

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL STORYTELLING TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN SKI SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun oleh:

Anggita Dewi Apriliana

NIM: 20104010028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggita Dewi Apriliana
NIM : 20104010028
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari skripsi ini terbukti plagiasi, maka saya bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaannya. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Mei 2024

Yang menyatakan,



Anggita Dewi Apriliana
NIM. 20104010028

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggita Dewi Apriliana
NIM : 20104010028
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Saya tidak akan menutut kepada pihak Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya), jika seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Dengan demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Mei 2024

Yang menyatakan,



Anggita Dewi Apriliana
NIM. 20104010028

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Anggita Dewi Apriliana
Lamp. : 3 Eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Anggita Dewi Apriliana
NIM : 20104010028
Judul Skripsi : PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DIGITAL STORYTELLING TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN SKI SISWA KELAS V MADRASAH
IBTIDAIYAH

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 08 Mei 2024

Pembimbing



Sri Purnami, S.Ps., M.A.
NIP. 19730119 199903 2 001

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1239/Un.02/DT/PP.00.9/05/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
STORYTELLING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SKI SISWA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANGGITA DEWI APRILIANA
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010028
Telah diujikan pada : Senin, 20 Mei 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Sri Purnami, S.Psi. M.A.
SIGNED

Valid ID: 66582e54ab3af



Penguji I
Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 664eb5767df19



Penguji II
Indriyani Ma'rifah, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 665562a2944c4



Yogyakarta, 20 Mei 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 665998a92bed4

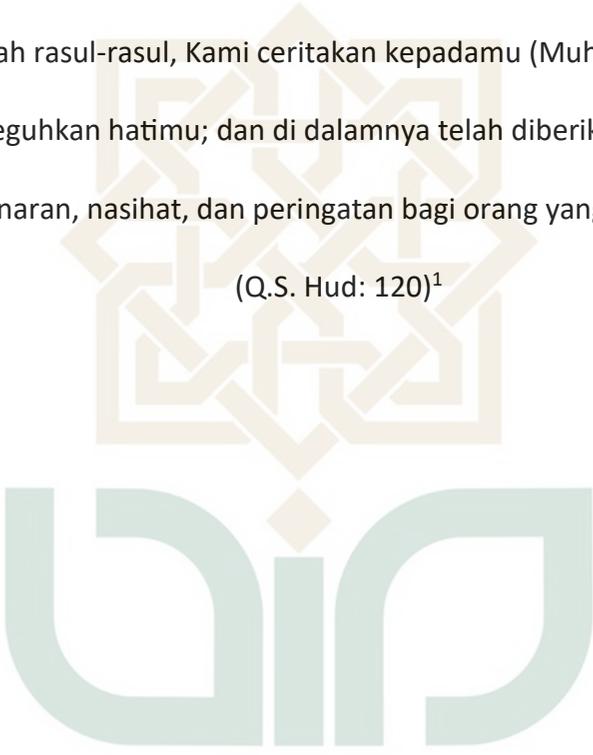
MOTTO

وَكَلَّا نَقْصُ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُذَبْتُ بِهِ فُؤَادَكَ ۗ

وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى لِلْمُؤْمِنِينَ

“Dan semua kisah rasul-rasul, Kami ceritakan kepadamu (Muhammad), agar dengan kisah itu Kami teguhkan hatimu; dan di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang yang beriman”.

(Q.S. Hud: 120)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Q.S. Hud: 120.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

ANGGITA DEWI APRILIANA. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2024.

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar SKI siswa yang masih menjadi problematika mendasar hingga saat ini. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah faktor instrumental berupa pemanfaatan media pembelajaran. Sejauh ini, media pembelajaran SKI masih terbatas pada pemanfaatan buku ajar berbasis teks sebagai satu-satunya sumber belajar dan belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan adalah *digital storytelling*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa dan menganalisis besar pengaruhnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*quasi experimental design*) dengan bentuk *posttest-only design with non-equivalent groups*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 5 Ngawi yang berjumlah 29 siswa kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar, angket penilaian sikap, dan lembar observasi prosedur pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling*. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif menggunakan tabel dan diagram serta teknik statistik inferensial menggunakan uji statistik parametrik berupa uji *independent sample t-test* dan *effect size*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa ($t = 2,153$; $df = 56$; $p = 0,018 < 0,05$). Hasil belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling*. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima. (2) Besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa adalah 27,6% ($r = 0,276$). Nilai tersebut menunjukkan pengaruh dalam kategori kecil.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Digital Storytelling*, Hasil Belajar, SKI

KATA PENGANTAR

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ, الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ, أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ, وَالصَّلَاةُ

وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah rabbil 'aalamiin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa, Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta rida-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir perkuliahan tepat pada waktunya. *Shalawat* serta salam senantiasa penulis haturkan kepada junjungan kita, *uswatun hasanah* umat manusia, baginda Nabi Muhammad Saw., semoga kita mendapatkan *syafa'at*-nya di *yaumul akhir* kelak, *amiin*.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran *Digital Storytelling* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah”. Penyusunan sekaligus penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Eva Latipah, S.Psi, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Bapak Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Nur Munajat, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu penulis sejak awal masa studi perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Sri Purnami, S.Psi., M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dengan dedikasi yang sungguh luar biasa untuk menuntun penulis dalam menyusun hingga menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen, pegawai, staf tata usaha, dan karyawan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Bapak Kepala Sekolah MIN 5 Ngawi, Bapak/Ibu Guru kelas V MIN 5 Ngawi, dan siswa-siswi kelas V MIN 5 Ngawi yang telah membantu penulis dalam proses pelaksanaan penelitian.
8. Ibu Sugiarti, Kakak Luis Alsavin, Febriani Tri Wijayanti, Al-Fath Hakim Purnama, Nenek Rusmini, Kakek Sugiari, dan segenap keluarga tercinta yang senantiasa memberikan do'a dan dukungan serta menjadi alasan bagi penulis untuk berjuang sejauh ini.

9. Saudari Sea Fitriana Ummi Sisqia dan Ibu Tri Indah Kartini yang telah bersedia dan berbaik hati meminjamkan perangkat berupa laptop kepada penulis guna menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.

10. Teman-teman Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020 (*Fantasyiru*), PKTQ FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, KKN Kelompok 292 Angkatan 111 (Abdi Ngawi), dan PLP SMAN 4 Yogyakarta yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan penulis.

11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, baik dalam aspek isi maupun teknik penulisannya. Untuk itu, penulis menyampaikan permintaan maaf kepada seluruh pihak yang terkait. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Mei 2024

Yang menyatakan,



Anggita Dewi Apriliana

NIM. 20104010028

DAFTAR ISI

HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	xii
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Kajian Pustaka.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Hasil Belajar.....	17
B. Media Pembelajaran Digital Storytelling.....	29
C. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	40
D. Keterkaitan Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Digital Storytelling</i> terhadap Hasil Belajar Siswa.....	46
E. Hipotesis	52
BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Penelitian	53
B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	54

C. Subjek Penelitian	58
D. Teknik Pengumpulan Data	60
E. Instrumen Penelitian.....	62
F. Uji Kelayakan Instrumen.....	71
G. Uji Asumsi/Prasyarat.....	82
H. Teknik Analisis Data.....	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Deskripsi Umum Pelaksanaan Penelitian	87
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	89
C. Hasil Uji Asumsi/Prasyarat	95
D. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Digital Storytelling</i> terhadap Hasil Belajar SKI Siswa.....	99
E. Besar Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Digital Storytelling</i> terhadap Hasil Belajar SKI Siswa.....	106
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan.....	109
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	118
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	201

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Revisi Taksonomi Bloom	19
Tabel 2. Ruang Lingkup Materi SKI	44
Tabel 3. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar.....	62
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Penilaian Sikap	65
Tabel 5. Lembar Observasi Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Digital Storytelling</i>	68
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Isi Tes Hasil Belajar	72
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Butir Soal	75
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Isi Angket Penilaian Sikap	79
Tabel 9. Hasil Uji Validitas Butir Angket.....	80
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Angket Penilaian Sikap	82
Tabel 11. Kategorisasi Nilai Effect Size.....	86
Tabel 12. Hasil Observasi Prosedur Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>Digital Storytelling</i>	90
Tabel 13. Hasil Uji Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar SKI.....	95
Tabel 14. Hasil Uji Normalitas (Sebelum Transformasi Data).....	96
Tabel 15. Hasil Uji Normalitas (Setelah Transformasi Data).....	97
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas.....	98
Tabel 17. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Belajar SKI Siswa Kelas Eksperimen	93
Gambar 2. Hasil Belajar SKI Siswa Kelas Kontrol	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Modul Eksperimen	119
Lampiran II : Instrumen Penelitian	138
Lampiran III : Data Penelitian	168
Lampiran IV : Hasil Analisis Data Penelitian	177
Lampiran V : Surat Izin Penelitian.....	186
Lampiran VI : Administrasi	188



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan bagian dari kelompok mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang secara khusus berlaku dalam kurikulum madrasah. Sama halnya dengan kedudukan PAI, mata pelajaran SKI menduduki posisi yang begitu penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, serta berakhlak mulia. Secara substansial, mata pelajaran SKI mempunyai kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, serta menghayati sejarah kebudayaan Islam yang di dalamnya memuat nilai-nilai kearifan agar dapat dimanfaatkan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.²

Merujuk pada kedudukannya yang begitu penting, beberapa kritik tajam kerap ditujukan terhadap pembelajaran SKI. Pembelajaran SKI dinilai lebih banyak memfokuskan pada masalah teori, tetapi lemah pada metodologi.³ Selaras dengan kritik tersebut, pembelajaran SKI memang tidak pernah lepas

² Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah, hal. 41.

³ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak, dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, Edisi 2, hal. 589.

dari stigma menghafal teori.⁴ Hal itu dibenarkan oleh pernyataan guru SKI di MIN 5 Ngawi yang mengungkapkan bahwa tidak dapat dipungkiri pembelajaran SKI akan selalu berkaitan dengan kegiatan menghafal karena sejarah identik dengan teori atau materi yang tidak bisa dikarang, sebagai contoh nama, tempat, atau tahun sebuah peristiwa terjadi.⁵ Berkembangnya stigma menghafal teori inilah yang menjadi problematika sekaligus tantangan tersendiri.

Rendahnya hasil belajar SKI siswa ternyata masih menjadi problematika mendasar sekaligus buntut dari kritik di atas. Pembelajaran yang hanya diorientasikan pada materi tetapi tidak diimbangi dengan adanya inovasi berpotensi menciptakan iklim pembelajaran yang membosankan. Berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan yang dilakukan di MIN 5 Ngawi, guru mengatakan bahwa hasil belajar SKI pada siswa kelas V memang belum sepenuhnya memuaskan. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil evaluasi pembelajaran pada PAS (Penilaian Akhir Semester) Semester Gasal Tahun Pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa banyak siswa yang harus melakukan remedial dikarenakan nilai yang didapatkan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.⁶

⁴ Rofik (2015). Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 12, Edisi 1, hal. 16.

⁵ Hasil Wawancara kepada Guru SKI MIN 5 Ngawi, pada 18 Desember 2023.

⁶ Hasil Wawancara kepada Guru SKI MIN 5 Ngawi, pada 18 Desember 2023.

Secara teoritis, terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dan faktor eksternal.⁷ Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu siswa, seperti tingkat kecerdasan, kesehatan, fisik, minat, motivasi, atensi, dsb. Sedangkan, faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu siswa, seperti faktor instrumental dan lingkungan. Berangkat dari kritik dan problematika di atas, faktor eksternal berupa faktor instrumental menjadi salah satu akar permasalahannya. Faktor instrumental sendiri berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas, termasuk dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.

Sejauh ini, media pembelajaran SKI masih terbatas pada pemanfaatan buku ajar berbasis teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Masih banyak guru agama, termasuk guru SKI, belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi riil tersebut bertentangan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2013 yang menginstruksikan bahwa guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar seluas-luasnya melalui berbagai sumber belajar yang ada.⁸ Dalam rumusan *Indonesian Partnership for 21 Century Skill Standard (IP-21CSS)*, seorang guru juga dituntut untuk terampil dan mahir dalam menggunakan

⁷ Putri Laisya Abdurrochim et al. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Basicedu* Vol. 6, Edisi 3, hal. 3974.

⁸ Nur Hamidi (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013, dalam *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 15, Edisi 1, hal. 110.

teknologi agar tujuan pembelajaran dan tuntutan kurikulum dapat terlaksana, serta proses pembelajaran berlangsung dengan baik, efisien, efektif, dan interaktif.⁹

Perkembangan teknologi yang masif memang turut mendorong lahirnya beragam inovasi di bidang pendidikan. Salah satunya, inovasi media pembelajaran yang semakin relevan dan signifikan dalam menyediakan berbagai sumber belajar guna mendukung proses pembelajaran. Beberapa temuan penelitian juga menyatakan adanya *trend* positif pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital atau berbasis teknologi. Setidaknya ada dua pengaruh utama, yakni mendorong minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.¹⁰ Maka dari itu, peneliti menilai bahwa salah satu kunci untuk mengatasi stagnasi pembelajaran SKI terletak pada keterampilan guru dalam memanfaatkan atau bahkan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan tentu saja mengintegrasikan teknologi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran SKI adalah *digital storytelling*. *Storytelling* dikenal sebagai cabang dari ilmu sastra yang paling tua.¹¹ Selama bertahun-tahun, *storytelling* yang diimplementasikan, khususnya di Indonesia, masih terbatas pada kegiatan membaca dan menulis berbasis teks, kesenian wayang

⁹ Putri Laisya Abdurrochim et al., "Pengembangan Aplikasi BEAT" ..., hal. 3973.

¹⁰ Herlina Febriyani dan Dian Hidayati (2023). Urgensi Media Digital dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, Edisi 2, hal. 3913.

¹¹ Dini Arindi (2020). Implementasi Storytelling dalam Membentuk Karakter Religious AUD 5-6 Tahun di TK IT Bunayya 7 Al-Hijrah. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, hal. 19.

atau benda-benda yang berhubungan dengan cerita, dan masih jarang media digitalisasi yang digunakan.¹² Peneliti menilai jika *storytelling* tidak disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, maka *storytelling* hanya akan dipandang sebagai sesuatu yang *lawas* bahkan berpotensi untuk ditinggalkan. Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah mengubah format *storytelling* menjadi digital dan mengemasnya dengan tampilan semenarik mungkin.

Penggabungan antara *storytelling* dengan teknologi menghasilkan inovasi media pembelajaran baru yang disebut sebagai *digital storytelling*.¹³ Secara sederhana, *digital storytelling* dapat dipahami sebagai kegiatan bercerita dengan memanfaatkan media digital untuk menceritakan sebuah cerita tertentu dengan menggunakan gambar, teks, musik, pengisi suara, dan efek suara. Dengan kata lain, *digital storytelling* menawarkan konten cerita dalam format digital berbasis teknologi.¹⁴ Namun, perlu digarisbawahi bahwa *digital storytelling* bukan hanya memindahkan seni mendongeng menjadi format digital yang memuat gambar, video, suara, serta musik. Akan tetapi, *digital storytelling* mempunyai elemen,

¹² Sigit Purnama (2021). Teacher's Experiences of Using Digital Storytelling in Early Childhood Education in Indonesia: A Phenomenological Study, dalam *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, Edisi 2, hal. 280.

¹³ Andi Idayani (2019). The Effectiveness of Digital Storytelling on Student's Speaking Ability, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 10, Edisi 1, hal. 37.

¹⁴ Lu'luil Maknun dan Fitri Adelia (2023). Penerapan Metode Storytelling dalam Pembelajaran di MI/SD, dalam *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, Vol. 3, Edisi 1, hal. 39.

tahapan, serta tujuan edukasi, bahkan menjadi sebuah strategi untuk mewujudkan *lifelong learning education*.¹⁵

Sebagai media pembelajaran, *digital storytelling* memiliki banyak keunggulan sehingga menjadi alasan peneliti untuk memilih media ini. *Pertama*, *digital storytelling* dapat dimanfaatkan untuk *transfer of knowledge*, *transfer of value*, bahkan mengembangkan keterampilan-keterampilan tertentu sehingga dinilai mampu mengaktifkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. *Kedua*, *digital storytelling* memiliki karakteristik yang mampu memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda-beda, baik auditorial, visual, maupun kinestetik.¹⁶

Ketiga, *digital storytelling* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran SKI. Cerita yang divisualisasikan lewat *digital storytelling* akan memudahkan siswa untuk memahami materi SKI yang disampaikan. *Keempat*, *digital storytelling* juga sangat cocok diterapkan bagi siswa di tingkat SD/MI karena sesuai dengan tingkat perkembangannya, baik perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, maupun moral keagamaan. Hal itulah yang melatarbelakangi peneliti memilih siswa tingkat Madrasah Ibtidayah sebagai subjek penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran**

¹⁵ Labbaika Sayyida Mumtaza (2023). Efektivitas Digital Storytelling untuk Meningkatkan Prosocial Behavior Anak Usia Dini. Universitas Islam Negeri Sunan Maulana Malik Ibrahim Malang, hal. 44.

¹⁶ Paulina Besty Fortinasari, Candradewi Wahyu Anggraeni, dan Susanti Malasari (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal, dalam *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 5, Edisi 1, hal. 25.

***Digital Storytelling* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran SKI Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah**". Penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab keresahan atas kritik-kritik yang ada serta memberikan solusi atas problematika yang berkembang dalam pembelajaran SKI sebagaimana yang telah peneliti paparkan di atas. Melalui penelitian ini, peneliti menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa ketika diaplikasikan dalam pembelajaran SKI, khususnya pada siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa?
2. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menguji secara empiris pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa.
2. Untuk menganalisis besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa, maka penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk mengembangkan *khazanah* keilmuan Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan, merangsang minat dan motivasi belajar siswa, membangkitkan pemikiran kritis siswa, mengembangkan kepribadian positif pada diri siswa, hingga memberikan potensi penyelesaian masalah terkait rendahnya hasil belajar siswa.

b. Bagi Kepala Sekolah

Dapat digunakan sebagai rujukan untuk membuat kebijakan terkait penyediaan sarana prasarana guna menunjang pembelajaran berbasis teknologi serta mengupayakan peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, khususnya bagi

guru PAI di sekolah maupun guru SKI, Akidah Akhlak, Fikih, dan Al-Qur'an Hadis di madrasah.

E. Kajian Pustaka

1. Penelitian Fina Aulika Lestari tahun 2022 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *digital storytelling* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata keterampilan sosial dan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode *digital storytelling* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.¹⁷ Persamaan penelitian terletak pada salah satu variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X) yang mana dalam penelitian Fina Aulika Lestari, *digital storytelling* dijadikan sebagai metode bukan sebagai media pembelajaran. Pendekatan dan desain penelitian yang digunakan juga berbeda. Selain itu, materi pembelajaran yang dikaji dalam penelitian pun berbeda.
2. Penelitian Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani tahun 2020 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan

¹⁷ Fina Aulika Lestari (2022). Pengaruh Metode Digital Storytelling terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

diri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil analisis varians dengan nilai F_{hitung} (4,97) > F_{tabel} (3,99) pada taraf signifikansi 0,05.¹⁸ Persamaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Pendekatan penelitian yang digunakan pun sama, yakni penelitian kuantitatif. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni media digital animasi dan kepercayaan diri. Desain penelitian, materi pembelajaran, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian juga berbeda.

3. Penelitian Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga tahun 2020 yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dan madrasah. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di sekolah dan madrasah.¹⁹ Persamaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Pendekatan penelitian yang digunakan pun sama, yakni penelitian kuantitatif. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni media pembelajaran yang sifatnya masih

¹⁸ Nur Qomariah Panjaitan, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak, dalam *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, Edisi 2, hal. 588-596.

¹⁹ Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah, dalam *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, Vol. 20, Edisi 2, hal. 115-128.

umum. Desain penelitian, materi pembelajaran, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian juga berbeda.

4. Penelitian Tanwirul Bariroh tahun 2019 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap prestasi hasil belajar pada mata pelajaran SKI siswa kelas III di MIN 1 Bantul. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap prestasi hasil belajar siswa. Kesimpulan tersebut dibuktikan dengan hasil penghitungan uji *paired sampel t-test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 < 0,05.²⁰ Persamaan penelitian terletak pada variabel independen (Y), yakni hasil belajar. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni media video (umum). Desain penelitian, materi pembelajaran, serta teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian juga berbeda.
5. Penelitian Amaliyatul Ulya tahun 2020 yang bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan *game* edukasi Quizizz pada pembelajaran SKI di MI Al-Huda sekaligus mengetahui efektivitas *game* edukasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa pembelajaran SKI dengan menggunakan *game* edukasi Quizizz dapat berjalan dengan efektif. Selain itu, hasil uji statistik (*t-test*) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

²⁰ Tanwirul Bariroh (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Prestasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III di MIN 1 Bantul. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

signifikan hasil belajar SKI antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.²¹ Persamaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Pendekatan dan desain penelitian yang digunakan pun sama, yakni penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni *game* edukasi Quizizz. Materi pembelajaran yang dikaji dalam penelitian juga berbeda.

6. Penelitian Anna Primadoniati tahun 2020 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan metode *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII di SMPN 2 Ulaweng. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan metode pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap hasil belajar PAI siswa. Kesimpulan tersebut didasarkan pada rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen (81,82) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *posttest* kelompok kontrol (71,42).²² Persamaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Pendekatan dan desain penelitian yang digunakan pun sama, yakni penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni metode

²¹ Amaliyatul Ulya (2020). Efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

²² Anna Primadoniati (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam, dalam *DIDAKTIKA*, Vol. 9, Edisi 1, hal. 77-97.

pembelajaran *problem based learning* (PBL). Materi pembelajaran yang dikaji dalam penelitian juga berbeda.

7. Penelitian Nurul Muhson tahun 2019 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh *blended learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Sejarah Bani Umayyah. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Kesimpulan tersebut didasarkan pada kenaikan hasil belajar dari siklus ke siklus berikutnya. Pada tahap pra-siklus hanya 3,45% siswa yang tuntas, sedangkan 96,55% siswa belum tuntas. Pada siklus I, sebanyak 55,17% siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 44,83% sisanya dinyatakan belum tuntas. Pada siklus II, sebanyak 86,21% siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 13,79% sisanya dinyatakan belum tuntas.²³ Persamaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni hasil belajar. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni *blended learning*. Pendekatan penelitian dan materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian juga berbeda. Dalam penelitiannya, Nurul Muhson menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus.
8. Penelitian Hikmad Drajat dan Hadi Purnama tahun 2020 yang bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar efektivitas penyampaian informasi yang dilakukan melalui kanal *YouTube* "Kok Bisa?" dalam meningkatkan

²³ Nurul Muhson (2019). Penerapan Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Sejarah Bani Umayyah Kelas VIII SMPN 3 Pontianak, dalam *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 6, Edisi 1, hal. 12-25.

minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan *digital storytelling* efektif dalam mempengaruhi minat belajar. Kesimpulan tersebut didasarkan pada $t_{hitung} (9,261) > t_{tabel} (1,660)$. Penggunaan *digital storytelling* memberikan pengaruh sebesar 46,6% terhadap keinginan penonton untuk meningkatkan minat belajar. Sisanya, sebesar 53,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti.²⁴ Persamaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni *digital storytelling*. Pendekatan penelitian yang digunakan juga sama, yakni penelitian kuantitatif. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni minat belajar. Desain penelitian dan materi pembelajaran berupa konten YouTube yang digunakan dalam penelitian juga berbeda.

9. Penelitian Endang Krisnawati dan Denok Julianingsih tahun 2019 yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata motivasi belajar antara siswa yang menggunakan video *digital storytelling* dengan siswa yang tidak menggunakan video *digital storytelling*. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan video *digital storytelling*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (tidak menggunakan video *digital storytelling*). Kesimpulan tersebut didasarkan pada nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang

²⁴ Hikmad Drajat dan Hadi Purnama (2020). Efektivitas Penggunaan Digital Storytelling Kanal Youtube 'Kok Bisa?' dalam Meningkatkan Minat Belajar, dalam *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, Vol. 6, Edisi 1, hal. 382-390.

mengalami peningkatan sebesar 19,04. Sedangkan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 11,07.²⁵ Persamaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni pemanfaatan *video digital storytelling*. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni motivasi belajar. Desain penelitian yang digunakan juga berbeda yang mana penelitian Endang Krisnawati dan Denok Julianingsih menggunakan desain *true experimental*. Selain itu, bidang keilmuan dan materi yang dikaji pun berbeda, yakni bidang matematika dengan materi trigonometri.

10. Penelitian Andi Idayani pada tahun 2019 yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *digital storytelling* terhadap kemampuan berbicara siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *digital storytelling* terhadap kemampuan berbicara siswa. Kesimpulan tersebut didasarkan pada hasil $t_{hitung} (14,402) > t_{tabel} (2,059)$; t_{tabel} pada derajat kebebasan (df) = 25 pada tingkat signifikan 0,05.²⁶ Persamaan penelitian terletak pada variabel independen (X), yakni *digital storytelling*. Sedangkan, perbedaan penelitian terletak pada variabel dependen (Y), yakni kemampuan berbicara. Subjek penelitian yang dituju

²⁵ Endang Krisnawati dan Denok Julianingsih (2019). Efektifitas Penggunaan Video Digital Storytelling pada Materi Trigonometri di Kelas X untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, Vol. 5, Edisi 2, hal. 55-62.

²⁶ Andi Idayani (2019). The Effectiveness of Digital Storytelling on Student's Speaking Ability, dalam *Jurnal Pendidikan*, Vol. 10, Edisi 1, hal. 33-46.

juga berbeda, yakni para mahasiswa program studi Bahasa Inggris semester

V.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu sebagaimana yang telah peneliti cantumkan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan penelitian. Pada beberapa penelitian, persamaan terletak pada variabel independen (X) berupa pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* tetapi variabel dependen (Y) yang diuji berbeda. Variabel dependen (Y) yang diuji itu meliputi motivasi belajar, minat belajar, keterampilan sosial, serta keterampilan berbicara. Adapun pada beberapa penelitian lain, persamaan terletak pada variabel dependen (Y) berupa hasil belajar siswa tetapi memiliki perbedaan pada variabel independen (X). Penelitian yang sama-sama meneliti hasil belajar pun memiliki perbedaan pada ranah yang diuji. Penelitian di atas lebih banyak memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif saja. Sedangkan, dalam penelitian ini, peneliti juga mengukur hasil belajar ranah afektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peneliti belum menemukan penelitian terdahulu yang sama-sama menguji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI yang menggabungkan nilai hasil belajar ranah kognitif dan afektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa ($t = 2,153$; $df = 56$; $p = 0,018 < 0,05$). Hasil belajar siswa yang memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak memanfaatkan media pembelajaran *digital storytelling*. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.
2. Besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa adalah 27,6% ($r = 0,276$). Nilai tersebut menunjukkan pengaruh dalam kategori kecil.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *digital storytelling* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi untuk diaplikasikan dalam mata pelajaran SKI atau bahkan mata pelajaran PAI lainnya, seperti Fiqih, Al-

Qur'an Hadis, maupun Akidah Akhlak. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran *digital storytelling* terhadap hasil belajar SKI siswa. Akan tetapi, guru memang perlu mempersiapkan beberapa hal dengan matang, seperti memperhatikan kualitas *digital storytelling*, memperhatikan durasi *digital storytelling*, hingga memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai (laptop, LCD, proyektor, *sound speaker*, dsb.).

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengadakan sosialisasi atau pelatihan (*workshop*) bagi guru tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kepala sekolah juga dapat mempertimbangkan atau merekomendasikan media pembelajaran *digital storytelling* ini agar diaplikasikan oleh guru SKI atau guru mata pelajaran lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Namun, kepala sekolah juga perlu membuat kebijakan terkait penyediaan sarana prasarana guna menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memperluas cakupan untuk ranah hasil belajar, tidak hanya mencakup ranah kognitif dan afektif saja tetapi juga mencakup ranah psikomotorik. Peneliti selanjutnya juga dapat membahas secara lebih rinci setiap ranah hasil belajar tersebut. Selain itu, peneliti

selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian lain dan membuat instrumen penelitian dengan tingkat reliabilitas yang lebih tinggi (sangat memuaskan).



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, Putri Laisya, Yuniar Khairunnisa, Mughni Nurani, dan Ani Nur Aeni (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (3), 3972-3981.
- Abnisa, Almaydza Pratama, and Zubairi (2023). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di MTs Daarus Sa'adah Cipondoh Tangerang. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4 (2), 2183-2198.
- Anitah, Sri (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Pencetakan (UNS).
- Arindi, Dini (2020). Implementasi Storytelling dalam Membentuk Karakter Religious AUD 5-6 Tahun di TK IT Bunayya 7 Al-Hijrah. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Azwar, Saifuddin (1999). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- (2011). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- (2011). *Tes Prestasi Fungsi Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bariroh, Tanwirul (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Prestasi Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III di MIN 1 Bantul. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Cahyati, Sri Supiah, Aseptiana Parmawati, Supartini Atmawidjaja, dan Ikip Siliwangi (2019). Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Story Telling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMP di Wilayah Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*. 2 (2), 147-154.
- Campbell, Donald T., dan Julian C. Stanley (1963). *Experimental and Quasi-Experimental Design for Research*. USA: Houghton Mifflin Company.
- Cohen, Louis, Lawrence Manion, dan Keith Morrison (2007). *Research Methods in Education*. 6th ed. New York: Taylor & Francis e-Library.

- Drajat, Hikmad, dan Hadi Purnama (2020). Efektivitas Penggunaan Digital Storytelling Kanal Youtube 'Kok Bisa?' dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*. 6 (1), 382-390.
- Fachrudin, Yudhi (2023). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*. 6 (1), 52–61.
- Febriyani, Herlina, dan Dian Hidayati (2023). Urgensi Media Digital dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5 (2), 3910-3916.
- Field, Andy (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. London: SAGE Publications.
- (2009). *Discovering Statistics Using SPSS*. London: SAGE Publications.
- Fortinasari, Paulina Besty, Candradewi Wahyu Anggraeni, dan Susanti Malasari (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5 (1), 24-32.
- Hamdani, Izmi Rafi, dan Eva Latipah (2017). Pengaruh Strategi TV Commercial terhadap Hasil Belajar Afektif Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Siswa Kelas 8 di SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 14 (2), 193-202.
- Hamidi, Nur (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 15 (1), 109-130.
- Hardiman (2014). Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Mata Kuliah Ilmu Pendidikan di Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 9 (2), 289-299.
- Heriyani, Wina, dan Irena Y. Maureen (2012). Penerapan Metode Digital Storytelling pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik. 1-9.
- Hung, Chun-Ming, Gwo-Jne Hwang, dan Iwen Huang (2011). "A Project-Based Digital Storytelling Approach for Improving Student, Learning Motivation, Problem-Solving Competence, and Learning Achievement. *Educational Technology & Society*. 15 (4).
- Idayani, Andi (2019). The Effectiveness of Digital Storytelling on Students' Speaking Ability. *Jurnal Pendidikan*. 10 (1), 33-46.

Istiani, Nurul, dan Athoillah Islamy (2020). Efektifitas Pendidikan Karakter Melalui Metode Storytelling Bagi Siswa Tingkat Menengah Atas (Studi Implementasi di SMK Negeri 3 Pekalongan). *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*. 6 (2), 38-54.

Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Khairoes, Desmarita, dan Taufina (2019). Penerapan Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 3 (4).

Krisnawati, Endang, dan Denok Julianingsih (2019). Efektifitas Penggunaan Video Digital Storytelling pada Materi Trigonometri di Kelas X untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 5 (2), 55-62.

Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah.

Lestari, Fina Aulika (2022). "Pengaruh Metode Digital Storytelling terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Maharani (2021). "Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi SKI Kelas III di MIN 1 Aceh Tengah". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh.

Maknun, Lu'luil, dan Fitri Adelia (2023). Penerapan Metode Storytelling dalam Pembelajaran di MI/SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. 3 (1), 34-41.

Maslukhah, Noviana (2022). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV MIN 1 Yogyakarta". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Muammar (2020). *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.

Muhson, Nurul (2019). Penerapan Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Materi Sejarah Bani Umaiyah Kelas VIII SMPN 3 Pontianak. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*. 6 (1), 12-25.

Mumtaza, Labbaika Sayyida (2023). "Efektivitas Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Prosocial Behavior Anak Usia Dini". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.

- Munajat, Nur (2016). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembelajaran PAI Sesuai Kurikulum 2013 pada Kegiatan PLPG di FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 13 (2), 211-222.
- Mustofa, Muhammad (2018). Efektivitas Pelatihan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Lectora Inspire) dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Calon Guru PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 15 (2), 134-145.
- Panjaitan, Nur Qomariah, Elindra Yetti, dan Yuliani Nurani (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (2), 588-596.
- Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab.
- Prananta, Yunina Resmi, Punadji Setyosari, dan Anang Santoso (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2 (5).
- Prasetya, Benny (2019). Analisis Studi Korelasional Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 5 (2), 165-184.
- Primadoniati, Anna. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *DIDAKTIKA*. 9 (1), 77-97.
- Purnama, Sigit (2021). Teacher's Experiences of Using Digital Storytelling in Early Childhood Education in Indonesia: A Phenomenological Study. *Jurnal Pendidikan Islam*. 10 (2), 279-298.
- Riyadi, Slamet, dan Nur Adilah (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Ekasakti Padang dengan Metode Pembelajaran Demonstration Berbasis Discussion Process. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. 1 (1), 84-95.
- Rofik (2015). Nilai Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Kurikulum Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 12 (1).
- Rohmawati, Rizka Novia, Muslimin Ibrahim, dan Nur Ducha (2014). Efektivitas Digital Storytelling dalam Pembelajaran Biologi untuk Siswa SMA pada Materi Bioteknologi. *BioEdu*. 3 (3), 522-527.

- Sani, Ridwan Abdullah (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sartika, Fitria (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 20 (2), 115-128.
- Shadish, William R., Thomas D. Cook, dan Donald T. Campbell (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Siregar, Lailan Aprina, Sutan Botung Hasibuan, dan Rina Melani Hasibuan (2023). Efektivitas Dongeng Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 1501 Hurung Jilok. *Jurnal ESTUPRO*. 8 (3), 98-101.
- Solichah, Novia, dan Rifa Hidayah (2022). Digital Storytelling untuk Kemampuan Bahasa Anak. *Jurnal Intervensi Psikologi*. 14 (2), 129-140.
- Sudarmanto, R. Gunawan (2013). *Statistik Terapan Berbasis Komputer dengan Program IBM SPSS Statistic 19*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Sudaryono (2014). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sudijono, Anas (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 22nd ed. Bandung: Alfabeta.
- (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 26th ed. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, Akip, dan Zaenal Mustofa (2014). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada RA Al-A'raaf. *Protekinfo*. 1, 1-3.
- Sujarweni, V. Wiratna, dan Poly Endrayanto (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sulistianingsih, Endang (2017). Efektifitas Model Pembelajaran Berbasis Dongeng Digital untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34 (2), 121-26.
- Suryabrata, Sumadi (2005). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: CV Andi Offset (Penerbit Andi).

Susanto, Ahmad (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ulya, Amaliyatul (2020). "Efektivitas Game Edukasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko Depok Sleman". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tabrani, Ahmad, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, dan Dwi Isiyani (2023). *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.

Yuksel, Pelin, Bernard R. Robhin, dan Sara McNeil (2011). Educational Uses of Digital Storytelling All Around of The World. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA