
DIGITAL STORYTELLING PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Safitri Yosita Ratri 1✉

PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta

Jalan Colombo No 1 Yogyakarta

✉ safitri.ratri@adelaide.edu.au

Ket. Artikel

Abstract

Digital Storytelling,
IPS, Media
Pembelajaran

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

The use of innovative learning media is still especially in elementary school (SD). This will address the problem in Social Science (IPS) which until now still assumed as a tedious lesson and demands memorization, as well as less material in accordance with the development of society again. The solution is to develop Digital Storytelling or known in the Indonesian language as a digital fairy tale. The use of Digital Storytelling for IPS in elementary school, which is one of the objectives is to develop affective aspects of students, will give the meaning that IPS as a subject that is able to improve students' feelings about acceptance, response, assessment, and character development. For students, Digital Storytelling will attract attention so that will be more motivated to learn IPS. Students need to be trained as early as possible in the future to be able to have a high understanding and empathy in facing social problems in their environment.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih tetap berlangsung dan perlu dikembangkan pada Sekolah Dasar (SD). Salah satunya yang dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sampai saat ini masih diasumsikan sebagai pelajaran yang membosankan dan menuntut hafalan, serta materi yang kurang sesuai dengan perkembangan masyarakat lagi. Adapun solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan *Digital Storytelling* atau yang dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai dongeng digital. Penggunaan *Digital Storytelling* bagi pembelajaran IPS, yang salah satu tujuannya adalah mengembangkan aspek afektif siswa, pada SD akan memberikan makna bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang mampu untuk meningkatkan perasaan siswa diantaranya tentang penerimaan, respon, penilaian, dan pembangunan karakter. Bagi siswa, melalui pembelajaran IPS ini, *Digital Storytelling* akan menarik perhatian sehingga akan lebih termotivasi untuk belajar IPS. Siswa perlu dilatih sedini mungkin sebagai persiapan di masa mendatang supaya mampu memiliki pemahaman dan empati yang tinggi dalam menghadapi masalah sosial di lingkungannya.

© 2018 PGSD STKIP AL HIKMAH

PENDAHULUAN

Menurut Bloom (1976), hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu : prestasi belajar (kognitif), kecepatan belajar (psikomotorik), dan hasil afektif. Kurikulum KTSP di Indonesia mengambil pendapat Bloom ini sehingga guru harus dapat menilai ketiga aspek ini dengan baik. Karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir (kognitif), berbuat (psikomotorik), dan perasaan (afektif). Aspek afektif yang dimaksud Andersen mencakup

watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Namun pada kenyataannya, masih terdapat beberapa permasalahan pembelajaran IPS di SD, 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.

Tujuan pendidikan IPS bagi pendidik adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat (puskurbuk.kemdikbud.go.id, 2016). Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif sehingga kecakapan-kecakapan tersebut terkuasai. Pendidikan IPS menurut NCCS mempunyai tujuan informasi dan pengetahuan (knowledge and information), nilai dan tingkah laku (attitude and values), dan tujuan ketrampilan (skill): sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan ketrampilan intelektual (Jarolimex, 1986). Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan IPS tersebut, maka kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan 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 lainnya. Pernyataan ini didukung oleh kenyataan di lapangan, saat ada pelatihan PLPG pada tahun 2008 dengan para peserta guru-guru sekolah dasar yang tidak lolos penilaian portofolio. Pada saat materi IPS, para guru hampir semua menyatakan setuju saat di sampaikan bahwa para guru IPS saat mengajar hanya mengandalkan referensi satu buku pegangan dan bersifat textbook. Para guru juga mengakui jika kurang mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di lingkungan masyarakat siswa. Sebagian besar mereka juga mengakui bahwa para siswa terkesan jenuh, tidak ada motivasi mengikuti pelajaran IPS dan juga mengakui bahwa rata-rata nilai mata pelajaran IPS selalu di bawah nilai mata pelajaran yang lain.

Pada sisi yang lain, saat ini teknologi informasi melalui media teknologi berbasis komputer sudah menjadi kebutuhan hidup. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan, teknologi informasi berbasis komputer sudah menjadi kebutuhan di kantor-kantor dan di sekolah-sekolah. Jadi para guru tidak boleh ketinggalan dengan perkembangan teknologi informasi berbasis komputer tersebut.

Akan banyak sekali keuntungannya apabila para guru dapat menguasai teknologi informasi komputer yang dapat dikembangkan menjadi media ini. Apabila guru dapat mengoptimalkannya dalam pembelajaran IPS dimungkinkan para siswa tidak jenuh lagi mengikuti pelajaran. Hal tersebut dimungkinkan karena dengan media komputer, guru dapat menjelaskan materi IPS 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 IPS yang sedang

dipelajari. Buku pegangan tetap masih menjadi referensi utama, tetapi penjelasan konsep IPS yang ada pada buku pegangan siswa tersebut akan lebih mudah difahami siswa dan akan lebih menarik siswa untuk belajar jika dijelaskan melalui sumber belajar yang ada di masyarakat. Sumber belajar di masyarakat berupa peristiwa atau fakta-fakta sosial atau data-data yang ada di lingkungan siswa akan memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar.

MEDIA DIGITAL BAGI GURU

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan teknologi informasi berbasis komputer guru perlu menguasainya. Bukan tidak mungkin pada sekolah-sekolah tertentu para siswanya sudah banyak yang familier dengan teknologi informasi sementara ada banyak guru malah belum memanfaatkan teknologi informasi ini. Akan dapat merubah kejenuhan belajar siswa dan memudahkan tercapainya tujuan dalam mempelajari IPS jika guru dapat memanfaatkan teknologi informasi berbasis komputer dalam pembelajaran di kelas.

Penjelasan guru dengan teknologi informasi berbasis komputer akan memudahkan siswa dalam memahami peristiwa-peristiwa sosial atau gejala-gejala sosial yang berkembang. Diharapkan siswa dapat lebih mudah menjawab permasalahan sosial secara afektif dalam ikut memecahkan permasalahan sosial yang dibahas dalam pelajaran. Siswa tidak lagi harus menghafal pelajaran secara textbook tetapi lebih ditekankan pada bagaimana menyelesaikan persoalan sosial dengan tindakan yang lebih konkrit.

Pengamatan terhadap pembelajaran juga telah dilakukan pada dua kelas tinggi di suatu Sekolah Dasar. Hasil pengamatan menunjukkan adanya kesamaan antara masalah-masalah yang terjadi dalam mata pelajaran IPS. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa masih merasa bosan, jenuh, dan tidak tertarik dengan mata pelajaran IPS. Kendala dalam pembelajaran IPS muncul dari berbagai faktor. Dari amatan pada peneliti, terlihat guru yang lebih senang menggunakan metode ceramah dan berdasarkan buku bacaan dalam menerangkan teori. Guru belum mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di masyarakat lingkungan siswa. Para guru IPS di sekolah dasar juga masih terkesan teksbook. Dalam memberikan pelajaran IPS kepada siswa hanya bersumber pada buku pegangan siswa. Buku pegangan menjadi satu-satunya sumber belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaranpun masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotor dan afektif. Dilain pihak, pembelajaran IPS semestinya mampu menciptakan pengembangan siswa yang berkenaan dengan aspek perasaan. Hal ini penting dilatih sedini mungkin pada siswa SD yang dimasa-masa mendatang akan bersosialisasi dengan masyarakat menghadapi segala permasalahan sosial yang terjadi.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran IPS tersebut dapat diatasi dengan penggunaan teknologi berbasis komputer yaitu *Digital Storytelling*. Melalui pembelajaran IPS ini, Implementasi *Digital Storytelling* yang akan memberikan suasana pembelajaran yang menarik, inovatif, menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi-materi IPS.

DIGITAL STORYTELLING

Digital Storytelling merupakan cerita yang dibuat dengan bantuan computer dengan mengkombinasikan gambar, teks, efek suara, musik, dan suara pengisi guna menceritakan kisah tertentu (<http://educationforum.ipbhost.com>). Artikel yang ditulis oleh Ana Boa (2008) dengan 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.”

Digital Storytelling dihasilkan dari penggunaan computer dalam menciptakan sebuah cerita dengan cara memanipulasi dan memodifikasi konten, yang dapat berupa suara, teks, atau gambar bergerak. *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 dijital. *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. Prinsipnya adalah pesan yang ingin disampaikan bisa tercapai secara tepat guna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gary Small (2008) dalam bukunya yang berjudul *IBrain*, ia mengatakan bahwa informasi yang dibaca melalui screen akan lebih bertahan lama dalam memori. Selain itu juga, dengan membaca melalui screen akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak.

Digital Storytelling merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita. Seperti halnya storytelling tradisional, maka sebagian besar digital story menceritakan suatu topik dilihat dari sudut pandang tertentu. Sesuai dengan namanya, maka digital story berisi gabungan antara gambar, teks, suara (narasi dan lagu) dan Web publishing. Tujuan utama dari *Digital Storytelling* adalah memberikan kesempatan pada pembuat untuk mengekspresikan kekuatan emosinya.

Menurut buku “Dongeng Dijital Buatan Orang Desa” pada <http://media.diknas.go.id> menjelaskan bahwa dongeng dijital 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 dijital. *Digital Storytelling* bisa juga dibuat dengan gambar bergerak (film atau video klip), namun dengan foto atau gambar diam pembuatannya lebih mudah.

Dalam <http://media.diknas.go.id>, *Digital Storytelling* dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan media cetak. Media ini relatif lebih mudah dan murah untuk dikembangkan oleh lembaga yang mengembangkan program pemberdayaan atau pengembangan masyarakat, baik dari kalangan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), sektor/teknis, pemerintah desa, atau swasta. Meskipun *Digital Storytelling* merupakan film sederhana, daya tariknya adalah cerita dan gambarnya berasal dari masyarakat itu sendiri. Tentunya akan lebih menimbulkan suatu kesan tersendiri bagi pembuatnya dan masyarakat yang ikut menikmati hasil karya ini.

Kegiatan pembuatan *Digital Storytelling* sebenarnya adalah proses pembelajaran, mulai dari menemukan ide cerita sampai menyusunnya menjadi suatu kisah yang mengajak merenungkan sesuatu. Kisah ini dapat menjadi sebuah pengetahuan tentang kehidupannya, dan disajikan bagi pihak-pihak lain dalam bentuk yang menarik serta mudah dipahami. Pada akhirnya hal tersebut adalah sebuah proses membangun dialog yang komunikatif, sekaligus sebagai upaya membangun “makna bersama”. Dengan begitu, *Digital Storytelling* menjadi media ekspresi mengenai kehidupan dan realita sosial seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Contoh Pembuatan Video DST

DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS SD

IPS sebagai salah satu program pendidikan disebut sebagai synthetic science, karena konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi setelah fakta yang terjadi. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (HISPISI Yogyakarta, 1991). IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah (Udin S, 2003).

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 (Nursid Sumaatmaja, 1980). Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/mts/SMPLB. IPS

mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

IPS di Sekolah Dasar disampaikan secara terpadu yang kemudian disebut IPS Terpadu. Pendidikan IPS di SD telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu bidang studi. Hingga sekarang, bahwa buku-buku IPS untuk SD telah memasukkan setidaknya lima sub bidang studi, yakni Sejarah, Geografi, Politik, Hukum, dan Ekonomi. Guru-guru mata pelajaran di SD-pun telah disiapkan secara khusus, seperti SPG, dan PGSD. Pengembangan kurikulum PIPS untuk sekolah dasar telah cukup lama dikembangkan. Format sistemnya lebih matang dibandingkan kurikulum PIPS untuk tingkat SMP.

Akan banyak sekali keuntungannya apabila para guru dapat menguasai teknologi digital yang dapat dikembangkan menjadi media ini. 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 difahami siswa dan akan lebih menarik siswa untuk belajar jika dijelaskan melalui sumber belajar yang inovatif dan menarik. Sumber belajar tersebut berupa gambar-gambar sesuai dengan kenyataan di masyarakat atau data-data yang ada di lingkungan siswa yang akan memungkinkan siswa termotivasi untuk belajar dan mengembangkan sikap serta ketrampilan dalam hidup bermasyarakat kelak.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan teknologi digital ini guru perlu menguasainya. Bukan tidak mungkin pada sekolah-sekolah tertentu para siswanya sudah banyak yang familier dengan teknologi ini sementara ada banyak guru malah belum memanfaatkannya. Akan dapat merubah kejenuhan belajar siswa dan memudahkan tercapainya tujuan dalam mempelajari jika guru dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai media dalam pembelajaran di kelas.

Penjelasan guru dengan media berbasis komputer ini akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Penjelasan guru dengan media berbasis komputer ini akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Siswa tidak lagi harus menghafal pelajaran secara teksbook tetapi lebih ditekankan pada bagaimana menyelesaikan persoalan sosial dengan tindakan yang lebih konkrit. Peran guru tetap saja penting dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, bila guru masih menyampaikan pesan pembelajaran berdasarkan media buku saja maka dimungkinkan hanyalah aspek kognitif

saja yang meningkat dan bukan pada aspek afektif dan psikomotorik. Padahal, siswa pada usia remaja sangatlah penting untuk dididik secara afektif dan psikomotorik sebagai bekal dalam mengembangkan kompetensi sosial di masyarakat kelak. Aspek kognitif melalui pembelajaran berdasarkan buku teks pun akan sangat berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan media digital. Hal ini dikarenakan di dalam media ini terdapat pesan moral dan gambar-gambar nyata kehidupan sehari-hari yang akan dapat merangsang perasaan (aspek afektif) dan ketrampilan hidup (aspek psikomotorik) siswa.. Disinilah peran sebuah media digital, yaitu sebagai alat untuk dapat menarik perhatian siswa akan sebuah pesan pembelajaran yang bermakna dalam hidupnya. Media yang menarik akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga prestasi belajar meningkat. Selain itu, media yang sarat akan pesan moral dan penayangan kehidupan sehari-hari dapat sebagai media guru dalam mendidik siswa sebagai generasi muda bangsa. Gurupun dapat mengajarkan ketrampilan berpikir dan bertindak dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

SIMPULAN

Dengan *Digital Storytelling* sebagai media pembelajaran ini diharapkan guru-guru terlatih untuk mampu memanfaatkan gambar-gambar digital yang dibentuk dalam media inovatif dalam rangka menciptakan metode belajar yang memudahkan dalam memahami pembelajaran sekaligus menyenangkan bagi siswa sebab berupa gambar-gambar nyata di lingkungan sekitar. Kepentingan bagi siswa, media *Digital Storytelling* sebagai alat untuk dapat meningkatkan prestasi dan kompetensi sosial siswa. Pesan-pesan moral dan gambar-gambar nyata tentang kehidupan sehari-hari akan dapat merangsang jiwa sosial siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, media *Digital Storytelling* ini akan berperan dalam menciptakan ketiga aspek tersebut. Dengan demikian, pembuatan media *Digital Storytelling* bagi siswa sangatlah penting, tidak hanya berperan untuk meningkatkan aspek kognitif saja, namun juga aspek afektif dan psikomotorik siswa sebagai bekal dalam hidup di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bauwens, J., Hourcade, JJ. 2001. *Cooperative teaching: The Renewal of Teachers*. The Clearing House.
- Bloom, B. S. 1976. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green, and Co.
- Boa, Ana. (2008). Making News With Digital Stories: Digital Storytelling as A Forma of Citizen Journalism – Case Studies Analysis in the U.S., UK and Portugal. *Prisma Journal*.
- Bonvallet, Susan. 2001. Roles for Technology in Collaborative Teaching. *Journal Calico*. Texas State University.
- Etin Solihatini. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Hidayati, dkk. 2008. *Bahan Ajar PJJ Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hopkins, David. 1993. *A teacher's guide to classroom research*. London: Open University.
- Lambert, J. 2012. *Digital storytelling Capturing Lives Creating Community 4th Edition*. New York: Routledge.
- Popham, W. J. 1995. *Classroom assessment: What Teachers Need To Know*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Puskurbuk.go.id diakses pada tanggal 9 Januari 2016.
- Turkington, T., & Frank, R. 2005. A journalistic experiment in blended, collaborative teaching and learning. *International Journal of Education and Development using ICT*.
- Winataputra, Udin S. (2003). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Zamroni. 1988. *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

