

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam proses kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh satu bangsa. Pendidikan bertugas mengembangkan kesadaran dan tanggung jawab setiap warga negara agar menjadi sumber daya manusia yang siap bersaing di dalam kehidupan bermasyarakat dan kehidupan global. Pengembangan proses dan kualitas pendidikan diyakini berkaitan dengan kinerja guru, dimana guru mempunyai fungsi dan peran yang sangat strategis dalam pembangunan bidang pendidikan.

Guru adalah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar (PBM), yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia sebagai generasi bangsa yang potensial dibidang pembangunan. Guru merupakan pemimpin dan manajer yang memiliki kemampuan khusus untuk melayani masyarakat dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Uno (2008:15) yang menyatakan bahwa guru merupakan suatu profesi, dimana suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan oleh sembarang orang diluar bidang pendidikan.

Oleh karenanya guru dituntut menjadi seorang yang profesional. Pada Undang – undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 1 dikatakan bahwa guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utamanya :

mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam hal ini sangatlah jelas bentuk tuntutan profesional seorang guru yang akan meningkatkan kinerja yang dimilikinya. Oleh sebab itu Undang – undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 4 juga menegaskan bahwa guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Untuk dapat melaksanakan fungsinya dengan baik, guru wajib untuk memiliki syarat tertentu, salah satu diantaranya adalah kompetensi guru.

Berbicara kompetensi guru, tidak terlepas dari peraturan yang menaunginya. Hal itu diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Permendiknas tersebut menegaskan bahwa setiap guru wajib memenuhi standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang berlaku secara nasional. Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Indikator kompetensi pedagogik untuk guru mata pelajaran meliputi : (a) menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual; (b) menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik; (c) mengembangkan kurikulum; (d) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik; (e) memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran; (f) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki; (g) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan siswa; (h) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar; (i) memanfaatkan hasil penilaian dan

evaluasi untuk pembelajaran; (j) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Dari indikator kompetensi pedagogik guru yang berkenaan dengan memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk kepentingan pembelajaran adalah suatu hal yang penting bagi guru itu sendiri, apalagi di era globalisasi dan teknologi saat ini. Guru harus senantiasa mampu menyerap dan selalu memperbaharui diri untuk mampu membuat skenario pembelajaran yang interaktif, menarik, efektif, dan efisien bagi peserta didik agar terwujud proses pembelajaran yang berkualitas. Sesuai dengan kemajuan dan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya informasi dan komunikasi saat ini, ditambah dengan berkembangnya teori-teori baru dalam psikologi belajar menuntut perlunya perubahan paradigma tentang mengajar. Menurut Wina (2012:127) mengajar bukan hanya dipandang sebagai proses menanamkan atau menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan, yang bercirikan pada aktivitas guru secara penuh namun mengajar harus dipandang sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala fasilitas dan sumber daya yang ada agar siswa dapat belajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sadiman (1984:12) juga berpendapat bahwa Proses pembelajaran di kelas merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru menyampaikan ajaran dan didikan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi kepada siswa. Proses guru menuangkan ajaran dan didikan ke dalam simbol komunikasi merupakan proses *encoding*, sedangkan ketika siswa menafsirkan simbol komunikasi dari guru merupakan proses *decoding*. Oleh sebab itu, peran guru sangat besar dalam usaha penyelenggaraan proses belajar mengajar. Untuk

mencapai hasil yang optimal, semua komponen dalam proses belajar mengajar tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam pengajaran, yang saling berkaitan dengan komponen lainnya dalam mencapai tujuan pengajaran. Penggunaan media memungkinkan pelajar untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan, sikap ilmiah, hasil belajar dan daya ingat mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Selain itu, faktor retensi atau lekatnya konsep dalam ingatan dapat dijadikan indikator bermutunya pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dalam semua program dan jenjang, sehingga keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. Media/perantara yang baik diperlukan untuk mengurangi terjadinya kesalahan dalam menterjemahkan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga antara siswa yang satu dengan siswa yang lain memiliki pemahaman yang sama. Penggunaan media dapat membantu dalam pembelajaran karena keunggulan media menurut Hamalik (1989:189) adalah dapat membantu siswa mempelajari bahan pelajaran yang luas, yang memuat berbagai konsep, fakta,

prinsip, sikap, dan keterampilan. Dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari, membantu siswa dan guru dalam proses instruksional suatu bidang studi, yang didukung secara multidisipliner, meningkatkan kepuasan dan keberhasilan sesuai dengan keinginan masing-masing guru.

Berbagai media, seperti media informasi baik cetak maupun elektronik sangat diperlukan untuk memperoleh berbagai sumber keilmuan, dimana guru semestinya *up to date* dengan perkembangan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Guru harus pandai memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai bagian dari kreativitas dan inovasinya yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengadakan variasi penggunaan media. Guru dapat memanfaatkan berbagai situs *web* untuk memilih aneka jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik menjadikan pembelajaran menyenangkan dan potensi anak akan berkembang dengan baik, sehingga pada akhirnya berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Namun, beberapa realita yang sering terjadi di lingkungan sekolah masih banyak guru di dalam pembelajaran lebih banyak ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran. Sagala (2011:164) menyebutkan, bahwa :

Selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) Guru lebih banyak ceramah; (2) Media Belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (7) semua peserta didik dianggap sama; (8) penilaian hanya berupa test; (9) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; dan (10) interaksi pembelajaran searah.

Berdasarkan observasi awal terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi kelas X TKJ-2, menunjukkan bahwa hasil UTS Bahasa Inggris semester genap TP 2016/2017 dari 30 siswa hanya mencapai rata-rata kelas 68,57 dengan ketuntasan klasikal 63,33%. Untuk mengetahui penyebab masalah tersebut, maka peneliti melakukan survei dan wawancara terhadap guru – guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 Tebing Tinggi.

Survei awal yang dilaksanakan pada bulan Maret tahun 2017 terhadap guru – guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Tebing Tinggi menunjukkan bahwa ternyata kebanyakan guru disekolah tersebut ketika mengajar masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dimana guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dikhawatirkan apabila guru terus menggunakan pendekatan dan metode tersebut siswa cenderung cepat bosan saat mengikuti proses pembelajaran, padahal SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Tebing Tinggi yang terakreditasi baik sudah menyediakan sarana dan prasarana penunjang dalam proses pembelajaran yang lengkap seperti tersedianya aliran listrik, LCD proyektor, komputer dan laptop serta fasilitas internet yang memadai. Seharusnya guru-guru mampu memanfaatkan dan menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah guna mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Berdasarkan hasil temuan awal, Hal ini disebabkan guru masih mengalami kesulitan dalam memilih media yang sesuai untuk membantunya mengajarkan materi dalam kelas. Media yang ada di pasaran kebanyakan berupa media text book dan masih sedikit media yang menggunakan aspek audio dan visual.



Sehingga menyebabkan kurang optimalnya keterampilan berbicara maupun keterampilan mendengarkan (*listening*) yang dimiliki para peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil tes awal yang diberikan kepada siswa SMK Negeri 2 Tebing Tinggi dan SMK Negeri 4 Tebing Tinggi yang menunjukkan hasil masih sangat rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di SMA Batik 1 Surakarta yang dilakukan oleh Itanur Fitriana, Sri Mulyani, Bakti Mulyani dalam Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 2 Tahun 2014 mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga akibatnya siswa hanya memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep sehingga siswa tersebut cenderung lebih cepat bosan.

Susanti (2013) dalam *Asia-Pacific Collaborative Education Journal*, 9(2). 95-102 juga mengatakan bahwa guru masih bergantung pada sumber belajar yang konvensional seperti LKS, buku ajar, dan sumber belajar lainnya yang kurang relevan. Selain itu, para guru bahasa Inggris juga belum cukup kreatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan sulit untuk membantu siswa menguasai kompetensi yang diharapkan. Mishra & Sharma, 2005:75 menyatakan bahwa kegagalan guru mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran terjadi karena ketidaksiapan guru dalam menghadapi perubahan, kurangnya keterampilan, teknik dan pengetahuan pedagogik untuk merefleksikan penggunaan teknologi dalam kelas. Adanya anggapan bahwa pemanfaatan teknologi merupakan keterampilan pokok yang harus dikuasai sebagai salah satu proses yang

memberikan efek bagi peserta didik, juga memberikan kontribusi terhadap kurangnya penggunaan TIK dalam kelas.

Herry (2012) dalam jurnal pendidikan vokasi menyebutkan beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya implementasi TIK dalam pembelajaran antara lain : (1) faktor usia; (2) dukungan sarana peralatan; (3) kesempatan; (4) dukungan kebijakan dari atasan; (5) ketersediaan infrastruktur di sekolah yang tidak merata dan tidak dengan mudah dapat disesuaikan; dan (6) tidak ada pelatihan serta pendidikan yang sistematis dalam penguasaan TIK. Glickman (2010:59) menyebutkan bahwa salah satu alasan kegagalan penerapan inovasi oleh guru adalah tidak adanya bantuan dari supervisor untuk memadukan inovasi-inovasi yang ada. Selanjutnya juga menyebutkan bahwa guru seringkali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari dan mengadaptasi inovasi tersebut.

Apabila kondisi ini tidak segera diatasi maka dapat berakibat kurang efektifnya pembelajaran di kelas. Tersedianya fasilitas internet di sekolah merupakan salah satu komponen yang secara tidak langsung dapat membantu guru. Guru dengan mudah mengakses bahan-bahan ajar, contoh penerapan konsep dan aspek-aspek lain yang dapat digunakannya dalam pembelajaran di kelas. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran adalah *digital storytelling (DST)*. Pada hakikatnya *DST* merupakan kombinasi dari seni menceritakan dengan beberapa gabungan dari grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang memberikan informasi pada topik atau pengalaman tertentu dengan durasi waktu tertentu yang dalam format digital (Robin, 2006a, Robin, 2006b; Dreon et al, 2011). Media pembelajaran *digital storytelling (DST)* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang



menggabungkan aspek visualisasi gambar dan efek suara dengan tampilan yang jauh lebih menarik. Adapun penggabungan dua aspek ini memanfaatkan program *Sway Microsoft Tool* yang dapat diakses melalui situs web online. Visualisasi gambar dapat dibuat secara bebas oleh si perancang dan pembuat media tersebut. Untuk keperluan pendidikan, gambar dapat berupa fenomena alam yang berkaitan dengan konsep ilmu tentang materi yang akan diajarkan ke peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi *Sway* dari microsoft, pembuatan media *digital storytelling (DST)* akan semakin mudah dan inovatif. *Sway* adalah digital storytelling tool dari Microsoft yang dapat digunakan untuk membuat laporan, tugas mata pelajaran, materi presentasi sampai proyek sekolah. *Sway* akan membantu guru maupun peserta didik dalam mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi melalui kanvas interaktif berbasis web yang terlihat bagus hampir di semua layar komputer. Dengan menggunakan *Sway*, guru dapat menghasilkan materi dan mempresentasikan pembelajaran dengan lebih menarik dan mengundang keingintahuan siswa. Siswa sendiri dapat menggunakan aplikasi *Sway* untuk mempresentasikan tugasnya sehingga para siswa bisa lebih menikmati proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru dapat menuangkan materi ajar ke dalam media tersebut sesuai indikator pembelajaran yang akan dikembangkannya. Hal ini yang menguatkan *DST* untuk dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Oleh karena itu, sangat disayangkan jika para guru tidak memanfaatkan adanya fasilitas internet dan fasilitas lainnya yang tersedia di sekolah sebagai pendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam menangani masalah-masalah yang dikemukakan di atas untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan supervisi akademik. Supervisi akademik adalah serangkaian kegiatan membantu guru mengembangkan kemampuannya mengelola proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Glickman dalam Sudjana, 2012:54). Supervisi akademik tidak terlepas dari penilaian kinerja guru dalam mengelola pembelajaran. Supervisi akademik merupakan upaya dalam membimbing guru untuk memilih dan menggunakan strategi, metode dan teknik pembelajaran untuk setiap mata pelajaran.

Supervisi akademik merupakan salah satu tugas pengawas. Seorang pengawas memiliki peran penting dalam kegiatan pengawasan dan pembimbingan bagi guru. Sebagaimana dinyatakan Sudjana, dkk (dalam Barnawi, 2014:12) bahwasanya pengawas merupakan guru yang berstatus pegawai negeri sipil yang diangkat dan diberi tugas, tanggung jawab dan wewenang oleh pejabat yang berwenang untuk melaksanakan pengawasan akademik dan pengawasan manajerial pada satuan pendidikan/sekolah. Seorang pengawas memiliki seperangkat peran dan tugas yang tidak hanya bertujuan untuk mengawasi jalannya penyelenggaraan pendidikan di sekolah secara baik dan terarah, tetapi juga memberi masukan, bimbingan, dan bantuan kepada kepala sekolah dan guru dalam melaksanakan tugas sekolahnya. Terdapat dua macam teknik supervisi yang dapat dilaksanakan dalam mengembangkan potensi guru, yaitu teknik individual dan teknik kelompok. Teknik individual adalah teknik supervisi yang dilaksanakan oleh supervisor terhadap seorang guru atau kepala sekolah secara

individual, sedangkan teknik supervisi kelompok adalah teknik pembinaan terhadap sejumlah guru oleh satu atau beberapa supervisor (Sudjana, 2011 : 6).

Berdasarkan kebutuhan guru dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajarannya bersama dengan pengawas dan guru, menurut Pidarta (2009:169) menyebutkan bahwa peningkatan keterampilan guru tersebut ditingkatkan dengan pembinaan/pelatihan yang dilakukan oleh supervisor melalui teknik supervisi kelompok. Sagala (2012:175) menguraikan teknik-teknik supervisi bersifat kelompok yang dielaborasi dari para ahli supervisi pendidikan, antara lain: (1) pertemuan orientasi; (2) rapat guru; (3) studi kelompok antar guru ; (4) diskusi sebagai proses kelompok ; (5) tukar menukar pengalaman ; (6) *workshop* (lokakarya) ; (7) diskusi panel; (8) seminar; (9) simposium; (10) demonstrasi ; (11) perpustakaan jabatan; (13) membaca langsung; (14) mengikuti kursus; (15) organisasi jabatan; (16) laboratorium kurikulum; (17) perjalanan sekolah (field trips). Hal yang senada, Sudjana (2011 : 7) juga menyebutkan ada beberapa teknik supervisi kelompok yang dapat diterapkan untuk membina guru, antara lain : (1) rapat staf sekolah; (2) orientasi guru baru; (3) *curriculum laboratory* ; (4) kepanitiaan; (5) perpustakaan profesional; (6) demonstrasi dan simulasi mengajar; (7) lokakarya; (8) *fields trip*; (9) diskusi panel; (10) pelatihan; dan (11) organisasi profesional.

Merujuk kepada masalah-masalah yang dikemukakan di atas, maka salah satu teknik yang dapat digunakan dalam upaya memperbaiki serta meningkatkan kualitas guru adalah teknik demonstrasi. Adapun alasan pemilihan teknik demonstrasi sebagai upaya meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan

menggunakan media pembelajaran berbasis *website* antara lain: (1). Teknik ini diterapkan dengan pertimbangan bahwa supervisor mengidentifikasi satu kemampuan/keterampilan spesifik yang akan mereka perkenalkan kepada guru sebagai peserta pelatihan; (2) supervisi teknik demonstrasi merupakan salah satu teknik yang tepat untuk melatih suatu keterampilan secara khusus kepada sekelompok guru, dalam hal ini keterampilan dalam membuat media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*; (3) teknik demonstrasi dapat membantu guru memperoleh pemahaman dan keterampilan secara bertahap dengan bantuan supervisor; (4) materi yang dibahas pada teknik ini hampir semuanya mencakup tentang hal-hal yang dapat dipraktikkan/ditunjukkan melalui demonstrasi, seperti penjelasan tentang komputer atau internet/*website*.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu diadakan supervisi akademik teknik demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan guru di SMK Negeri kota Tebing Tinggi dalam membuat media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Adanya masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Guru belum memiliki kesadaran yang tinggi tentang pentingnya menggunakan media dalam proses pembelajaran;
2. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran;

3. Guru masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru atau *teacher centered learning*;
4. Kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran masih rendah.
5. Guru belum mampu membuat media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi pada latar belakang masalah dalam penelitian ini, namun penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan guru dalam membuat media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool* melalui supervisi akademik teknik demonstrasi.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut (1) Bagaimana proses penerapan supervisi akademik teknik demonstrasi yang dapat meningkatkan kemampuan guru SMK Negeri kota Tebing Tinggi dalam membuat media *Digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*? (2) Bagaimana bentuk peningkatan kemampuan guru SMK Negeri kota Tebing Tinggi dalam membuat media *Digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool* melalui supervisi akademik teknik demonstrasi?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan supervisi akademik teknik demonstrasi yang dapat meningkatkan kemampuan guru SMK Negeri kota Tebing Tinggi dalam membuat media *Digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool* dan melihat bentuk peningkatan kemampuan guru SMK Negeri kota Tebing Tinggi dalam membuat media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool* melalui penerapan supervisi akademik teknik demonstrasi.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1) Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang keefektifan supervisi akademik teknik demonstrasi dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam rangka pengembangan penelitian.

#### 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran guru – guru dalam membuat dan menggunakan media *digital storytelling* memanfaatkan *Sway Microsoft Tool* untuk meningkatkan antusias dan gairah belajar siswa sehingga prestasi meningkat.



- b. Bagi pengawas, menambah pengetahuan tentang pembuatan dan penggunaan media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool* para guru binaannya.
- c. Bagi kepala sekolah, menjadi bahan evaluasi penilaian bagi guru dalam menggunakan media *digital storytelling* menggunakan *Sway Microsoft Tool*.
- d. Bagi Dinas pendidikan, sebagai bahan masukan untuk menyusun program pelatihan tentang sosialisasi pelaksanaan supervisi akademik teknik demonstrasi untuk mengenal teknik supervisi tersebut kepada para kepala sekolah dan pengawas.
- e. Bagi siswa meningkatkan gairah dan prestasi belajar.
- f. Bagi peneliti, dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan yang relevan di kemudian hari.