

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Bloom (1976), hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu: prestasi belajar (kognitif), kecepatan belajar (Psikomotorik), dan hasil afektif. Kurikulum KTSP di Indonesia mengambil pendapat Bloom ini sehingga guru harus dapat menilai ketiga aspek ini dengan baik. Karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berpikir (kognitif), berbuat (psikomotorik), dan perasaan (afektif). Aspek afektif yang dimaksud Andersen mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Namun pada kenyataannya, masih terdapat beberapa permasalahan kurikulum IPS di SD, salah satunya adalah persepsi IPS sebagai pelajaran yang tidak terlalu penting, atau kadang disepelekan karena terlalu mudah, menggiring pembelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif. Aspek afektif dan psikomotorik jarang dibuat parameter secara lebih tegas.

Dalam www.puskur.go.id (2007), tujuan pendidikan IPS bagi pendidik adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif sehingga kecakapan-kecakapan tersebut terkuasai. Pendidikan IPS menurut NCCS mempunyai tujuan informasi dan pengetahuan (knowledge and information), nilai dan tingkah laku (attitude and values), dan tujuan ketrampilan (skill): sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan ketrampilan intelektual (Jarolimek, 1986). Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan IPS tersebut, maka kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis. Dengan demikian, bahwa kurikulum pendidikan IPS harus memperhatikan pengembangan akal siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwyer yang berjudul Pengaruh Televisi pada Anak pada tahun 2008 menyimpulkan bahwa sebagai media audio visual mampu merebut 94% saluran masuknya pesan – pesan atau informasi ke dalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Media ini mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dilayar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Atau secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat setelah 3 jam kemudian dan 65% setelah 3 hari kemudian. Dengan demikian terutama bagi anak-anak yang pada umumnya selalu meniru apa yang mereka lihat, tidak menutup kemungkinan perilaku dan sikap anak tersebut akan mengikuti acara televisi yang ia tonton. Apabila yang ia tonton merupakan acara yang lebih kepada unsur edukatif, maka akan bisa memberikan dampak positif tetapi jika yang ia tonton lebih kepada hal yang tidak memiliki arti bahkan yang mengandung unsur-unsur negatif atau penyimpangan bahkan sampai kepada kekerasan, maka hal ini akan memberikan dampak yang negatif pula terhadap perilaku anak yang menonton acara televisi tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Safrina, Sri Setyarini, dan Ika Lestari Damayanti (pada <http://lp.upi.edu/>) yang berjudul Meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD Dengan Metode StoryTelling secara eksperimen memberikan hasil bahwa siswa kelas storytelling mencapai nilai lebih baik dari siswa pada kelas kontrol; siswa menyatakan bahwa dengan mereka merasa termotivasi belajar bahasa Inggris, senang dengan aktivitas kelas, suasana kelas yang kondusif, dan proses pembelajaran menyenangkan Demikian pula guru menyatakan bahwa siswa senang, semangat, dan asyik belajar.

Penjelasan guru dengan teknologi informasi berbasis komputer akan memudahkan siswa dalam memahami peristiwa-peristiwa sosial atau gejala-gejala sosial yang berkembang. Diharapkan siswa dapat lebih mudah menjawab permasalahan sosial secara afektif dalam ikut memecahkan permasalahan sosial yang dibahas dalam pelajaran. Siswa tidak lagi harus menghafal pelajaran secara teksbook

tetapi lebih ditekankan pada bagaimana menyelesaikan persoalan sosial dengan tindakan yang lebih konkrit.

Pengamatan terhadap pembelajaran juga telah dilakukan pada dua kelas tinggi di suatu Sekolah Dasar. Hasil pengamatan menunjukkan adanya kesamaan antara masalah-masalah yang terjadi dalam mata pelajaran IPS. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa masih merasa bosan, jenuh, dan tidak tertarik dengan mata pelajaran IPS. Kendala dalam pembelajaran IPS muncul dari berbagai faktor. Dari amatan pada peneliti, terlihat guru yang lebih senang menggunakan metode ceramah dan berdasarkan buku bacaan dalam menerangkan teori. Guru belum mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di masyarakat lingkungan siswa. Para guru IPS di sekolah dasar juga masih terkesan *teksbook*. Dalam memberikan pelajaran IPS kepada siswa hanya bersumber pada buku pegangan siswa. Buku pegangan menjadi satu-satunya sumber belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaranpun masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotor dan afektif. Dilain pihak, pembelajaran IPS semestinya mampu menciptakan pengembangan siswa yang berkenaan dengan aspek perasaan. Hal ini penting dilatih sedini mungkin pada siswa SD yang dimasa-masa mendatang akan bersosialisasi dengan masyarakat menghadapi segala permasalahan sosial yang terjadi.

Mengkaji beberapa permasalahan dalam mata pelajaran IPS, adanya kondisi kelas pengamatan, dan masih rendahnya kesadaran siswa akan masalah sosial di suatu Sekolah Dasar, maka diperlukan peningkatan pada proses pembelajaran. Peningkatan pembelajaran yang akan digunakan adalah dengan menggunakan teknologi berbasis komputer yaitu *Digital Storytelling*. Melalui pembelajaran IPS ini, Implementasi *Digital Storytelling* yang akan memberikan suasana pembelajaran yang menarik, inovatif, menyenangkan sehingga siswa akan mudah memahami materi-materi IPS dan kesadaran akan masalah sosial dapat lebih mudah tercipta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini difokuskan pada penerapan *Digital Storytelling* pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesadaran sosial siswa SD. Adapun rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah “Seberapa tinggi peningkatan kesadaran siswa terhadap masalah sosial dengan *Digital Storytelling* pada mata pelajaran IPS?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki proses pembelajaran, yaitu “mengetahui seberapa tinggi kesadaran siswa terhadap masalah sosial dengan *Digital Storytelling* pada mata pelajaran IPS”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik lembaga PGSD maupun pendidik (dosen peneliti).

1. Bagi lembaga PGSD

Hasil penelitian dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PGSD FIP UNY melalui pengembangan media dan metode yang menarik, interaktif, dan dapat diimplementasikan pada pembelajaran *Internet Computer Technology* (ICT).

2. Bagi dosen selaku pendidik

- a. Hasil penelitian dapat memberikan informasi ilmiah tentang penerapan *Digital Storytelling* guna meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep baik pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS, Pengembangan Pembelajaran IPS SD, maupun Pembelajaran Terpadu.
- b. Hasil penelitian dapat memberikan informasi ilmiah tentang keefektifan *Digital Storytelling* dalam meningkatkan aspek afektif peserta didik.

3. Bagi mahasiswa calon guru

Hasil penelitian akan dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPS baik di kelas rendah maupun kelas tinggi saat mahasiswa menjadi Guru SD.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang *Digital Storytelling*

Menurut <http://educationforum.ipbhost.com>, “*A Digital story is a story told with the help of computers. It combines images, text, sound-effects, music and voice-over to tell a personal story. DS was “invented” in Berkeley in the early 90’s when a group of writers, artists and computer people was trying to find a way to incorporate new computer technology with storytelling*”. Digital Storytelling merupakan cerita yang dibuat dengan bantuan computer dengan mengkombinasikan gambar, teks, efek suara, musik, dan suara pengisi guna menceritakan kisah tertentu.

Artikel yang ditulis oleh Ana Boa (2008) dengan judul “*Making News With Digital Stories: Digital Storytelling as A Forma of Citizen Journalism*” memaparkan: “*When taken at face value, digital storytelling simply means using computer-based tools to tell stories. Those tools allow for the digital manipulation of content, which can be audio, text, still or moving images.*” Digital Storytelling dihasilkan dari penggunaan computer dalam menciptakan sebuah cerita dengan cara memanipulasi dan memodifikasi konten, yang dapat berupa suara, teks, atau gambar bergerak.

Dalam www.diknas.media.go.id, Digital Storytelling atau dongeng digital adalah cerita seseorang tentang kehidupan dirinya, orang lain, keluarga dan teman-temannya, masyarakat, yang ditulis dan dituturkan oleh yang bersangkutan berdasarkan pengalaman atau pengamatannya. Digital Storytelling merupakan film yang bersifat personal dan berdurasi pendek. Media ini menggunakan gambar-gambar dan narasi (yang dibacakan oleh narator atau penutur cerita) untuk menyampaikan sebuah kisah yang sederhana. Umumnya, Digital Storytelling berdurasi 2 - 3 menit dan menggunakan sekitar 30 gambar atau foto digital. Digital Storytelling bisa juga dibuat dengan gambar bergerak (film atau video klip), namun dengan foto atau gambar diam pembuatannya lebih mudah. Gaya bercerita Digital Storytelling dapat berupa cerita yang lucu, sedih, informatif, menghibur, dan lain-lain. Selain itu, Digital

Storytelling tidak harus rumit. Justru biasanya yang sederhana lebih bagus. Prinsipnya adalah pesan yang ingin disampaikan bisa tercapai secara tepat guna. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gary Small (2008) dalam bukunya yang berjudul *IBrain*, ia mengatakan bahwa informasi yang dibaca melalui screen akan lebih bertahan lama dalam memori. Selain itu juga, dengan membaca melalui screen akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak.

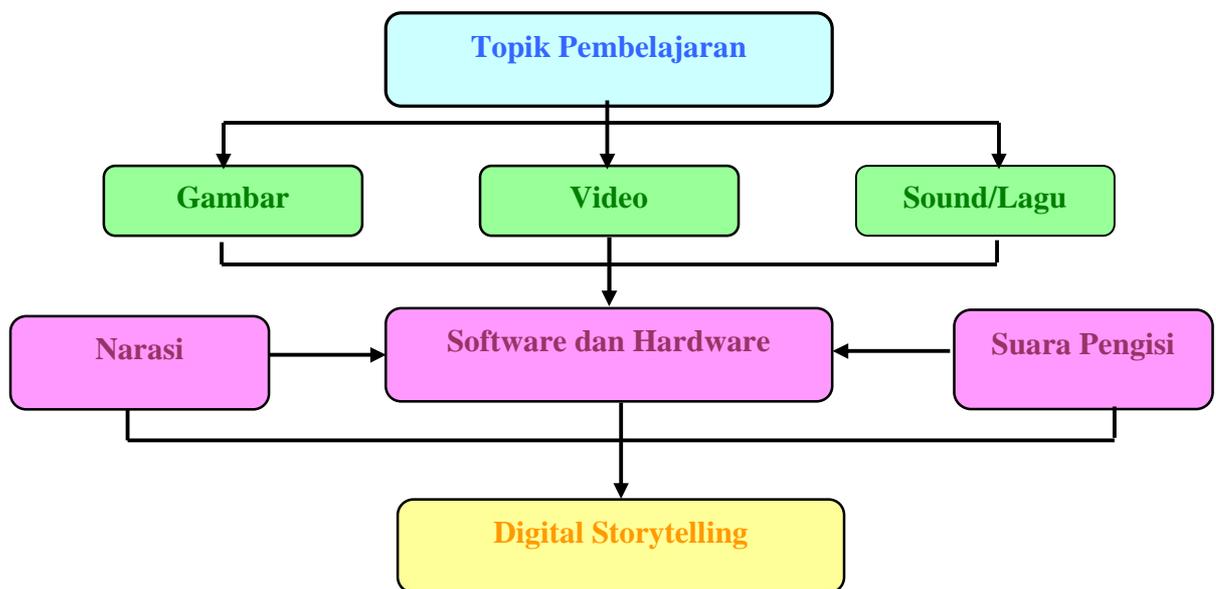
Definisi Digital Storytelling yang lain yaitu Digital: *a recording technique in which sounds or images are converted into groups of electronic bits and stored on a magnetic medium. The groups of bits are read electronically, as by a laser beam, for reproduction. Digital Storytelling: enhancing student literacy through Digital Video* (www.kent.k12.wa.us/staff/tomriddell/digitalstorytelling/glossary.doc). *Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Digital stories derive their power by weaving images, music, narrative and voice together, thereby giving deep dimension and vivid color to characters, situations, experiences, and insights.* (Leslie Rule, Digital Storytelling Association)

Digital storytelling merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita. Seperti halnya storytelling tradisional, maka sebagian besar digital story menceritakan suatu topik dilihat dari sudut pandang tertentu. Sesuai dengan namanya, maka digital story berisi gabungan antara gambar, teks, suara (narasi dan lagu) dan Web publishing. Tujuan utama dari digital storytelling adalah memberikan kesempatan pada pembuat untuk mengekspresikan kekuatan emosinya.

Menurut buku “Dongeng Dijital Buatan Orang Desa” pada <http://media.diknas.go.id> menjelaskan bahwa dongeng digital adalah cerita seseorang tentang kehidupan dirinya, orang lain, keluarga dan teman-temannya, masyarakat, yang ditulis dan dituturkan oleh yang bersangkutan berdasarkan pengalaman atau pengamatannya. Digital Storytelling merupakan film yang bersifat personal dan berdurasi pendek. Media ini menggunakan gambar-gambar dan narasi (yang dibacakan oleh narator atau penutur cerita) untuk menyampaikan sebuah kisah yang

sederhana. Umumnya, Digital Storytelling berdurasi 2 - 3 menit dan menggunakan sekitar 30 gambar atau foto digital. Digital Storytelling bisa juga dibuat dengan gambar bergerak (film atau video klip), namun dengan foto atau gambar diam pembuatannya lebih mudah.

Definisi tersebut dapat digambarkan media Digital Storytelling sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Digital Storytelling

Berdasarkan pendapat beberapa sumber sebagaimana tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa definisi Digital Storytelling adalah kumpulan gambar, video, dan lagu yang digabungkan secara digital menggunakan software tertentu dan dilengkapi dengan narasi dan suara pengisi dengan tujuan untuk memberikan suatu pesan atau topik tertentu.

Dengan implementasi Digital Storytelling pada guru diharapkan guru dapat memanfaatkan benda-benda seperti gambar atau foto, video, dan lagu sebagai bahan pembuatan media Digital Storytelling sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan. Implementasi Digital Storytelling juga akan memperkaya wawasan dan

ketrampilan guru akan multimedia untuk pembelajaran. Disamping itu, metode ceramah yang biasa digunakan akan dapat diminimalisir dengan adanya media menarik ini.

Kegiatan pembuatan Digital Storytelling sebenarnya adalah proses pembelajaran, mulai dari menemukan ide cerita sampai menyusunnya menjadi suatu kisah yang mengajak merenungkan sesuatu. Kisah ini dapat menjadi sebuah pengetahuan tentang kehidupannya, dan disajikan bagi pihak-pihak lain dalam bentuk yang menarik serta mudah dipahami. Pada akhirnya hal tersebut adalah sebuah proses membangun dialog yang komunikatif, sekaligus sebagai upaya membangun “makna bersama”. Dengan begitu, Digital Storytelling menjadi media ekspresi mengenai kehidupan dan realita sosial seperti pada gambar di bawah ini.



[NARASI]:

Memprihatinkan hutan di sekitar Lapulu. Dimana kita lihat hutan tandus tak terurus... Akibat penebangan.....

Gambar 2. Contoh proses penggarapan media Digital Storytelling

B. Tinjauan tentang masalah sosial

Dalam Hidayati (2008), berbicara mengenai konsep/pengertian masalah sosial tidak dapat lepas dengan konsep *das sollen* dan *das sein*. Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya mengalami interaksi antara individu yang satu dengan individu yang lain. Dalam interaksinya, manusia mengalami berbagai keadaan dan gejala yang sangat bervariasi, karena setiap individu mempunyai keinginan sendiri-sendiri. Pada umumnya keadaan yang menjadi dambaan masyarakat luas adalah terciptanya suatu interaksi yang harmonis diantara sesama anggota masyarakat. Misalnya, pada hari Minggu di dusun Karangmojo akan mengadakan kerja bakti membersihkan jalan. Kerja bakti tersebut diharapkan dikerjakan oleh kaum laki-laki

dari pemuda sampai orang tua. Mereka membersihkan saluran air, pohon-pohon yang mengganggu kawat listrik, membersihkan rumput-rumput liar di tepi jalan, dan sebagainya. Sementara itu ibu-ibu atau kaum perempuan juga ikut membantu, misalnya menyapu, membawakan makanan dan minuman. Setelah mereka merasa lelah, maka mereka akan beristirahat sambil makan dan minum bersama-sama, baik kaum laki-laki maupun kaum perempuan. Suasana sangat akrab dan mereka bergembira bersama. Keadaan seperti itu kelihatannya sangat diinginkan dalam kehidupan bermasyarakat. Keadaan yang menjadi keinginan dan menjadi harapan itulah yang disebut dengan *das sollen*, yaitu apa yang seharusnya terjadi. Namun pada kenyataannya tidak semua gejala berlangsung secara normal sebagaimana yang dikehendaki oleh warga masyarakat yang bersangkutan. Gejala yang berlangsung secara nyata inilah yang dinamakan dengan *das sein*. Antara *das sollen* dengan *das sein* tidak selalu terjadi kesesuaian. Kesenjangan diantara keduanya itulah yang dinamakan dengan masalah, atau apa yang seharusnya tidak sama dengan apa yang senyatanya. Apabila kesenjangan itu berlarut-larut, maka hal itu bisa dikategorikan dalam masalah sosial. Masalah sosial berkaitan dengan ukuran tentang nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Setiap masyarakat tentu saja memiliki ukuran tentang nilai dan norma sendiri-sendiri yang berbeda dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat yang lain. Nilai-nilai dan norma-norma sosial yang hidup dalam masyarakat akan dijadikan sebagai penuntun atau pedoman dalam kehidupannya. Nilai pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu obyek, jadi bukan obyek itu sendiri yang dinamakan nilai. Sesuatu itu mengandung nilai artinya ada sifat atau kualitas yang melekat pada sesuatu itu. *Sebagai contoh*, bunga itu indah, perbuatan itu bermoral. Indah dan moral adalah sifat atau kualitas yang melekat pada bunga atau perbuatan. Dengan demikian nilai itu sebenarnya adalah suatu kenyataan yang tersembunyi di balik kenyataan-kenyataan lainnya. Nilai mengandung cita-cita, harapan-harapan, dambaan, dan keharusan. Oleh karena itu berbicara mengenai nilai berarti kita berbicara tentang hal-hal yang ideal atau *das sollen* yaitu sesuatu yang seharusnya, bukan *das sein* atau

sesuatu yang senyatanya. Nilai berada dalam tataran dunia ideal, bukan dunia yang real. Meskipun demikian antara keduanya saling berhubungan atau berkaitan dengan erat, artinya *das sollen* itu harus menjelma menjadi *das sein*, yang ideal harus menjadi riil. Dalam kenyataannya ada orang atau sekelompok orang yang dengan sengaja dan sadar melakukan hal-hal yang bertentangan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat dan sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat tersebut. Kenyataan-kenyataan seperti inilah yang akan menimbulkan kesenjangan dan pada akhirnya akan menimbulkan masalah-masalah dalam masyarakat. Apabila masalah-masalah itu menjadi berlarut-larut, maka gejala atau kenyataan itu akan menjadi masalah sosial. Jadi pada dasarnya masalah sosial itu berkaitan dengan nilai-nilai sosial. Hal ini merupakan masalah karena memang ada kesenjangan antara tata kelakuan yang seharusnya berlaku dengan keadaan yang senyatanya terjadi. Dalam hal ini kita memerlukan nilai dan norma untuk mengukur apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap tidak baik, apa yang dianggap benar dan apa yang dianggap tidak benar, hal-hal yang boleh dilakukan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan.

Dalam membahas masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan sekitar, akan diklasifikasikan kedalam tiga aspek, yaitu masalah sosial dalam skope atau lingkup lokal, nasional, dan internasional.

a. Masalah-masalah Sosial Dalam Lingkup Lokal

Masalah-masalah sosial dalam lingkup lokal adalah masalah-masalah yang dialami oleh seseorang dalam interaksinya dengan masyarakat. Masalah-masalah sosial ini dapat berupa:

1. Kemiskinan

Masalah kemiskinan ini bisa dialami oleh seseorang maupun oleh sekelompok orang dalam suatu wilayah tertentu. Biasanya masalah kemiskinan muncul karena tidak terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan hidup yang paling mendasar atau kebutuhan primer, yaitu sandang, pangan, dan papan. Masalah ini biasanya timbul

pada orang atau masyarakat yang masih sederhana, orang yang tidak memiliki pekerjaan tetap sehingga penghasilannya masih jauh dibawah standar.

Untuk memenuhi kebutuhan primer saja sulit, apalagi kebutuhan sekunder. Namun kadang-kadang kemiskinan juga terjadi pada seseorang atau sekelompok orang yang sudah modern. Biasanya hal ini disebabkan karena mereka tidak bisa memenuhi seluruh kebutuhannya, meskipun untuk kebutuhan primer sudah terpenuhi. Namun kebutuhan sekunder merasa masih belum terpenuhi.

2. Kejahatan atau Kriminalitas

Masalah kemiskinan pada akhirnya juga berdampak pada masalah-masalah yang lain, seperti timbulnya kejahatan, kriminalitas, dan sebagainya. Dalam kondisi yang tidak memiliki apa-apa, akan mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk berbuat jahat. Namun ada kalanya kejahatan itu juga terjadi karena situasi sosial yang memberikan peluang atau kesempatan untuk melakukan kejahatan. Kejahatan ini terjadi sebagai bentuk kompensasi atau kekecewaan yang sangat mendalam yang dialami oleh seseorang atau sekelompok orang. Oleh karena itu mereka akan melakukan tindakan apa saja demi kepuasan dirinya, meskipun hal itu akan merugikan orang lain.

3. Masalah Keluarga

Dalam masalah keluarga biasanya yang muncul adalah masalah disorganisasi keluarga, yaitu perpecahan keluarga sebagai suatu unit. Hal ini disebabkan karena anggota keluarga gagal memenuhi kewajibannya sesuai dengan peranan sosialnya. Sebagai contoh misalnya perceraian, karena kurangnya komunikasi antar anggota keluarga sehingga menimbulkan pertengkaran. Krisis keluarga yang disebabkan karena faktor-faktor intern dan ekstern, seperti kemiskinan, orang tua yang baru saja di PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) dari pekerjaannya, intervensi atau campur tangan pihak-pihak luar dalam urusan rumah tangga, dan sebagainya.

4. Pengangguran

Pengangguran adalah orang yang tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan saat mereka termasuk dalam usia produktif. Hal ini bisa terjadi karena mereka malas bekerja atau karena baru saja diberhentikan dari pekerjaannya. Penyebab terjadinya masalah pengangguran ini sangatlah kompleks, dan terkait antara masalah yang satu dengan masalah yang lain. Misalnya, tingginya tingkat urbanisasi yaitu perpindahan penduduk dari desa ke kota dengan tujuan untuk mendapatkan pekerjaan. Padahal di kota sulit untuk mencari pekerjaan, sehingga mereka justru akan menyebabkan terjadinya pengangguran. Pengangguran akan meningkatkan kemiskinan dan kriminalitas.

5. Pelanggaran Terhadap Norma-norma Masyarakat

Bentuk masalah sosial yang disebabkan karena melanggar norma-norma yang berlaku dalam masyarakat bermacam-macam. Misalnya, melanggar norma-norma kesusilaan yang berlaku dalam masyarakat yang sangat dijunjung tinggi. Pelanggaran terhadap norma kesusilaan ini akan berpengaruh besar terhadap moral seseorang. Bentuk lain dari pelanggaran ini misalnya seseorang yang tidak melaksanakan adat atau tradisi yang hidup dalam masyarakat seperti kenduri, tradisi gotong royong, dan sebagainya. Meskipun mereka yang tidak melaksanakan tradisi yang berlaku dalam masyarakat itu tidak mendapatkan sanksi hukum, namun mereka akan mendapatkan sanksi sosial, seperti dikucilkan oleh masyarakat. Hal yang demikian apabila terjadi terus menerus akan menimbulkan masalah sosial dalam masyarakat.

b. Masalah-masalah Sosial Dalam Lingkup Nasional

Masalah-masalah sosial dalam lingkup nasional adalah masalah-masalah yang dialami oleh masyarakat dalam suatu wilayah tertentu namun akibatnya akan

dirasakan oleh seluruh bangsa dalam suatu wilayah negara. Masalah-masalah sosial ini dapat berupa:

1. Kemiskinan

Kemiskinan bisa menjadi masalah dalam lingkup lokal, namun bisa juga menjadi masalah dalam lingkup nasional. Ketika kemiskinan itu dialami oleh sekelompok orang dalam suatu wilayah tertentu, dan berdampak luas sampai pada negara, maka kemiskinan tersebut bisa dikategorikan dalam lingkup nasional. Misalnya, terjadi bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, tanah longsor, gunung meletus, banjir, banjir lumpur panas di Sidoarjo, dan sebagainya. Bencana-bencana alam yang hebat tersebut dapat meluluhlantakkan suatu daerah, sehingga masyarakat yang tinggal di daerah tersebut akan kehilangan keluarganya, harta bendanya, rumahnya, dan juga mata pencahariannya. Keadaan seperti inilah yang akhirnya akan menimbulkan kemiskinan dalam lingkup nasional karena bukan hanya menjadi beban bagi seseorang, tapi juga menjadi beban atau masalah bagi suatu negara.

2. Pengangguran

Pengangguran juga bisa dikategorikan dalam masalah lokal maupun masalah nasional, tergantung dari mana kita memandangnya. Ketika pengangguran itu dialami oleh seseorang dan hanya berdampak pada suatu wilayah tertentu, maka pengangguran ini hanya bersifat lokal. Namun apabila pengangguran ini terjadi pada sekelompok orang dan akan berdampak pada wilayah negara, maka pengangguran ini bisa disebut sebagai pengangguran yang sifatnya nasional. Misalnya pengangguran ini terjadi karena sekelompok orang atau masyarakat yang kehilangan mata pencahariannya atau pekerjaannya karena bencana alam atau karena diberhentikan dari pekerjaannya.

3. Masalah Kependudukan

Masalah kependudukan merupakan masalah yang akan mendasari masalah-masalah sosial yang lain. Artinya masalah kependudukan ini akan mendorong timbulnya masalah-masalah sosial yang lain. Misalnya, pertumbuhan penduduk yang sangat pesat, distribusi penduduk yang tidak merata, kepadatan penduduk, tingkat urbanisasi yang masih cukup tinggi. Masalah-masalah penduduk tersebut pasti akan diikuti oleh masalah-masalah yang lain. Sebagai contoh, pertumbuhan penduduk yang sangat pesat akan diikuti oleh pertumbuhan kebutuhan hidup. Apabila kebutuhan-kebutuhan hidup itu tidak terpenuhi, akan mengakibatkan terjadinya berbagai ketimpangan, baik di bidang ekonomi, ekologi atau lingkungan, pendidikan, dan sebagainya. Distribusi penduduk yang tidak merata juga akan menyebabkan terkonsentrasinya penduduk di suatu daerah, sehingga menimbulkan kepadatan penduduk di suatu daerah, sementara ada daerah-daerah lain yang jarang sekali penduduknya. Hal ini tentu saja akan menimbulkan masalah atau ketimpangan, baik dalam bidang ekonomi, sosial, maupun pertahanan dan keamanan. Masalah urbanisasi juga akan berdampak pada masalah-masalah sosial, seperti masalah ekonomi, sosial, ekologi atau lingkungan karena penduduk yang menumpuk di daerah perkotaan tersebut akan menimbulkan pencemaran sehingga lingkungan menjadi kumuh.

4. Masalah Lingkungan

Masalah lingkungan ini terjadi karena ulah manusia yang dengan sengaja merusak lingkungan hidupnya yang seharusnya digunakan sebagai penopang kelangsungan hidup manusia itu sendiri. Misalnya, membuang limbah baik itu limbah industri maupun limbah domestik atau limbah rumah tangga tidak pada tempatnya. Hal ini tentu saja akan menimbulkan

pencemaran baik pencemaran darat, air, maupun udara, sehingga akan mengganggu kelangsungan hidup manusia itu sendiri. Penebangan hutan secara liar, akan mengakibatkan banjir dan tanah longsor yang akhirnya manusialah yang akan menanggung akibatnya. Eksploitasi kekayaan alam secara tidak bertanggung jawab juga akan menyebabkan kerusakan lingkungan. Selain itu masalah lingkungan juga bisa terjadi karena faktor alam, di luar kekuasaan manusia sehingga manusia tidak akan mampu untuk mencegahnya. Misalnya terjadinya bencana alam seperti gempa bumi, gunung meletus, banjir, tsunami, angin puting beliung, tanah longsor, dan sebagainya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masalah lingkungan itu terjadi karena adanya ketimpangan antara manusia (penduduk) dengan daya dukung alam atau lingkungan sebagai penopang kelangsungan hidup manusia itu sendiri.

5. Konflik Sosial

Konflik sosial terjadi karena adanya pertentangan, percekcoakan, perselisihan, ketegangan antar anggota masyarakat secara menyeluruh. Pertentangan tersebut muncul karena adanya perbedaan-perbedaan baik secara individual maupun kelompok, misalnya perbedaan pendapat, pandangan, penafsiran, pemahaman, kepentingan, dan sebagainya. Secara lebih luas pertentangan juga bisa diakibatkan karena adanya perbedaan agama, suku bangsa, bahasa, budaya, dan profesi Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk atau beraneka ragam dalam aspek-aspek kehidupannya, apabila keanekaragaman tersebut tidak dikelola dengan baik maka timbulnya adalah konflik yang akhirnya akan menjurus ke perpecahan atau disintegrasi. Namun apabila keanekaragaman tersebut bisa dikelola dengan baik, maka yang berbeda-beda atau beraneka ragam itu akan menjadi kekayaan bagi suatu bangsa, sehingga akan menimbulkan persatuan atau integrasi bangsa.

c. Masalah-masalah Sosial Dalam Lingkup Internasional

Masalah-masalah sosial dalam lingkup internasional adalah masalah-masalah yang terjadi dalam suatu wilayah negara namun akibatnya akan dirasakan oleh negara-negara lain. Jadi bukan hanya negara yang bersangkutan yang akan merasakan akibatnya, api juga akan berdampak lebih luas sampai ke negara-negara lain. Apabila hal ini tidak segera diatasi maka dampaknya akan lebih parah lagi. Masalah-masalah sosial tersebut dapat berupa:

1. Masalah Lingkungan

Masalah lingkungan dalam lingkup internasional disini adalah yang berdampak sangat luas karena dampaknya akan dirasakan oleh negara-negara lain. Misalnya kebakaran hutan yang terjadi di daerah Kalimantan, ternyata asapnya tidak hanya dirasakan oleh bangsa Indonesia sendiri, tapi juga dirasakan oleh negara-negara tetangga kita seperti Malaysia, Singapura. Apabila masalah seperti ini tidak segera diatasi, maka bisa juga menimbulkan konflik antar negara. Pencemaran yang ditimbulkan dari asap kebakaran hutan tersebut akan menimbulkan berbagai macam penyakit.

2. Terorisme

Terorisme adalah segala bentuk tindak kejahatan yang ditujukan langsung kepada negara dengan maksud menciptakan bentuk teror atau ancaman terhadap orang-orang tertentu atau sekelompok orang atau masyarakat luas. Teror digunakan sebagai teknik untuk mencapai tujuan. Terorisme ini dikategorikan sebagai masalah dalam lingkup internasional, karena biasanya jaringan teroris bekerjasama dengan negara-negara lain dan dampaknya juga akan dirasakan di dunia internasional. Taktik yang sering digunakan oleh kelompok teroris adalah pengeboman, pembajakan, pembunuhan, penghadangan, penculikan, penyanderaan, perampokan, ancaman atau intimidasi. Melihat bahayanya aksi

terorisme, maka tindak terorisme itu harus segera ditanggulangi secara baik dan bijaksana.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari bahasa asing yaitu *social studies* yang merupakan suatu bidang studi (*broadfield*), yakni kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, antropologi, dan sebagainya. Mata pelajaran-mata pelajaran tersebut dianggap memiliki ciri-ciri yang sama, karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi tersendiri. IPS merupakan paduan dari ilmu-ilmu sosial, atau dapat juga dikatakan bahwa IPS mengambil bahan-bahan dari ilmu-ilmu sosial. Sekalipun demikian jumlah dan bagian isi ilmu sosial yang diperlukan bagi pengajaran tentang suatu pokok bahasan tidaklah sama, karena harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan perkembangan anak didik. Jadi tidak ada keharusan bahwa semua ilmu sosial perlu diturunkan dalam setiap pokok bahasan IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik,

ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

IPS sebagai salah satu program pendidikan disebut sebagai *syntetic science*, karena konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi setelah fakta yang terjadi. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (HISPIISI Yogya, 1991). IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah (Udin S, 2003).

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Nursid Sumaatmaja, 1980). Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan

pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

IPS di Sekolah Dasar disampaikan secara terpadu yang kemudian disebut IPS Terpadu. Pendidikan IPS di SD telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu bidang studi. Hingga sekarang, bahwa buku-buku IPS untuk SD telah memasukkan setidaknya lima sub bidang studi, yakni Sejarah, Geografi, Politik, Hukum, dan Ekonomi. Guru-guru mata pelajaran di SD-pun telah disiapkan secara khusus, seperti SPG, dan PGSD. Pengembangan kurikulum PIPS untuk sekolah dasar telah cukup lama dikembangkan. Format sistemnya lebih matang dibandingkan kurikulum PIPS untuk tingkat SMP.

D. Pentingnya Kesadaran Masalah Sosial

Dalam www.nilaiika.blogspot.com, manusia adalah makhluk sosial, yang tak dapat hidup sendiri tanpa melakukan interaksi dengan individu lainnya. Pada hakikatnya tiap individu tidak ada yang sempurna, masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan tersebut akan terpenuhi manakala melakukan interaksi sosial. Dalam melakukan interaksi sosial, seluruh anggota masyarakat menciptakan suatu system nilai dan norma. Sistem nilai dan norma tersebut berfungsi sebagai acuan/pedoman dalam melakukan segala aktivitas di masyarakat. Tanpa adanya norma, warga masyarakat cenderung melakukan peran sosial semaunya sendiri. Hal tersebut akan berdampak timbulnya ketidakseimbangan sosial. Sistem norma yang telah ada tidak serta merta akan membentuk masyarakat yang tertib, seimbang dan harmonis, namun diperlukan adanya Kesadaran Masalah sosial seluruh anggota masyarakat. Kesadaran sosial ditunjukkan dalam beberapa hal berikut ini :

1. Adanya kesadaran bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain.
2. Adanya kesadaran bahwa setiap manusia yang hidup dimasyarakat harus mematuhi system norma dan nilai yang berlaku di masyarakatnya.
3. Adanya kesadaran bahwa seluruh anggota masyarakat memiliki tanggung jawab dalam menciptakan keseimbangan,keserasian dan keharmonisan hidup bermasyarakat.
4. Adanya kesadaran bahwa dimasyarakat multikultur , seluruh anggota masyarakat harus memahami setiap perbedaan yang ada.
5. Adanya kesadaran bahwa dalam memenuhi kebutuhan hiup (primer, sekunder dan lain-lain) harus memperhatikan beberapa aspek di masyarakat, sehingga tidak menimbulkan benturan kepentingan,peran dsb.
6. Adanya kesadaran bahwa masing-masing individu melaksanakan status dan peran yang disandangnya dengan penuh tanggung jawab dengan memperhatikan kaidah yang berlaku.

Apabila seluruh anggota masyarakat memiliki tingkat kesadaran social yang tinggi maka kehidupan masyarakat yang harmonis akan terwujud. Kenyataan yang sekaran kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari , tingkat kesadaran sosial di masyarakat mengalami pemudaran (perlahan sirna). Karena kesadaran sosial yang telah hilang maka setiap anggota masyarakat memiliki kecenderungan untuk berbuat sekehendak hatinya, tanpa lagi mepedulikan kaidah sosial yang berlaku.Dalam kurun waktu berikutnya, apabila kesadaran sosial ini semakin sirna maka dapat mengakibatkan perubahan yang besar dimasyarakat.Perubahan sosial tersebut antara lain norma/kaidah/nilai/pranata “dianggap tidak ada, dianggap tidak perlu, dianggap tidak penting”. Dengan uraian singkat tersebut maka kesadaran sosial sangatlah penting untuk menciptakan keserasian/keharmonisan/keseimbangan sosial.Oleh karena ini seluruh anggota masyarakat, termasuk siswa SD mulai dituntut untuk meningkatkan kesadaran sosial sedini mungkin.

E. Kerangka Pikir

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta komputerisasi hampir disegala aspek kehidupan, berpengaruh besar pada berbagai bidang. Terlebih bidang pendidikan sebagai wahana yang mempersiapkan anak bangsa yang 'melek' teknologi informasi. Teknologi informasi berbasis komputer sudah menjadi kebutuhan di sekolah-sekolah. Mengenalkan teknologi informasi kepada peserta didik diperlukan supaya mereka agar tidak gamang menghadapi globalisasi. Oleh karena itu Digital Storytelling menjadi salah satu pilihan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Bagi siswa, media Digital Storytelling sebagai alat untuk dapat meningkatkan prestasi dan kompetensi sosial siswa. Pesan-pesan moral dan gambar-gambar nyata tentang kehidupan sehari-hari akan dapat merangsang jiwa sosial siswa. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa, media Digital Storytelling ini akan berperan dalam menciptakan ketiga aspek tersebut. Dengan demikian, pembuatan media Digital Storytelling bagi siswa akan sangat penting, tidak hanya berperan untuk meningkatkan prestasi belajar saja, namun juga kesadaran masalah sosial siswa sebagai bekal dalam hidup di masa depan.

Penelitian ini menawarkan suatu media pembelajaran yang lebih bervariasi. Media pembelajaran Digital Storytelling ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memahami masalah sosial dengan nyata dan menarik.

F. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir tersebut, dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu bahwa penggunaan Digital Storytelling pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan kesadaran masalah sosial pada siswa Sekolah Dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

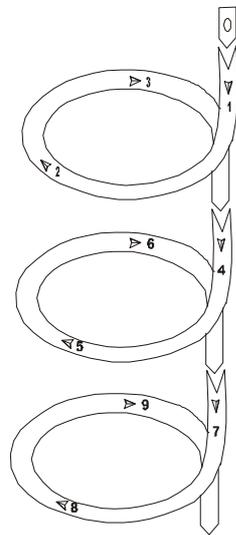
Mata pelajaran yang akan diteliti adalah IPS Sekolah Dasar yang dipilih menjadi tempat penelitian adalah SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta. SD tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan karakteristik lokasi dan siswa. SD dengan fasilitas lengkap dan karakteristik sebagian siswa di SD tersebut berasal dari golongan ekonomi menengah atas. Penggunaan pertimbangan-pertimbangan memiliki alasan diantaranya: *pertama*, penelitian membutuhkan fasilitas laboratorium komputer sebagai sarana pembuatan Digital Storytelling; *kedua*, anggapan bahwa siswa dari golongan menengah keatas biasanya kurang peka terhadap masalah sosial (sikap afektif rendah) sebab mereka jarang menghadapi secara langsung kesengsaraan sosial.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) pada kelas tinggi.

C. Model Penelitian

Model penelitian merupakan pentahapan atau siklus-siklus yang menggambarkan bagaimana penelitian akan dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis (Suwarsih Madya, 1994). Prosedur penelitian tersebut divisualisasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut :



Keterangan:

Siklus I: 1. Perencanaan I

2. Tindakan dan Observasi I

3. Refleksi I

Siklus II : 4. Revisi Rencana I dan Perencanaan II

5. Tindakan dan Observasi II

6. Refleksi II

Siklus III: 7. Rencana Revisi II dan Perencanaan III

8. Tindakan dan Observasi III

9. Refleksi III

Gambar 3. Proses Penelitian Tindakan

Penelitian direncanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari:

1. Perencanaan,
2. Tindakan dan Observasi,
3. Refleksi.

Uraian mengenai ketiga aspek pokok dalam siklus penelitian tindakan kelas di atas akan dipaparkan dalam penjelasan berikut ini:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah yang terjadi di lapangan dengan cara mengamati proses belajar mengajar dan hasilnya, dan kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Langkah berikutnya dengan merencanakan langkah-langkah belajar mengajar dan merancang instrumen berupa angket, dan soal.

Pada tahap ini, guru IPS akan mendiskusikan dan merencanakan bersama materi yang akan disampaikan dengan menggunakan Digital Storytelling. Setelah itu, bersama-sama peneliti dan mahasiswa sebagai kolaborator.

2. Tindakan dan observasi

Dalam Suwarsih Madya (1994) mengatakan bahwa tindakan dilaksanakan pemecahan masalah sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan ini dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat dalam arti perencanaan tersebut dilihat sebagai rasional dari segala tindakan itu. Namun, perencanaan yang dibuat tadi harus bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan dalam pelaksanaannya. Jadi, tindakan bersifat tidak tetap dan dinamis, yang memerlukan keputusan yang cepat tentang apa yang diperlukan. Pelaksanaan rencana tindakan memiliki karakter perjuangan materiil, sosial, dan politis terhadap perbaikan. Mungkin negosiasi dan kompromi diperlukan, tetapi kompromi harus juga dilihat dalam konteks strateginya.

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap proses tindakan yang sedang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilaksanakan berorientasi ke masa yang akan datang dan memberikan dasar bagi kegiatan refleksi yang lebih kritis. Proses tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja dan tidak disengaja, situasi tempat tindakan dilakukan dan kendala tindakan semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka.

Masalah yang penting diobservasi adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran terutama dalam IPS dalam bentuk Digital Storytelling dan belum berkembangnya aspek afektif pada siswa SD yang berasal dari keluarga golongan menengah ke atas. Setelah ditemukan beberapa masalah di kelas tinggi, dilakukan tindakan yaitu tahap pelatihan pengembangan media bagi guru IPS. Mereka akan dilatih terlebih dahulu untuk mengembangkan Digital Storytelling yang kemudian menampilkan secara collaborative teaching di kelas.

3. Refleksi

Dalam Suwarsih Madya (1994), refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategik. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi sosial, dan memahami persoalan dan keadaan tempat timbulnya persoalan itu. Refleksi memiliki aspek evaluatif yang meminta peneliti tindakan untuk menimbang-nimbang pengalamannya untuk menilai apakah pengaruh (persoalan yang timbul) memang diinginkan, dan memberikan saran-saran tentang cara-cara untuk meneruskan pekerjaan.

Refleksi dilakukan oleh tim guru sebagai upaya untuk saling mengoreksi beberapa kegagalan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dalam siklus I. Pada tahap ini tim guru juga merencanakan kembali Digital Storytelling yang akan disampaikan pada siklus berikutnya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan tes masing-masing materi yang disampaikan, dan pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan teknik observasi. Penjelasan tes dan teknik observasi akan dipaparkan berikut ini.

1. Tes

Tes dalam penelitian ini dilakukan setelah guru selesai menyampaikan suatu materi. Tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep suatu materi yang berhubungan dengan masalah sosial yang telah disampaikan oleh tim guru dengan menggunakan media Digital Storytelling.

2. Teknik observasi

Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan dua cara, yaitu yang pertama adalah pengamatan proses belajar mengajar secara

langsung yang dilakukan oleh dosen yang sekaligus bertindak sebagai peneliti. Cara observasi kedua adalah pengamatan mahasiswa terhadap proses belajar mengajar yang menggunakan media Digital Storytelling. Pengamatan siswa dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Angket terdiri dari pertanyaan tertulis yang memerlukan jawaban tertulis. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan bersifat terbuka sekaligus tertutup. Bersifat terbuka karena angket tersebut meminta informasi atau pendapat dengan kata-kata responden sendiri, sedangkan bersifat tertutup karena meminta responden untuk memilih kalimat atau deskripsi mana yang terdekat dengan pendapat, perasaan, penilaian, atau posisi mereka.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini akan menjangkau dua data yaitu data kuantitatif. Data diperoleh dengan menggunakan instrumen yang berupa kompetensi sosial pada proses belajar mengajar dan soal yang menghasilkan skor tentang hasil belajar masing-masing materi. Sedangkan data yang berupa tanggapan, sikap, perhatian siswa yang diperoleh melalui observasi selama tindakan berlangsung dengan menggunakan instrumen angket. Wawancara dilakukan hanya sebagai informasi tambahan.

Data-data yang diambil untuk menilai aspek afektif siswa, yaitu :

1. Pengamatan langsung di lapangan (di dalam kelas) oleh guru, peneliti, dan mahasiswa sebagai kolaborator.
2. Melalui angket atau kuesioner yang dibagikan kepada siswa.
3. Melakukan wawancara langsung dengan siswa.

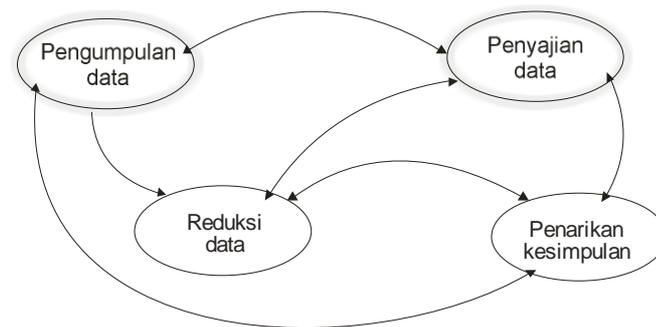
Dalam penelitian ini, instrumen kesadaran masalah sosial bukanlah berupa soal, tetapi berupa tabel-tabel yang berisi pernyataan-pernyataan sikap akan masalah sosial. Penilaiannya akan menggunakan skala-skala yang sudah dikenal dalam penilaian kuesioner/angket, yaitu :

1. Skala Thurstone

2. Skala Likert
3. Skala Beda Semantik

F. Teknik dan Analisis Data

Analisis data dilakukan pada setiap siklus. Data yang diperoleh mengenai kesadaran masalah sosial dengan menggunakan proses analisis data kualitatif seperti yang dideskripsikan oleh Milles dan Huberman (melalui David Hopkins, 1993:159) dengan langkah-langkah sebagai berikut: reduksi data, pemaparan (*display*) data dan penyimpulan (verifikasi). Sementara itu, data yang berupa hasil tes akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif.



Gambar 4: Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif Miles & Huberman

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subyek Penelitian

SD Muhammadiyah Condong Catur yang terletak di kecamatan Depok Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki sarana prasarana yang memadai dan lokasi yang termasuk dalam perbatasan kota Yogyakarta dan kabupaten Sleman, secara letak SD ini berada masuk dalam kawasan yang mudah dijangkau, atas dasar itu SD Muhammadiyah Condong Catur dipilih menjadi obyek penelitian dengan pertimbangan karakteristik lokasi, fasilitas dan karakteristik siswa. SD Muhammadiyah Condong Catur memiliki fasilitas lengkap dan keadaan sosial ekonomi sebagian siswa berasal dari golongan ekonomi menengah atas. Fasilitas laboratorium komputer menjadi pertimbangan utama dalam pelaksanaan penelitian ini sebagai alat untuk memproses *Digital Storytelling* yang dipakai sebagai media pembelajaran bagi siswa, asumsi lain adalah bahwa siswa yang berasal dari golongan menengah ke atas biasanya kurang peka terhadap masalah sosial (sikap afektif rendah) sebab mereka jarang menghadapi secara langsung kesengsaraan sosial dan realita kehidupan kemasyarakatan. Mendasarkan pada asumsi itulah maka mata pelajaran IPS menjadi perlu diajarkan secara optimal agar sosial skill siswa tumbuh dan berkembang dengan baik. Mata pelajaran IPS harus diupayakan agar mampu menumbuhkan sikap afektif siswa-siwanya.

Namun, melalui pengamatan terhadap pembelajaran menunjukkan adanya masalah-masalah yang terjadi dalam mata pelajaran IPS, siswa masih merasa bosan, jenuh, dan tidak tertarik dengan mata pelajaran IPS. Kendala dalam pembelajaran IPS muncul dari berbagai faktor. Dari amatan pada peneliti, terlihat guru yang lebih senang menggunakan metode ceramah dan berdasarkan buku bacaan dalam menerangkan teori. Guru belum mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di masyarakat lingkungan siswa. Para guru IPS di sekolah dasar juga masih terkesan sangat “*teksbook*” dalam memberikan pelajaran IPS kepada siswa yang hanya

bersumber pada buku pegangan siswa. Buku pegangan menjadi satu-satunya sumber belajar siswa saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaranpun masih berpihak pada peningkatan aspek kognitif dibandingkan dengan aspek psikomotor dan afektif. seharusnya pembelajaran IPS mampu menciptakan pengembangan siswa yang berkenaan dengan aspek perasaan. Hal ini penting dilatih sedini mungkin pada siswa SD agar dimasa-masa mendatang akan dapat bersosialisasi dengan masyarakat menghadapi segala permasalahan sosial yang terjadi.

Kondisi awal siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Condong Catur pada kelas tinggi atas permasalahan sosial yang disebarkan kepada sisiwa kelas tinggi sebanyak 30 orang ditunjukkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.
Aspek Kesadaran sosial

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
		1	2	3	4
1	2	3			
	KESADARAN SOSIAL				
1	Saya melihat bahwa orang-orang miskin itu hidup dengan penuh penderitaan.	10%	23.30%	50%	16.70%
2	Bila melihat pengemis saya akan memberikan sebagian uang saya untuk mereka.	3.30%	20%	50.30%	26.40%
3	Saya senang berteman dengan siapa saja termasuk teman yang hidupnya kekurangan.	6.60%	13.30%	33.30%	46.60%
4	Saya menyisihkan sebagian barang-barang saya seperti buku, alat tulis, dan baju untuk diberikan pada orang yang hidupnya kekurangan.	3.30%	16.70%	43.30%	36.70%
5	Saya akan mengajak orang tua saya untuk ikut menjadi orang tua asuh untuk teman-teman yang tidak dapat bersekolah.	0%	0%	10%	90%
6	Saya akan menyisihkan sebagian tabungan untuk membantu korban bencana alam.	0%	0%	10%	90%
7	Saya juga mengajak teman-teman untuk membantu memberikan sumbangan kepada korban bencana alam.	0%	0%	16.70%	83.30%

8	Bencana alam dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu sudah sepatutnya apabila kita membantu meringankan beban para korban.	0%	0%	16.70%	83.30%
9	Saya turut mendoakan bagi para korban bencana alam.	13.30%	16.70%	50%	20%
10	Bila saya besar nanti, saya bersedia turut serta memberikan bantuan tenaga bagi korban bencana alam.	16.70%	23.30%	33.30%	26.60%

Tabel diatas menunjukkan bahwa kondisi awal siswa atas permasalahan sosial masih masuk dalam kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih sedikit siswa yang terlibat dalam aktifitas sosial. Sementara untuk mengukur prestasi belajar dilakukan dalam bentuk tes, hasil tes pelajaran IPS di sekolah dasar Muhammadiyah Condong Catur khususnya untuk pokok bahasan kesadaran sosial ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 2.
Tabulasi frekuensi nilai tes

Nilai	Jumlah	frekuensi
5	0	0%
6	7	23.30%
7	19	63.30%
8	2	6.60%
9	2	6.60%
10	0	0%

Dari uraian tabel 2 di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar dalam bentuk hasil tes siswa SD Muhammadiyah Condong Catur masih rendah dan perlu ada upaya untuk ditingkatkan, begitu juga dengan kesadaran atas permasalahan sosial juga perlu ada upaya untuk ditingkatkan melalui mata pelajaran IPS ini. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah dengan menerapkan media *Digital Storytelling* pada proses pembelajaran IPS ini.

B. Siklus penelitian

SIKLUS 1

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dari penemuan masalah yang terjadi di lapangan dengan cara mengamati proses belajar mengajar dan hasilnya, dan kemudian merancang tindakan yang akan dilakukan. Langkah berikutnya dengan merencanakan langkah-langkah belajar mengajar serta merancang instrumen berupa angket, dan soal.

Mendasarkan pada hasil observasi, angket dan tes awal ditemukan ada beberapa permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPS, sebagaimana yang tertuang pada tabel 1 menunjukkan aspek kesadaran sosial yang dimiliki siswa kelas tinggi SD Muhammadiyah Catur Tunggal masih tergolong rendah, hal ini nampak pada jawaban yang mengarah pada tingkat kesadaran sosial menunjukkan kategori rendah, misalnya pertanyaan menyishkan sebaian uang untuk ditabung membantu korban bencana alam, yang memberikan jawaban selalu 0 %, tetapi sebaliknya yang memberikan jawaban tidak pernah sampai 90 %, data tersebut sangat jelas menunjukan bahwa kesadaran sosial siswa untuk saling menolong dan membantu antara sesama masih rendah.

Permasalahan lain ditunjukan dengan nilai hasil tes IPS masih ada siswa yang mendapatkan nilai 6, dari data 30 siswa masih ada 7 siswa yang mendapatkan nilai 6, 19 siswa mendapatkan nilai 7, serta 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 8 dan 9. Hal menunjukan bahwa mata pelajaran IPS masih menjadi hambatan tersendiri sebagaimana ditunjukan dengan data pada tabel 2 diatas.

Mendasarkan pada angket dan hasil tes yang ada, maka perlu dilakukan tindakan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Berdasarkan analisis tim peneliti, supaya pelajaran IPS dapat menyentuh dan berdampak pada siswa perlu diupayakan untuk mendekatkan realita kehidupan sosial kemasyarakatan dengan diri siswa. Untuk itu perlu dikembangkan media yang dapat menyajikan gambaran kehidupan

realita masyarakat yang sesungguhnya dengan skenario dan narasi yang disajikan secara runtut dan sistematis. Untuk itu tahapan pertama perlu dikembangkan satu media *Digital Storytelling* untuk nantinya diterapkan pada pelajaran IPS. Media dikembangkan berbasis pada audio, video, dan ditambahkan narasi. Gambar dan video diperoleh dari berbagai sumber seperti internet dan buku-buku yang ada di pasaran, sementara narasi disusun oleh tim.

Setelah *Digital Storytelling* selesai dikembangkan, pada tahapan selanjutnya guru IPS mendiskusikan dan merencanakan bersama materi yang akan disampaikan dengan menggunakan *Digital Storytelling*. Rencana tindakan penggunaan *Digital Storytelling* didiskusikan bersama-sama guru dan peneliti sebagai kolaborator.

Sebelum memasuki tahap tindakan perlu diadakan pelatihan bagi guru dalam menggunakan *Digital Storytelling*. Pelatihan dimaksudkan agar guru lebih mengetahui cara, tahapan dan penggunaan *Digital Storytelling*. Guru yang mengikuti pelatihan adalah guru-guru yang mengampu mata pelajaran IPS, pelatihan ini diikuti oleh 4 orang guru.

2. Tindakan

Tindakan merupakan upaya pemecahan masalah sebagaimana yang telah direncanakan. Tindakan ini dipandu oleh perencanaan yang telah dibuat dalam arti perencanaan tersebut dilihat sebagai rasional dari segala tindakan itu.

Pada tahap ini guru menerapkan media *Digital Storytelling* pada topik pelajaran kesadaran sosial, siswa kelas 5 di ajak menuju laboratorium komputer untuk selanjutnya dibagikan media pembelajaran dalam bentuk *Digital Storytelling*. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya media *Digital Storytelling* telah berisi gambar-gambar dan video tentang fenomena atau kejadian sosial kemasyarakatan.

Setelah siswa berhasil membuka file *Digital Storytelling* melalui komputer, guru selanjutnya memberikan kesempatan pada siswa untuk melihat gambar dan video yang ada di *Digital Storytelling*, selama siswa mempelajari *Digital Storytelling* guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mengajak siswa untuk merenungkan

tentang gambar atau video yang disaksikan. Sebagai contoh ketika anak melihat foto peristiwa bencana alam yang nampak banyak yang membutuhkan perolongan dan bantuan, lalu guru bertanya pada anak-anak “gambar apa yang anda lihat” sebagian besar siswa menjawab “bajir bu”, “gambar orang kedinginan”, “gambar orang kelaparan bu” lalu guru kembali bertanya siapa yang pernah melihat banjir (pertanyaan ini dimaksudkan untuk menubuhkan rasa empati pada diri siswa), guru terus memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk menumbuhkan rasa kesadaran sosial pada diri siswa, “bagaimana jika peristiwa itu menimpa kita” sampai pada akhir guru bertanya apa yang akan dilakukan jika ada orang yang terkena bencana alam.



Gambar 5. foto fenomena sosial

Selain diajak untuk melihat gambar-gambar, siswa juga ditayangkan video kejadian-kejadian sosial. Sama halnya dengan pada waktu melihat gambar-gambar, guru pada pembelajaran ini juga memberikan pertanyaan-pertanyaan reflektif kepada siswa. Setelah selesai proses pembelajaran berlangsung lalu disebarkan isian angket untuk dijawab siswa, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.
Aspek kesadaran sosial setelah melihat media *Digital Storytelling*

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Bila melihat pengemis saya akan memberikan sebagian uang saya untuk mereka.	100%	
2	Saya menyisihkan sebagian barang-barang saya seperti buku, alat tulis, dan baju untuk diberikan pada orang yang hidupnya kekurangan.	100%	
3	Saya akan mengajak orang tua saya untuk ikut menjadi orang tua asuh untuk teman-teman yang tidak dapat	100%	

	bersekolah.		
4	Saya akan menyisihkan sebagian tabungan untuk membantu korban bencana alam.	100%	
5	Saya juga mengajak teman-teman untuk membantu memberikan sumbangan kepada korban bencana alam.	100%	
6	Saya turut mendoakan bagi para korban bencana alam.	100%	
7	Bila saya besar nanti, saya bersedia turut serta memberikan bantuan tenaga bagi korban bencana alam.	100%	

Setelah penyebaran angket atas kesadaran sosial siswa, siswa di tes dengan menggunakan soal-soal pada pokok bahasan kesadaran sosial. Dari tes diperoleh hasil sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.
Tabulasi frekuensi nilai tes siklus 1

Nilai	Jumlah	frekuensi
5	0	0%
6	3	10%
7	10	33.3%
8	7	23.3%
9	8	26.6%
10	2	6.60%

3. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap proses tindakan yang sedang dilaksanakan untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan yang dilaksanakan berorientasi ke masa yang akan datang dan memberikan dasar bagi kegiatan refleksi yang lebih kritis. Proses tindakan, pengaruh tindakan yang disengaja dan tidak disengaja, situasi tempat tindakan dilakukan dan kendala tindakan semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka.

Masalah yang penting di observasi adalah belum adanya pengembangan media pembelajaran terutama dalam IPS dalam bentuk *Digital Storytelling* dan belum berkembangnya aspek afektif pada siswa SD yang berasal dari keluarga golongan menengah ke atas.

Mendasarkan pada observasi saat dilakukan tindakan nampak bahwa siswa antusias mengikuti proses belajar mengajar, siswa memperhatikan dan mengamati gambar dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan oleh guru. Siswa juga fokus terhadap materi dan gambar yang ada dalam media *Digital Storytelling*.

Tabel 5.

Data aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keberanian siswa bertanya dan berpendapat			√		
2	Keberanian siswa menjawab pertanyaan guru				√	
3	Keterlibatan siswa dalam berdiskusi dengan guru				√	
4	Hubungan siswa dengan siswa lain selama proses pembelajaran				√	
5	Partisipasi siswa dalam pembelajaran				√	

Ket:

1: sangat kurang, 2: kurang, 3: Cukup, 4: Baik, 5: Sangat baik.

4. Refleksi

Dalam Suwarsih Madya (1994), refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategik. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin ada dalam situasi sosial, dan memahami persoalan dan keadaan tempat timbulnya persoalan itu. Refleksi memiliki aspek evaluatif yang meminta peneliti tindakan untuk menimbang-nimbang pengalamannya untuk menilai apakah pengaruh (persoalan yang timbul) memang diinginkan, dan memberikan saran-saran tentang cara-cara untuk meneruskan pekerjaan.

Refleksi dilakukan oleh tim guru sebagai upaya untuk saling mengoreksi beberapa kegagalan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dalam siklus I. Pada

tahap ini tim guru juga merencanakan kembali *Digital Storytelling* yang akan disampaikan pada siklus berikutnya.

SIKLUS 2

Setelah melalui siklus pertama, diketahui adanya peningkatan atas kesadaran sosial dan hasil belajar pelajaran IPS kelas tinggi, namun masih perlu ada perbaikan-perbaikan sebagai upaya untuk terus meningkatkan hasil belajar siswa, karena itu dilakukan siklus kedua. Siklus kedua bertujuan untuk menyempurnakan pelaksanaan siklus 1, implementasi siklus kedua dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus ke 2 ini dilakukan berdasarkan pada hasil refleksi siklus 1. Ada beberapa catatan dalam siklus 1 diantaranya media *Digital Storytelling* belum menggunakan narasi yang baik, audio belum bisa digunakan karena media *Digital Storytelling* yang masih belum sempurna sehingga siklus kedua ini perlu ada penambahan narasi dalam bentuk audio.

Dalam implementasi pada siklus 1 media *Digital Storytelling* yang belum menggunakan narasi mengharuskan guru menjelaskan setiap tayangan gambar atau video yang ditampilkan, hal ini menyebabkan penyampaian materi kurang efektif karena banyak penjelasan verbal kurang sesuai dengan tampilan visual. Karena itu dalam tahap perencanaan media *Digital Storytelling* perlu disempurnakan yaitu dengan penambahan narasi verbal pada media *Digital Storytelling* dan sedikit diiringi dengan musik.

Pada perencanaan siklus ke 2 ini, guru di posisikan sebagai fasilitator saat pelaksanaan pembelajaran, guru hanya memberikan penekanan pada hal yang penting untuk memberi pemahaman siswa, dalam hal ini metode dalam pembelajaran mengalami modifikasi yaitu dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari pokok bahasan kesadaran sosial secara mandiri.

Selain dari itu untuk mengukur tingkat kesadaran sosial siswa “apakah sudah menginternal dalam diri siswa” disiapkan kotak tabungan dan kertas pernyataan kesanggupan memberikan bantuan sosial. Kotak tabungan bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa setelah mempelajari materi apakah ada yang akan memberikan bantuan melalui kotak bantuan sosial. Sementara lembaran kertas pernyataan berisikan kesanggupan apa yang diberikan untuk membantu meringankan beban masyarakat yang kurang mampu atau terkena dampak bencana.

2. Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan pembelajaran siswa diajak ke laboratorium, lalu guru membuka pelajaran dan memberikan pengantar pelajaran IPS pokok bahasan kesadaran sosial, untuk selanjutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk membuka media *Digital Storytelling*.

Perbedaan pelaksanaan antara siklus pertama dengan siklus kedua adalah jika pada saat siklus pertama guru harus memberikan penjelasan kepada siswa tentang gambar dan video yang dilihat karena media *Digital Storytelling* belum dilengkapi oleh narasi verbal, namun pada siklus kedua guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari media *Digital Storytelling* secara mandiri. Siswa menggunakan *headset* untuk mendengarkan narasi media *Digital Storytelling*. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa membuka menjalankan media *Digital Storytelling* secara mandiri.

Setelah proses pembelajaran selesai, guru lalu memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa tentang materi yang baru saja dipelajari. Untuk mengetahui apakah siswa telah memiliki tingkat kesadaran sosial dan terinternalisasi dalam tindakan nyata, guru mengeluarkan kotak tabungan sosial dan memberikan pernyataan bahwa kotak tabungan sosial ini diperuntukan untuk membantu orang-orang yang kekurangan atau terkena dampak bencana. Bagi siswa yang berkeinginan memberikan bantuan langsung mengisikan kedalam kotak tabungungan sosial.

Setelah selesai kota langsung di buka dan dihitung berapa jumlah yang berhasil di kumpulkan oleh siswa. Setelah di buka terkumpul dana Rp. 22.500,-. Untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mempelajari pokok bahasan kesadaran sosial dilakukan simulasi langsung pada diri siswa dengan menuliskan kesanggupan dan tindakan apa yang akan dilakukan untuk membantu dan meringankan beban orang lain.

Sementara untuk hasil belajar, terjadi peningkatan hasil belajar yang di peroleh melalui tes. Dari 30 orang siswa diperoleh data sebahai berikut:

Tabel 6.

Nilai hasil tes siklus 2

Nilai	Jumlah	frekuensi
5	0	0%
6	0	0%
7	6	20%
8	10	33.3%
9	10	33.3%
10	4	13.3%

3. Observasi

Dalam pengamatan selama melaksanakan siklus ke-2, siswa tidak se-aktif pada siklus 1, siswa lebih banyak menyaksikan tampilan media *Digital Storytelling* di layar komputer. Begitu juga dengan guru menjadi pasif, lebih banyak mengamati dan menyaksikan aktivitas siswa. Namun setelah siswa selesai mempelajari materi melalui media *Digital Storytelling* guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh siswa, selain itu guru membuka ruang-ruang diskusi kepada siswa untuk memberikan komentar atas materi yang baru saja dipelajari. Data aktivitas siswa tersaji dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.
Data aktivitas siswa yang relevan dengan pembelajaran

No	Indikator	1	2	3	4	5
1	Keberanian siswa bertanya dan berpendapat					√
2	Keberanian siswa menjawab pertanyaan guru					√
3	Keterlibatan siswa dalam berdiskusi dengan guru					√
4	Hubungan siswa dengan siswa lain selama proses pembelajaran					√
5	Partisipasi siswa dalam pembelajaran					√

Ket:

1: sangat kurang, 2: kurang, 3: Cukup, 4: Baik, 5: Sangat baik.

4. Refleksi

Dari pelaksanaan siklus kedua terjadi peningkatan kesadaran sosial dan hasil belajar siswa kelas 5 SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta, dilihat dari aspek pelaksanaan pembelajaran nampak siswa lebih antusias belajar lewat media *Digital Storytelling*, apalagi pada siklus ke 2 ditambahkan narasi verbal dan diiringi dengan musik. Dilihat dari aspek hasil belajar terjadi peningkatan yang cukup signifikan dimana pada awalnya ada siswa yang mendapatkan nilai 6 yaitu sebanyak 10 % menjadi 0 % bahkan nilai 10 yang pada siklus 1 hanya 6.6% menjadi 13.3% pada siklus kedua. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas 5 ini.

Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, seperti aktivitas bertanya, mengikuti diskusi, menjawab pertanyaan dari guru dan aktivitas lainnya mendapatkan nilai baik sekali oleh para observer. Sementara untuk mengetahui peningkatan kesadaran sosial juga terjadi peningkatan, jika pada awalnya siswa masih memiliki kesadaran rendah atas fenomena sosial kemasyarakatan namun pada siklus ke 2 ini siswa telah berani melakukan aksi sosial secara nyata dengan memberikan bantuan

melalui kotak bantuan dan menuliskan pernyataan untuk membantu masyarakat yang mengalami kesulitan atau tertimpa musibah bencana. Siklus kedua ini telah mengalami peningkatan yang signifikan dari aspek aktivitas belajar, hasil belajar maupun kesadaran sosial siswa, namun untuk aspek kesadaran sosial masih perlu dilakukan uji yang lebih mendalam seperti aktivitas studi kasus atas fenomena sosial, akan tetapi karena keterbatasan waktu penelitian ini dihentikan hanya pada siklus kedua ini.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Mendasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kesadaran sosial dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS melalui media *Digital Storytelling*. Dari aspek aktivitas belajar terjadi peningkatan atas aktivitas belajar siswa seperti bertanya, keberanian mengungkapkan ide/ gagasan, keberanian menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan teman. Mendasarkan pada nilai yang diberikan oleh observer pada aspek aktivitas belajar dikelas mendapatkan nilai sangat baik.

Dilihat dari aspek hasil belajar terjadi peningkatan yang cukup signifikan antara siklus 1 dan siklus 2. Hal serupa juga terjadi pada aspek kesadaran sosial, yang pada mulanya siswa memiliki tingkat kesadaran yang masih rendah setelah melalui proses pembelajaran mengalami peningkatan bahkan pada siklus ke 2 siswa telah melakukan aksi nyata untuk memberikan sebagian dari uang saku untuk membantu orang-orang yang tidak mampu atau terkena dampak bencana.

Daftar Pustaka

- Bauwens, J., Hourcade, JJ. (2001). *Cooperative teaching: The Renewal of Teachers*. The Clearing House.
- Boa, Ana. (2008). Making News With Digital Stories: Digital Storytelling as A Forma of Citizen Journalism – Case Studies Analysis in the U.S., UK and Portugal. *Prisma Journal*.
- Bonvallet, Susan. (2001). Roles for Technology in Collaborative Teaching. *Journal Calico*. Texas State University.
- Bloom, B. S. (1976). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans, Green, and Co.
- Etin Solihatin. (2007). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hidayati, dkk. (2008). Bahan Ajar PJJ Pengembangan Pembelajaran IPS. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Hopkins, David. (1993). *A teacher's guide to classroom research*. London: Open University.
- Popham, W. J. (1995). *Classroom assessment: What Teachers Need To Know*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Risko, Victoria. (2002). *Collaboration for Diverse Learners: Viewpoints and Practices*. Routledge Inc.
- Small, Gary. (2008). *Ibrain: Surviving the Technological Alteration of the Modern*. HarperCollins.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP.
- Turkington, T., & Frank, R. (2005). A journalistic experiment in blended, collaborative teaching and learning. *International Journal of Education and Development using ICT*.
- Winataputra, Udin S. (2003). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Zamroni. (1988). *Pengantar Pengembangan Teori Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

<http://educationforum.ipbhost.com> diakses pada tanggal 10 Januari 2009.

<http://gurufisikamuda.blogspot.com/>. diakses pada tanggal 10 Januari 2009.

<http://media.diknas.go.id/media/document/3536.pdf>.diakses pada tanggal 10 Januari 2009.

<http://www.puskur.go.id> (2007) diakses pada tanggal 9 Januari 2009.

LAMPIRAN 1

ANGKET KESADARAN SOSIAL SISWA SD

I. Petunjuk Pengisian

1. Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan.
2. Isilah angket ini dengan membubuhkan tanda silang (X) pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.
3. Semua jawaban benar tidak ada yang salah. Oleh karena itu, jawablah semua pertanyaan sesuai dengan keadaan yang kamu alami.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		Selalu 1	Sering 2	Kadang- kadang 3	Tidak pernah 4
1	2	3			
	KESADARAN SOSIAL				
1.	Saya melihat bahwa orang-orang miskin itu hidup dengan penuh penderitaan.				
2.	Bila melihat pengemis saya akan memberikan sebagian uang saya untuk mereka.				
3.	Saya senang berteman dengan siapa saja termasuk teman yang hidupnya kekurangan.				
4.	Saya menyisihkan sebagian barang-barang saya seperti buku, alat tulis, dan baju untuk diberikan pada orang yang hidupnya kekurangan.				
5.	Saya akan mengajak orang tua saya untuk ikut menjadi orang tua asuh untuk teman-teman yang tidak dapat bersekolah.				

6.	Saya akan menyisihkan sebagian tabungan untuk membantu korban bencana alam.				
7.	Saya juga mengajak teman-teman untuk membantu memberikan sumbangan kepada korban bencana alam.				
8.	Bencana alam dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu sudah sepatutnya apabila kita membantu meringankan beban para korban.				
9.	Saya turut mendoakan bagi para korban bencana alam.				
10.	Bila saya besar nanti, saya bersedia turut serta memberikan bantuan tenaga bagi korban bencana alam.				

Penafsiran hasil pengukuran :

Selalu bernilai 4 = Kesadaran sosial sangat tinggi
 Sering bernilai 3 = Kesadaran sosial tinggi
 Kadang-kadang bernilai 2 = Kesadaran sosial rendah
 Tidak pernah bernilai 1 = Kesadaran sosial sangat rendah

Pengkategorian dengan Skala Likert dengan butir 10 soal

No.	Skor Siswa SD	Kategori sikap
1.	Lebih besar dari 35	Sangat tinggi
2.	28 sampai 35	Tinggi
3.	20 sampai 27	Rendah
4.	Kurang dari 20	Sangat rendah

Tabel
 Kategori Kesadaran Sosial Siswa

No.	Kategori Kompetensi Sosial	Keterangan
1.	Sangat tinggi	Selalu dapat memahami dan sudah memiliki kesadaran sosial yang baik yaitu selalu mampu berempati, dan menunjukkan sensitivitas sosial yang konsisten
2.	Tinggi	Seringkali dapat memahami dan memiliki kesadaran sosial, aspek empati dan sensitivitas sosial cukup tinggi namun perlu ditingkatkan
3.	Rendah	Terkadang dapat memahami dan memiliki kesadaran sosial, aspek empati dan sensitivitas sosial ada namun perlu ditingkatkan dan ditunjukkan
4.	Sangat rendah	Kurang memahami dan memiliki kesadaran sosial yaitu kurangnya empati dan sensitivitas sosial

LAMPIRAN 2

CURICULUM VITAE

1. N a m a : Unik Ambar Wati, M.Pd
2. N I P : 132310871
3. Tempat, tanggal lahir : Klaten, 14 Oktober 1979
4. Status Dosen : Dosen tetap Jurusan PPSD FIP UNY
5. Pangkat/Golongan : Penata Muda / III a
6. Jabatan : Asisten ahli
7. Alamat rumah/HP : Jl Sukonandi 12 a, Yogyakarta.
0811268163

9. Riwayat Pendidikan

S1 Teknologi Pendidikan FIP UNY	1999-2004
S2 Teknologi Pembelajaran UNY	2009

10. Pengalaman penelitian

No.	Judul Penelitian	Tahun	Kedudukan	Sumber dana
1.	Peningkatan Kreativitas Verbal melalui Pendekatan CTL siswa SLTPIT Abu Bakar Yogyakarta	2004	Ketua	swadana
2.	Penerapan Model Problem Based Learning pada mata kuliah IPA untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang eksperimen IPA SD	2008	Anggota	PHK

11. Pengalaman pengabdian pada masyarakat (PPM)

No.	Judul PPM	Tahun	Kedudukan	Sumber dana
1.	Pelatihan Peningkatan kualitas pembelajaran guru SD Salman Al Farisi Yogyakarta	2006	Ketua	Yayasan Salman

12. Pengalaman profesional

No.		Tahun	Kedudukan	Sumber dana
1.	Pelatihan perancangan program perkuliahan	2005	Peserta	FIP UNY
2.	Workshop Anak Usia Dini	2005	Peserta	PAUD Yogyakarta
3.	Lokakarya rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan laboratorium terpadu SD	2005	Peserta	Due Like PGSD
4.	Pelatihan power point	2005	Peserta	MIPA
5.	Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas	2005	Peserta	Due Like
6.	Lokakarya Penelitian positivistic, naturalistic, PTK	2006	Panitia	Lemlit
7	Pelatihan TOT AICINDA	2006	Peserta	YABI
8	Lokakarya Penilaian Team Teaching	2006	Peserta	Due Like
9.	Pelatihan Penelitian PTK dosen muda Jateng DIY	2006	Peserta	UNY
10.	Penulisan Karya Ilmiah untuk Serifikasi Guru SD se Yogyakarta	2007	Panitia	Due Like
10.	Analisis Data Penelitian Kualitatif	2007	Peserta	Due Like
11.	Penulisan Karya Ilmiah	2007	Peserta	PHK
12.	Pengembangan Kurikulum PGSD 5 LPTK	2007	Peserta	FIP
13.	Pengembangan Kurikulum PGSD	2007	Peserta	PHK
14	Pengembangan Kecerdasan intrapersonal dan antar personal	2007	Peserta	PHK
15	Pelatihan Multimedia	2008	Peserta	FIP
16	Pelatihan Penulisan naskah audio	2008	Peserta	PUSTEKO M

13. Publikasi

No	Judul	Tahun	Penerbit
1	Implementasi Teori Make Belief Play Vigotsky untuk Perkembangan Moral di Sekolah	2006	Majalah Ilmiah Pembelajaran TP
2	Buku Pegangan Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar TK	2006	FIP UNY
3	Bahan Diklat Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon 11 Jateng-DIY, Media dan Sumber Belajar SD	2007	UNY
4	Pembelajaran Terpadu dalam Kecerdasan Majemuk		Majalah ilmiah Pembelajaran TP

Anggota Peneliti

1. Nama Peneliti : Haryani, S.Pd
2. Tempat Tanggal Lahir : Sleman, 18 Agustus 1980
3. Pangkat/Golongan/NIP : Penata Muda /III-a/132318123
4. Jabatan : -
5. Fakultas/Jurusan/Instansi : FIP/PPSD/UNY
6. Alamat Kantor : FIP, Jurusan PPSD, J. Bantul No 50 Yogyakarta.
Telp 375647
- Alamat Rumah : Gamping Lor, Ambarketawang, Gamping, Sleman
Telp 081802721555
7. Pendidikan terakhir : S1 Bimbingan dan Konseling, 2003, UNY

8. Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat

NO	TEMA PPM	PROYEK/ASAL DANA	TH
1	Konseling Pasca Gempa di Bantul	-	2006
2	Pengenalan Karir sejak dini	-	2007

9. Publikasi Karya Ilmiah

NO	KARYA ILMIAH PUBLIKASI	TAHUN	KETERANGAN
1	Mencerdaskan Anak dengan Dongeng	2008	Tot's Educare

CURRICULUM VITAE

Anggota peneliti

Nama : Safitri Yosita Ratri, S.Si.
Tempat/Tanggal lahir : Klaten / June 29, 1980
Jenis Kelamin : Wanita
Alamat : Jl. Utama 36 Rt 01/64, Pugeran, Maguwoharjo,
Yogyakarta, INDONESIA, 55282
Telepon rumah : +62274 4333542
Nomer Fax : +62274 4333541
Nomer HP : +6281578855817
Email : safitri_yosita@yahoo.com
yosita@uny.ac.id
Alamat Kantor : Fakultas Ilmu Pendidikan, UNY, Karang Malang,
Yogyakarta, INDONESIA, 55281
Telepon Kantor : +62274 513455

A. PENDIDIKAN

S1 : Fakultas Geografi, Universitas Gadjah Mada
IPK : 3.31 (maksimal 4.00)
S2 (proses) : Pendidikan IPS, Pasca Sarjana UNY

B. PEKERJAAN

2003 – sekarang : Staf Pengajar, S-1 PGSD FIP UNY, Universitas Negeri
Yogyakarta

C. PENELITIAN

1. Peningkatan Pemahaman Mahasiswa terhadap Peta Konsep pada Matematika dan IPA, Maret 2005.
2. Metode Montessori untuk mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa, 2008.
3. Portofolio pada Pembelajaran PKn, 2008

D. PENGALAMAN (DIAMBIL DARI TAHUN 2007)

1. Mei – Juli, 2007 : Sekretaris Program Pengembangan PAKEM Kerjasama FIP-UNESCO
2. Feb 2007 – sekarang : Penulis Naskah Audio, PUSTEKOM
3. Agust – Sep 2008 : Peserta Beasiswa JICA, Training tentang Mobile & e-learning untuk Pendidikan di Saga University, Jepang
4. Nov 2007 – Jan 2008 : Peserta Beasiswa Dikti, Training tentang Professional Teaching di Sydney University, Australia

G. PUBLIKASI

1. Jurnal : Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat pada Pendidikan IPS Jurnal DIDAKTIKA, FIP UNY, 2006.
2. Buku : Pergerakan Lempeng Bumi dan Akibatnya. Yogyakarta. PT. Cempaka Putih. 2007.
3. LKS SD Bidang IPS. PT. Intan Pariwara. 2008

H. PENGABDIAN MASYARAKAT

1. Oct, 2005 : Kurikulum Berbasis Kompetensi Speaker, SD Nglempung, Sleman, Yogyakarta.
2. Nov, 2007 : Penulisan Diktat SD, SD Gembongan, Kulon Progo, Yogyakarta.

RG

LAPORAN PENELITIAN

**PENINGKATAN KESADARAN MASALAH SOSIAL
SISWA SD MELALUI *DIGITAL STORYTELLING*
PADA PEMBELAJARAN IPS**



PENANGGUNG JAWAB PENELITIAN

**Unik Ambar Wati
Haryani
Safitri Yosita Ratri**

**JURUSAN PPSD
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2009**

**PENINGKATAN KESADARAN MASALAH SOSIAL
SISWA SD MELALUI *DIGITAL STORYTELLING*
PADA PEMBELAJARAN IPS**

Pelaksana:

1). Ketua:

- a. Nama : Unik Ambarwati, M.Pd
- b. NIP : 19791014 200501 2 001
- c. Pangkat/ Gol : Penata Muda Tk I/ IIIa
- d. Jabatan : Asisten ahli
- e. Sedang melakukan penelitian : ---
- f. Bidang Keahlian : Strategi Belajar Mengajar

2) Anggota Penelitian

Jumlah anggota penelitian : 2 orang

2. Jangka Waktu Kegiatan : 8 bulan

3. Biaya yang diperlukan

- a. PHK PGSD : Rp. 20.000.000,00
- b. Sumber lain : ---

Mengetahui,
Ketua Jurusan PPSD

Yogyakarta, November 2009
Ketua

H. AM. Yusuf, M.Pd
NIP 130924378

Unik Ambar Wati
NIP 19791014 200501 2 001

Mengetahui
Dekan FIP UNY

Prof. Dr. Achmad Dardiri, M.Hum
NIP 19550205 198103 1 004

