

BERKREASI DENGAN *DIGITAL STORYTELLING* SEBAGAI ALTERNATIF STRATEGI PEMBELAJARAN

Irma Yuliana¹ dan Jan Wantoro²

Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS, Jl. Ahmad Yani Tromol Pos 1, Surakarta

¹irma.yuliana@ums.ac.id; ²jan.wantoro@ums.ac.id

ABSTRAK

Vlog atau video blog adalah salah satu konten kreatif digital yang segar, bercerita tentang apapun yang kadang luput dari perhatian sehingga cukup populer terutama di media sosial seperti *Youtube*. Sebanyak 60,5 % publik yang terjangkau layanan dan infrastruktur meminati konten video yang diunggah secara personal tersebut. Beberapa *vlogger*, sengaja menggunakannya untuk tujuan tertentu mulai dari sekedar menghibur, penawar konten negatif, hingga membongkar sakralitas. Vlog menjadi penanda citra generasi masa kini. Konten kreatif digital dalam bentuk video ini sangat menarik sebagai sarana pembelajaran yang dapat menjembatani ruang kelas dan komunitas di dunia nyata. Dalam bahasan selanjutnya penyampaian konten kreatif digital dengan tujuan dan langkah sistematis disebut dengan *Digital Storytelling*. *Digital Storytelling* (DST), bukan hanya memindahkan seni mendongeng ke dalam format multimedia yang berisi gambar, teks suara (narasi dan music) serta video dengan menggunakan program aplikasi komputer. DST memiliki beberapa elemen, dan tahapan dengan tujuan edukasi merupakan suatu strategi membangkitkan minat, dan semangat belajar sebagai proses *lifelong learning education*. DST disusun agar memiliki kesan yang mendalam dengan melibatkan faktor emosional sehingga meningkatkan daya ingat siswa, Penerapannya pada kegiatan belajar mengajar di prodi Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS (*domain scope* materi IPA setingkat SMP) memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan keterampilan abad ke-21. Pada akhir presentasi penyajian selain menunjukkan hasil karya, juga dibahas mengenai *log activity* tiap anggota kelompok dan dokumentasi lain sebagai proses penilaian. Kendala yang seringkali muncul adalah pada penggunaan tools aplikasi komputer yang sebenarnya teknis dan tidak terlalu berpengaruh. Seseorang yang terampil menerapkan tahapan dalam pembuatan media pembelajaran dalam bentuk DST, diharapkan mampu membuat konten kreatif yang berkualitas.

Kata kunci : *digital storytelling, multimedia, lifelong learning education*

ABSTRACT

Vlog or blog video is one of the freshest digital creative content, telling about anything that sometimes escape the attention so it is quite popular especially in social media like *Youtube*. As many as 60.5% of affordable public services and infrastructure are interested in such personally uploaded video content. Some vloggers, deliberately use it for specific purposes ranging from just cheering, bidding negative content, to dismantling the sacredness. Vlogs become a marker of today's generation image. Digital creative content in the form of video is very interesting as a means of learning that can bridge the classroom and community in the real world. In the next discussion of the delivery of digital creative content with the purpose and step systematically called *Digital Storytelling*. *Digital Storytelling* (DST), not just move the art of storytelling into a multimedia format that contains images, sound texts (narration and music) as well as videos using computer application programs. DST has several elements, and the stage with educational purpose is an intriguing strategy, and the spirit of learning as a *lifelong learning education* process. DST is structured to have a deep impression by involving emotional factors so as to improve students' recall. Its application to teaching and learning activities in Informatics Engineering Education Program UMS (*science scale scope IPA material*) enables students to apply 21st century skills. At the end of presentation of presentation in addition to showing the work, also discussed the *log activity* of each group member and other documentation as the assessment process. Constraints that often arise is the use of computer application tools that

are actually technical and not very influential. A person who is skilled in applying the stages in making learning media in the form of DST, is expected to create quality creative content.

Keywords: digital storytelling, multimedia, lifelong learning education

PENDAHULUAN

Vlog atau *video blog* merupakan salah satu penanda citra generasi Z saat ini yang tumbuh di era digital dan bebas mengakses segala informasi dari berbagai sumber terutama dari internet (Tapscott, 2009). Selebritas pun menjadi hak setiap orang, terutama bagi mereka yang berbekal literasi digital (Gilster & Watson, 1999) sekaligus memiliki keahlian atau profesi tertentu. Ragam informasi dan aplikasi untuk mengolah konten digital serta pasar dalam media sosial adalah hal yang saling mendukung. Meskipun demikian konten dalam vlog dan persebarannya, harus tetap menjadi prioritas agar tetap berkualitas dan bermuatan positif.

Sebanyak 60,5 % publik yang terjangkau layanan dan infrastruktur meminati konten video yang diunggah secara personal tersebut. Beberapa *vlogger*, sengaja menggunakannya untuk tujuan tertentu mulai dari sekedar menghibur, penawar konten negatif, hingga membongkar sakralitas. Konten kreatif digital yang segar, dan unik dalam vlog, bercerita tentang apapun yang kadang luput dari perhatian dan tak jarang terjadi pergeseran perilaku informasi, dari pesan tekstual dan mementingkan informasi semata, menjadi model informasi yang dilengkapi dengan ekspresi dan bukti. Mencermati kepopuleran vlog, sebagai konten kreatif digital, maka sangat dimungkinkan untuk membanjiri kanal – kanal informasi di internet dengan menyisipkan materi pembelajaran yang dikemas unik. Demikianlah perlunya pengelolaan untuk membuat konten kreatif digital sekaligus sebagai alternatif strategi dalam pembelajaran sepanjang hayat.

Digital Storytelling (DST) merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengelola konten kreatif digital. DST bukan hanya memindahkan seni mendongeng (Hurlburt & Index, 2011) ke dalam format multimedia yang berisi gambar, teks suara (narasi dan musik) serta video dengan menggunakan program aplikasi komputer. DST yang memiliki elemen, tahapan serta tujuan edukasi, merupakan suatu strategi membangkitkan minat, dan semangat belajar sebagai proses *lifelong learning education*. DST disusun agar memiliki kesan yang mendalam dengan melibatkan faktor emosional sehingga meningkatkan daya ingat dan rasa ingin tahu siswa.

Beberapa penelitian mengenai implementasi DST antara lain pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Wina Heriyana & Maureen, 2015) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan menceritakan kembali tokoh idola dengan DST. Lebih jauh ditinjau dari sisi kognitif (Oktafiani, 2013) penerapan DST cukup berpengaruh pada prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Penelitian lain yang menggunakan studi kasus menggarisbawahi bahwa DST cukup efektif (Smeda, Dakich, & Sharda, 2013) dalam proses mengajar oleh guru dan pembelajaran bagi siswa. Pembuktian diujikan pada sejumlah siswa dan sejumlah guru yang akan memberikan penilaian berbeda. Pembahasan lebih lanjut dalam tulisan ini, *Digital Storytelling* diharapkan dapat menjadi perancangan metode pembelajaran mandiri yang inovatif, melatih kreativitas mengolah konten digital dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

DST dalam tulisan ini diterapkan sebagai salah satu materi dalam mata kuliah Strategi dan Media Pembelajaran di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS. Dalam satu kelas yang berisi tidak lebih dari 45 orang, mahasiswa dibagi atas beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang. Siswa diberikan tugas sebagai proyek kecil untuk membuat DST dengan mengambil *domain scope* pada materi pembelajaran IPA setingkat SMP. Setiap kelompok menggali ide segar dan unik serta belum banyak dibahas, sehingga akan menimbulkan rasa keingintahuan sebagai penentu motivasi dan minat belajar. Sebagai suatu proyek kecil, maka siswa akan menentukan manajemen dalam kelompoknya dengan peran masing-masing. Penggunaan perangkat pendukung (tools) untuk mengolah konten digital, tidak dibatasi pada satu jenis saja, hal ini memberikan kesempatan untuk mengoptimalkan ketrampilan yang sudah dimiliki dan fokus pada konten. Secara keseluruhan, DST akan membawa siswa mengenal konten lebih dekat sekaligus merupakan alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam proses *blended learning*.

Digital Storytelling memiliki beberapa elemen penting yang dapat menjadi acuan dalam penilaian antara lain (i) tujuan keseluruhan cerita (ii) sudut pandang narator (iii) pertanyaan dramatis (iv) pilihan konten (v) kejelasan suara (vi) tahapan narasi (vii) *soundtrack* yang memberikan arti (viii) kualitas gambar (ix) ekonomi pada detail cerita (x) penggunaan tata bahasa. Elemen-elemen ini akan dituangkan melalui tahapan proses DST.

Adapun beberapa tahap untuk membuat Digital Storytelling, dijelaskan pada gambar 1. Pada tahap yang pertama adalah penentuan ide sesuai dengan ruang lingkup materi (IPA setingkat SMP) Tahap ke dua adalah eksplorasi dan riset dengan mengumpulkan bahan yang akurat, untuk kemudian mulai membuat narasi cerita yang akan mengalir dalam bentuk *storyline*.



Gambar 1. Tahapan dalam pembuatan DST

Storyline akan diperkuat dengan *storyboard* yang menggambarkan setiap *frame* (bingkai) cerita. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan gambar/ audio/ video yang dapat diperoleh dengan mengunduh dari sumber yang disediakan atau membuat sendiri untuk orisinalitas. Bahan-bahan ini akan digabungkan dan disesuaikan antar gambar, narasi dan suara. Setelah semuanya terkumpul dalam bentuk cerita digital, maka tahap berikutnya adalah mendistribusikan kepada publik dalam sebuah forum atau melalui situs resmi maupun media sosial. Tahapan proses DST yang merupakan sebuah siklus akan diteruskan dengan mengelola umpan balik dari publik sekaligus menjadi input perbaikan pada awal tahap selanjutnya.

Metode penelitian berisi paparan dalam bentuk paragraf yang berisi waktu dan tempat penelitian, rancangan, bahan/subyek penelitian, prosedur/teknik pengumpulan data, instrumen, dan teknik analisis data serta hal-hal lain yang berkaitan dengan cara penelitian, dengan panjang artikel 10 – 15% dari total panjang artikel. Rancangan penelitian dapat dibuat sub-judul sesuai kebutuhan seperti subjek penelitian, alat dan bahan (jika perlu), metode dan desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setiap kelompok yang diberikan tugas proyek pembuatan DST dipantau dari mulai tahap awal proses. Dari Sembilan kelompok yang terbentuk muncul 9 (sembilan) topik atau tema (ide) DST.

Tabel 1. Tema Khusus Digital Storytelling

No	Kelompok	Tema
1	I	Metamorfosis
2	II	Tabel Periodik
3	III	Plankton dan Mikroorganisme
4	IV	Fotosintesa
5	V	Proses Pembuatan Tapai
6	VI	Rahasia Kapur Barus
7	VII	Kelapa, Tumbuhan Seribu Guna
8	VIII	Bahaya Merokok
9	IX	Bengawan Solo Purba

Analisa penerapan metoda DST dilakukan secara kualitatif yang diperoleh dari penilaian berdasarkan beberapa kriteria sebagai berikut :

- a. Refleksi Pembelajaran yang Mendalam (*Reflection of Deep Learning*)
Lingkup domain pada materi IPA setingkat SMP memberikan banyak alternatif ide. Salah satunya adalah materi tentang Keanekaragaman Hayati, sub tema Plankton and Marine Microorganism Ecosystem dari Kelompok III. Berikut merupakan table *storyboard* dari tema tersebut yang menyebutkan beberapa informasi.

Tabel 2. Potongan Storyboard

No.	Keterangan	Scene and Background
1.	<p><i>Title side : part 1 Opening</i> <i>Motion : Dip to black</i> Durasi : 12 detik <i>Music : pixar music</i> Narasi : judul</p>	
2.	<p><i>Title side : part 2</i> <i>Motion : Dip to black</i> Durasi : 18 detik <i>Music : milleaccendini</i> Narasi : pembukaan (naskah tidak disertakan)</p>	
3.	<p><i>Title side : part 3</i> <i>Motion : Dip to black</i> Durasi : 17 detik <i>Music : milleaccendini</i> Narasi : pengenalan dasar (naskah tidak disertakan)</p>	

Untuk menentukan *scene*, narasi, latar belakang musik, durasi dan *motion* secara tidak langsung seseorang harus memiliki beberapa literasi minimal antara lain :

- literasi informasi, yang memberikan pendalaman mengenai materi makhluk hidup plankton yang kasat mata dan di mana dapat memperoleh informasi mengenainya, berangkat dengan pertanyaan bagaimanakah yang menggugah rasa ingin tahu pemirsanya. Pada contoh tema, siswa mengambil objek mata ikan kakap merah yang terbuka secara penuh untuk mewakili keingintahuan dan tertarik untuk mengeksplorasi dengan mengikuti keseluruhan isi cerita dalam DST.



Gambar 2. Scene Impresi pada awal penayangan

Literasi informasi pada tema diperoleh melalui penggalian informasi secara langsung di lapangan. Gambar 2 merupakan *scene* impresi yang diperoleh setelah menjelajah di beberapa pasar supermarket di Solo. Pada tahap ini siswa secara tidak langsung akan mengenal dan menyerap banyak hal, misalnya tentang lingkungan pasar, memilih objek ikan yang baik dan menjalin hubungan sosial dengan penjual.

- literasi visual, akan mempertegas informasi melalui visualisasi jenis – jenis plankton dan keistimewaannya. Pada tema ini diambil dari sebuah film dan video MOOC (*Massive Online Open Course*).
- literasi suara, termasuk di dalamnya adalah latar belakang musik dan pilihan warna suara narator.

b. Keterlibatan Siswa (*Student Engagement*)

Pada unsur ini keterlibatan siswa diuji melalui kreativitas, daya cipta dan *multiple intelligence*. Ketiganya menuntut daya intuitif untuk menyusun tahapan pada *storyboard* sehingga akan menjadi menarik dengan informasi yang disampaikan. Salah satunya adanya orisinalitas yang akan membuat karya lebih spesifik dan unik.



Gambar 3. *Scene* kreator di lapangan

Gambar 3 menunjukkan keterlibatan siswa secara langsung di lapangan, *scene* tersebut dipilih setelah beberapa kali melakukan pengambilan gambar di lokasi yang berbeda.

c. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pada proyek kecil pembuatan DST ini, setiap kelompok harus membagi dan menuliskan perannya masing-masing anggotanya dalam *log activity* secara jujur. Maka setiap anggota kelompok harus mampu menjalin komunikasi yang efektif, bekerja sama dalam tim dan dikelola sebagaimana layaknya dalam manajemen proyek sederhana. Tabel 3 merupakan daftar aktivitas yang dilakukan oleh tiap anggota kelompok, namun belum terlihat secara jelas pembagian secara proporsional terhadap masing-masing orang.

Tabel 3. Log Activity

No	Kegiatan	Hari, tanggal	Nama				
			A	B	C	D	E
1.	Breafing	Kamis , 16 maret 2017	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Pengumpulan materi	Kamis, 20 April 2017	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Pengambilan gambar materi	Sabtu, 22 April 2017	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Editing tahap 1	Minggu, 23 April 2017	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Pengambilan gambar penutupan	Kamis, 18 Mei 2017	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Editing tahap 2	Kamis, 18 Mei 2017	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Finishing	Kamis, 25 Mei 017	✓	✓	✓	✓	✓

- d. Integrasi Teknologi (*Technology Integration*), melalui ketrampilan dalam mengolah informasi, gambar dan suara menggunakan software yang didukung oleh kemampuan hardware dan kelengkapan multimedia. Sehingga selain mendapatkan pemahaman materi, juga akan terasah ketrampilannya. Pada proyek ini digunakan beberapa perangkat lunak pengolah gambar dan audio, antara lain *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere* dan *Audacity*.

Tahap distribusi kepada publik pada kasus ini dilakukan di kelas sekaligus presentasi penilaian untuk mendapatkan umpan balik pada tema berikutnya.

SIMPULAN

Dari penerapan dan pengamatan langsung, *Digital Storytelling* merupakan alternatif dalam strategi pembelajaran yang menerapkan ketrampilan abad ke-2 (*Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, *Collaboration*) dalam wujud :

1. Perancangan Metode pembelajaran mandiri yang inovatif
2. Melatih kreativitas dalam pembuatan cerita digital
3. Membantu mempermudah guru dalam proses pembelajaran

Kendala yang seringkali muncul adalah penggunaan sumber informasi yang tidak melanggar hak cipta dan penguasaan aplikasi perangkat lunak pengolah konten digital. Siswa yang menggunakan metode DST dalam tugas ini, lebih terlatih dalam mengolah dan menyusun konten digital yang berkualitas untuk pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Davies, P. (n.d.). Integration of Multi-media technologies to facilitate Reflection and Learning , particularly in the area of Digital Storytelling.

Gilster, P., & Watson, T. (1999). Digital Literacy. *Digital Literacy*, 20.

Hurlburt, G. F., & Index, C. (2011). *From Cave Art to Digital Media*, (October).

Oktafiani, M. (2013). Pengaruh Pemanfaatan Video Digitalstorytelling terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran TIK, 89–92.

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2013). The Effectiveness of Digital Storytelling in the Classrooms : A Case Study, 3–4. <http://doi.org/10.1109/ICALT.2013.157>

Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital*. McGraw-Hill.

Wina Heriyana, & Maureen, I. Y. (2015). Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik, 1–9.