

PENGEMBANGAN MODUL AJAR PEMBUATAN *STORYBOARD* BERBASIS METODE PEMBELAJARAN *DRILL AND PRACTICE* UNTUK SISWA KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1 SAWAN

I Nyoman Dedi Sutrisna¹, Luh Putu Eka Damayanthi², Ketut Resika Artana³, Dessy Seri Wahyuni⁴

Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali

E-mail: mankdedi@yahoo.co.id¹, ekadamayanthi@rocketmail.com², resika.arthana@gmail.com³, dsy.wahyuni@gmail.com⁴

Abstrak—Pembelajaran dengan cara ceramah dan tanya jawab yang dilakukan selama mata pelajaran pembuatan *Storyboard* tidaklah efektif, terlebih lagi dengan minimnya sumber belajar yang dimiliki siswa. Pembuatan modul ajar *Storyboard* bertujuan untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dan guru mudah dalam menyampaikan materi ajar dengan konsep yang jelas, dengan begitu peserta didik bisa lebih mudah dalam menumbuhkan daya imajinasinya. Modul ajar *Storyboard* dibuat untuk kelas XI Multimedia di sekolah SMK Negeri 1 Sawan.

Tahapan pengembangan menggunakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2013/2014.

Modul ajar *Storyboard* ini menggunakan metode pembelajaran *Drill and Practice* yang bertujuan mengerjakan suatu latihan-latihan secara berulang untuk mendapatkan ketrampilan. Dari analisis diperoleh *gain score* 0,73 yang menunjukkan efektifitas modul dalam kategori tinggi.

Kata-kata kunci : modul, metode pembelajaran, *Drill and Practice, Storyboard*

Abstract—*Learning process by using communicative and question answer technique is not so effective in teaching storyboard making, moreover the students have a minimum resource of study. The making of teaching material module of storyboard aimed to help students in doing learning activities in order that they can learn individually and the teacher is easier in transferring his teaching material with clearly concept, and by this way, the students are easier to develop their imagination. Teaching material module of storyboard was made for grade XI Multimedia of SMK Negeri 1 Sawan.*

The steps of development used Research and Development (R & B) with ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study involved the eleventh grade students of SMK Negeri 1 Sawan in the academic year 2013/2014.

This Storyboard teaching material module used Drill and Practice method which aimed to do some tasks repeatedly to get some competence. From the result of analysis that got was 0,73 and this showed the effectiveness of module was in high category.

Key words : *module, learning method, Drill and Practice, Storyboard*

I. PENDAHULUAN

Di kabupaten Buleleng terdapat beberapa SMK, salah satunya adalah SMK N 1 Sawan. SMK N 1 Sawan merupakan sekolah baru yang dibangun pada tahun 2011. Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini adalah kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam KTSP peserta didik dibentuk untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat yang pada akhirnya akan membentuk pribadi yang terampil dan mandiri. KTSP menekankan pada ketercapaian kompetensi peserta didik baik secara individual maupun klasikal. Secara umum jika dinilai dari berbagai sudut kurikulum KTSP yang diterapkan saat ini masih memiliki banyak kekurangan, seperti misalnya mata pelajaran dirancang berdiri sendiri, memiliki kompetensi dasar sendiri, dan standar kompetensi masih bersifat umum, sehingga sulit ditentukan sampai dimana batasan-batasan materi yang harus diajarkan kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) merancang kurikulum baru yaitu struktur kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini, mata pelajaran dirancang terkait satu dengan yang lain, memiliki kompetensi dasar yang diikat oleh kompetensi inti tiap kelas dan standar kompetensinya sudah mengkhusus (Suhartono, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan salah seorang guru multimedia di SMK N 1 Sawan, yakni bapak Agus Sastradi, S.Pd dijelaskan bahwa SMK N 1 Sawan akan menuju pada penerapan kurikulum 2013. Sebagai SMK yang masih baru, sudah barang tentu masih banyak memiliki kekurangan terutama dalam hal penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Untuk sumber belajar pun masih sangat terbatas di sekolah ini. Buku ajar maupun modul hampir tidak digunakan di sekolah ini. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru biasanya menjadi satu-satunya pemberi informasi dengan memanfaatkan media presentasi. Akibatnya, siswa menjadi pembelajar yang pasif dan sulit untuk berkembang. Terlebih lagi pada mata pelajaran pembuatan *Storyboard*, buku sumber mengenai mata pelajaran pembuatan *Storyboard* ini belum banyak yang menjual (sangat sulit untuk didapat). Sudah tidak relevan dengan situasi sekarang, terlebih lagi jangkauan akses internet di sekolah masih sangat minim. Hal ini membuat siswa benar-benar menjadi pembelajar yang pasif. Guru hanya menyampaikan materi dengan cara ceramah dan sesekali melakukan tanya jawab guna mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait dengan materi yang disampaikan.

Metode pembelajaran Drill and Practice adalah metode pengajaran yang dilakukan berulang kali untuk

mendapatkan keterampilan (Latousek, 1990). Tahapan dari metode pembelajaran ini yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran, mendemonstrasikan skill secara benar atau menyampaikan informasi tahap demi tahap, memberikan latihan-latihan, mengecek pemahaman siswa, dan memberikan latihan lanjut dengan memperkenalkan masalah yang lebih kompleks (Latousek, 1990). Penggunaan metode ini dalam modul ajar dirasa tepat untuk membelajarkan siswa pada mata pelajaran pembuatan *Storyboard*. Karena selain ditekankan pada pemahaman konsep, siswa juga diberikan latihan-latihan baik latihan awal maupun lanjut sesuai dengan apa yang menjadi tuntutan dari mata pelajaran ini. Sehingga dengan diterapkannya metode pembelajaran Drill and Practice dalam modul siswa tidak akan menjadi bosan dalam belajar. Dengan demikian penulis akan mencoba melakukan suatu penelitian dengan judul Pengembangan Modul Ajar Pembuatan *Storyboard* Berbasis Metode Pembelajaran Drill and Practice untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan.

II. KAJIAN TEORI

1. Teknik Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan gambar sketsa yang dibuat pada panel-panel yang berbentuk segi empat, yang disusun berurutan dan saling berkelanjutan membentuk sebuah alur cerita sesuai naskah (Andreas Dhimas, 2013). Teknik pembuatan *storyboard* merupakan salah satu kompetensi keahlian Multimedia. Berikut ini akan dijelaskan kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang akan dilakukan dalam modul ajar teknik pembuatan *storyboard*.

2. Modul

Modul pembelajaran adalah satuan program belajar mengajar yang terkecil, yang dipelajari oleh siswa sendiri secara perseorangan atau diajarkan oleh siswa kepada dirinya sendiri (Depdikbud, 2008). *Self-instructional* yang dimaksud adalah modul harus berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil sehingga memudahkan belajar secara tuntas, menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran, menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasaannya, kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya, menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif, terdapat rangkuman materi pembelajaran, terdapat instrumen penilaian / (*assessment*), yang memungkinkan penggunaan diklat melakukan '*self assessment*', terdapat



KARMAPATI
Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

instrumen yang dapat digunakan penggunaannya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi, terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunaannya mengetahui tingkat penguasaan materi dan tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

3. Penjelasan KD dan Indikator

Penjelasan kompetensi dasar dan indikator yang akan dilakukan dalam modul ajar pembuatan *Storyboard*. Penggunaan kompetensi dasar dan indikator pada Tabel 1

Tabel 1 : Kompetensi Dasar dan Indikator

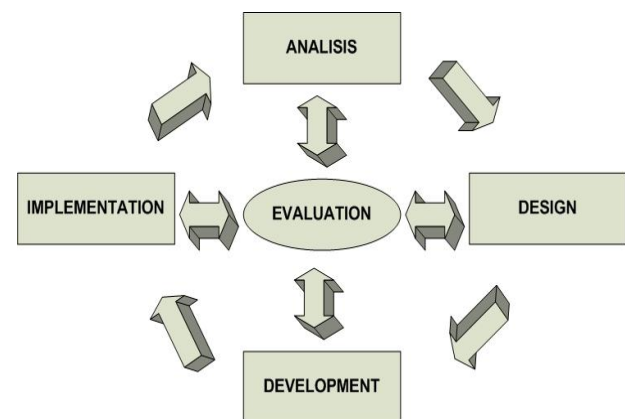
Kompetensi Dasar	Indikator
1. Mengidentifikasi kebutuhan	1. Menjelaskan pengertian dan fungsi story board. 2. Menjelaskan contoh-contoh storyboard. 3. Menjelaskan cara pembuatan storyboard
2. Merencanakan alur isi (story board)	1. Mengatur alur isi dari storyboard. 2. Mengatur perencanaan anggaran untuk produksi storyboard.
3. Mendeskripsikan proses pelaksanaan dalam <i>storyboard</i> .	1. Menjelaskan proses pelaksanaan dalam storyboard. 2. Menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dalam storyboard. 3. Menggambarkan proses pelaksanaan dalam storyboard

4. METODOLOGI

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia ini menggunakan model ADDIE. (1) *Analysis* (analisis) yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan). (2) *Design*

(desain) modul dilakukan dengan menyusun buram modul. Penulisan modul diawali dengan menyusun buram modul. (3) *Development* (pengembangan) tahap ini adalah merupakan proses untuk mewujudkan rancangan tersebut menjadi kenyataan. (4) *Implementation* (implementasi) ini adalah tahap uji coba modul ajar melalui uji lapangan (5) *Evaluation* (evaluasi) tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE [4]

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan yaitu :

Wawancara tentang sumber belajar, data kevalidan modul ajar serta respon siswa terhadap modul ajar yang dikembangkan. Pada penelitian, wawancara dapat berfungsi sebagai metode primer, pelengkap atau sebagai kriterium (Hadi, 1992). Sebagai metode primer, data yang diperoleh dari wawancara merupakan data yang utama guna menjawab permasalahan penelitian. Wawancara ini digunakan untuk menguji kebenaran dan kemantapan data yang diperoleh dengan metode lain. Adapun sumber data pada saat wawancara tersebut adalah guru yang pernah mengajar mata pelajaran pembuatan *Storyboard*.

c. Validasi Modul

Validasi modul di uji oleh ahli isi (*expert judgmet*), ahli desain, ahli media, uji perorangan dan uji kelompok kecil, menganalisis respon siswa terhadap pengembangan modul, dan menganalisis efektifitas penggunaan modul. Untuk analisis efektifitas penggunaan modul digunakan *gain score*^[4].

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Smaks - Sp_{pre}} \quad (\text{Sumber: Hake dalam Susilawati, 2014})$$



KARMAPATI

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

Keterangan :

g = gain yang dinormalisasi (N-Gain)

S_{maks} = skor maksimum (ideal) dari *pre test* dan *post test*

S_{pre} = skor *pre test*

S_{post} = skor *post test*

Tingkat perolehan ternormalisasi dikategorikan ke dalam tiga kategori yaitu:

Gain - Tinggi = $(\langle g \rangle) > 0,7$

Gain - Sedang = $0,7 \geq (\langle g \rangle) \geq 0,3$

Gain - Rendah = $(\langle g \rangle) < 0,3$

4. PEMBAHASAN

Dalam Pengembangan modul ajar pembuatan *Storyboard* bertujuan untuk menuntut siswa untuk lebih mandiri dalam proses pembelajaran. Modul ajar *Storyboard* ini menggunakan metode pembelajaran *Drill and Practice* yang bertujuan mengerjakan suatu latihan-latihan secara berulang untuk mendapatkan ketrampilan.

Pengembangan modul ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*). Tahapan yang pertama yaitu tahap *Analysis* (analisis). Tahap analisis ini mengidentifikasi dan menganalisis standar kompetensi yang akan dipelajari, sehingga diperoleh materi pembelajaran yang perlu dipelajari untuk menguasai standar kompetensi tersebut. Oleh sebab itu peneliti melakukan analisis terhadap silabus mata pelajaran menerapkan pembuatan *Storyboard* untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan oleh siswa.

Setelah menganalisis peneliti menemukan bahwa terjadi perubahan kurikulum, yang dulu menggunakan KTSP tetapi sekarang menggunakan kurikulum 2013. Untuk mengantisipasi hal tersebut peneliti mengkonversi kedua silabus di masing-masing kurikulum sehingga mendapatkan kompetensi dasar yang sama antara KTSP dan kurikulum 2013. Dari kompetensi dasar kemudian diturunkan menjadi indikator kemudian diturunkan materi. Dengan demikian pada tahap analisis peneliti mendapatkan keluaran berupa kompetensi dasar, indikator dan materi.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Design* (desain) peneliti menggunakan kerangka bahan yang akan disusun, kompetensi dasar, indikator, memetakan garis-garis besar materi yang ditetapkan dalam kompetensi dasar. Dalam modul ini terdapat 3 (tiga) kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan metode pembelajaran *Drill and Practice*.

Tahap berikutnya yaitu tahap (*Development*) pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan modul sesuai dengan kerangka modul yang telah dibuat. Pada tahap ini materi dikembangkan secara detail untuk mencapai kompetensi dasar. Setelah materi dikembangkan langkah selanjutnya adalah menyusun

modul menjadi satu kesatuan. Setelah modul selesai dibuat akan tetapi modul tersebut masih dikatakan buram modul karena modul yang tersebut belum valid. Untuk sebab itu perlu dilakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli isi, ahli media, dan ahli desain. Selain para ahli validasi dilakukan oleh siswa melalui uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan.

Tahap berikutnya yaitu evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk perbaikan-perbaikan sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan oleh para ahli maupun siswa. Tujuan evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki modul yang dikembangkan.

Dari hasil penilaian ahli isi yaitu bapak Kadek Agus Sastradi, S.Pd. memberikan penilaian cukup baik, namun diberikan masukan-masukan. Masukan dan saran tersebut yaitu gunakan contoh gambar yang lebih jelas, penugasan karakter diberikan contoh yang jelas sebelumnya sehingga siswa lebih mengerti dan menambahkan daftar pustaka yang relevan. Untuk penilaian yang diberikan ahli desain dan ahli media yang dinilai oleh guru pengajar mata pelajaran *Storyboard* sangat bagus tanggapannya. Untuk font, desain cover sangat menarik. Masukan yang diberikan yaitu gambar diperbanyak lagi, dalam hal ini contoh gambar lebih dari satu dan menggunakan sumber yang jelas sehingga bisa dipertanggung jawabkan.

Tahap terakhir yaitu implementasi. Implementasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap modul ajar *Storyboard*. Dengan menyesuaikan metode yang digunakan yaitu metode pembelajaran *Drill and Practice*. Tahapan-tahapan yang terdapat pada metode pembelajaran *Drill and Practice* yaitu pertama diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul, setelah itu, disuruh membaca materi, kemudian memahami langkah-langkah kerja, berikutnya baru diberikan latihan awal. Jika latihan awal sudah benar-benar paham, baru dilanjutkan dengan latihan yang lebih kompleks sehingga siswa bisa lebih memahami materi yang dituntun oleh modul pembuatan *Storyboard* ini.

Untuk mengetahui efektifitas modul pembuatan *Storyboard*, peneliti melakukan uji efektifitas dengan cara memberikan *pre test* dan *post test*. Hasil uji efektifitas dianalisis menggunakan *gain score*. Dari perolehan *gain score* yaitu 0,73 sehingga efektifitas modul dalam kategori tinggi. Dengan hasil tersebut modul *Storyboard* ini sangat berguna bagi siswa khususnya di SMK Negeri 1 Sawan.

Melalui angket yang diberikan kepada peneliti, siswa memberikan respon penilaian dengan hasil sangat baik terhadap modul. Selain hal tersebut penilaian juga dinyatakan dalam komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yang menyatakan modul dapat membantu dalam memahami materi.

Dengan ketertarikan siswa terhadap modul *Storyboard* menunjukkan adanya keberhasilan, karena



KARMAPATI

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika

keberadaan modul sangat membantu dalam proses belajar. Dapat menyediakan bahan ajar, siswa menjadi lebih mandiri. Dengan demikian peneliti berhasil mengembangkan modul ajar pembuatan *Storyboard* Berbasis metode pembelajaran *Drill and Practice*.

5. SIMPULAN

Pengembangan modul ajar pembuatan *Storyboard* untuk kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan dibuat untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Hasil uji efektifitas yang didapat melalui *pre test* dan *post test* yang dianalisis menggunakan *gain score* diperoleh hasil sebesar 0,73 sehingga efektifitas modul dalam kategori tinggi.

REFERENSI

- [1] Andreas Dhimas, 2013. Cara Mudah Merancang *Storyboard* untuk animasi keren. Yogyakarta : TAKA Publisher
- [2] Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Teknik Penyusunan Modul. Seri Bahan Bimbingan Teknis Implementasi KTSP. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- [3] Hake dalam Susilawati, Komang. 2014. Pengaruh Siklus Belajar terhadap Pemahaman Konsep Biologi dan Sikap Ilmiah Siswa. Program Studi Evaluasi Pendidikan, Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha
- [4] Kertiasih, Ni Ketut .2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Gerakan Dasar Tari Bali". <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/download/18/17> (diakses tanggal 5 Januari 2014)
- [5] Latousek, R. 1990. *Teaching with Drill and Practice Exercises*. <http://www.centaursystems.com/zcol90b.html> diakses 20 Februari 2014
- [6] Nurkencana dan Sunartana. 1992. *Evaluasi hasil belajar*. Surabaya: Usaha Nasional SKKD Multimedia Tahun 2009
- [7] Sharon, 2005. Implementasi metode drill and practice untuk meningkatkan prestasi belajar stoikiometri siswa kelas x sma negeri 1 cawas semester. Terdapat pada eprints.uns.

ISSN 2252-9063

Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika
(KARMAPATI)

Volume 3, Nomor 7, Desember 2014

- ac.id/2089/1/55811006200911131. Diakses 12 februari 2014
- [8] Suhartono, 2013. analisis perbedaan kurikulum ktsp dengan kurikulum 2013 <http://www.slideshare.net/6285731664322/analisis-perbedaan-kurikulum-ktsp-dan-kurikulum-2013>. Diakses 2 April 2014
 - [9] Tortora & Grabowski, 2007. *Anatomi drill and practice* <http://www.ion.uillinois.edu/resources/otai/Drill.asp> diakses 21 Februari 2014