



IMPLEMENTASI *DIGITAL STORYTELLING* (DST) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA

Ahmad Sultan Ardi¹, A. Jamilah², Sri Kurniati³

¹Universitas Negeri Makassar: ahmadsultanardi101@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar: jamilah@unm.ac.id

³SMK Negeri 2 Gowa: ngingasrikurniati@gmail.com

Artikel info

Received; 02-11-2024

Revised; 03-12-2024

Accepted; 04-01-2025

Published; 15-02-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi digital *storytelling* sebagai media pembelajaran seni rupa serta permasalahan yang ditemui dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X Busana A di SMK Negeri 2 Gowa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 dengan menggunakan media PowerPoint dan metode ceramah, hanya 43% peserta didik yang tuntas. Pada siklus 2 dengan menggunakan media video digital *storytelling*, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 86%. Berdasarkan angket, peserta didik merasa video digital *storytelling* dapat meningkatkan minat, fokus, pemahaman, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala teknis, seperti kebutuhan sinyal/jaringan internet yang baik, penggunaan kuota dan ruang penyimpanan yang besar, serta perangkat digital yang kurang memadai. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi digital *storytelling* sebagai media pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Meskipun terdapat kendala teknis, solusi yang diusulkan dapat membantu mengatasi masalah tersebut, seperti penyediaan wifi/tethering dan pembuatan media ajar yang ringan.

Keywords:

*Digital storytelling,
media pembelajaran,
Penelitian Tindakan
Kelas, Seni Rupa.*

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Era abad 21 ini sering dikenal sebagai era teknologi. Saat ini perkembangan teknologi sangat pesat seperti penggunaan internet, munculnya smartphone, platform media sosial, aplikasi-aplikasi pintar bahkan yang terbaru yaitu hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI), *Virtual Reality* (VR), *Internet of Things* (IoT) dan lain sebagainya. Semua teknologi ini memberikan dampak yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu dari aspek komunikasi, bisnis, transportasi, kesehatan begitu pula di dunia pendidikan sebagai penghasil teknologi itu sendiri. Pada dunia pendidikan teknologi telah memberikan banyak pengaruh mulai dari bagaimana karakteristik peserta didik dan pendidik abad 21 tapi juga

tentang bagaimana siswa belajar dan bagaimana guru mengajar.

Menurut Anderson (dalam Hardianto, 2022) karakteristik pendidik dan peserta didik abad 21 dibahas dalam sebuah organisasi global bernama *Partnership for 21st Century Skills* (P21). P21 memiliki misi menjadi pemercepat keterampilan abad 21 diterapkan pada pendidikan K-12. P21 mengidentifikasi keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik di abad 21. Keterampilan tersebut mencakup: (1) mata pelajaran inti dan tema abad 21, (2) keterampilan belajar dan inovasi, (3) keterampilan informasi, media, dan teknologi, serta (4) keterampilan hidup dan karir.

Kerangka pembelajaran abad 21 ini dikembangkan dengan masukan dari para pendidik, pakar pendidikan, dan pemimpin bisnis untuk mengidentifikasikan dan mengilustrasikan keterampilan, pengetahuan, keahlian, dan dukungan yang dibutuhkan peserta didik untuk berhasil dalam pekerjaan, kehidupan dan kewarganegaraan. Kerangka pembelajaran abad 21 ini terus digunakan oleh ribuan pendidik dan ratusan sekolah di Amerika Serikat dan menempatkan keterampilan abad 21 sebagai pusat pembelajaran. Meskipun basisnya di Amerika Serikat tapi P21 mengembangkan banyak materi dan dengan sedikit adaptasi kerangka pembelajaran abad 21 ini bisa diterapkan di kawasan Asia-Pasifik. Penerapan kerangka ini penting untuk dilakukan karena seluruh elemen kerangka ini sangat penting untuk mempersiapkan peserta didik pada keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 (*Partnership for 21st Century Learning*, 2015).

Berdasarkan pengetahuan terbaru tentang karakteristik peserta didik abad 21 tersebut peserta didik abad 21 yang lebih senang menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan bagaimana dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran mereka. Teknologi berdampak pada cara peserta didik belajar saat ini. Teknologi menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Penggunaan alat canggih modern meningkatkan kecepatan peserta didik untuk memproses informasi. Integrasi teknologi dalam pendidikan memungkinkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, pemahaman, dan manajemen waktu yang lebih baik. Ruang kelas virtual, AR (*Flying Revolution*), video, adalah contoh dari beberapa alat yang dapat digunakan guru dan siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan berbagai macam keuntungan yang akan didapatkan penggunaan teknologi pada bidang pendidikan baik itu di sekolah hingga ke perguruan tinggi, pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan harus dilakukan.

Oleh karena itu untuk menghadapi pendidikan abad 21, UNESCO (1996) melalui jurnal "*The International Commission on Education for The 21st Century*" merekomendasikan pendidikan seumur hidup (berkelanjutan) hal ini berdasarkan pada empat pilar proses pendidikan yaitu: *Learning to know* (belajar menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar mengembangkan keterampilan) dan *learning to live together* (belajar hidup bersama masyarakat). Oleh karena itu untuk mencapai empat pilar pendidikan di abad 21, guru sebagai agen pendidikan harus bisa menguasai dan mengimplementasikan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran (Marryono Jamun, 2018).

Namun dalam pelaksanaannya di Indonesia masih banyak ditemukan kendala dalam pelaksanaan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran misalnya seperti kurangnya fasilitas teknologi serta kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Kepala Pusat Teknologi Informasi dan

Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Gatot Suhartowo menjelaskan bahwa saat ini dari total guru yang ada di Indonesia, hanya 40 % yang mahir menggunakan teknologi. Selebihnya, 60% guru masih gagap pada penggunaan teknologi di era digital ini. Beliau menjelaskan bahwa ada tiga penyebab utama mengapa hal tersebut bisa terjadi: (1) kompetensi yang dimiliki guru-guru di Indonesia masih sangat rendah dalam dunia teknologi, dimana ada 30% guru di Indonesia yang sudah berusia di atas 45 tahun. (2) Konten teknologi pendidikan masih sangat minim diterapkan dalam pendidikan. (3) Fasilitas dan infrastruktur teknologi pendidikan di Indonesia masih kurang memadai dan belum tersebar dengan baik. Hal ini lah yang menyebabkan penggunaan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia masih sangat kurang (Astini, 2019).

Meskipun penggunaan teknologi pendidikan masih sangat jarang, namun masyarakat Indonesia cenderung cukup adaptif terhadap pembaruan teknologi, hal ini sejalan dengan pernyataan Zainal A Hasibuan, Wakil Ketua Tim Pelaksana Dewan TIK Nasional (Detiknas) bahwa masyarakat Indonesia sangat mengikuti perkembangan kemajuan teknologi, hal ini dapat dilihat dari jumlah penggunaan internet yang terbilang cukup tinggi, bahkan pemilik telfon seluler di Indonesia hampir sama banyaknya dengan jumlah penduduk di Indonesia. Namun, memang tidak bisa di pungkiri bahwa terjadi ketimpangan antara sikap adaptif masyarakat terhadap teknologi dan pemanfaatannya, dimana banyak masyarakat masih menggunakan teknologi hanya untuk narsis dan lain sebagainya. Padahal seperti yang kita ketahui teknologi memiliki berbagai macam manfaat oleh karena itu diharapkan dengan adanya kemajuan teknologi dan sikap adaptif masyarakat terhadap kemajuan teknologi dapat mendorong pemanfaatan teknologi ke arah yang lebih positif (Natipulu, 2012). Oleh karena itu untuk mendorong pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan sebagai seorang tenaga pendidik, penting bagi seorang guru untuk membuat desain inovasi pembelajaran yang menerapkan teknologi dalam pembelajarannya serta tidak tergantung pada teknologi, fasilitas, atau infrastruktur yang dimiliki oleh sekolah, namun memanfaatkan teknologi yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik, agar peserta didik juga dapat belajar memanfaatkan teknologi yang mereka miliki sebagai mana mestinya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan mengimplementasikan *Digital Storytelling* (DST) sebagai media pembelajaran.

Digital Storytelling adalah sebuah konsep yang menggabungkan seni bercerita dengan berbagai media digital, seperti gambar, audio, dan video. Cerita digital biasanya menggabungkan grafis digital, teks, narasi audio yang direkam, video, dan musik untuk menyajikan informasi tentang topik tertentu. Cerita digital dapat berupa cerita pribadi, peristiwa sejarah, atau sebagai sarana untuk memberikan informasi atau instruksi tentang suatu topik (Robin, 2006). Sedangkan menurut (Maulana et al., 2023) *Digital storytelling* (DST) merupakan suatu metode pembelajaran abad 21, dimana metode pembelajaran ini merupakan kombinasi antara *storytelling* tradisional dengan multimedia digital, termasuk gambar, animasi, audio, rekaman dan musik yang dibuat dalam bentuk video. Strategi DST ini dilakukan dengan membuat video bercerita terkait topik pembelajaran tertentu sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penerapan strategi DST ini dapat menggunakan berbagai macam teknologi, baik itu dengan menampilkannya menggunakan proyektor, laptop, bahkan handphone peserta didik dapat digunakan dalam penerapan strategi DST ini. Dengan penerapan strategi DST ini seorang pendidik dapat memanfaatkan teknologi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga mereka dapat

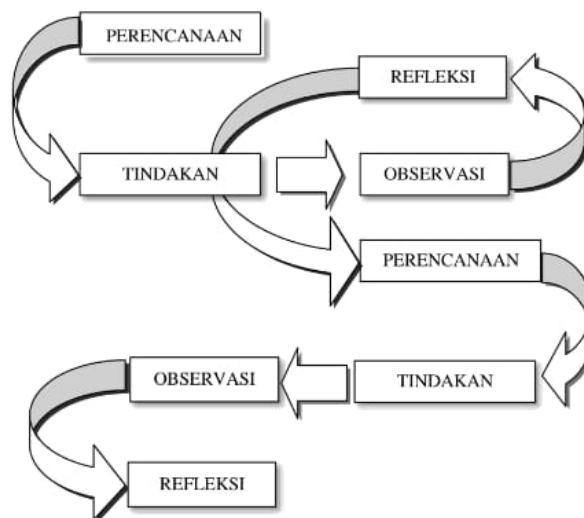
memanfaatkan teknologi yang mereka miliki sebagaimana mestinya.

Sebenarnya penelitian pengimplementasian *digital storytelling* (DST) sebagai media pembelajaran telah dibahas oleh (Fahmi & Rahmanudin, 2022), dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana implementasi strategi *digital storytelling* (DST) dalam pembelajaran bahasa arab, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *digital storytelling* (DST) dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa pembelajaran yang disampaikan lebih menyenangkan serta menambah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bahasa arab. Selain itu penelitian ini juga dibahas oleh (Fadillah & Dini, 2021) tentang *digital storytelling* sebagai strategi baru dalam meningkatkan minat literasi generasi muda, penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *digital storytelling* (DST) terbukti mampu meningkatkan minat membaca peserta didik. Namun dalam penelitian ini lebih fokus membahas mengenai bagaimana implementasi *digital storytelling* (DST) dalam pembelajaran seni rupa serta permasalahan yang akan ditemui dalam pengimplementasian *digital storytelling* (DST) dalam pembelajaran seni rupa. Oleh karena itu untuk mengetahui kedua hal tersebut maka penelitian ini perlu dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Carr dan Kemmis (dalam Nilakusmawati et al., 2015) penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang melibatkan partisipasi aktif individu terhadap situasi sosial dalam hal ini pendidikan untuk memperbaiki praktik, pemahaman dan kondisi institusi mereka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode ini diharapkan mampu memaparkan secara lebih jelas dan terperinci terkait suatu permasalahan yang diteliti dengan melibatkan peserta didik kelas X Busana A SMK Negeri 2 Gowa sebagai subjek dalam penelitian.

Untuk keperluan data penelitian akan diperoleh dengan menggunakan beberapa metode yaitu observasi, kuesoner dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan proses pembelajaran peserta didik X Busana A, kuesoner dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan serta kendala apa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar proses pembelajaran dikelas sebagai data pendukung tambahan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dimana menurut Kemmis.S & Mc. Taggart (dalam Suryani & Seto, 2021) masing masing siklus terdapat prosedur penelitian mencakup perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi dan evaluasi (*observation and evaluation*), dan refleksi (*reflecting*).



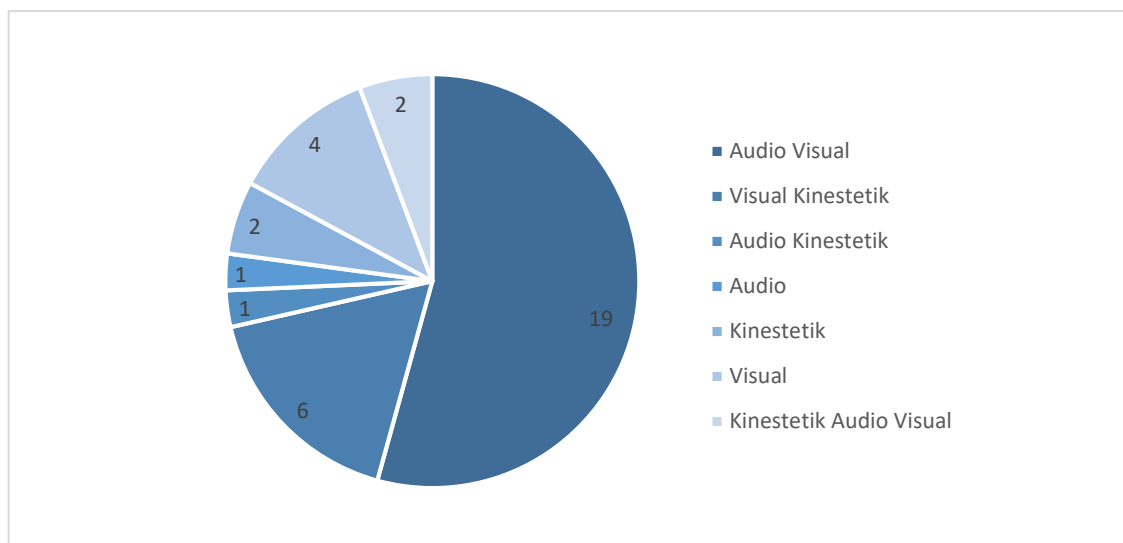
Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pembelajaran ini guru mengajarkan seni budaya yang dilaksanakan dikelas X Busana A SMK Negeri 2 Gowa dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Materi yang diajarkan yaitu pengenalan seni rupa di sekitar kita dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode pembelajaran *coperative learning*. Pada pelaksanaan penerapan media pembelajaran dengan model digital story telling dilaksanakan dengan dua siklus dimana tiap siklusnya masing masing siklus terdapat prosedur penelitian mencakup perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi dan evaluasi (*observation and evaluation*), dan refleksi (*reflecting*).

Pada proses perencanaan (*planing*) guru memulai dengan melakukan identifikasi terhadap tujuan pembelajaran yang spesifik dan jelas, dimana tujuan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas X Busana A, karakteristik ini mencakup tingkat pemahaman, minat dan gaya belajar mereka. Mengetahui gaya belajar peserta didik sangat penting untuk dilakukan hal ini dikarenakan dengan mengetahui gaya belajar peserta didik peneliti dapat memilih media pembelajaran apa yang di rasa cocok digunakan didalam kelas. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik khususnya gaya belajar pendidik melakukan asesmen diagnostik dengan memanfaatkan platform “aku pintar” dimana peserta didik akan mengerjakan beberapa tes untuk mengetahui gaya belajar mereka. Adapun hasil dari asesmen diagnostik ini dapat dilihat di gambar 2.



Gambar 2 Hasil Asesmen Diagnostik Gaya Belajar X Busana A

Pada hasil asesmen diagnostik tersebut menggambarkan bahwa hampir seluruh peserta didik mempunyai gaya belajar audio atau visual, berdasarkan hasil ini peneliti kemudian memilih media pembelajaran audio visual dalam pembelajaran. Selain menentukan media pembelajaran hasil asesmen diagnostik ini juga digunakan oleh peneliti dalam menyusun rancangan pembelajaran yang digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran, dimana ini mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, metode, evaluasi sampai pada rubrik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran hal ini penting dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih terstruktur dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pada tahap tindakan pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 disesuaikan dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya, dimana rancangan pembelajaran ini terdiri dari empat langkah utama: langkah awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Langkah awal dimulai dengan salam dan doa, dilanjutkan dengan pengenalan singkat tentang topik yang akan dipelajari yaitu pengenalan seni rupa di sekitar kita hal ini dilakukan untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Kegiatan inti melibatkan penyampaian materi dengan menggunakan *power point* dimana ada tiga pokok materi yang dibawakan yaitu pengertian seni rupa, fungsi dari seni rupa serta sejarah perkembangan seni rupa.



Gambar 2 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

Setelah peneliti memberikan materi tentang pengenalan seni rupa disekitar kita peneliti kemudian memberikan LKPD kepada peserta didik untuk dikerjakan secara berkelompok, peserta didik diberikan contoh kesenian dan diminta untuk mengklasifikasikan kesenian tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Dari hasil asesmen formatif tersebut sebenarnya sudah cukup baik dimana peserta didik mampu mengklasifikasikan contoh seni sesuai dengan perkembangan zaman. Namun pada saat dilakukan asesmen sumatif dimana peserta didik diminta untuk mengerjakan soal untuk menilai sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan, hasilnya kurang memuaskan dimana masih banyak peserta didik yang belum paham terhadap materi yang diberikan, Adapun rincian hasil dari asesmen sumatif dapat dilihat pada tabel 1.

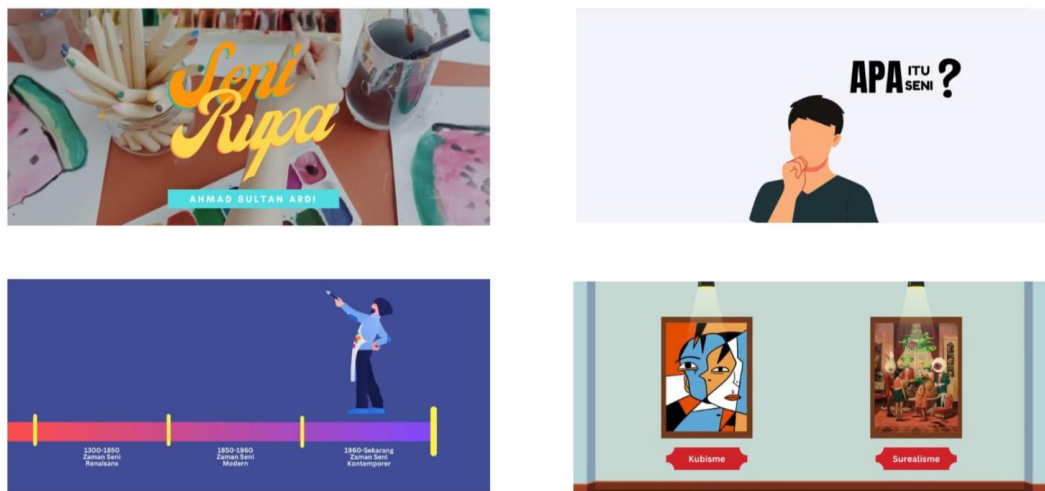
Tabel 1: Hasil Asesmen Sumatif Siklus 1

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ket
1.	Annisa Khumaerah	60	Tidak Tuntas
2.	Arina Musayannah	55	Tidak Tuntas
3.	Arini Musayannah	65	Tidak Tuntas
4.	Auriza	95	Tuntas
5.	Cinta	65	Tidak Tuntas
6.	Haslinda	85	Tuntas
7.	Haspira Devi M	75	Tuntas
8.	Hilda Zalzia Josita	60	Tidak Tuntas
9.	Maghfira Nuril Azizah H	85	Tuntas
10.	Marsyah Hudaini	60	Tidak Tuntas
11.	Mufliyah Az Zahrah	90	Tuntas
12.	Muh. Irzal Sulfiq	65	Tidak Tuntas
13.	Musdalifah Nurfitri Thamsil	65	Tidak Tuntas
14.	Nadia Putri	60	Tidak Tuntas
15.	Nida Rezky Alfiani	90	Tuntas
16.	Nur Amelia	80	Tuntas
17.	Nur Atika Zainuddin	65	Tidak Tuntas
18.	Nur Awaliah Putri	65	Tidak Tuntas
19.	Nur Fadhillah Aulia Nurdin	80	Tuntas
20.	Nur Fadiyah	85	Tuntas
21.	Nurafni	60	Tidak Tuntas
22.	Putri Ayu Sintha	65	Tidak Tuntas
23.	Rahmitah	70	Tidak Tuntas
24.	Reva Ravani Syam	90	Tuntas
25.	Rina Damayanti	65	Tidak Tuntas
26.	Sabrina Nur Nasywa	90	Tuntas
27.	Siti Fatimah Azzahrah	60	Tidak Tuntas
28.	Siti Natasya Aulia	60	Tidak Tuntas
29.	St. Khumairah	50	Tidak Tuntas
30.	Suci Mutiarah Zahrah	85	Tuntas
31.	Syahwa Oktaviana	60	Tidak Tuntas
32.	Tenri Hasanuddin	90	Tuntas
33.	Wafika Sahira Ramadani	90	Tuntas

34. Wirda Aprilia A	60	Tidak Tuntas
35. Wulan Sari	90	Tuntas

Berdasarkan hasil asesmen sumatif siklus 1 ada sebanyak 20 orang peserta memiliki nilai kurang dari nilai KKM yaitu 75. Dimana sekitar 57% peserta didik dinyatakan tidak tuntas dalam materi pengenalan seni rupa disekitar kita. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Berdasarkan hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dilakukan untuk memperbaiki masalah yang ditemukan pada siklus 1, dimana peneliti melakukan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda, dimana pada siklus 1 menggunakan power point, sedangkan pada siklus 2 peneliti menggunakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dengan model digital story telling.

Pada siklus 2, tahap perencanaan dilakukan dengan membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan platform canva. Video pembelajaran ini dibuat dengan model digital story telling terkait dengan materi pengenalan seni rupa disekitar kita, adapun tahapan dalam pembuatan video yaitu, langkah pertama yaitu menentukan topik utama dan sub topik yang akan disampaikan kedalam video seperti definisi, fungsi dan sejarah seni rupa, selanjutnya pembuatan naskah narasi yang informatif dan menarik disusun agar dapat membantu alur cerita dengan didukung materi visual seperti gambar, video dan elemen multimedia lainnya. Adapun bentuk tampilan video pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3: Tampilan Video Pembelajaran Model Digital Story Telling

Video pembelajaran model digital story telling dipilih agar peserta didik dapat menarik minat belajar peserta didik dengan narasi yang menarik serta visual yang kaya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pengenalan seni rupa disekitar kita. Dalam pelaksanaannya video tersebut ditampilkan kepada peserta didik dengan menggunakan proyektor dan mengirim video tersebut ke grup kelas X Busana A hal ini dilakukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengakses video pembelajaran tersebut. Selain itu dengan mengirim video pembelajaran ke group whatsapp peserta didik juga akan belajar bagaimana memanfaatkan perangkat digital yang mereka miliki sebagaimana mestinya.



Gambar 4: Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2

Selama menampilkan video pembelajaran model digital story telling peserta didik lebih memperhatikan materi yang dijelaskan apabila dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran siklus 1, hal ini dapat dilihat pada saat setelah menampilkan dan membagi video pembelajaran model digital story telling di grup whatsapp peserta didik dan kembali dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengerjakan LKPD dimana pada LKPD peserta didik diarahkan untuk menjelaskan fungsi, dan menganalisis karakteristik seni pada tiap perkembangan zaman, selama proses diskusi peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya, memberikan jawaban dan tanggapan selama proses diskusi berlangsung. Hal ini juga dapat dilihat dari asesmen sumatif yang diberikan pada akhir pembelajaran. Adapun hasil asesmen sumatif siklus 2 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2: Hasil Asesmen Sumatif Siklus 2

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Ket
1.	Annisa Khumaerah	91	Tuntas
2.	Arina Musayannah	87	Tuntas
3.	Arini Musayannah	87	Tuntas
4.	Auriza	98	Tuntas
5.	Cinta	89	Tuntas
6.	Haslinda	87	Tuntas
7.	Haspira Devi M	84	Tuntas
8.	Hilda Zalzia Josita	81	Tuntas
9.	Maghfira Nuril Azizah H	88	Tuntas
10.	Marsyah Hudaini	68	Tidak Tuntas
11.	Mufliyah Az Zahrah	92	Tuntas
12.	Muh. Irzal Sulfiq	81	Tuntas
13.	Musdalifah Nurfitri Thamsil	86	Tuntas
14.	Nadia Putri	86	Tuntas
15.	Nida Rezky Alfiani	92	Tuntas
16.	Nur Amelia	85	Tuntas
17.	Nur Atika Zainuddin	87	Tuntas
18.	Nur Awaliah Putri	87	Tuntas
19.	Nur Fadhilah Aulia Nurdin	88	Tuntas

20.	Nur Fadiah	90	Tuntas
21.	Nurafni	70	Tidak Tuntas
22.	Putri Ayu Sintha	87	Tuntas
23.	Rahmitah	86	Tuntas
24.	Reva Ravani Syam	92	Tuntas
25.	Rina Damayanti	70	Tidak Tuntas
26.	Sabrina Nur Nasywa	88	Tuntas
27.	Siti Fatimah Azzahrah	70	Tidak Tuntas
28.	Siti Natasya Aulia	65	Tidak Tuntas
29.	St. Khumairah	85	Tuntas
30.	Suci Mutiarah Zahrah	81	Tuntas
31.	Syahwa Oktaviana	85	Tuntas
32.	Tenri Hasanuddin	88	Tuntas
33.	Wafika Sahira Ramadani	94	Tuntas
34.	Wirda Aprilia A	83	Tuntas
35.	Wulan Sari	90	Tuntas

Berdasarkan hasil asesmen sumatif siklus 2, setelah menerapkan pembelajaran dengan mengganti media ajar menjadi video pembelajaran video digital story telling tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pengenalan seni rupa disekitar kita masuk pada kategori baik. Dimana tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 86% sedangkan 14% peserta didik tidak tuntas karena mendapatkan nilai dibawah nilai KKM yaitu 75 Hal ini dapat terjadi karena selama pembelajaran media ajar video pembelajaran model digital story telling ini mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi fokus memahami materi yang disampaikan, hal ini menyebabkan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket/kuesoner yang dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penggunaan video pembelajaran dengan model digital story telling. Peneliti memberikan kuesoner/angket kepada peserta didik melalui google form, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan dan kendala apa yang di hadapi peserta didik dalam penggunaan media ajar video pembelajaran model digital story telling. Hal ini penting untuk dilakukan sebagai bentuk atau bahan evaluasi strategi pembelajaran yang telah dilakukan dan menilai apa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat menjadi bahan perbaikan pada penggunaan media ajar video pembelajaran model digital story telling. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3: Hasil Rekapitulasi Angket

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
	Kebermanfaatan	4	3	2	1
1.	Video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	37%	54%	9%	-
2.	Video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran.	37%	54%	9%	-
3.	Video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan.	54%	37%	9%	-
4.	Video pembelajaran model digital story telling memberikan	74%	26%	-	-

	pengalaman belajar yang menarik.				
No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
	Kendala	4	3	2	1
1.	Penggunaan video pembelajaran model digital story telling sebagai media ajar membutuhkan ruang penyimpanan yang besar.	-	17%	66%	17%
2.	Penggunaan video pembelajaran model digital story telling sebagai media ajar membutuhkan spesifikasi perangkat digital yang tinggi.	-	20%	71%	9%
3.	Penggunaan video pembelajaran model digital story telling sebagai media ajar membutuhkan kuota yang besar.	-	38%	45%	17%
4.	Penggunaan video pembelajaran model digital story telling sebagai media ajar membutuhkan sinyal yang baik.	28%	43%	29%	-

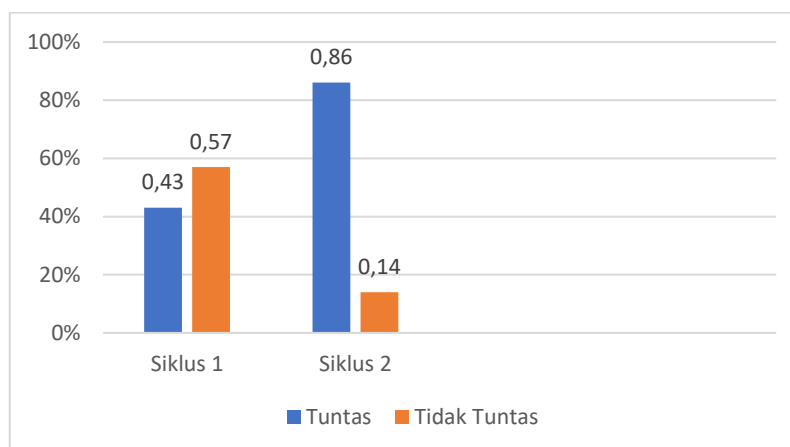
Berdasarkan rekapitulasi hasil angket dari empat pertanyaan tentang kebermanfaatan implementasi video pembelajaran model digital story telling menunjukkan bahwa pada pertanyaan satu sebanyak 37% peserta didik menjawab sangat setuju, 54% peserta didik menjawab setuju dan 9% peserta didik menjawab tidak setuju bahwa video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar. begitu pula pada pertanyaan ke dua ada sebanyak 37% peserta didik menjawab sangat setuju, 54% peserta didik menjawab setuju dan sisanya 9% peserta didik menjawab tidak setuju dengan pernyataan video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan fokus mereka dalam pembelajaran. Pada pertanyaan ke tiga menunjukkan bahwa 54% peserta didik menjawab sangat setuju, 37% peserta didik menjawab setuju dan sisanya 9% peserta didik tidak setuju dengan pernyataan bahwa video pembelajaran model digital story telling dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Sedangkan pada pertanyaan terakhir 74% peserta didik menjawab sangat setuju sedangkan sisanya 36% peserta didik menjawab setuju bahwa video pembelajaran model digital storytelling memberikan mereka pengalaman belajar yang menarik.

Pada saat media ajar dishare ke grub WA ada beberapa hal yang menjadi kendala yang di hadapi peserta didik berdasarkan hasil angket ada empat pertanyaan tentang kendala yang dihadapi peserta didik pada pertanyaan ke satu sebanyak 17% peserta didik menjawab setuju, 66% peserta didik menjawab tidak setuju dan sisanya 17% peserta didik menjawab sangat tidak setuju pada pernyataan video pembelaran model digital story telling membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, pada pertanyaan ke dua 20% peserta didik menjawab setuju, 71% peserta didik menjawab tidak setuju, dan sisanya 9% peserta didik menjawab sangat tidak setuju pada pernyataan video pembelajaran model digital story telling membutuhkan spesifikasi perangkat digital yang tinggi. Pada pertanyaan ke tiga 38% peserta didik menjawab setuju, 45% peserta didik menjawab tidak setuju sedangkan sisanya 17% peserta didik menjawab sangat tidak setuju pada pernyataan penggunaan video pembelajaran model digital story telling membutuhkan kuota yang besar. Sedangkan pertanyaan ke empat ada 28% peserta didik menjawab sangat setuju, 43% peserta didik menjawab setuju dan sisanya 29% peserta didik menjawab tidak setuju pada pernyataan video pembelajaran model digital story telling membutuhkan sinyal yang baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan model Kemmis.S & Mc. Taggart (dalam Suryani & Seto, 2021) sebanyak dua siklus masing masing siklus terdapat prosedur penelitian mencakup perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi dan evaluasi (*observation and evaluation*), dan refleksi (*reflecting*). Di siklus 1 peneliti mengajarkan seni rupa pada materi pengenalan seni rupa disekitar kita dengan materi pokok definisi seni, fungsi seni dan sejarah seni, materi ini diajarkan dengan menggunakan metode konvensional dimana peneliti hanya memaparkan materi menggunakan ppt dengan menggunakan metode ceramah, selama melaksanakan pembelajaran peserta didik merasa tidak tertarik dan sulit memahami materi yang dibawakan hal ini bisa dilihat pada hasil asesmen sumatif siklus 1 dimana menunjukkan ada sekitar 20 peserta didik (57%) tidak dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75.

Pada pertemuan selanjutnya atau siklus 2 peneliti membawakan materi dengan menggunakan media ajar video pembelajaran model digital story telling dengan menggunakan LCD dan laptop. Selain itu peneliti juga membagikan media ajar ke grup WA peserta didik. Ini dilakukan agar peserta didik dapat mengakses materi dengan mudah. Selain itu diharapkan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran peserta didik merasa lebih bersemangat karena kebanyakan peserta didik sering menggunakan perangkat digital mereka. Oleh karena itu peneliti berusaha memanfaatkan perangkat digital mereka dalam pelaksanaan pembelajaran kali ini, agar peserta didik menyadari bagaimana menggunakan atau memanfaatkan perangkat digital mereka sebagaimana mestinya. Hasilnya dengan menggunakan media pembelajaran ini terjadi peningkatan yang signifikan dengan hasil asesmen sumatif peserta didik dimana hanya ada 5 orang peserta didik (14%) yang tidak dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Adapun perbandingan antara hasil asesmen sumatif siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat digambar 5.



Gambar 5: Diagram Gambaran Perbandingan Ketuntasan Peserta Didik

Dapat disimpulkan bahwa dari gambar 5 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai peserta didik yang signifikan sebanyak 43% . dimana pada saat menggunakan media ajar power point dengan metode ceramah di siklus 1 yang hanya sebesar 43% (15 orang) peserta didik yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75, meningkat menjadi 86% (30 orang) peserta didik mencapai nilai KKM pada siklus 2 saat menggunakan media ajar video pembelajaran model video digital story telling. Sedangkan 14% (6 Orang) peserta didik mendapatkan nilai < 75 sehingga mereka tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal, hal ini disebabkan oleh karena perbedaan kemampuan peserta didik dalam pemahaman pada konsep tertentu dalam pembelajaran.

Namun, secara keseluruhan berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar video pembelajaran dengan model digital story telling dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Rahmasari & Mubarak, 2020) dalam penelitian ia menjelaskan bagaimana penerapan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dalam hasil penelitiannya ia menjelaskan bahwa penggunaan media audio-visual terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh oleh peneliti pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam materi qurban siklus 1, ketercapaian ketuntasan peserta didik hanya di angka 31%. Dan setelah menggunakan media ajar audio-visual pada siklus 2 pemahaman peserta didik meningkat signifikan dimana ketercapaian ketuntasan peserta didik mencapai angka 73%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran audio-visual terbukti mampu meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmawati et al., 2014) dimana ia meneliti tentang bagaimana keefektifan media digital storytelling dalam pembelajaran biologi siswa SMA pada materi bioteknologi. Dimana pada hasil penelitiannya ia menjelaskan bahwa setelah penggunaan media ajar digital storytelling peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 22 peserta didik (87%), ini tentu menjelaskan bahwa penerapan media ajar digital storytelling ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain dari hasil asesmen sumatif, peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ajar digital storytelling. Dari tabel 3 dapat dilihat dalam indikator kebermanfaatan pada pertanyaan 1 dan 2 sekitar 37% peserta didik menjawab sangat setuju dan 54% peserta didik menjawab setuju, sedangkan 9% menjawab tidak setuju, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa 91% peserta didik merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ajar video pembelajaran model digital storytelling dapat meningkatkan minat dan fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Pada pertanyaan ke tiga 54% peserta didik menjawab sangat setuju dan 37% peserta didik menjawab setuju dan sisanya 9% menjawab tidak setuju, jadi dapat disimpulkan ada sekitar 91% peserta didik setuju bahwa penggunaan media ajar video pembelajaran dengan model digital storytelling dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Sedangkan pertanyaan ke empat semua peserta didik merasa bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ajar video pembelajaran model digital storytelling memberikan pengalaman menarik dalam pembelajaran dimana 74% menjawab sangat setuju dan sisanya 26% menjawab setuju. Berdasarkan hasil angket dari ke empat pertanyaan pada indikator kebermanfaatan tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar video pembelajaran model digital storytelling sangat bermanfaat dan berguna bagi peserta didik. Dimana dengan menggunakan media ajar video pembelajaran model digital storytelling dapat meningkatkan minat, pemahaman dan fokus belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar menarik bagi peserta didik.

Pada indikator kedua tentang kendala yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran, dimana ada empat pertanyaan yang kiranya dapat menjadi kendala bagi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ajar video pembelajaran model digital storytelling. Hasilnya menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kendala pada sinyal atau

jaringan internet. Dimana sebanyak 71% peserta didik merasa bahwa penggunaan media ajar video pembelajaran model digital story telling memerlukan sinyal yang baik untuk mengaksesnya. Selanjutnya kendala kedua yang dihadapi adalah ada 38% peserta didik adalah merasa penggunaan media ajar video pembelajaran model digital storytelling membutuhkan kuota data yang cukup besar. Kendala ketiga yang dihadapi peserta didik adalah 20% peserta didik merasa bahwa perangkat digitalnya kurang memadai untuk mengakses video pembelajaran model digital storytelling. Dan kendala yang terakhir yaitu 17% peserta didik merasa bahwa video pembelajaran model digital storytelling ini membutuhkan ruang penyimpanan yang besar untuk mengaksesnya.

Untuk memecahkan kendala tersebut ada beberapa strategi yang bisa dilakukan. Yang pertama yaitu dengan memasang wifi disekolah agar peserta didik dapat memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar atau guru/peserta didik lain bisa menyediakan tethering agar dapat dibagikan dengan peserta didik lain, dengan begitu video pembelajaran model digital storytelling dapat diakses dengan sinyal yang baik serta mengurangi penggunaan kuota pribadi dalam mengaksesnya. Solusi kedua yang bisa dilakukan yaitu membuat video pembelajaran model digital storytelling dengan ukuran yang lebih ringan dimana ini dapat mengatasi kendala pada ruang penyimpanan dan kuota yang besar. Selain itu solusi ini juga dapat mengatasi permasalahan perangkat digital yang kurang memadai dimana dengan memberikan media ajar yang ukurannya ringan ini tentu akan bisa diakses oleh perangkat digital yang memiliki spesifikasi rendah.

PENUTUP

Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi digital storytelling sebagai media pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus 1 dengan menggunakan media PowerPoint dan metode ceramah, hanya 43% peserta didik yang tuntas. Namun, pada siklus 2 dengan menggunakan media video digital storytelling, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 86%. Berdasarkan angket, peserta didik merasa video digital storytelling dapat meningkatkan minat, fokus, pemahaman, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi, seperti kebutuhan sinyal/jaringan internet yang baik, penggunaan kuota dan ruang penyimpanan yang besar, serta perangkat digital yang kurang memadai. Namun, artikel ini juga menawarkan solusi yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut, seperti penyediaan wifi/tethering dan pembuatan media ajar yang ringan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah saran-saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Guru
 - a. Guru dapat mengembangkan dan menerapkan strategi digital storytelling (DST) secara lebih luas dalam pembelajaran seni rupa, tidak hanya pada materi pengenalan seni rupa, tetapi juga pada materi-materi lain yang sesuai.
 - b. Guru perlu mengidentifikasi dan mengatasi kendala-kendala teknis yang mungkin timbul dalam implementasi DST, seperti menyediakan akses internet yang memadai dan memastikan kecukupan perangkat digital bagi peserta didik.
 - c. Guru dapat melakukan inovasi dalam pembuatan video pembelajaran berbasis DST, seperti menggunakan aplikasi atau platform yang lebih beragam untuk meningkatkan kualitas video dan menarik minat peserta didik.
2. Bagi Sekolah

- a. Sekolah perlu menyediakan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik.
 - b. Sekolah dapat mengadakan pelatihan atau workshop bagi guru-guru untuk meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital storytelling.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi implementasi DST pada mata pelajaran lain, tidak hanya pada pembelajaran seni rupa, untuk melihat efektivitas dan potensi penerapannya secara lebih luas.
 - b. Penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih dalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi DST, seperti karakteristik peserta didik, kemampuan guru, dan dukungan sekolah.
 - c. Penelitian selanjutnya dapat melakukan perbandingan antara penggunaan DST dengan media pembelajaran lainnya untuk mengetahui keunggulan dan keterbatasan masing-masing.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk pengembangan dan pemanfaatan digital storytelling sebagai media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0, 2018*, 113–115.
- Fadillah, I. N., & Dini, K. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98.
<http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Fahmi, B., & Rahmanudin, I. (2022). Implementasi Strategi Digital Story Telling (DST) dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di SMP Arrifaie Gondanglegi Malang). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5057–5066.
- Hardianto, D. (2022). *Modul Mata Kuliah Teknologi Baru Dalam Pengajaran dan Pembelajaran PPG Prajabatan 2022*.
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Maulana, R., Iswanto, B. H., & Fitri, U. R. (2023). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek pada Materi Difraksi Celah Ganda. *Lontar Physics Today*, 2(3), 113–116.
<https://doi.org/10.26877/lpt.v2i3.16650>
- Natipulu, E. L. (2012). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Belum Optimal*.
- Nilakusmawati, D. P. E., Sari, K., & Puspawati, N. M. (2015). Panduan Penelitian Tindakan Kelas. *Universitas Udayana*, 1–62.
- Partnership for 21 st Century Learning. (2015). Partnership for 21St Century Skills-Core Content Integration. *Ohio Department of Education*, 1. www.P21.org.
- Rahmasari, N. S., & Mubarak, R. (2020). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada. *Al-Manam: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, December.
<http://jurnal.staikupang.ac.id/index.php/almanam>
- Robin, B. R. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 15(1), 73–158.
- Rohmawati, R. N., Ibrahim, M., & Ducha, N. (2014). Keefektifan Digital Storytelling Dalam

- Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Sma Pada Materi Bioteknologi. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3), 522–527.
- Suryani, L., & Seto, S. B. (2021). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan pada Golden Age. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>