

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



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama
A710140061**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

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



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama
A710140061**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama

NIM : A710170061

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

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

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 25 November 2018

Yang membuat pernyataan



Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama

NIM. A710140061

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

Diajukan Oleh:

Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama

A710140061

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan dihadapan
tim penguji skripsi.

Surakarta, November 2018

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
SKRIPSI

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

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
FAJAR ASHARI ANDREAS WAHYU PRATAMA
A710170061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari Senin, 05 November 2018
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng.
NIDN. 0620077802
2. Prof. Dr. Sutama, M.Pd
NIDN.0007016002
3. Jan Wantoro, S.T., M.Eng.
NIDN.0627068402

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

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

(Prof. Dr. Idris Prayitno, M.Hum.)
NIP. 106504281993031001

HALAMAN MOTTO

“Hai Orang-Orang Yang Beriman, Jadikanlah Sabar Dan Shalat Sebagai Penolongmu,
Sesungguhnya Allah Beserta Orang-Orang Yang Sabar”

(Al Baqarah : 153)

“Tindakan menyalahkan hanya akan membuang waktu. Sebesar apapun kesalahan yang
Anda timpakan ke orang lain, dan sebesar apapun Anda menyalahkannya, hal tersebut
tidak akan mengubah Anda” - Wayne Dyer

*“Don’t give up when you still have something to give. Nothing is really over until the
moment you stop trying” - Brian Dyson*

“Perubahan itu menyakitkan, Ia menyebabkan orang merasa tidak aman, bingung, dan
marah. Orang menginginkan hal seperti sediakala, karena mereka ingin hidup yang
mudah” - Richard Marcinko

Aja gumunan, aja getunan, aja kagetan, aja aleman

Aja kuminter mundak keblinger, aja cidra mundak cilaka

HALAMAN PERSEMBAHAN

Salam bahagia peneliti sampaikan, semoga kita semua selalu diberikan Rahmat dan Hidayah dari Allah SWT. Amiin.

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini meskipun masih jauh dari kesempurnaan. Selanjutnya skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan adik tercinta yang banyak memberikan dukungan tanpa batas.
2. Kepada teman terdekat saya yang bersabar menunggu dan membantu mengerjakan skripsi.
3. Kepada "*My Soulmate*" yang tiada hentinya saling memberikan semangat di saat susah, senang, duka dan lara.
4. Keluarga besar PTI 1st *Generation* 2014 sebagai teman senasib dan seperjuangan.
5. Almamater Tercintaku Universitas Muhammadiyah Surakarta.
6. SMA Negeri 1 Polokarto yang sudah mengizinkan untuk penelitian
7. KKN gokil Desa Kraguman
8. Teman Magang SMK N 9 Surakarta

ABSTRAK

Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama/A710140061; **PENGEMBANGAN MEDIA *DIGITAL STORYTELLING* DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. September, 2018.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumberdaya 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 kedalam 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

Fajar Ashari Andreas Wahyu Pratama/A710140061; **PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL STORYTELLING DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SMA UNTUK MENUNJANG MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING***. Skripsi, *The Faculty of Education, University Muhammadiyah of Surakarta*. September, 2018.

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

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillah robbil'alamiin, puji dan rasa syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengembangan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi SMA untuk menunjang model pembelajaran *blended learning*”

Skripsi ini akan membahas masalah media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran biologi di SMA dengan menggunakan media *digital storytelling*. Sehingga, skripsi ini berisi data terkait pengembangan media *digital storytelling* dalam pembelajaran biologi sma untuk menunjang model pembelajaran *blended learning* diharapkan dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Peneliti menyadari dengan sepenuh hati bahwa dalam menyusun skripsi ini tidak dapat berhasil tanpa adanya bimbingan, arahan, bantuan, motivasi, serta fasilitas yang diberikan oleh pihak-pihak yang terkait dalam pembuatan skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti ucapkan terima kasih dengan setulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Sujalwo, M.Kom., selaku Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
3. Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T., selaku Pembimbing Akademik Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang selalu membimbing dengan tulus dan rela hati kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
1. Irma Yuliana, S.T, M.M, M.Eng.,selaku Dosen Pembimbing I skripsi yang tiada hentinya memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini.

2. Prof. Dr. Utama, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang tiada hentinya memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi dalam perencanaan hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini kepada peneliti sehingga dapat bermanfaat dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat di kemudian hari.
4. Ayah, Ibu, dan adik tercinta yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dengan baik dan penuh ketulusan hati kepada penulis selama menuntut ilmu di universitas.
5. Teman-teman *first generation* UMS 2014, KKN Desa Kraguman, Magang SMK N 9 Surakarta.
6. SMA N 1 Polokarto sebagai sekolah subjek penelitian.

Buat semuanya, peneliti berdo'a agar amal kebaikan kalian dicatat sebagai amalan soleh disisi Allah SWT dan diberikan balasan yang baik pula di yaumul akhir. Segala kemampuan telah peneliti curahkan dan tuangkan demi terselesaikannya skripsi ini. Meskipun demikian, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Peneliti dengan setulus hati, lapang dada, dan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah Ta'ala segalanya penulis kembalikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, Amiin.

Surakarta, November 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	4
C. Pembatasan masalah.....	5
D. Rumusan masalah.....	5
E. Tujuan penelitian.....	5
F. Manfaat penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Biologi.....	7
2. Media	9
3. <i>Digital Storytelling</i>	9

4. <i>Blended learning</i>	14
5. <i>Software Adobe premiere</i>	22
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	22
C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	23
D. Kerangka Berpikir.....	24
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Model Pengembangan.....	27
C. Prosedur Pengembangan	30
D. Subjek Penelitian.....	33
E. Jenis Data	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	34
G. Instrument Penelitian	37
H. Validitas dan Reliabilitas	42
I. Teknik Analisis Data.....	45
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	49
1. Tahap Analisis.....	49
2. Tahap Desain.....	50
3. Tahap Pengembangan	55
4. Tahap Implementasi	62
5. Tahap Evaluasi	62
B. Kelayakan Pengembangan Media.....	62
1. Validasi Ahli Media	63
2. Validasi Ahli Materi.....	65
3. Respon/ Tanggapan Dari Siswa	66
C. Pembahasan Produk	67
D. Produk Penelitian	70

E. Keterbatasan Pengembangan	71
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi.....	73
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Proporsi Konten yang Disampaikan secara <i>online</i>	17
Tabel 3.1 Langkah-langkah Pengembangan	30
Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Ahli Media	37
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	37
Tabel 3.4 Instrumen Respon/Tanggapan Siswa	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument untuk Kebutuhan Guru.....	39
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument untuk Kebutuhan Siswa	40
Tabel 3.7 Hasil Perhitungan Validitas Instrumen	43
Tabel 3.8 Pedoman Memberikan Interpretasi terhadap koefisien Korelasi	45
Tabel 3.9 Hasil Penghitungan Reliabilitas dengan <i>Software</i> SPSS 15.0	45
Tabel 3.10 Kriteria Skor Penilaian Skala likert	46
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Validasi Ahli	47
Tabel 4.1 <i>Storyline</i> Media <i>Digital Storytelling</i>	50
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media <i>Digital Storytelling</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Elemen <i>Digital Storytelling</i>	11
Gambar 2.2 Proses <i>Digital Storytelling</i>	13
Gambar 2.3 Iustrasi <i>blended learning</i> (kombinasi <i>face to face</i> , <i>online</i> dan <i>offline</i>)	15
Gambar 2.4 Komponen model <i>blended learning</i>	19
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 3.2 Tahapan Pembuatan Video / Film	28
Gambar 3.3 Proses <i>Digital Storytelling</i>	29
Gambar 3.4 Proses <i>Digital Storytelling</i> dalam Tahapan Pembuatan Video / Film.....	29
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Hasil Logo UMS	55
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Hasil Tulisan Pendidikan Teknik Informatika	55
Gambar 4.3 <i>Scene</i> Hasil Pasar Gede Surakarta.....	56
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Hasil Es Krim dari Sampah.....	56
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Hasil Judul Media	57
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Hasil Minum dengan Gelas Cup.....	58
Gambar 4.7 <i>Scene</i> Hasil Anak-Anak Bermain Diatas Tumpukan Sampah	58
Gambar 4.8 <i>Scene</i> Hasil Sungai Bengawan Solo.....	59
Gambar 4.9 <i>Scene</i> Hasil Laboratorium Biologi	60
Gambar 4.10 <i>Scene</i> Hasil Daur Ulang Sampah	61
Gambar 4.11 <i>Scene</i> Hasil <i>Save The Earth</i>	61
Gambar 4.12 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Gambar 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Gambar 4.14 Hasil Penilaian Siswa	66
Gambar 4.15 Hasil Kelayakan Media Keseluruhan	67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.Surat Mohon Ijin Riset ke DPMPTSP
- Lampiran 2.Surat Mohon Ijin Risetke SMA Negeri 1 Polokarto
- Lampiran 3.Surat Mohon Ijin Riset ke Laboratorium Biologi UMS
- Lampiran 4.Surat Tanda Terima Dari DPMPTSP
- Lampiran 5.Surat Rekomendasi Penelitian Dari DPMPTSP
- Lampiran 6.Surat Rekomendasi Penelitian Dari DPMPTSP
- Lampiran 7.Surat Pernyataan
- Lampiran 8.Instrumen Ahli Media
- Lampiran 9.Instrumen Ahli Materi
- Lampiran 10.Kuesioner Kebutuhan Guru
- Lampiran 11.Kuesioner Kebutuhan Siswa
- Lampiran 12.Instrumen Kelayakan Media Oleh Siswa
- Lampiran 13.Dokumentasi