

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* DALAM  
PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL  
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Starta I pada  
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**FAJAR ASHARI ANDREAS WAHYU PRATAMA**

**A710140061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2018**

HALAMAN PERSETUJUAN  
PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN  
BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED  
LEARNING*

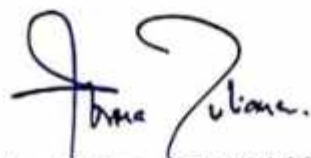
Oleh :

FAJAR ASHARI ANDREAS WAHYU PRATAMA

A710140061

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing 1



Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng.

NIDN.0620077802

Dosen Pembimbing 2



Prof. Dr. Utama, M.Pd

NIP. 196001071991031002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* DALAM  
PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL  
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING*

OLEH :

FAJAR ASHARI ANDREAS WAHYU PRATAMA

A710140061

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Senin, 05 November 2018  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Dewan Penguji

1. Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng.  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Prof. Dr. Sutarna, M.Pd.  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Jan Wantoro, S.T., M.Eng.  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)



Dekan,

  
Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum.

NIP. 196504281993031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan di atas, maka saya pertanggungjawabkan semuanya.

Surakarta, 25 November 2018

Penulis



**FAJAR ASHARI ANDREAS WAHYU PRATAMA**

**A710140061**

**PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STROYTELLING* DALAM  
PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL  
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***

**Abstrak**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga pendidikan mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki setiap individu. *Digital Storytelling* (DST) merupakan salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mengolah konten digital. DST bukan hanya memindahkan seni mendongeng ke dalam format multimedia yang berisikan gambar, video, audio dengan menggunakan aplikasi tertentu. Beberapa ahli menyatakan bahwa *digital storytelling* adalah ekspresi modern seni kuno dalam bercerita. Pembelajaran biologi memiliki banyak materi yang sifatnya kontekstual. Beberapa materi terkadang dianggap sulit, dengan DST hal ini dapat membantu peserta didik dalam menemukan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dalam memahami materi dengan menemukan informasi sendiri, sehingga siswa dapat bersemangat untuk mempelajarinya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan metode *Research and Development* (R&D). Hasil kelayakan dari media *digital storytelling* ini dikatakan layak dengan perolehan penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 62,5%, ahli materi 75%, dan peserta didik sebesar 80,26%.

**Kata Kunci : Pendidikan, DST, Biologi**

**Abstract**

Education is an important factor in the progress of the nation. Through education it is expected to be able to produce qualified human resources (HR), so that education is able to develop all the potential of each individual. Digital Storytelling (DST) is an alternative that can be implemented to process digital content. DST is not only moving the art of storytelling into a multimedia format containing images, videos, audio using certain applications. Some experts claim that digital storytelling is a modern expression of ancient art in storytelling. Biological learning has a lot of material that is contextual in nature. Some material is sometimes considered difficult, with DST this can help students find a pleasant and easy experience in understanding the material by finding their own information, so students can be eager to learn it. This study uses the ADDIE

development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with the Research and Development (R & D) method. The feasibility of digital storytelling media is said to be feasible with the acquisition of feasibility assessments from media experts at 62.5%, experts material 75%, and students at 80.26%.

***Keywords: Education, DST, Biology***

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mumpuni, sehingga pendidikan mampu mengembangkan segala potensi yang dimiliki setiap individu. Perkembangan pendidikan nasional sendiri dapat dilihat dari perkembangan kurikulum nasional, kurikulum sendiri merupakan acuan bagi pendidikan pada setiap satuan pendidikan. Pada dasarnya pendidikan di Indonesia masih mengalami keterbatasan, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, yaitu 1) Pengembangan model-model pembelajaran, 2) Pengembangan media pembelajaran, 3) Penataran bagi pendidikan, 4) Penyediaan sarana-prasarana dalam menunjang pembelajaran, 5) Pelatihan-pelatihan. Abad 21 ini pendidikan bertujuan untuk membangun kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ada pada lingkungan sekitarnya, intelegensi pada siswa tidak hanya sekedar tahu, namun juga dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi disekitar secara berarti, relevan, dan kontekstual.

Kiprah pendidikan senantiasa hidup dalam suatu dunia yang terus berubah, hal ini dimungkinkan seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Jika pendidikan tidak menyelaraskan diri dengan perkembangan jaman tersebut, pendidikan akan menjadi usang dan tidak selaras dengan kemajuan di era milenium ini. Pemanfaatan teknologi dan komunikasi sudah banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kemunculan teknologi juga dapat menjadi bagian dari model pembelajaran. Adanya teknologi setiap orang bebas untuk mengakses segala informasi dari berbagai sumber. Ragam informasi dan aplikasi untuk mengolah konten digital serta pasar dalam media sosial adalah hal

yang saling mendukung. Sebanyak 60,5 % publik yang terjangkau dengan layanan dan infrastruktur meminati konten video yang diunggah secara personal. Konten kreatif yang segar dan unik sengaja digunakan untuk sekedar menghibur, penawaran konten negatif, bahkan dapat digunakan untuk sebuah sumber informasi. Inilah yang menjadi model informasi dengan menyisipkan materi pembelajaran yang dikemas unik.

Perpaduan model pembelajaran yang telah ada dengan perkembangan teknologi sekarang ini menjadikan adanya konsep model pembelajaran yang baru, atau dapat dikatakan sebagai model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* sendiri adalah suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan metode *face to face* dengan metode pengajaran berbantuan teknologi informasi atau lebih dikenal dengan *e-learning* baik itu secara *offline* maupun *online*, dimana dengan model tersebut dapat membentuk suatu pendekatan pembelajaran yang berintegrasi. Thorne menggambarkan *blended learning* sebagai kesempatan untuk mengintegrasikan kemajuan inovatif dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran *online* dengan interaksi dan partisipasi yang ditawarkan dalam pembelajaran tradisional. Mobilitas yang sangat padat dan lahirnya teknologi baru menjadi latar belakang lahirnya model pembelajaran *blended learning* sebagai inovasi baru dalam menjawab tantangan jaman. Disamping itu model pembelajaran *blended learning* dapat diterapkan guru karena tidak semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran baik secara konvensional atau *online*. Selama ini pembelajaran secara konvensional masih menjadi cara terbaik untuk kegiatan pembelajaran, kelebihan utamanya adalah kuatnya interaksi antara guru dan peserta didik yang dapat menghadirkan lingkungan ideal untuk belajar. Kelemahannya adalah tidak setiap individu peserta didik memiliki gaya dan kecepatan serta kebutuhan belajar yang sama. Sementara itu, pembelajaran secara *e-learning* memiliki kelebihan dalam kekayaan akan sumber belajar yang diberikan, diman guru dan peserta didik dapat mencapai sumber-sumber belajar yang luas.

*Digital Storytelling* (DST) merupakan salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan untuk mengolah konten digital. DST bukan hanya memindahkan seni mendongeng ke dalam format multimedia yang berisikan gambar, video, audio dengan

menggunakan aplikasi tertentu. Beberapa ahli menyatakan bahwa *digital storytelling* adalah ekspresi modern seni kuno dalam bercerita. Kekuatan *digital storytelling* terletak pada menggabungkan gambar, musik, narasi, dan suara bersama-sama, sehingga memberikan dimensi dalam dan warna hidup untuk karakter, situasi, pengalaman, dan wawasan. Bernard R. Robin dalam penelitiannya yang berjudul *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom* menjelaskan bahwa *Digital storytelling* telah muncul selama beberapa tahun terakhir ini sebagai alat untuk pengajaran dan pembelajaran yang kuat dengan melibatkan guru dan siswa.

Pembelajaran biologi memiliki banyak materi yang sifatnya kontekstual. Beberapa materi terkadang dianggap sulit. Dengan adanya pembelajaran berbasis proyek dan digabung dengan DST, hal ini peserta didik mampu menemukan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dalam memahami materi dengan menemukan informasi sendiri, sehingga siswa dapat bersemangat untuk mempelajarinya.

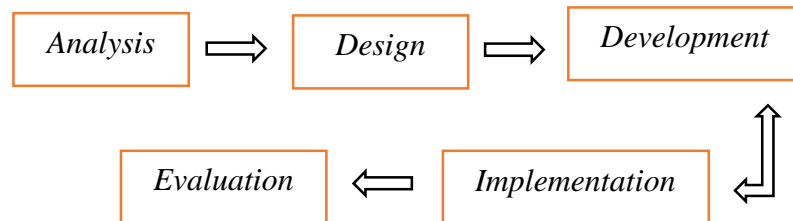
## **2. METODE**

Sebuah penelitian atau riset dibutuhkan metode atau langkah dalam rangka mengumpulkan informasi atau data, sehingga metode penelitian dapat memberikan gambaran rancangan penelitian yang akan dilakukan. Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Metode penelitian RnD ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (2003) yang memiliki salah satu fungsi yaitu menjadikan sebuah pedoman dalam membangun produk dan infrastruktur program pelatihan yang dinamis, efektif dan mendukung. Menurut Mulyatiningsih (2011:5) model ADDIE adalah model yang lebih lengkap dibandingkan dengan model pengembangan lainnya. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam model pengembangan produk seperti metode pembelajaran, model strategi pembelajaran, bahan



ajar dan media. Terdapat beberapa langkah menurut diantaranya: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Polokarto, Desa Godog, Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X IPA 3 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, wawancara. Data kuantitatif berupa poin-poin angket kebutuhan dari guru dan siswa, poin-poin penilaian terhadap aspek-aspek kelayakan media pembelajaran berupa angket yang diberikan kepada validator yakni ahli media dan ahli materi dan angket tanggapan siswa. Data angket dari responden diukur atau dihitung menggunakan skala *likert* yakni jawaban dari pernyataan angket diberi skor ketetapan. Data skor hasil dihitung menggunakan rumus *statistic presentase* dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

$N = \text{number of cases}$  (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Hasil hitung persentase yang diperoleh dari data angket, selanjutnya presentasikan dengan ukuran kriteria penilaian. Adapun ukuran kriteria penilaian diperoleh dengan cara menentukan panjang interval, maka diperoleh ukuran kriteria penilaian sebagai pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kriterion Penilaian Validasi

Persentase	Kriteria
81,26 - 100	Sangat Layak
62,51 - 81,25	Layak
43,76 - 62,50	Cukup
25 - 43,75	Tidak Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Pengembangan

##### a. Scene Logo UMS



Gambar 2. Scene Desain dan Hasil Logo UMS

Pada gambar 2 merupakan scene halaman awal dari media yang dibuat, scene tersebut berisikan logo UMS yang mana menunjukkan lambang / logo dari universitas peneliti. Desain dari scene awal ini dibuat dengan menggunakan *paint* kemudian untuk pengembangan menggunakan *adobe premiere pro cc 2015*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari *storyboard* tentang scene pertama yaitu logo UMS.

b. *Scene* Pasar Gede Surakarta



Gambar 3. *Scene* Desain dan Hasil Pasar Gede Surakarta

Pada gambar 3 merupakan *scene* yang menggambarkan kondisi di Pasar Gede Surakarta, *scene* ini diambil dari depan pasar menggunakan kamera DSLR dengan *angel eye level*, pada *scene* ini juga terdapat petunjuk lokasi yaitu di Pasar Gede. Pasar Gede sendiri disini menunjukkan salah satu icon di Kota Surakarta, dan termasuk bagian dari kota yang ada di Indonesia. Pada *scene* desain dibuat dengan menggunakan *paint* kemudian untuk pengembangan dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Pada gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi desain yang telah dibuat sebelumnya pada *storyboard*.

c. *Scene* Es Krim dari Sampah



Gambar 4. *Scene* Desain dan Hasil Es Krim dari Sampah

Pada gambar 4 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang es krim yang terbuat dari air sampah. Es krim tersebut dibuat oleh tiga mahasiswa dari Taiwan. Mahasiswa tersebut mengumpulkan air dari

beberapa situs dan kemudian membekukan air nya, dimana di dalam es tersebut terdapat kudapan berupa puntung rokok, sampah plastik, dan polutan lainnya. Referensi konten es krim berasal dari *National Geographic*. Desain gambar es krim tersebut dibuat menggunakan *paint* dan setelah itu dibuat *slide show* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *storyboard* sebelumnya.

d. *Scene* Judul



Gambar 5. *Scene* Desain dan Hasil Judul Media

Pada gambar 5 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang judul dari video yang akan dibuat, dimana pada *scene* tersebut berisikan *globe* atau bola dunia dan tulisan bumi atau gurun. Gambar tersebut menunjukkan bahwa bumi kita ini sudah darurat sampah yang diibaratkan dengan gurun sampah. Desain pada gambar dibuat menggunakan *paint* kemudian untuk pengembangan dengan *adobe premiere pro cc 2015* untuk digabung dengan konten / bahan yang lain. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *storyboard* sebelumnya.

e. *Scene* Minum dengan Gelas Cup



Gambar 6. *Scene* Desain dan Hasil Seseorang Minum dengan Gelas Cup

Pada gambar 6 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang seseorang yang sedang minum dengan menggunakan gelas cup plastik, dimana hal tersebut merupakan salah satu contoh penggunaan plastik dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, pada *scene* tersebut juga terdapat materi atau informasi yang menggambarkan tentang sampah, informasi tersebut menunjukkan banyaknya sampah yang di produksi di Indonesia mencapai 65 juta ton per harinya, informasi tersebut dilansir dari [republika.co.id](http://republika.co.id). *scene* tersebut diambil menggunakan kamera DSLR dengan *angel eye level*. Desain dari *scene* ini dibuat menggunakan *paint* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.

f. *Scene* Anak-Anak Bermain Diatas Tumpukan Sampah



Gambar 7 *Scene* Desain dan Hasil Anak-Anak Bermain Diatas Tumpukan Sampah

Pada gambar 7 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang kondisi dimana banyak anak-anak yang bermain diatas tumpukan sampah yang tak terselesaikan penanganannya, pada *scene* tersebut juga terdapat informasi tentang sampah. Gambar ini menunjukkan bahwa sebagai manusia kita sudah dekat dengan plastik, melihat tumpukan plastik yang banyak tersebut, dapat menyebabkan mikroplastik masuk ke perairan kita sedangkan banyak anak-anak yang bermain diatasnya dan tentunya air yang sudah tercemar tersebut digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Konten tersebut diambil dari *national geographic*. Desain pada *scene* ini dibuat menggunakan *paint* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.

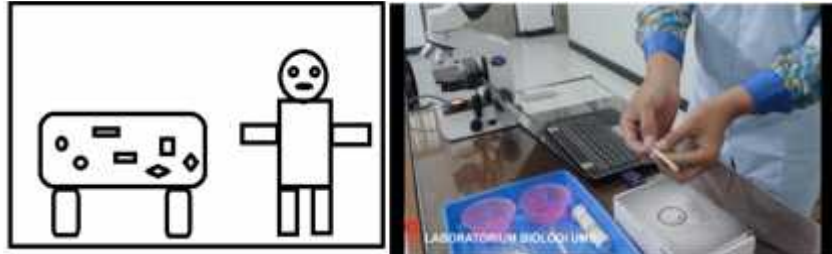
g. *Scene* Sungai Bengawan Solo



Gambar 8. *Scene* Desain dan Hasil Sungai Bengawan Solo

Pada gambar 8 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang kondisi sungai di Indonesia dimana banyak sampah diatas salah satunya adalah Sungai Bengawan Solo yang ada di kabupaten Sukoharjo. Pada *scene* tersebut juga terdapat informasi tentang sampah, dimana banyak sampah yang melayang di perairan Indonesia sebanyak 3,2 juta ton, disamping itu juga di dalam air sungai juga terdapat kehidupan yang dapat menjadi komponen esensial bagi kehidupan manusia akan tetapi juga dapat membawa malapetaka karena air dapat membawa mikroorganisme patogen dan zat kimia. Desain pada scene ini dibuat menggunakan *paint* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. *Scene* ini diambil dengan menggunakan DSLR dengan *angel eye level*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.

#### h. *Scene* Laboratorium Biologi

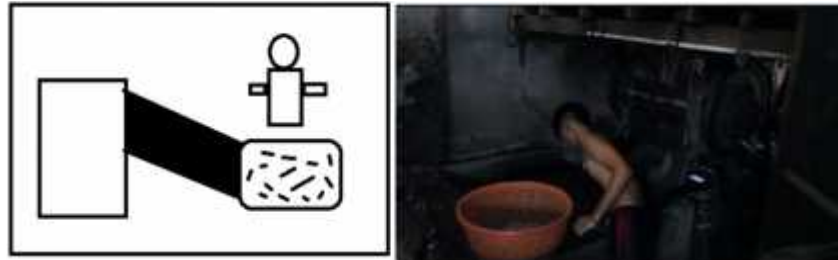


Gambar 9. *Scene* Desain dan Hasil Laboratorium Biologi

Pada gambar 9 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang kondisi dimana ada seseorang yang sedang melakukan uji coba tentang air bersih. Pengujian tersebut dilakukan di laboratorium biologi FKIP UMS, pada *scene* ini merupakan uji air di salah satu sungai yakni Sungai Bengawan Solo yang kondisinya apakah masih bersih dan dapat digunakan untuk kebutuhan, dengan melihat kadar air dari sungai tersebut dan kandungan di dalamnya. Uji coba tersebut dilakukan dengan 2 cara yakni melalui mikroskop dan PH indikator. Desain *scene* ini dibuat menggunakan *paint* dan pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Pada *scene* ini diambil menggunakan kamera DSLR dengan *angel high* dan *eye level*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.



i. *Scene* Daur Ulang Sampah



Gambar 10. *Scene* Desain dan Hasil Daur Ulang Sampah

Pada gambar 10 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang kondisi dimana ada seseorang sedang mendaur ulang sampah plastik. Pada *scene* ini dapat kita ketahui bahwa dalam sekali melakukan proses daur ulang bisa mencapai 2 ton kantong plastik setiap harinya. Dari serpihan plastik yang telah di daur ulang ini, kemudian dijadikan bahan untuk pembuatan plastik kembali, akan tetapi dengan kualitas yang sudah berbeda dengan sebelum dilakukan daur ulang. Daur ulang sampah ini merupakan salah satu cara agar dapat mengurangi jumlah penggunaan sampah plastik. Desain *scene* ini dibuat menggunakan *paint* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Pada *scene* ini diambil menggunakan kamera DSLR dengan *angel high* dan *eye level*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.

j. *Scene Save The Earth*



Gambar 11. *Scene* Desain dan Hasil *Save The Earth*

Pada gambar 11 merupakan *scene* yang menggambarkan tentang *save the earth*. *Save the earth* sendiri merupakan iklan layanan masyarakat tentang sampah. Pada *scene* ini merupakan gambaran banyaknya orang yang membuang sampah sembarangan di kehidupan sehari-hari. Desain *scene* ini dibuat menggunakan *paint* kemudian pengembangannya dengan *adobe premiere pro cc 2015*. Pada *scene* ini diambil menggunakan kamera DSLR dengan *angel eye level*. Gambar disampingnya merupakan hasil atau implementasi dari desain yang telah dibuat pada *stroyboard* sebelumnya.

### 3.2 Hasil Validasi Ahli Media

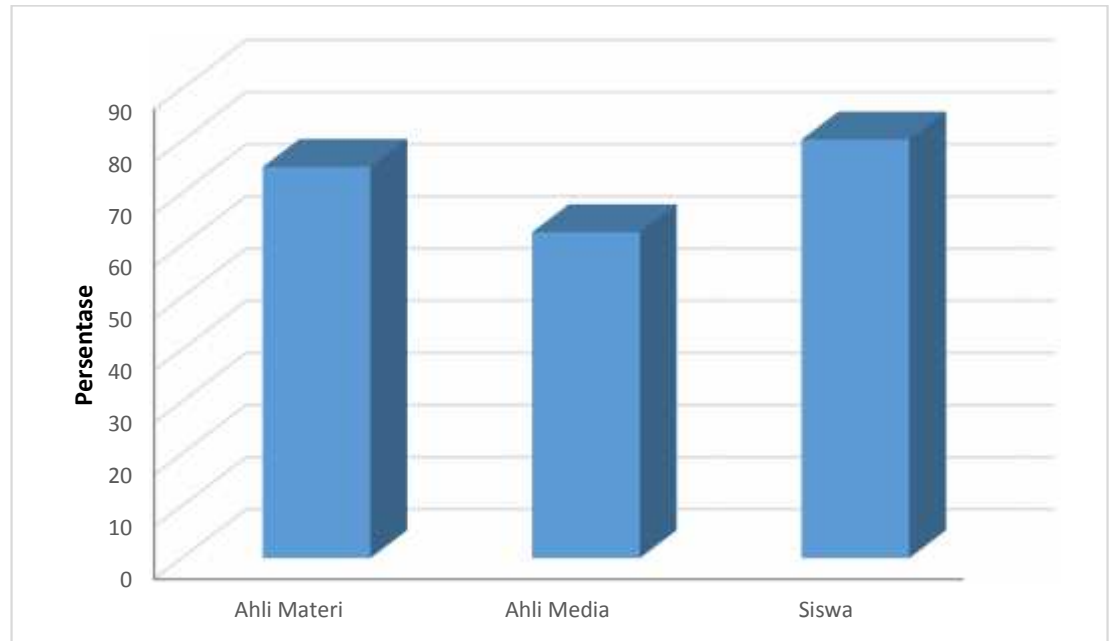
Dalam tahap validasi ini, dilakukan penilaian kepada 1 orang dosen, yaitu ibu Dr. Dian purworini kepala program studi komunikasi Universitas Muhammadiyah surakarta. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada Gambar 12, penilaian dari ahli media kepada semua aspek yang diujicobakan mendapatkan kategori cukup dengan rata-rata sebesar 62,5%. Menurut ahli media pada media pembelajaran yang sudah baik dengan konten-konten yang disediakan dalam video pembelajaran tersebut membuat media lebih menarik.

### **3.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

Dalam tahap validasi ini, dilakukan penilaian kepada 1 orang guru biologi SMA Negeri 1 Polokarto. Berdasarkan hasil validasi materi yang dapat dilihat pada Gambar 12 bahwasannya untuk penilaian dari ahli materi kepada semua aspek yang diujicobakan mendapatkan kategori sangat layak dengan rata-rata sebesar 75%. Menurut ahli materi pada aspek pembelajaran sudah relevan dengan KI KD yang ada, materi sesuai dengan indikator, kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran sudah sesuai, penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa. Pada penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwasanya media berbasis *digital storytelling* dapat digunakan sebagai media pada pembelajaran.

### **3.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik**

Uji coba media dilaksanakan di SMA Negeri 1 Polokarto kelas X IPA 3 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Berdasarkan hasil respon/tanggapan dari siswa yang dapat dilihat pada gambar 12 bahwa dari 4 aspek yang ada mendapatkan hasil perolehan sebesar 80,26%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media berbasis *digital storytelling* dapat digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.



Gambar 12 Hasil Keseluruhan Penilaian Media

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan peneliti kepada tiga responden dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *digital storytelling* mendapat nilai yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

### 3.5 Pembahasan

Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan maka perlu dilakukan pengujian kelayakan pada media tersebut. Untuk pengujian dilakukan kepada tiga responden yaitu : (1) ahli media, (2) ahli materi, dan (3) respon/tanggapan dari siswa. Pada tahapan pengujian kepada ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan komponen-komponen dalam media tersebut, kemudian pada tahap pengujian kepada ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari isi serta materi yang ada didalam media pembelajaran telah sesuai dengan silabus dan RPP atau belum. Dan tahap terakhir yakni respon dari siswa untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran yang dibuat dapat digunakan didalam kelas. Untuk

pengujian ahli media dilakukan kepada dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, sedangkan pengujian ahli materi dilakukan kepada gurubiologi di SMA Negeri 1 Polokarto, lalu pengujian yang terakhir dilakukan kepada siswa kelas X IPA 3.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Penilaian kelayakan ahli media terhadap media *digital storytelling* telah melewati tahap revisi atau perbaikan. Hasil penilaian dari ahli media kepada semua aspek yang diuji cobakan mendapatkan kategori cukup layak dengan perolehan nilai sebesar 62,5%. Hasil untuk penilaian dari ahli materi kepada semua aspek yang diuji cobakan mendapatkan kategori layak yang memiliki rata-rata sebesar 75%. Dan untuk hasil keseluruhan penilaian dari siswa yang dikategorikan layak dengan perolehan nilai sebesar 80,26%. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan peneliti kepada tiga responden dapat ditarik kesimpulan bahwa media *digital storytelling* layak digunakan untuk pembelajaran dikelas dan menunjang model pembelajaran *blended learning*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Saiful. 2014.” Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Larning* Disertai Media *FLIPCHARTS* dan Media Video Ditinjau dari Kemampuan Menyelesaikan Masalah dan Keingintahuan.” Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Banaszewski, Thomas M. 2005. *Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy In Grades 4 – 12*. Ebook.
- Digital Storytelling Association. 2011.“*Leslie Rule, Digital Storytelling Association.*” Diakses pada 20 Maret 2018 (<http://electronicportfolios.com/digistory/>).
- Emzir. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data. Jakarta: PT.Raja Persada.

- Jensen, M., Christensen, J., Morales, C., & Summers, P. (2013). DRY CANYON WARD - YOUNG SINGLE ADULTS ( Age 18 - 30 ) YOUNG SINGLE ADULTS ( Age 18 - 30 ) - MEMBERSHIP IN YSA WARDS : HIGH SCHOOL SENIORS ( 8 ), (April), 2013.
- Kaur, M. (2013). Blended Learning - Its Challenges and Future. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 93, 612–617. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.09.248>.
- Molenda, M. 2003. “In search of the elusive ADDIE model”. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jtppips/article/view/5853/2405>
- Robin, Bernard R., (2008), “Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom”, *The College of Education and Human Ecology*”, The Ohio State University.
- Royer, R., & Richards, P. (2007). Increasing reading comprehension with digital
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Bandung: Alfabeta.