

Penerapan Media Digital Storytelling untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik Kelas VII UPT SPF SMPN 5 Makassar pada Materi Ekologi

Ian Alfian; Muhammad Aqil Rusli; Rosdiana; Mardiah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan IPA Universitas Negeri Makassar; Prodi Pendidikan IPA
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMP Negeri 5 Makassar

alamatemailpenulis@mail.com

Abstrak

Konsentrasi belajar merupakan masalah yang krusial dalam proses pengajaran di dalam kelas. Peneliti mengungkap inovasi penerapan digital storytelling merupakan media pembelajaran visual. Digital Storytelling merupakan praktik yang menggabungkan cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus pada pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki peningkatan konsentrasi belajar sebesar 20% pasca penelitian tindakan kelas dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki peningkatan pemusatan perhatian dan pendengaran selama proses pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas.

Kata Kunci: *Konsentrasi Belajar, Digital Storytelling, Siklus, Penelitian Tindakan Kelas*

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi hal yang diutamakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Proses pembelajaran peserta didik era kini memungkinkan mengalami banyak distraksi sehingga hal tersebut memicu kurangnya daya konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Daya konsentrasi yang kurang akan membuat proses pembelajaran tidak berjalan dengan efektif.

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pembelajaran baik isi bahan belajar maupun cara memperolehnya (Dimiyati dan Mudijono). Peserta didik yang memiliki konsentrasi dalam belajar dapat diamati perilakunya dalam proses pembelajaran (Slameto, 2010). Konsentrasi belajar membuat peserta didik menyampingkan berbagai hal yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran (Olivia, 2010). Konsentrasi pembelajaran pada penelitian kali ini akan diupayakan ditingkatkan melalui media pembelajaran digital yakni Digital Storytelling. Belum terdapat penelitian relevan berkaitan pengaruh digital storytelling terhadap konsentrasi belajar, maka hal tersebut pula yang membuat peneliti melakukan penelitian digital storytelling terhadap konsentrasi belajar. Digital Storytelling merupakan praktik yang menggabungkan cerita pribadi dengan multimedia (gambar, audio dan teks) (Heriyana, 2014).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kuantitatif secara general dalam mengukur peningkatan konsentrasi belajar peserta didik. Penelitian

tindakan kelas ini menggunakan siklus Kurt Lewin yang terdiri dari Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi (Juanda, 2016).

Peserta didik yang menjadi sampel yang kemudian dianalisa dalam penelitian ini yakni Peserta didik kelas A4 UPT SPF SMPN 5 Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni menggunakan kuisisioner angket konsentrasi belajar. Kuisisioner terdiri dari 9 pertanyaan yang berkaitan dengan pemusatan perhatian sebagai salah satu indikator konsentrasi belajar. Butir pertanyaan pada angket yang digunakan diambil dari angket yang telah divalidasi pada penelitian konsentrasi belajar pada penelitian Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar melalui Layanan Informasi pada Siswa Kelas VIII MTS Pondok Pesantren Mawaridussalam Kec. Batang Kuis (Hartaty, 2017).

Analisis data dilakukan dengan penilaian berupa persentase pada setiap skor yang didapatkan. Persentase skor individu peserta didik dilakukan dengan cara berikut :

$$P = \frac{\text{Skor individu peserta didik}}{\text{skor maksimal per individu}} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Persentase skor rata-rata peserta didik kelas A4 dilakukan dengan cara berikut :

$$P = \frac{\text{Skor total peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berikut hasil penelitian yang telah didapatkan

Tabel 1. Skor dan Persentase Angket Konsentrasi Belajar Pasca Siklus 1

No	Nama	Total Skor	Persentase	Kategori
1	Andi Azriel Arya Aditya	23	64%	Sedang
2	Andri Setiawan	26	72%	Tinggi
3	Annisa Riwani Putri	26	72%	Tinggi
4	Delima	27	75%	Tinggi
5	Dimaz Setya Nugraha	29	81%	Tinggi
6	Dwi Zahirah Fairuz Putri	25	69%	Tinggi
7	Fachry Aqila Al Mujtahid	27	75%	Tinggi
8	Fauzan Watsiq	26	72%	Tinggi
9	Fikri Rasendriya Putra Ramadhan	30	83%	Tinggi
10	Isnawiyah	29	81%	Tinggi
11	Muh. Abdiel Rizqullah	26	72%	Tinggi
12	Muhammad Fachri Azka Ramadhan	24	67%	Sedang
13	Muhammad Lutfi	24	67%	Sedang
14	Nur Syifa Fauziah Rahman	21	58%	Sedang
15	Pocut Maharani Meutuah Faisal	26	72%	Tinggi
16	Putri Sabila	26	72%	Tinggi
17	Qulmy Rahma Alkum	21	58%	Sedang
18	Syafa Damara Kurdi Octavia	25	69%	Tinggi
19	Zalfa Ramli	21	58%	Sedang
Skor Total		482	70%	Tinggi

Skor Rata Rata	25.4	70%	Tinggi
----------------	------	-----	--------

(Sumber: Hasil analisis data)

Tabel 2. Skor dan Persentase Angket Konsentrasi Belajar Pasca Siklus 2

No	Nama	Total Skor	Persentase	Kategori
1	Andi Azriel Arya Aditya	28	78%	Tinggi
2	Andri Setiawan	28	78%	Tinggi
3	Annisa Riwani Putri	27	75%	Tinggi
4	Delima	22	61%	Sedang
5	Dimaz Setya Nugraha	21	58%	Sedang
6	Dwi Zahirah Fairuz Putri	25	69%	Tinggi
7	Fachry Aqila Al Mujtahid	30	83%	Tinggi
8	Fauzan Watsiq	28	78%	Tinggi
9	Fikri Rasendriya Putra Ramadhan	29	81%	Tinggi
10	Isnawiyah	25	69%	Tinggi
11	Muh. Abdiel Rizqullah	30	83%	Tinggi
12	Muhammad Fachri Azka Ramadhan	26	72%	Tinggi
13	Muhammad Lutfi	31	86%	Tinggi
14	Nur Syifa Fauziah Rahman	19	53%	Sedang
15	Pocut Maharani Meutuah Faisal	26	72%	Tinggi
16	Putri Sabila	24	67%	Sedang
17	Qulmy Rahma Alkum	25	69%	Tinggi
18	Syafa Damara Kurdi Octavia	25	69%	Tinggi
19	Zalfa Ramli	23	64%	Sedang
Skor Total		492	72%	Tinggi
Rata-Rata		25.9	72%	Tinggi

(Sumber: Hasil analisis data)

2. Pembahasan

a. Siklus 1

1) Perencanaan

- Merancang Naskah Digital Storytelling berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Membuat modul pembelajaran bagi peserta didik
- Membuat video Digital Storytelling

2) Tindakan

Siklus 1 menggunakan 2 pertemuan dalam proses pembelajarannya. Digital Storytelling diterapkan pada proses stimulasi bagi peserta didik dalam proses inkuiri pada 2 pertemuan yang dilakukan. Pertemuan 1 yakni materi terkait Interaksi antar makhluk hidup. Pertemuan 2 yakni Keanekaragaman Hayati pada 3 zona Indonesia.

3) Observasi

Hasil observasi menunjukkan peserta didik telah memiliki daya konsentrasi yang baik. Hal ini dapat diindikasikan dari observasi terutama pada saat penayangan digital storytelling. Peserta didik lebih dari 80% fokus pada aktivitas penayangan video. Banyak peserta didik yang mencoba berpikir untuk merumuskan pertanyaan dengan baik pada LKPD yang diberikan. Beberapa orang pun aktif bertanya sehingga pendidik dapat segera melakukan scaffolding bagi mereka untuk merumuskan pertanyaan.

4) Refleksi

- a) Hasil yang baik tersebut ditopang adanya kesepakatan dalam kelas bahwa setiap peserta didik tidak boleh mengaktifkan Handphone ketika jam pembelajaran berlangsung atau ketika diizinkan oleh Guru.
- b) Terdapat peserta didik yang ribut dan mengganggu peserta didik yang lain dalam proses pembelajaran.
- c) Instruksi dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mesti diperjelas agar ketika Peserta didik mengerjakan peserta didik tidak lagi mengganggu keheningan dengan banyak bertanya kepada guru terkait instruksi.
- d) Perlu dilakukan pendekatan yang lebih baik dalam proses pembelajaran yang bersifat lebih kontekstual bagi peserta didik termasuk melalui pendekatan kebudayaan dalam proses pembelajaran.

b. Siklus 2.

1) Perencanaan

- d) Merancang Naskah Digital Storytelling berbasis *Culturally responsive teaching* berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini diharapkan agar peserta didik lebih tertarik dan konsentrasi dalam proses pembelajaran.
- e) Membuat modul pembelajaran bagi peserta didik
- f) Membuat video Digital Storytelling khusus untuk 1 pertemuan.

2) Tindakan

Siklus 2 menggunakan 1 pertemuan dalam proses pembelajarannya. Digital Storytelling diterapkan pada proses stimulasi bagi peserta didik dalam model inkuiri pada 1 pertemuan yang dilakukan. Digital Storytelling yang dibuat memuat budaya Pasangri Kajang Proses pembelajaran menguatkan pada pembelajaran berbasis budaya pada tayangan Digital Storytelling materi Dampak Manusia terhadap lingkungan.

3) Observasi

Hasil observasi menunjukkan peserta didik telah memiliki daya konsentrasi yang baik. Hal ini dapat diindikasikan dari observasi terutama pada saat penayangan digital storytelling. Peserta didik lebih dari 80% fokus pada aktivitas penayangan video. Banyak peserta didik yang mencoba berpikir untuk merumuskan pertanyaan dengan baik pada LKPD yang diberikan. Beberapa orang pun aktif bertanya sehingga pendidik dapat segera melakukan scaffolding bagi mereka untuk merumuskan pertanyaan.

4) Refleksi

- a) Hasil yang baik tersebut ditopang adanya kesepakatan dalam kelas bahwa setiap peserta didik tidak boleh mengaktifkan Handphone ketika jam pembelajaran berlangsung atau ketika diizinkan oleh Guru.
- b) Terdapat peserta didik yang ribut dan mengganggu peserta didik yang lain dalam proses pembelajaran.
- c) Instruksi dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mesti diperjelas agar ketika Peserta didik mengerjakan peserta didik tidak lagi mengganggu keheningan dengan banyak bertanya kepada guru terkait instruksi

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang awalnya memiliki skor total 484 dengan nilai persentase yakni 70% (Tinggi) mengalami peningkatan dengan skor total 492 dan nilai persentase 72%. Peningkatan tersebut bukanlah peningkatan yang signifikan. Namun upaya-upaya yang dilakukan pada setiap siklus telah memberikan dampak yang cukup baik. Terdapat 2 indikator utama yang digunakan pada angket konsentrasi belajar yakni pemusatan perhatian dan pendengaran.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dikemukakan kesimpulan bahwa penerapan digital storytelling mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik sebesar 2% khususnya pada indikator pemusatan perhatian dan pendengaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dimiyati dan Mudjiono.(2009), Belajar dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta, hal.239.
- [2] Femi Olivia, (2010), Mendampingi Anak Belajar, Jakarta: PT Alex Media Komputindo, hal.106.
- [3] Hartaty, Sri. (2017). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Informasi pada Siswa Kelas VII MTs Pondok Pesantren Mawaridussalam Kec. Batang Kuis. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan
- [4] Heriyana, W. (2014). Penerapan Metode Digital storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 5(2)
- [5] Juanda, Anda., (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : deepublish
- [6] Slameto, (2010), Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi, Jakarta : Rineka Cipta