BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah berkembang pesat serta memberi dampak besar bagi perkembangan dalam dunia pendidikan dan bisa memberikan kemudahan sekaligus kepraktisan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Emilzoli, 2013). Banyak sekolah yang sudah menyediakan teknologi tersebut untuk digunakan sebagai alat penunjang kegiatan belajar. Pada proses pembelajaran guru dituntut untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif (Bactiar, 2010).

Media pembelajaran yang dibuat dan digunakan dengan baik, maka dapat dimanfaatkan untuk mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran terdapat beberapa kendala yang masih ditemukan salah satunya adalah siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat mempengaruhi nilai kognitif siswa. Selain pada aspek kognitif siswa, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi (Yuliana et al., 2021).

Berdasarkan hasil studi lapangan, media yang digunakan di SMK Negeri 9 Bandung masih menggunakan media pembelajaran klasik, seperti buku dan LKS. Penggunaan media pembelajaran klasik tersebut, guru menghadapi beberapa masalah dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan, kurangnya konsentrasi siswa dalam belajar dan rendahnya daya ingat siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran serta dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini.

Media pembelajaran modern dan inovatif sudah banyak diterapkan di beberapa sekolah. Banyak jenis media pembelajaran modern yang dapat diterapkan di dalam kelas, salah satunya adalah digital *storytelling*. Digital *storytelling* merupakan penggabungan teknologi berbasis komputer dengan seni bercerita, dimana media yang dipadukan bertujuan untuk menyampaikan informasi (B. R. Robin, 2008).

Storytelling merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan berbagai aspek berupa informasi, pengalaman, dan sebagainya melalui tutur kata yang unik dan dapat menarik perhatian siswa untuk mendengarkan serta mencerna isi cerita. *Storytelling* menjadi suatu metode pembelajaran yang efisien, dimana siswa dapat mengerti dan memahami pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, *storytelling* juga memiliki potensi untuk membantu individu mempelajari keterampilan dan memperoleh pengetahuan karena "otak manusia terhubung untuk mengatur, menyimpan, dan mengakses informasi melalui cerita, bahkan setiap pengalaman dan objek dicatat dalam pikiran sebagai sebuah cerita" (Eck, 2004). Cerita dapat digunakan sebagai metode mengajar pada mata pelajaran di sekolah, cerita merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan literasi, berpikir kritis dan imajinasi karena materi yang dikemas dalam bentuk cerita akan lebih menarik untuk diingat oleh siswa (Rahimi & Yadollahi, 2017). Digital *storytelling* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ayu Lestari & Dyah Sulistyaningrum Indrawati, 2019). Penerapan digital *storytelling* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang isi pelajaran dan keterampilan berpikir kritis yang merupakan salah satu faktor penting dalam mempersiapkan siswa dalam abad ke 21(Yang & Wu, 2012).

Digital *storytelling* yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis *web*. Untuk pemanfaatan internet, media pembelajaran berbasis *website* dipilih sebagai solusi media pembelajaran. *Website* sebagai media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa batasan waktu (Oktaviani & Ayu, 2021). Media pembelajaran berbasis *website* memiliki kelebihan dalam penyampaian materi pembelajaran yang akan diberikan oleh pengajar (Hsu, 2017). Pendapat tersebut juga dikuatkan oleh Minh (2018), bahwa media pembelajaran berbasis *website* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta lebih efektif dalam menyampaikan suatu informasi. Media berbasis *website* memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi serta dapat memiliki keberhasilan yang sama dengan metode pembelajaran konvensional (Sukop et al., 2017). Sarana yang digunakan dalam mengakses *website* adalah gadget yang terhubung dengan koneksi internet.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ketika Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), hampir semua siswa memiliki gadget sebagai sarana untuk kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan secara berulang-ulang dari waktu ke waktu dapat menyebabkan beberapa dampak negatif dari teknologi tersebut. Maka dari itu, siswa diharuskan memahami materi tentang dampak sosial informatika yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran siswa terhadap dampak dari adanya teknologi yang berkembang, dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta membangun masyarakat digital (Kurikulum Merdeka, 2021).

Selain metode dan media pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang sesuai juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa dan dapat diterapkan di media pembelajaran, namun setiap model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang dapat membentuk siswa untuk mempelajari dan menguasai keterampilan dasar serta memperoleh sebuah pengetahuan secara sistematis (Fathurrahman, 2015). Model pembelajaran ini menggunakan kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik, sesuai dengan media digital *storytelling* berbasis *website* yang mana media tersebut gabungan dari audio yang dapat didengar, teks, gambar, dan video yang dapat disimak. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran ini adalah selain siswa dapat mendengar melalui penyampaian materi, siswa juga dapat melihat melalui pelaksanaan demonstrasi (Sanjaya, 2007).

Dengan ditentukannya digital *storytelling* berbasis *website* yang bertujuan untuk dapat mencapai tujuan tersebut. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD), dimana metodologi ini akan dibantu menggunakan pedoman *Smart Learning Environment Establishment Guideline* (SLEEG). SLEEG merupakan pedoman yang dipakai untuk mengembangkan dan menguji sebuah produk yang efektif, khususnya pada bidang pendidikan dalam sebuah penelitian. Dengan menggunakan SLEEG, pengembangan digital

storytelling berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilaksanakan secara sistematis.

Berdasarkan pemaparan masalah dan metodologi di atas, penulis melakukan penelitian dengan cara mengembangkan digital *storytelling* berbasis *website* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dampak sosial informatika dengan judul penelitian "PENGEMBANGAN DIGITAL *STORYTELLING* BERBASIS *WEB* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK PADA MATERI DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA" yang dilakukan di SMK Negeri 9 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagaimana desain pengembangan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika?
2) Bagaimana pengembangan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika?
3) Bagaimana implementasi digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika?
4) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa SMK setelah pembelajaran menggunakan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika?
5) Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Menganalisis desain pengembangan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika.

2) Mengembangkan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika.
3) Mengimplementasikan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika.
4) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa SMK setelah pembelajaran menggunakan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika.
5) Menganalisis tanggapan siswa terhadap penggunaan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Manfaat bagi siswa

Yang diharapkan pada hasil penelitian ini, dengan pengembangan digital *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada materi dampak sosial informatika adalah dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat mengakses media pembelajaran digital *storytelling* berbasis *web* kapan saja dan dimana saja selama ada koneksi internet, sehingga dapat menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran yang membuat siswa lebih bersemangat.

2) Manfaat bagi guru

Yang diharapkan pada hasil penelitian ini, dengan pengembangan digital *storytelling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada materi dampak sosial informatika adalah dapat mengembangkan serta menerapkan suatu metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pemahaman dampak sosial informatika di SMK.

3) Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan mengenai pengembangan digital *storytelling* berbasis *web*. Selain itu

juga, peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa serta tanggapan media yang dikembangkan oleh peneliti.

4) Manfaat bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa SMK dan dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini digunakan untuk memfokuskan penelitian agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan penelitian. Berikut batasan-batasan dalam penelitian ini:

1) Penelitian ini ditujukan untuk peserta didik SMK Negeri 9 Bandung kelas X pada mata pelajaran Informatika.
2) Digital *storytelling* yang diterapkan pada penelitian ini hanya mengangkat tema tentang dampak sosial informasi.
3) Peningkatan hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif, dimana hanya tiga cakupan yang diukur dalam ranah kognitif ini diantaranya *knowledge* (C1), *comprehension* (C2), dan *application* (C3).
4) Pengukuran peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari perbandingan nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan digital *storytelling* dan nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan digital *storytelling*.
5) Model pembelajaran yang digunakan untuk menerapkan digital *storytelling* berbasis *website* pada materi dampak sosial informatika adalah *Direct Instruction*.

1.6 Struktur organisasi

Struktur organisasi ini merupakan gambaran yang berisi mengenai keseluruhan isi dari skripsi dan pembahasan dari penelitian. Pada struktur organisasi memaparkan tentang urutan penulisan dari setiap bab, dimulai dari bab I sampai dengan bab V.

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan uraian mengenai pendahuluan, bagian pertama dari skripsi ini memaparkan dan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi. Pada bab ini peneliti memaparkan latar belakang permasalahan topik penelitian skripsi, permasalahan mengenai metode dan media pembelajaran, dan media pembelajaran digital *storytelling* berbasis *website*.

2) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II memaparkan peta literatur, kajian teori, dan *state of the art*. Pada peta literatur terdapat tiga bahasan utama pada kajian teori, diantaranya yaitu digital *storytelling* berbasis *website*, peningkatan hasil belajar pada materi dampak sosial informatika dan *smart learning environment establishment guideline* (SLEEG).

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab III membahas mengenai langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Smart Learning Environment Establishment Guideline* (SLEEG). Pada Bab III terdapat tahapan metode SLEEG, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, *Evaluate.*

4) BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas mengenai pencapaian dari hasil penelitian dan pembahasannya. Yang meliputi hasil penelitian dan pembahasan adalah pengolahan data serta menganalisis temuan dan pembahasannya. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada Bab I dibahas pada Bab IV yaitu mengembangkan digital *storytelling* berbasis *web* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada materi dampak sosial informatika.

5) BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab V membahas mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian serta bab ini juga berisikan saran bagi peneliti lain yang akan mengembangkan skripsi ini.