



Penerapan Metode Storytelling Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Rukun Islam pada Siswa Kelas III SDN 004 Sungai Kubu, Kec.Kubu,Kab.Rokan Hilir

Zubaidah¹

¹SDN 004 Sungai Kubu, Kec.Kubu,Kab.Rokan Hilir

Correspondence: zubaidah234567@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 10 Okt 2024

Revised 15 Des 2024

Accepted 30 Jan 2025

Keyword:

Digital Storytelling, Pillars Of Islam, Islamic Education, Student Engagement, Multimedia Learning, Primary School, Religious Teaching

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve Grade III students' understanding of the **Pillars of Islam** by implementing the **digital storytelling method** at SDN 004 Sungai Kubu, Kec. Kubu, Kab. Rokan Hilir. The research was driven by the observation that students struggled to grasp the key concepts of the **Pillars of Islam** through traditional teaching methods. The study was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The digital storytelling method involved presenting the **Pillars of Islam** through multimedia elements such as videos, animations, and audio narration, which made the material more engaging and easier to understand. The findings revealed that the use of digital storytelling significantly improved students' interest and understanding, with 85% of students demonstrating a deeper understanding of the five pillars. Furthermore, students were able to relate these religious concepts to their daily lives. The study concluded that **digital storytelling** is an effective method for teaching religious concepts to young learners, as it enhances engagement, improves comprehension, and encourages active participation.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap ajaran agama. Salah satu materi dasar yang perlu dikuasai adalah Rukun Islam, yang mencakup lima pilar utama dalam kehidupan umat Muslim. Namun, banyak siswa yang kesulitan untuk memahami Rukun Islam karena materi tersebut sering kali disampaikan dalam bentuk ceramah yang cenderung satu arah dan tidak melibatkan pengalaman langsung. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran agama yang efektif harus mampu melibatkan siswa secara aktif dan menyajikan materi dengan cara yang mudah dipahami.

Di SDN 004 Sungai Kubu, pembelajaran Rukun Islam masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks. Meskipun metode ini cukup efektif dalam memberikan pengetahuan dasar, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami dan mengingat urutan Rukun Islam. Berdasarkan observasi, sebagian besar siswa menganggap pembelajaran tentang Rukun Islam membosankan dan sulit dipahami. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih abstrak, seperti Rukun Islam.

Anak-anak pada usia dini cenderung lebih mudah belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami Rukun Islam adalah dengan menggunakan storytelling digital. Storytelling digital menggabungkan elemen cerita dengan teknologi, seperti video, audio, dan gambar, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa. Menurut Prensky (2010), penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mempermudah pemahaman mereka.

Storytelling digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi dengan cara yang lebih interaktif. Misalnya, melalui video atau animasi yang menceritakan kisah-kisah yang berkaitan dengan Rukun Islam, siswa tidak hanya mendengar penjelasan teori, tetapi juga melihat visualisasi dan mendengarkan narasi yang memperkuat pemahaman mereka. Menurut Heinich et al. (2002), penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena mereka dapat melihat hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan dan aplikasi nyata dalam kehidupan mereka.

Salah satu aspek penting dalam pengajaran Rukun Islam adalah menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Storytelling digital memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana Rukun Islam diterapkan dalam kehidupan nyata, seperti bagaimana Shalat dilakukan atau bagaimana Zakat berperan dalam kesejahteraan sosial. Menurut Lickona (1991), pendidikan agama yang menghubungkan nilai-nilai yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa lebih mudah diterima dan diaplikasikan dalam perilaku sehari-hari.

Penerapan storytelling digital juga dapat membuat materi yang awalnya sulit menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan animasi atau video untuk menggambarkan urutan Rukun Islam membuat siswa lebih mudah mengingat langkah-langkah dalam Shalat atau cara perhitungan Zakat, misalnya. Dengan memvisualisasikan informasi, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan mengingatnya lebih lama. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang berbasis multimedia dapat meningkatkan daya ingat siswa, terutama untuk materi yang kompleks dan abstrak.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, storytelling digital juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Setelah menonton video atau mendengarkan cerita, siswa dapat diajak untuk berdiskusi tentang apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka bisa menerapkan nilai-nilai yang diajarkan. Menurut Shihab (2014), diskusi yang dihasilkan setelah storytelling digital dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka.

Namun, meskipun storytelling digital menawarkan banyak manfaat, penerapannya dalam pembelajaran agama, khususnya untuk materi Rukun Islam, masih sangat terbatas. Banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran agama. Salah satu tantangannya adalah kurangnya pemahaman dari guru tentang bagaimana cara yang efektif untuk memanfaatkan storytelling digital dalam pengajaran agama. Menurut Zubaedi (2012), untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan, guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai.

Selain itu, kendala lain dalam penerapan storytelling digital adalah keterbatasan fasilitas di beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil. Meskipun storytelling digital dapat diakses melalui perangkat mobile atau komputer, banyak sekolah yang belum memiliki akses yang memadai terhadap teknologi ini. Menurut Hidayatullah (2010), kesenjangan dalam akses teknologi di sekolah-sekolah di daerah terpencil dapat menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Namun, meskipun ada tantangan dalam penerapannya, storytelling digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran Rukun Islam di SDN 004 Sungai Kubu. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajari konsep-konsep agama Islam dan mengaitkannya dengan kehidupan mereka. Menurut Mayer (2009), penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, terutama dalam materi yang memerlukan pemahaman yang mendalam.

Di sisi lain, penerapan storytelling digital juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mandiri bagi siswa. Setelah menonton video atau mendengarkan cerita, siswa dapat mengulang materi kapan saja untuk memperdalam pemahaman mereka. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri, tanpa terbatas oleh waktu pembelajaran di kelas. Menurut Prensky (2010), pembelajaran berbasis teknologi memberikan siswa kebebasan untuk mengatur waktu dan cara mereka belajar.

Secara keseluruhan, storytelling digital menawarkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Rukun Islam. Dengan menggunakan teknologi dalam pengajaran agama, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan mereka. Menurut Zubaedi (2012), integrasi teknologi dalam pembelajaran agama sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan zaman modern.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SDN 004 Sungai Kubu yang berjumlah 30 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode storytelling digital dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Rukun Islam. Pada siklus pertama, siswa dikenalkan dengan storytelling digital yang menggabungkan narasi, video, dan ilustrasi untuk menjelaskan konsep-konsep utama dalam Rukun Islam.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis refleksi yang ditulis oleh siswa setelah setiap sesi pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk menilai keterlibatan siswa, kuisioner untuk mengukur pemahaman mereka tentang Rukun Islam, dan catatan lapangan untuk mencatat perubahan yang terjadi selama siklus pertama dan kedua. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk melihat perubahan dalam pemahaman siswa tentang Rukun Islam dan mengidentifikasi efektivitas storytelling digital sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman tersebut.

RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan metode storytelling digital menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa. Sebanyak 80% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran melalui video dan cerita yang disampaikan secara digital. Mereka menjadi lebih tertarik pada materi Rukun Islam, karena pendekatan visual dan naratif yang digunakan membuat materi lebih hidup dan mudah dipahami. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah mereka memahami konsep-konsep yang lebih abstrak.

Namun, meskipun ketertarikan siswa meningkat, pemahaman mereka terhadap Rukun Islam masih terbatas pada pengenalan urutan dan hafalan. Sebagian siswa kesulitan mengaitkan materi yang diajarkan dengan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun storytelling digital berhasil menarik perhatian, masih diperlukan penguatan melalui diskusi dan aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Heinich et al. (2002), metode yang melibatkan visualisasi harus diimbangi dengan refleksi agar siswa dapat menginternalisasi konsep dengan lebih baik.

Pada siklus kedua, penambahan sesi diskusi kelompok setelah menonton video membawa dampak positif. Siswa mulai lebih mudah mengaitkan Rukun Islam dengan kehidupan mereka. 85% siswa menunjukkan pemahaman yang lebih dalam, dan mereka dapat menghubungkan nilai-nilai seperti kejujuran dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Lickona (1991), diskusi kelompok meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep moral dan membantu mereka menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sosial mereka.

Siswa juga terlihat lebih aktif dalam diskusi kelompok. Pada siklus pertama, banyak siswa yang tidak berani menyampaikan pendapat mereka, namun pada siklus kedua, hampir semua siswa aktif berpartisipasi. Mereka berbagi pendapat tentang bagaimana mereka dapat menerapkan Rukun Islam dalam kehidupan mereka. Peningkatan ini menunjukkan bahwa storytelling digital tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Menurut Prensky (2010), metode berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri siswa.

Selain pemahaman kognitif, siklus kedua menunjukkan peningkatan dalam aspek afektif siswa. Banyak siswa yang lebih peduli terhadap pentingnya menjalankan Rukun Islam setelah mempelajari materi melalui video dan cerita yang disajikan. Sebagai contoh, siswa yang sebelumnya tidak terlalu peduli terhadap Shalat mulai menunjukkan keinginan untuk melaksanakannya dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling digital dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap ajaran agama. Menurut Shihab (2014), pembelajaran agama yang berbasis pada cerita dapat memperkuat nilai-nilai yang diajarkan.

Namun, meskipun ada peningkatan, beberapa siswa masih membutuhkan pengulangan materi untuk lebih memahami dan mengaplikasikan Rukun Islam dalam kehidupan mereka. Beberapa siswa merasa kesulitan untuk menggambarkan urutan langkah dalam Shalat atau perhitungan Zakat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun storytelling digital sangat efektif dalam menarik perhatian, masih

dibutuhkan penguatan materi yang lebih mendalam untuk beberapa siswa. Menurut Moon (2004), pengulangan materi yang konsisten penting untuk menginternalisasi nilai-nilai dalam pembelajaran agama.

Penggunaan storytelling digital juga terlihat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap setiap pilar dalam Rukun Islam. Misalnya, setelah mengikuti cerita mengenai Zakat, siswa menjadi lebih memahami bagaimana zakat berfungsi untuk membantu orang yang membutuhkan. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling digital tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga dapat membantu mereka memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih aplikatif. Menurut Sudjana (2011), metode yang berbasis cerita dan pengalaman nyata memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menceritakan kembali materi yang telah diajarkan. Setelah menonton video, siswa diminta untuk menceritakan kembali apa yang mereka pelajari dalam bentuk narasi mereka sendiri. Sebanyak 80% siswa dapat menceritakan kembali dengan baik urutan dan isi materi Rukun Islam. Menurut Zubaedi (2012), kemampuan siswa untuk mengungkapkan kembali apa yang telah mereka pelajari menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan storytelling digital juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami nilai-nilai sosial yang terkandung dalam Rukun Islam. Setelah mempelajari tentang Zakat, siswa lebih mudah memahami pentingnya berbagi dengan orang yang membutuhkan. Ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui pembelajaran yang berbasis pada nilai. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang berbasis pada multimedia tidak hanya mempercepat pemahaman tetapi juga memperdalam pemahaman moral yang diajarkan dalam agama.

Secara keseluruhan, penerapan storytelling digital dalam pembelajaran Rukun Islam di SDN 004 Sungai Kubu terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dengan menggunakan metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang Rukun Islam, tetapi juga dapat menghubungkannya dengan kehidupan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa storytelling digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran agama, khususnya untuk materi yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Zubaedi (2012), penggunaan metode berbasis teknologi dalam pendidikan agama sangat penting untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 004 Sungai Kubu, penerapan metode storytelling digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Rukun Islam. Penggunaan cerita berbasis multimedia, seperti video dan animasi, membuat materi yang awalnya abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. Selain meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, storytelling digital juga memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Rukun Islam, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan empati terhadap sesama. Meskipun ada beberapa tantangan, seperti kebutuhan pengulangan materi untuk sebagian siswa, secara keseluruhan metode ini memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses pembelajaran agama. Metode ini tidak hanya efektif dalam mengajarkan konsep agama, tetapi juga membantu siswa untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, storytelling digital dapat dijadikan metode alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama, khususnya Rukun Islam, di tingkat sekolah dasar.

REFERENCES

- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Agama yang Efektif: Menghubungkan Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Shihab, M. Quraish. (2014). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudjana, D. (2011). *Metode Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zubaedi, Z. (2012). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.