diarahkan untuk mengkreasi proses/metode perumusan dan penyusunan desain pembelajaran. Salah satu kreasi metode penyusunan desain pembelajaran yang dikenal dengan ADDIE, yaitu pendekatan dalam menyusun desain pembelajara yang dimulai dari *analysis, design, development, implement, dan evaluation*.

Keempat yaitu penggunaan (*using*). Dimensi atau aktivitas penggunaan istilah lainnya adalah dimensi implementasi dari desain pembelajaran yang sudah disusun pada aktivitas kreasi sebelumnya. Jadi, penggunaan yang

dimaksud disini adalah implementasi desain pembelajaran, penggunaan media dan metode pembelajaran, dan juga proses evaluasi pembelajaran.

Kelima yaitu pengelolaan (*managing*) konsep pengelolaan ini adalah warisan yang tetap dipertahankan dari definisi-definisi teknologi pendidikan di lingkungan AECT tahun-tahun sebelumnya. Lingkup pengelolaan dalam bidang kajian dan praktik teknologi pendidikan adalah mengelola aktivitas kreasi (penyusunan desain pembelajaran, juga metode dan evaluasi pembelajaran serta produksi media) dan implementasinya (proses pembelajaran).

Penjelasan di atas merupakan penjabaran dari masing-masing elemen kunci definisi teknologi pendidikan menurut AECT tahun 2004. Definisi teknologi pendidikan yang dikeluarkan tahun 2004 ini mencakup fungsi-fungsi penting, meliputi: proses, sumber, penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan. Fungsi-fungsi ini sangat penting dalam pengembangan bahan pembelajaran serta program pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran.

2.1. Konsep Pembelajaran

2.2.1 Definisi Pembelajaran

Dalam pembelajaran pada hakekatnya terdapat dua proses yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu proses belajar dan mengajar. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya..

Miarso (2004: 528) memaknai istilah pembelajaran sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu.

Gagne dalam Pribadi (2010:9) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “*a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Menurut Syukur (2008), belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga liang lahat nanti. Salah satu pertanda seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Menurut Miarso (dalam Warsita 2008:66), terdapat empat rujukan yang terkandung dalam definisi belajar yaitu: a) adanya perubahan atau kemampuan baru; b) perubahan atau kemampuan baru itu tidak berlangsung sesaat, tetapi menetap dan tersimpan dalam secara permanen; c) perubahan atau kemampuan baru itu terjadi karena adanya usaha; dan d) perubahan atau kemampuan baru tidak hanya timbul karena faktor pertumbuhan.

Maka dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dari belajar adalah perubahan tingkah laku, adanya penambahan kemampuan/ilmu baru. Belajar merupakan aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman yang berlangsung seumur hidup.

Sedangkan tujuan pembelajaran Menurut klaumire, (dalam Sugandi, 2004: 23) menyatakan bahwa kemampuan individu (*human ability*) dapat dibagi menjadi ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), ranah psikomotorik (*pshycomotoric domain*). Selanjutnya berdasarkan kemampuan-

kemampuan individu tersebut, tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga ranah meliputi:

1. Ranah Kognitif

Anderson (dalam Suhar 2008) tujuan pembelajaran dari ranah ini sangat berkaitan dengan hasil belajar intelektual Dimensi proses kognitif merupakan hasil revisi dari taksonomi Bloom ranah kognitif. Anderson mengklasifikasikan proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu ingatan (*remember*), pemahaman (*understand*), aplikasi (*apply*), analisis (*analyze*), evaluasi (*evaluate*), dan kreatifitas (*create*).

2. Ranah Afektif

Menurut Krathwohl (dalam sugandhi, 2004; 26) tujuan pembelajaran dari ranah ini orientasinya lebih tertuju kepada pembentukan sikap yang terdiri dari: *Receiving* (pengenalan), *Responding* (pemberian respons), *Valuing* (penghargaan terhadap nilai), *Organization* (pengorganisasian), *Characterization* (pengamalan).

3. Ranah Psikomotorik

Tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah ini dikembangkan oleh Sympson dan Harrow dan selanjutnya membagi tujuan tersebut menjadi lima kategori (dalam Sugandhi, 2004; 27), meliputi: *imitation* (peniruan), *manipulation* (manipulasi), *precision* (ketepatan gerak), *articulation* (artikulasi), *naturalization* (naturalisasi).

2.3 Sikap Antusiasme

2.3.1 Dfinisi Sikap Antusiasme

Berkowitz dalam (dalam Azwar, 2005:5) Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung (favorable) atau tidak mendukung (unfavorable) terhadap objek tersebut. Selanjutnya lebih spesifik, Thurstone (dalam Azwar, 2005:5) memformulasikan sikap sebagai derajat afek positif dan afek negatif terhadap suatu obyek psikologis. Obyek psikologis yang dimaksud adalah lambang-lambang, kalimat, semboyan, orang, institusi, profesi, dan ide-ide yang dapat dibedakan ke dalam perasaan positif atau negatif.

Sedangkan Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, antusiasme berarti gairah, gelora semangat, minat besar terhadap sesuatu. Jadi antusiasme adalah suatu perasaan ketertarikan terhadap sesuatu hal, jika diaplikasikan dalam konteks pendidikan yang dimaksud adalah ketertarikan terhadap pembelajaran, dan respon yang positif yang ditunjukkan dengan cara aktif, semangat dalam pembelajaran. Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sikap antusiasme dalam konteks pembelajaran adalah sifat positif yang terjadi kepada siswa, dimana siswa merasa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, sehingga siswa merasa bergairah dan bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

2.3.2 Pentingnya Antusiasme Belajar

Siswa yang memiliki sikap antusias dia akan menerima pembelajaran atas kesadaranya sendiri tanpa paksaan sehingga akan terjalin suatu pembelajaran yang baik. Menurut Ibrahim (dalam Khomsatun 2006) “Sikap antusias dan keingintahuan siswa bisa terjadi melalui kontak pribadi antara guru dan siswa atau tutorial. Bila sikap tersebut muncul, hal itu akan memungkinkan seseorang memperoleh hasil belajar yang baik.

Andriani (2010) mengungkapkan Antusiasme terhadap siswa dapat dilatih sedini mungkin dengan hal-hal yang mampu menggugah, sehingga respon positif yang diharapkan muncul secara bertahap. Hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator mampu menciptakan arena perlombaan pada pembelajaran, tanpa melepaskan norma yang ada, tidak dengan mendiskreditkan sebagian siswa dan membela siswa lainnya.
2. Selalu dekat dengan trend yg sedang in: guru mengambil kasus-kasus yang dikorelasikan dengan bahan ajar sehingga mampu menggugah siswa. Siswa diminta untuk memutuskan suatu masalah yang terjadi di lapangan.
3. Nikmatnya menjalankan misi: visi, misi, strategy , dan mampu diaplikasikan di lapangan, dengan berbagai variasi.
4. Manfaatkan media yang ada untuk menambah wawasan guru, agar tidak ketinggalan jaman, serta mampu membantu siswa untuk berani memecahkan masalahnya serta masalah yang dihadapi lingkungan sekitarnya

2.3.3 Penilaian Sikap Antusiasme siswa

Pada penelitian ini penilaian yang digunakan hanya pada ranah afektif yaitu berfokus pada tingkat antusiasme siswa di dalam kelas yang dapat dilihat salah satunya melalui keaktifan siswa di dalam kelas. Menurut Kunandar (2010: 277). Aktivitas siswa yang diharapkan muncul dalam penilain ranah afektif pada kegiatan pembelajaran yaitu: (a) aktif mengajukan pertanyaan, (b) merespon aktif pertanyaan-pertanyaan lisan dari guru dan teman, (c) berpartisipasi aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dilaksanakan, (d) melaksanakan instruksi/perintah, dan (e) semangat/antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran memberikan pendapat saat diskusi.

Sedangkan untuk mengukur sikap antusiasme ada beberapa cara. Menurut Azwar (2005:87-104) terdapat beberapa metode pengungkapan (mengukur) sikap, diantaranya:

1. Observasi perilaku

Untuk mengetahui sikap seseorang terhadap sesuatu dapat diperhatikan melalui perilakunya, sebab perilaku merupakan salah satu indikator sikap individu.

2. Pertanyaan langsung

Ada dua asumsi yang mendasari penggunaan metode pertanyaan langsung guna mengungkapkan sikap. Pertama, asumsi bahwa individu merupakan orang yang paling tahu mengenai dirinya sendiri. Kedua, asumsi keterusterangan bahwa manusia akan mengemukakan secara terbuka apa yang dirasakannya. Oleh karena itu dalam metode ini, jawaban yang diberikan oleh mereka yang ditanyai dijadikan indikator sikap mereka. Akan tetapi, metode ini akan menghasilkan ukuran yang valid hanya apabila situasi dan kondisinya memungkinkan kebebasan berpendapat tanpa tekanan psikologis maupun fisik.

3. Pengungkapan langsung

Pengungkapan langsung (*direct assessment*) secara tertulis dapat dilakukan dengan menggunakan item tunggal maupun dengan menggunakan item ganda.

4. Skala sikap

Skala sikap (*attitude scales*) berupa kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek sikap. Salah satu sifat skala sikap adalah isi pernyataannya yang dapat berupa pernyataan langsung yang jelas tujuan pengukurannya akan tetapi dapat pula berupa pernyataan tidak langsung yang tampak kurang jelas tujuan pengukurannya bagi responden.

5. Pengukuran terselubung

Dalam metode pengukuran terselubung (*covert measures*), objek pengamatan bukan lagi perilaku yang tampak didasari atau sengaja dilakukan oleh seseorang melainkan reaksi-reaksi fisiologis yang terjadi di luar kendali orang yang bersangkutan.

2.4 Media Pembelajaran

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatann pembelajaran (Daryanto, 2010:5).

Menurut Sadiman (2010) Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

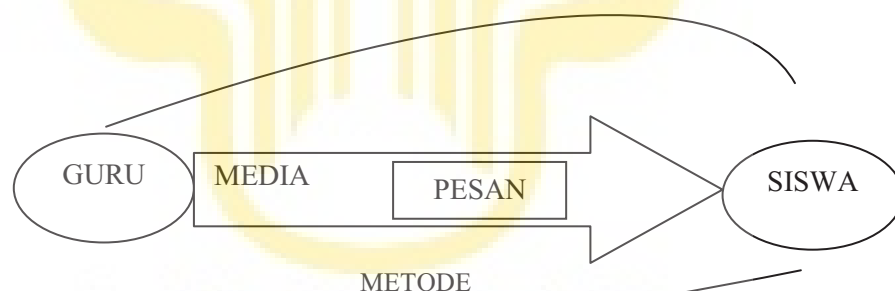
Wagiran (2009:3) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Menurut AECT 1977 dalam Sadiman (2010), media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan saran untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Berdasarkan dari definisi para ahli terkait dengan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam membantu proses pembelajaran, guna menyampaikan pesan/informasi kepada penerima pesan. Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut bersumber dari guru dan penerimanya adalah siswa.

2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar berikut:



Bagan 2.3 sumber Daryanto, 2010:8

Dalam kegiatan interaksi antar siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2010:9). Gagne dan Briggs (dalam Sadiman 2010), Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala

alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, hal ini dapat terlihat dari beberapa keterangan yang diberikan para ahli bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana yang dibutuhkan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran guna merangsang keinginan siswa untuk belajar, agar tujuan pembelajaran tercapai.

2.4.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran sebaiknya guru memperhatikan beberapa hal antara lain media dapat menarik siswa untuk belajar, kemudahan penggunaa media, dan kesesuaian terhadap tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2007:4) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran; media pembelajaran dipilih atas dasar kesesuaian dengan tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna dan pesan yang terkandung dalam media tersebut dapat diterima dan dipahami siswa.

2.4.4 Kegunaan Media Pembelajaran

Sebagaimana kita ketahui dalam pembelajaran terdapat sistem yang bertujuan agar tujuan belajar dapat tercapai oleh karena itu diperlukan alat bantu agar tujuan tersebut dapat tercapai, maka terciptalah media pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki banyak kegunaan dalam pembelajaran. Menurut Syukur (2008:26) kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis/lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indra, misalnya :
 - a. Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar atau model
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu cepat dapat atau lambat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*
 - d. Kejadian/peristiwa di masa lalu dapat ditampilkan kembali lagi lewat rekaman video atau film.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya desain mesin) dapat disajikan dengan model dan diagram
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dapat divisualisasikan dalam bentuk film.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara cepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, dalam hal ini:
 - a. Dapat menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan

- c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap anak didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami banyak kesulitan apabila semuanya harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam :
- a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

2.4.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Seels dan Richey (dalam Wagiran, dkk. 2009:10) mengklasifikasikan jenis media berdasarkan teknologi yang digunakan. Berdasarkan kategori ini terdapat dua kategori media, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Media tradisional meliputi: (1) media visual dan yang diproyeksikan, (2) media visual yang tak diproyeksikan, (3) audio, (4) multimedia, (5) visual yang diproyeksikan, (6) media cetak, (7) permainan, dan (8) realita, Sementara itu, media dengan teknologi mutakhir meliputi dua jenis. Pertama media yang berbasis telekomunikasi, contohnya: komputer dan VCD.

Menurut Heinich, Molenda, Russel (dalam Angkowo dan Kosasih 2007:12) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh.

Angkowo dan Kosasih (2007:12) mengemukakan beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah (1) media grafis (media dua dimensi) yang berupa gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik; (2) media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama; (3) media proyeksi, misalnya slide, film strips, film, dan OHP; (4) lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan dari definisi para ahli terkait dengan jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan terdapat dua kategori media yaitu media tradisional seperti media grafis, media cetak dan media teknologi mutakhir seperti komputer, VCD. Media tradisional maupun teknologi mutakhir memiliki kekurangan dan kelebihan berbeda-beda namun memiliki fungsi yang sama yaitu untuk membantu proses pembelajaran.

2.5 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin,nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.

Pramono (2006) Anitah (2010:56) berpendapat bahwa multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia saat ini bersinonim dengan format *Computer based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren. Di sisi lain, tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan menurut Anitah adalah

melibatkan siswa dalam pengalaman multisensoris untuk meningkatkan hasil belajar.

Sementara itu Wijaya (2010) mengartikan multimedia sebagai perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lainnya yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Berdasarkan definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia adalah perpaduan beberapa media mulai dari media grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang sudah digabungkan menjadi sebuah program digital yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan ke penerima pesan.

Multimedia memiliki beberapa objek di dalamnya. Menurut Sutopo (2003: 8) objek-objek yang terdapat di dalam multimedia antara lain: teks, grafik, animasi, video, dan interaktivitas.

- 1) Teks,** Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: *Time New Roman, Arial, Comic San MS*), ukuran, dan warna. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

- 2) **Grafik**, Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang di pintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.
- 3) **Audio**, Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, dan *back sound*.
- 4) **Animasi**, Animasi berarti gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain.
- 5) **Interaktivitas**, Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengizinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur di dalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi

pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur nonlinear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

2.6 Multimedia Pembelajaran

Pada dewasa ini perkembangan teknologi semakin meningkat hal ini mempengaruhi semakin banyaknya inovasi dalam bidang pendidikan, dalam hal inovasi dalam media pembelajaran yaitu pengembangan multimedia pembelajaran, multimedia pembelajaran banyak dikembangkan sebagai sarana penunjang pembelajaran karena dianggap dapat menarik keinginan siswa dalam belajar.

Seperti yang kita ketahui multimedia perpaduan beberapa media mulai dari media grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang sudah digabungkan menjadi sebuah program digital, maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ariani dan Haryanto (2010:26) yang berpendapat bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

2.6.1 Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran memiliki banyak jenis hal ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa peserta didik di sekolah jenis-jenis multimedia seperti yang dikemukakan oleh Smaldino (dalam Anitah 2010) mengklasifikasikan multimedia sebagai berikut.

1. Multimedia Kits

Multimedia kits merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Jenis ini termasuk CD-ROM, *slides*, *audiotape*, *videotape*, gambar diam, model, media cetak, OHT, lembar kerja, gambar, grafis, dan objek. Beberapa multimedia kits didesain untuk digunakan pembelajar secara individual atau kelompok kecil.

2. *Hypermedia*

Hypermedia merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. *Hypermedia* mengacu pada *software* komputer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video, dan audio yang dihubungkan dengan cara yang dapat mempermudah pemakai untuk beralih ke suatu informasi. *Hypermedia* didasarkan pada teori kognitif tentang bagaimana seseorang menstruktur pengetahuannya dan bagaimana ia belajar.

3. Media Interaktif

Media interaktif adalah media yang meminta pembelajar mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan

kontrol komputer, sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif.

4. *Virtual Reality*

Media ini melibatkan pengalaman multisensoris dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata. *Virtual reality* merupakan suatu aplikasi teknologi komputer yang relatif baru.

5. *Expert System*

Expert system merupakan paket *software* yang mengajarkan pada pebelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan. Setelah komputer menjadi kenyataan, para ahli tergugah oleh apa yang dilihat sebagai paralel bagaimana otak manusia bekerja dan bagaimana komputer dapat belajar sebaik mengulang dan menyusun informasi. Eksperimen para ahli tersebut membawa ke permainan komputer, sampai akhirnya pada apa yang disebut *expert system*.

2.6.2 Aspek Penilaian Multimedia Pembelajaran

Menurut Wahono (dalam Ariani 2010:17) penilaian multimedia pembelajaran didasarkan pada beberapa aspek, yaitu pertama aspek rekayasa perangkat lunak yang meliputi: (1) efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran; (2) *reliable* atau handal; (3) *maintainable*, yaitu dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah; (4) usability, artinya mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya; (5) ketepatan pemilihan jenis aplikasi untuk pengembangan; (6) kompatibilitas, yaitu media pembelajaran dapat dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada; (7) pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi; (8)

dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, meliputi: petunjuk instalasi, desain program (menggambarkan alur kerja program); dan (9) *reusable*, artinya sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain.

Kedua adalah aspek desain pembelajaran yang meliputi: (1) kejelasan tujuan pembelajaran, (2) relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum, (3) cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, (4) ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, (5) interaktivitas, (6) pemberian motivasi belajar, (7) kontekstualitas dan aktualitas, (8) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, (9) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (10) kedalaman materi, (11) kemudahan untuk dipahami, (12) sistematis, runut, alur logika jelas; (13) kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan; (14) konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, (15) ketepatan alat evaluasi, dan (16) pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Aspek yang ketiga adalah komunikasi visual. Aspek ini meliputi: (1) komunikatif, yaitu sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran; (2) kreatif dalam ide dan penuangan gagasan; (3) sederhana dan memikat; (4) audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik); (5) visual (*layout design*, *typography*, warna); (6) media gerak (animasi, *movie*); dan (7) *layout interactive* (ikon navigasi).

Ketiga aspek penilaian diatas adalah hal penting yang dapat menjadi patokan multimedia yang baik digunakan dalam pembelajaran, sebaiknya multimedia yang dipilih untuk digunakan dalam pembelajaran memiliki aspek-aspek penilain yang kemukakan oleh Wahono.

2.7 Digital Storytelling

Menurut (Robin, 2009) dalam tulisannya yang berjudul “*The Educational Uses of Digital Storytelling*” menjelaskan definisi digital *Storytelling* .

”There are many different definitions of “Digital Storytelling,” but in general, they all revolve around the idea of combining the art of telling stories with a variety of digital multimedia, such as images, audio, and video. Just about all digital stories bring together some mixture of digital graphics, text, recorded audio narration, video and music to present information on a specific topic”.

www.diknas.media.go.id (dalam Wati dkk 2009) menjelaskan, digital *storytelling* atau dongeng digital adalah cerita seseorang tentang kehidupan dirinya, orang lain, keluarga dan teman-temannya, masyarakat, yang ditulis dan dituturkan oleh yang bersangkutan berdasarkan pengalaman atau pengamatannya. 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. Prinsipnya adalah pesan yang ingin disampaikan bisa tercapai secara tepat guna.

Boa (2008) dalam artikel judul “Making News With Digital Stories: Digital *Storytelling* as A Forma of Citizen Journalism” memaparkan:

“When taken at face value, digital Storytelling simply means using computer-based tools to tell stories. Those tools allow for the digital manipulation of content, which can be audio, text, still or moving images.”

Jadi dapat disimpulkan definisi Digital *storytelling* menurut pendapat para ahli adalah teknik bercerita dengan menggunakan bantuan *software* digital yang didalamnya terdapat gabungan gambar, audio, teks dan video.

Menurut (Robin, 2009) dalam tulisannya yang berjudul “*The Educational Uses of Digital Storytelling*” menjelaskan digital *Storytelling* meliputi: (1) tipe digital *storytelling*; (2) digital *storytelling* sebagai media pembelajaran bagi Guru; dan (3) digital *storytelling* sebagai media pembelajaran bagi siswa.

2.7.1 Tipe Digital *Storytelling*

Robin menyebut bahwa ada tiga tipe digital *storytelling*. Adapun tipe-tipe digital *storytelling* adalah sebagai berikut.

“There are many different types of digital stories, but it is possible to categorize the major types into the following three major groups: 1) personal narratives–stories that contain accounts of significant incidents in one’s life; 2) historical documentaries–stories that examine dramatic events that help us understand the past, and 3) stories designed to inform or instruct the viewer on a particular concept or practice.

Berdasarkan kutipan di atas, terdapat 3 jenis utama digital *storytelling*, maka jenis digital *storytelling* yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu digital *storytelling* adalah tipe yang ketiga yaitu digital *storytelling* yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari media ke peserta didik.

2.7.2 Digital *Storytelling* sebagai Media Pembelajaran bagi Guru

Dengan menggunakan digital *storytelling*, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan dalam menjelaskan materi yang masih abstrak. Dalam Robin (2009) menyebutkan bahwa.

“Teacher-created digital stories may also be used to enhance current lessons within a larger unit, as a way to facilitate discussion about the topics presented a story and as a way of making abstract or conceptual content more understandable.”

2.7.3 Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa

Penggunaan digital *storytelling* sangat potensial untuk digunakan dalam memfasilitasi pembelajaran, digital *storytelling* juga memiliki pengaruh yang baik bagi siswa. Dengan penggunaan digital *storytelling*, dapat menjadi metode pengajaran yang menarik dan mempertahankan perhatian siswa untuk belajar, sebab digital *storytelling* sangat ampuh untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal itu ditunjukkan oleh beberapa pendapat para ahli sebagai berikut :

Hibbing and Erikson (2003) and Boster, Meyer, Toberto, & Inge (2002) (dalam Robin 2009) menjelaskan “ have shown that the use of multimedia in teaching helps students retain new information as well as aids in the comprehension of difficult material. And Digital Storytelling can provide educators with a powerful tool to use in their classrooms”.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Small (dalam Wati dkk 2009) ia mengatakan bahwa informasi yang dibaca melalui layar akan lebih bertahan lama dalam memori. Selain itu juga, dengan membaca melalui layar akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak. Hal ini menjadi salah satu alasan bahwa multimedia digital *storytelling* layak digunakan sebagai sarana belajar. Sejalan dengan pendapat diatas Sadik (*Dalam Park, & Baek 2011*). Menjelaskan :

"Digital storytelling has the potential to facilitate teaching and learning in the classroom. Consequently, many of teachers intend to utilize the technology in classrooms at all levels of schools, from K-12 to higher education. Digital storytelling, when it is integrated into the classroom setting, can be a compelling teaching method to gain and hold students’

attention. At the same time, it provides a creative and open-ended environment”

2.7.4 Aspek Penting Dalam Digital Storytelling

Dalam digital *storytelling* terdapat tujuh aspek penting yang setidaknya harus ada dalam digital *storytelling* seperti yang dikemukakan oleh (Robin, 2009).

“Center for Digital Storytelling’s Seven Elements of Digital Storytelling

- a. Point of view What is the main point of the story and what is the perspective of the author?*
- b. A dramatic question A key question that keeps the viewer’s attention and will be answered by the end of the story.*
- c. Emotional content Serious issues that come alive in a personal and powerful way and connects the story to the audience.*
- d. The gift of your voice A way to personalize the story to help the audience understand the context.*
- e. The power of the soundtrack Music or other sounds that support and embellish the storyline.*
- f. Economy Using just enough content to tell the story without overloading the viewer.*
- g. Pacing The rhythm of the story and how slowly or quickly it progresses.”*

BAB V

PENUTUP

1.2. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

5.1.1 Hasil pengembangan multimedia digital *storytelling* dengan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa, multimedia digital *storytelling* dikatakan layak digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran. Multimedia digital *storytelling* dikatakan layak setelah peneliti melakukan validasi produk ke ahli media, ahli materi, dan uji coba produk yang dilakukan kepada 35 siswa.

5.1.2 Tingkat antusiasme siswa diukur melalui pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru maupun siswa yang bersangkutan. Hasil yang didapatkan peneliti menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan merasa senang dengan pembelajaran menggunakan multimedia digital *storytelling*, hal itu menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran di dalam kelas.

Hasil penghitungan uji t untuk mengukur antusiasme siswa, diperoleh perbedaan rata-rata sebesar -6.75 dengan standart deviasi sebesar 3.808.

Hasil untuk sig sebesar $0.002 = 0.2 \% < 5 \%$, maka H_0 ditolak. Artinya, rata-rata antusiasme siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia digital *storytelling* mengalami perubahan.

1.3. SARAN

Berdasarkan dari kesimpulan diatas peneliti dapat memberikan saran :

- 5.2.1 Perlunya penggunaan multimedia digital *storytelling* di dalam kelas sebagai alternatif sarana penunjang pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran konvensional yang dilakukan setiap hari dengan metode ceramah.
- 5.2.2 Setelah dikembangkan, maka multimedia digital *storytelling* ini perlu diuji lebih lanjut dari segi efektifitas ataupun untuk mengetahui apakah multimedia ini dapat dikembangkan untuk materi dan mata pelajaran yang lain.
- 5.2.3 Guru hendaknya meningkatkan kemampuannya untuk memberikan pembelajaran yang inovatif kepada peserta didik agar siswanya lebih senang dalam belajar dan tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, Unik dkk. 2009. *Peningkatan Kesadaran Masalah Sosial Siswa SD melalui Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS Penanggung Jawab Penelitian*. Yogyakarta : UNY.
- Andriani, Ana. 2010. *Melatih Antusiasme Siswa Terhadap Pembelajaran*.
- Angkowo, R & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anonim. *Penggunaan Smartphone Di Indonesia Capai 55 Juta Jiwa Di Akhir Tahun 2016*. Dikutip dari <http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-penggunaan-smartphone-diindonesia-capai-55-juta>. Diakses pada 17 Januari 2015.
- Ariani, Niken & Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Azwar, Saifuddin. 2005. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava Media
- Desmita. 2014. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Posdakarya Offset.
Diakses dari <https://arinet66.wordpress.com/2010/01/25/artikel-melatih-antusiasme-siswa-terhadap-pembelajaran/> pada tanggal 05 Desember 2016.
- Dogan, B. & Robin, B. 2009. *Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers*. Dipublikasikan dalam Konferensi Internasional Teknologi Informasi dan Pendidikan Guru. Chesapeake : AACE.

- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21 (Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013)*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- <https://www.scribd.com/doc/62692208/Taksonomi-Bloom-Oleh-Anderson-Dan-Krathwohl> pada tanggal 04 desember 2016
- Interaktif. Jurnal Teknodik No. 19/X/TEKNODIK/DESEMBER/2006*. Jakarta: Pustekom
- Januszewski, Alan & Molenda, Michael. 2008. *Educational Technology A Definition with Commentary*. New York : Lawrence Erlbaum Associates.
- Khomsatun, Siti. 2006. *Pengaruh Pembelajaran di Luar Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa ditinjau dari Antusiasme Belajar Siswa pada Siswa SMP tahun Pelajaran 2004/2005*. Diakses dari <http://journal.student.uns.ac.id/jurnal/artikel/362/66/44.pdf>, diakses pada tanggal 5 Desember 2016.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Maulipaksi, Desliana. *Mendikbud Tinjau Pelaksanaan UN Berbasis Komputer di Surabaya*. Diakses dari <http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/04/mendikbud-tinjau-pelaksanaan-un-berbasis-komputer-di-surabaya>, pada tanggal 4 Mei 2016.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pramono, Gatot. 2006. *Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia*
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persda.
- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish,
- Sudjana, Nana & Ahmad Rifa'i. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugandhi, ahmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Unnes Press
- Sugiyono. 2005. *Statistika Untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suhar, Minerz. *Taksonomi Bloom Oleh Anderson Dan Krathwohl* diakses dari
- Sukestiyarno. 2013. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multi Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syukur, F. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang : RASAIL Media Group.
- Wagiran, dkk. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang:UNNES.
- Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rinneka Cipta.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Permana Yoga. 2010. *Pengertian Multimedia Interaktif*.
<https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/> diakses pada 6 Mei 2016.
- 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.

Saat Siswa Mengisi Angket



Foto Bersama Siswa

