

PENGARUH MEDIA DIGITAL *STORYTELLING* TERHADAP DAYA INGAT SISWA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS VII MTS

Nisa Ardhiana¹, Sholihul Anshori²

^{1,2}PAI FAI Universitas Hasyim Asy'ari

¹nisaardhiana29@gmail.com, ²sholihulanshori@unhasy.ac.id

ABSTRACT

*This research is centered around a fundamental shift in how digital native generations handle information, as they exhibit a preference for technology-driven interactive learning. Digital storytelling is introduced to transform abstract historical content into a more concrete and understandable format. This study aims to explore the use of this medium and to analyze students' memory, and assess its impact on the subject of Islamic Cultural History at MTs Ar-Rahman. Using a *qua* quantitative approach with a nonequivalent control group design, this study involved 51 seventh-grade students selected from the total sample. Data were collected through observation, tests, and documentation and then analyzed using an Independent Sample T-Test and Effect Size using SPSS 27. The results indicate that digital storytelling is effective, as evidenced by students' enthusiasm and active participation. Empirically, the experimental class achieved an average score of 74.31 (88.5% mastery), exceeding the control class, which scored only 67.84 (60% mastery). The results of the T-test indicate that digital storytelling has a significant effect on student memory in the moderate category, as evidenced by a significance value of 0.030 (less than 0.05) with a Cohen's d of 0.626.*

Keywords: *Digital Storytelling, Memory, Islamic Cultural History*

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada perubahan mendasar dalam cara generasi digital native memproses informasi, karena mereka cenderung menyukai pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *Digital storytelling* diperkenalkan untuk mengubah materi sejarah yang tidak konkrit menjadi bentuk yang lebih jelas dan mudah dimengerti. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media tersebut, menganalisis daya ingat siswa, serta mengkaji pengaruhnya terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Ar-Rahman. Dengan menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimen berdesain *nonequivalent control group*, penelitian ini melibatkan 51 siswa dari kelas VII yang dipilih melalui sampel total. Data dikumpulkan dari observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan *Independent Sample T-Test* dan *Effect Size* melalui SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif, sebagaimana oleh antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Secara empiris, kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai 74,31 (ketuntasan 88,5%), melampaui kelas kontrol yang hanya memperoleh 67,84 (ketuntasan 60%). Hasil uji T menunjukkan *digital storytelling* berpengaruh

signifikan terhadap daya ingat siswa dalam kategori sedang dilihat dari nilai sig. 0,030 kurang dari 0,05 dengan *cohen's d* 0,626.

Kata Kunci: Digital *Storytelling*, Daya Ingat, Sejarah Kebudayaan Islam

A. Pendahuluan

Di era sekarang 4.0 dan 5.0 terjadi perubahan besar dalam banyak aspek, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi di dunia pendidikan bukan lagi suatu pilihan melainkan keharusan yang tak terelakkan. Transformasi digital ini tidak hanya mengubah guru dan siswa berkomunikasi serta mengakses informasi, tetapi juga menuntut guru untuk lebih berinovasi secara keseluruhan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan ciri khas siswa di era digital. Siswa pada zaman sekarang dikenal sebagai generasi *digital native*, yang merupakan kelompok yang dilahirkan di dalam dunia digital dan dibesarkan dengan teknologi seperti komputer, smartphone, platform sosial, internet, serta teknologi kecerdasan buatan lainnya (Rahmah, Wahab, dan Kurniawan, 2025).

Pada era ini siswa telah mengalami perubahan mendasar yang jauh berbeda dengan siswa dahulu. Menurut *Prensky*, generasi

yang tumbuh di era digital memiliki pola pikir dan cara belajar yang sangat berbeda dari generasi dahulu yang dikenal sebagai "*digital immigrants*". Cara siswa sekarang dalam mengolah informasi telah berubah. Fokus saat ini adalah akses cepat, kemampuan melakukan banyak tugas sekaligus, serta pengalaman belajar interaktif yang didukung teknologi (Hariri, 2025). Hal ini tentunya menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini seperti memanfaatkan media digital, audio, dan visual yang lebih menarik supaya siswa dapat mengingat dan memahami apa yang diajarkan.

Tantangan tersebut sangat terasa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sarat akan narasi sejarah. Materi SKI, yang mencakup pertempuran dan perjuangan dari masa Nabi Muhammad SAW serta perkembangan peradaban Islam selama berabad-abad. Tentunya memerlukan metode pengajaran yang inovatif dan menarik agar siswa tidak

cepat bosan. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya diminta untuk mengerti kejadian dalam sejarah dari sisi intelektual, tetapi juga dapat menunjukkan nilai-nilai etika seperti keadilan, toleransi, kejujuran, dan semangat perjuangan (Rosideh, 2023). Hal ini juga terlihat dalam surah Yusuf ayat 111 yang menunjukkan bahwa narasi sejarah bukan hanya sekedar cerita lama. Namun, pelajaran hidup yang sangat berarti karena mengandung *ibrah* yang dapat digunakan oleh manusia sebagai acuan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Disamping itu, surah ini bertujuan agar manusia dapat berpikir dan belajar (Hamiruddin, 2022).

Dari survei awal yang peneliti lakukan di MTs Ar-Rahman, peneliti menemukan bahwa guru dominan menggunakan pendekatan konvensional dalam mengajar materi Sejarah Kebudayaan Islam. Mereka menggunakan ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab. Namun, cara ini menyebabkan siswa sulit menerima materi yang diajarkan guru. Akibatnya, ketika sesi tanya jawab berlangsung, hanya siswa aktif yang bersemangat dan mampu menjawab, sedangkan siswa pasif cenderung

tidak terlibat. Hal ini menunjukkan mencari pendekatan baru untuk belajar diperlukan, seperti menggunakan media belajar yang lebih menarik dan efektif.

Digital *storytelling* merupakan pilihan yang sejalan dengan kemajuan zaman dan sifat siswa. Ini adalah cara menceritakan kisah yang menggabungkan gambar, suara, tulisan, dan video dalam format digital guna menyampaikan informasi akan makna dan menarik (Puspitasari, Widiarti, dan Subali, 2025). Selain itu, digital *storytelling* dapat berupa kisah pribadi, peristiwa historis, atau sebagai sumber informasi atau panduan. (Ardi, Jamilah, Kurniati, 2025). Media ini, mengubah materi SKI yang membosankan menjadi cerita digital yang menarik.

Pada intinya, digital *storytelling* menggunakan alat digital. Guru dapat menyampaikan materi secara lebih mendalam dan relevan kepada generasi *digital native* dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan video. Selain itu, media ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai gaya belajar dalam satu aktivitas, siswa visual dapat berinteraksi dengan gambar, sedangkan siswa auditori

dengan cerita dan musik (Indrajit, Murni, Maspaeni, 2024).

Efektivitas penyampaian materi tersebut sangat berkaitan dengan aktivitas berpikir yang memerlukan daya ingat yang baik. Pengkodean, penyimpanan, dan pemanggilan kembali data yang terpusat di otak adalah bagian dari proses mental yang di kenal sebagai daya ingat (Syah, 2012). Kemampuan menyebutkan dan menunjukkan kembali adalah dua indikator Muhibbin Syah pada daya ingat yang baik. Sementara itu, Mafkhudin memperluas indikator tersebut melalui keterampilan mengerjakan soal, menghafal, hingga kemampuan menangkap pengertian dan menyimpulkan (Anselmus, 2020). Oleh karena itu, peneliti menetapkan empat indikator daya ingat dalam penelitian ini: 1) Siswa dapat mengingat dan menangkap pengertian 2) Siswa dapat menyebutkan kembali informasi 3) Siswa dapat menghafal materi 4) Siswa dapat menjelaskan kembali materi.

Berdasar pada uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian ini guna mengeksplorasi apakah media digital *storytelling* berpengaruh pada daya

ingat siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan membahas masalah ini dengan mengusung judul “Pengaruh Media Digital *Storytelling* terhadap Daya Ingat Siswa Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTS”.

B. Metode Penelitian

Eksperimen kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan dibawah kondisi yang terkontrol untuk melihat pengaruh variabel X terhadap variabel Y (Sugiyono, 2025). Untuk mencapai sasaran tersebut, digunakan desain *nonequivalent control group* diterapkan, yang meliputi satu kelompok eksperimen dengan media *digital storytelling* dan satu kelompok kontrol tanpa media tersebut. Rincian desain ini ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Nonequivalent Control Group

Kelas	Pre test	Treatment	Post test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono (2025)

Keterangan:

O₁ = Pra Uji Eksperimen

O₂ = Uji Akhir Eksperimen

X = Digital Storytelling

O₃ = Pra Uji Kontrol

O₄ = Uji akhir Kontrol

Penelitian ini dilakukan di MTs Ar-Rahman dengan melibatkan seluruh siswa kelas VII berjumlah 51 siswa dengan teknik sampel total, sehingga setiap individu dalam populasi diikutsertakan sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2025). Dengan demikian, 25 siswa sebagai kelompok kontrol (VII-A) dan 26 siswa sebagai kelompok eksperimen (VII-B).

Ada dua tes yaitu *pretest-posttest* berjumlah 25 soal yang digunakan mengevaluasi daya ingat siswa *before* dan *after* perlakuan yang sudah di uji valid dan reliabel. Selanjutnya, berdasarkan skala yang dibuat oleh Arikunto (2009), kategori tingkat daya ingat siswa ditetapkan:

Tabel 2 Skala Daya Ingat

Nilai	Kategori
81 - 100	Sangat baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang

Sumber : Arikunto (2009)

Statistik parametrik digunakan untuk menganalisis data penelitian ini. Oleh karena itu, pemeriksaan prasyarat dilakukan. Selanjutnya, uji hipotesis dengan *independent sample*

t-test guna memeriksa perbedaan daya ingat antara dua kelas. Kemudian, untuk mengukur besarnya pengaruh perlakuan dalam penelitian ini, kriteria Cohen (1988) digunakan untuk perhitungan *effect size*.

Tabel 3 Effect Size

d < 0,2	tergolong kecil
0,2 < d < 0,8	tergolong sedang
d > 0,8	tergolong besar

Sumber: Cohen, J (1988)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Dari studi yang telah dilakukan pada dua kelompok, hasil *pretest-posttest* akan dipaparkan dan perhitungannya terutama dalam uji hipotesis secara rinci sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Pretest Kelas Kontrol

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat baik	81-100	-	0%
Baik	61-80	1	4,0%
Cukup	41-60	15	60,0%
Kurang	21-40	9	36,0%
Sangat Kurang	<20	-	0%

Hasil *pretest* mengenai kemampuan daya ingat para siswa menunjukkan beragam hasil dalam berbagai kategori. Dari total 25 siswa, tidak ada yang tercatat sangat baik, 1 siswa (4,0%) tercatat baik, 15 siswa (60,0%) cukup. Sedangkan 9 siswa lainnya (36,0%) kurang.

Tabel 5 Hasil Posttest Kelas Kontrol

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat baik	81-100	2	8,0%
Baik	61-80	13	52,0%
Cukup	41-60	10	40,0%
Kurang	21-40	-	0%
Sangat Kurang	<20	-	0%

Hasil *posttest* daya ingat yang dilakukan pada siswa yang tidak menggunakan *digital storytelling* menunjukkan bahwa ada perbedaan dalam kategori kemampuan daya ingat mereka. Dari total 25 siswa, hanya 2 siswa (8,0%) tercatat sangat baik, 13 siswa (52,0%) baik, dan 10 siswa lainnya (40,0%) cukup.

Tabel 6 Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat baik	81-100	-	0%
Baik	61-80	2	7,7%
Cukup	41-60	15	57,7%
Kurang	21-40	9	34,6%
Sangat Kurang	<20	-	0%

Hasil *pretest* daya ingat menunjukkan bahwa masing-masing siswa memiliki perbedaan mengingat. Dari total 26 siswa, tidak ada siswa sangat baik, 2 siswa (7,7%) tercatat baik, 15 siswa (57,7%) cukup. 9 siswa (34,6%) kurang.

Tabel 7 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Kategori	Nilai	Frekuensi	Persen
Sangat baik	81-100	8	30,8%
Baik	61-80	15	57,7%
Cukup	41-60	3	11,5%

Kurang	21-40	-	0%
Sangat Kurang	<20	-	0%

Hasil *posttest* daya ingat siswa yang menggunakan media *digital storytelling* menunjukkan variasi dalam kategori kemampuan daya ingat siswa. Dari total 26 siswa, 8 siswa (30,8%) tercatat sangat baik, 15 siswa (57,7%) baik, 3 siswa (11,5%) cukup. Demikianlah, daya ingat siswa terlihat daya ingat siswa eksperimen paling unggul.

Kemudian, dilakukan pengujian pra syarat. Dalam pengujian normalitas, jika nilai (Sig.) > 0,05 berdasarkan *Kolmogorov-Smirnov*, maka dianggap data normal.

Tabel 8 Uji Normalitas

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Daya Ingat	Pretest 7A	,149	25	,155
	Posttest 7A	,171	25	,057
	Pretest 7B	,124	26	,200
	Posttest 7B	,138	26	,200

Hasil analisis, data tersebut berdistribusi normal karena angkanya melebihi 0,05. Nilai 0,200 pada *pretest* dan *posttest* kelompok *eksperimen* serta 0,155 untuk *pretest* dan 0,057 untuk *posttest* kelompok *kontrol*.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan dengan melihat nilai *Based on Mean*.

Tabel 9 Uji Homogenitas

		Levene Statistic
Hasil Daya Ingat	Based on Mean	,432

Hasilnya adalah 0,432. Menunjukkan $0,432 > 0,05$ dapat dipastikan varians data homogen. Kemudian dilakukan uji hipotesis dengan hasil berikut:

Tabel 10 Independent Samples Test

		t	Sig. (2-tailed)
Hasil Daya Ingat		-2,233	,030

Dari tabel diatas dapat diketahui sig. (2-tailed) $0,030 < 0,05$. Lalu perhitungan *effect size* diperoleh nilai 0,626.

Pembahasan

Penerapan *digital storytelling* di kelas eksperimen berjalan lancar, sebab media tersebut berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan minat siswa di dalam kelas. Hal ini tercermin dari antusias siswa saat video pembelajaran diputar, di mana mereka dengan aktif menyimak penyampaian materi. Lebih lanjut,

digital storytelling menyediakan beragam variasi belajar yang mengakomodasi gaya belajar secara auditori dan verbal siswa, sekaligus mengasah keterampilan komunikasi mereka, sehingga memperkuat kemampuan mengingat siswa secara keseluruhan.

Pengukuran daya ingat siswa dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol diperoleh dari hasil tes pilihan ganda yang terdiri atas 25 soal. Di kelas eksperimen (26 siswa), 8 siswa (30,8%) sangat baik, 15 siswa (57,7%) baik, serta 3 siswa (11,5%) cukup. Sebaliknya, kelas kontrol (25 siswa), hanya memiliki 2 siswa (8,0%) sangat baik, 13 siswa (52,0%) baik, dan 10 siswa (40,0%) cukup. Perbedaan tersebut semakin terlihat dengan perolehan *mean* kelompok eksperimen sebesar 74,31 ketuntasan 88,5% dan *mean* kelompok kontrol sebesar 67,84 ketuntasan 60%.

Pada kelas eksperimen dengan *digital storytelling*, sebagian besar siswa sangat baik, jika dibandingkan kelas kontrol. Ini menegaskan adanya perbedaan nyata kemampuan daya ingat antarkedua kelas. Hipotesis diperkuat oleh hasil *Independent*

Sample T-test, bernilai $0,030 < 0,05$ membuktikan bahwa hasil *posttest* tidak sama antara kedua kelas. Kemudian hasil *effect size* diperoleh Cohen's *d* sebesar 0,626 menunjukkan bahwa *digital storytelling* terhadap daya ingat siswa tergolong sedang.

Temuan ini selaras dengan Teori Pengkodean Ganda karya Allan Paivio, yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui sarana verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat (Wahyuddin dkk., 2024). Lewat media *digital storytelling*, siswa menerima rangsangan ganda melalui indera penglihatan dan pendengaran mereka, sehingga perhatian mereka tidak terbatas pada penjelasan guru dan buku saja. Dengan begitu materi jauh lebih mudah diingat.

Oleh sebab itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa *digital storytelling* membantu siswa mengingat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Ar-Rahman. Pengaruh ini bersumber dari penyajian informasi yang konkret dan menarik dalam media tersebut, dibandingkan pendekatan

konvensional yang sering kali menjadikan siswa pasif dan bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.

D. Kesimpulan

1. Penggunaan *digital storytelling* dalam pelajaran SKI berjalan efektif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa selama pelajaran berlangsung serta partisipasi aktif mereka dalam sesi diskusi.
2. Penggunaan media digital secara signifikan meningkatkan daya ingat siswa. Secara empiris, nilai kelas eksperimen dengan rata-rata 74,31 dan tingkat ketuntasan 88,5%, melampaui nilai kelas kontrol dengan rata-rata 67,84 dan tingkat ketuntasan 60%.
3. *Digital storytelling* berpengaruh signifikan terhadap daya ingat siswa, dengan besaran pengaruh masuk dalam kategori sedang. Dibuktikan dari uji *T* sebesar $0,030 < 0,05$ dan nilai *Cohen's d* 0,626.

Saran

1. Guru dapat memanfaatkan *digital storytelling* pada materi

lain pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar siswa lebih mudah menerima materi pelajaran.

2. Digital *storytelling* diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa karena kemampuannya dalam menarik perhatian mereka.
3. Peneliti di masa mendatang diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini guna menyempurnakannya lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences (2nd ed: Erlbaum Associates)*
- Indrajit, Richardus Eko, Tri Murni, Maspaeni. (2024). *Digital Storytelling Narasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wahyuddin,dkk. (2024). *Teori Belajar dan Aplikasinya "Panduan Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif"*. Bojonegoro: IKIP BJN Press.
- Anselmus, Mones. (2020). "Upaya Meningkatkan Daya Ingat Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Metode Praktek dan Latihan Terstruktur pada Mata Pelajaran Pendidikan Katolik." *Jurnal Selidik*, Vol. 1 No. 1, 22-23.
- Ardi, Ahmad Sultan, A. Jamilah, Sri Kurniati. (2025). "Implementasi Digital *Storytelling* (DST) Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Seni Rupa." *Global Journal Education and Learning*, Vol. 2 No. 5, 530.
- Hariri, Zain Fuad. (2025). "Konsep Pendidikan Islam di Era Digital dalam Kitab *Tarbiyah Fi Zaman Al Fitn* dan Pengaruhnya terhadap Digital Native." *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, Vol. 2 No. 3, 159
- Puspitasari, Hayu Ratih, Nuni Widiarti, dan Bambang Subali. (2025). "*Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020-2025)*." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan/ Pedagogia*, Vol. 14 No. 2, 163.
- Rahmah, Maulidah, Wahab, dan Syamsul Kurniawan. (2025). "Pengembangan Pembelajaran PAI bagi Digital Natives: Merancang Indikator Pembelajaran Untuk Generasi-Z." *Indonesian Research Journal on Education*, Vol. 5 No. 1, 195.
- Rosideh. (2023). "Penerapan Pembelajaran Inkuiri Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam." *Ilmu Pendidikan, Ekonomi dan Teknologi*, Vol. 1 No. 1, 717.
- S., Muh. Hamiruddin. (2022). Kisah Nabi Yusuf As. Sebagai Metode Pendidikan." *Action Research Literate*, Vol. 6 No. 2, 89.

Jurnal: