

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TARIKH BERBASIS STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD

Asmira Efendi^{1*}, Joko Subando²,

^{1,2}Institut Islam Mambaul 'Ulum, Surakarta

* Corresponding Email: leeminni45@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran tarikh sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan dan pembentukan karakter siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran tarikh sering disampaikan secara monoton melalui ceramah dan pembacaan teks, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tarikh berbasis storytelling dalam bentuk video yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, guna meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SD lebih menyukai media visual dan cerita interaktif. Video pembelajaran dirancang dalam format naratif yang menarik, dilengkapi animasi dan ilustrasi yang mendukung isi materi dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi. Media kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media, serta diuji coba terbatas kepada siswa kelas IV SD ASC Karanganyar. Hasil validasi dan respon pengguna menunjukkan bahwa video yang dikembangkan tergolong valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi tarikh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis storytelling dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar dalam mata pelajaran sejarah Islam di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : Storytelling, Tarikh, Video Pembelajaran, Minat Belajar, Siswa SD

ABSTRACT

Tarikh (Islamic history) education, as a part of Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level, plays a vital role in instilling exemplary values and shaping students' character. However, in practice, tarikh learning is often delivered monotonously through lectures and text readings, which leads to low student interest. This study aims to develop a storytelling-based tarikh learning media in the form of video that aligns with the learning characteristics of elementary students, in order to enhance their interest and engagement in the learning process. The study employs the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The needs analysis results indicate that elementary students prefer visual and interactive story-based media. The instructional video was designed in an engaging narrative format, complemented by animations and illustrations to support the content on the secret propagation (dakwah) of Prophet Muhammad SAW. The media was validated by subject matter and media experts, and underwent limited trials with fourth-grade students at SD ASC Karanganyar. The validation results and user responses show that the developed video is valid, practical, and effective in increasing student interest in tarikh material. The study concludes that

storytelling-based learning media can be an innovative solution to address the low interest in learning Islamic history at the elementary school level.

Keywords : *Storytelling, Tarikh, Instructional Video, Learning Interest, Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di jenjang sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter, nilai spiritual, dan moral peserta didik. Salah satu materi utama dalam kurikulum PAI adalah tarikh atau sejarah Islam yang memuat kisah-kisah keteladanan dari Nabi Muhammad SAW, para sahabat, dan tokoh-tokoh Islam lainnya. Sayangnya, pembelajaran tarikh kerap kali dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan pembacaan teks, yang kurang menarik bagi siswa usia sekolah dasar yang secara alami lebih menyukai cerita, gambar, dan aktivitas interaktif.

Karakteristik kognitif siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget), menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman visual, narasi, dan aktivitas kontekstual. Ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah Islam. Banyak siswa merasa bosan, sulit fokus, bahkan cepat melupakan materi setelah pembelajaran berlangsung.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyentuh aspek afektif dan imajinatif siswa. Salah satunya adalah melalui pengembangan media pembelajaran berbasis storytelling, yaitu penyampaian materi melalui alur cerita yang menarik secara emosional dan kognitif. Pendekatan ini sangat relevan dengan konten tarikh yang memang berbasis kisah nyata penuh hikmah.

Media video berbasis storytelling dapat memadukan narasi, animasi, audio, dan visual yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan media ini dilakukan menggunakan model ADDIE, yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara sistematis dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran tarikh berbasis storytelling yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, (2) menyajikan materi secara naratif dan menarik agar lebih mudah dipahami dan diingat siswa, serta (3) meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tarikh. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam pembelajaran sejarah Islam di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tarikh berbasis storytelling dalam bentuk video, serta menguji kelayakan dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di kelas IV SD ASC Karanganyar, serta wawancara dengan guru PAI dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa metode ceramah dan membaca teks tidak efektif untuk membangkitkan minat siswa terhadap materi tarikh. Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap cerita, gambar, dan media video.

2. Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media pembelajaran dirancang dalam bentuk video berbasis storytelling yang menyajikan materi “Dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi.” Desain media mencakup penyusunan naskah cerita (storyboard), alur visual, dan elemen grafis yang sesuai dengan gaya belajar siswa SD. Narasi dibuat sederhana, komunikatif, dan mengandung pesan moral, disertai animasi pendukung untuk memperjelas isi cerita.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk media video dikembangkan sesuai desain yang telah dirancang. Proses ini melibatkan tim kreatif dan ahli multimedia. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menilai aspek isi, desain visual, narasi, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa SD. Umpan balik dari para ahli digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Media yang telah dikembangkan diimplementasikan secara terbatas di kelas IV SD ASC Karanganyar. Guru menggunakan video pembelajaran saat mengajar materi tarikh, dengan pendampingan dan observasi oleh peneliti. Selama implementasi, dilakukan pengamatan terhadap minat belajar siswa, termasuk indikator seperti perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menyebarkan angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan media.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu:

Evaluasi formatif, dilakukan selama tahap pengembangan untuk memperbaiki media berdasarkan masukan para ahli. Evaluasi sumatif, dilakukan setelah implementasi untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Tarikh Berbasis Storytelling

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran tarikh berbasis storytelling yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD ASC Karanganyar. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan mengambil tema "Dakwah Nabi Muhammad SAW secara Sembunyi-sembunyi", yang disajikan dalam bentuk naratif visual interaktif dan edukatif.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan studi lapangan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru dan siswa kelas IV. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran tarikh masih didominasi oleh metode ceramah dan membaca buku teks, yang kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Guru mengakui bahwa siswa kerap kehilangan fokus, menunjukkan rasa bosan, dan kesulitan memahami materi sejarah yang bersifat abstrak dan naratif. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik pada cerita bergambar, video, atau film yang menghadirkan tokoh-tokoh secara visual.

Dari data tersebut, diketahui bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Tarikh, sebagai mata pelajaran sejarah dalam Pendidikan Agama Islam, perlu dikemas ulang agar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keteladanan, dan kedekatan emosional dengan tokoh-tokoh Islam, terutama Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian, dipilihlah pendekatan storytelling dalam bentuk video animasi, yang relevan dengan gaya belajar visual-auditori siswa SD.

2. Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang media pembelajaran berupa video storytelling. Materi yang disajikan difokuskan pada fase awal dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi, yang mencerminkan keteguhan, strategi, dan perjuangan Rasulullah dalam menyampaikan risalah Islam. Dalam merancang media, peneliti menyusun naskah cerita (storyboard), menentukan gaya animasi, memilih narasi bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta menyusun visualisasi tokoh dan latar dengan sentuhan lokal yang dekat dengan dunia siswa.

Naskah disusun dengan memperhatikan alur dramatik sederhana: pembukaan (situasi masyarakat jahiliyah), konflik (tantangan dakwah Rasulullah secara diam-diam), dan penyelesaian (dukungan dari sahabat terdekat). Narasi dibuat dengan gaya bertutur seperti dongeng, namun tetap berbasis fakta sejarah dan nilai-nilai Islam. Visual ditampilkan dalam bentuk animasi 2D sederhana yang menampilkan tokoh Rasulullah, rumah Arqam bin Abi Arqam, suasana Makkah, dan interaksi para sahabat.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Setelah desain disusun, video mulai dikembangkan menggunakan perangkat lunak multimedia pendidikan. Durasi video berkisar 6–8 menit, dengan struktur yang meliputi pembukaan, inti cerita, dan penutup berisi pesan moral. Untuk memastikan kelayakan media, dilakukan validasi oleh tiga ahli:

- a. Ahli materi menilai isi video berdasarkan kebenaran historis, kesesuaian dengan kurikulum PAI kelas IV, dan pesan-pesan Islam yang ditanamkan.
- b. Ahli media mengevaluasi aspek teknis seperti kualitas suara, animasi, alur visual, dan keterbacaan teks.
- c. Ahli pembelajaran menilai keterpaduan media dengan pendekatan pedagogis anak usia sekolah dasar.

Hasil validasi menunjukkan bahwa secara keseluruhan, video pembelajaran dinyatakan “sangat layak” digunakan. Nilai rata-rata dari ketiga ahli mencapai lebih dari 85% dalam kategori valid. Saran dari para ahli digunakan untuk merevisi produk, seperti memperhalus suara narasi, memperjelas transisi visual antar adegan, dan menambahkan elemen interaktif sederhana berupa pertanyaan reflektif di akhir video.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah divalidasi dan direvisi, video pembelajaran diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata pelajaran tarikh di kelas IV SD ASC Karanganyar. Guru menggunakan media ini sebagai bagian dari pembelajaran tatap muka. Selama pemutaran video, peneliti melakukan observasi terhadap perilaku siswa, termasuk keterlibatan mereka secara emosional dan intelektual.

Dari hasil observasi, siswa terlihat antusias, terlibat aktif, dan fokus menyimak video hingga selesai. Mereka menunjukkan ekspresi heran, takjub, dan kagum terhadap kisah perjuangan Nabi Muhammad SAW. Beberapa siswa bahkan secara spontan bertanya dan berdiskusi setelah video selesai diputar. Guru mengungkapkan bahwa video sangat membantu dalam membangkitkan semangat siswa dan mempermudah penyampaian materi tarikh yang biasanya sulit dipahami.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan saat proses pengembangan dan revisi produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur keberhasilan media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi sumatif diperoleh dari:

- a. Angket minat belajar siswa, yang menunjukkan bahwa 92% siswa menyatakan tertarik dan senang belajar tarikh menggunakan video.
- b. Wawancara dengan guru, yang menyebutkan bahwa video ini mampu membangkitkan semangat siswa dan mempermudah proses mengajar.
- c. Observasi partisipasi siswa, yang menunjukkan peningkatan perhatian, respons terhadap pertanyaan guru, dan keterlibatan dalam diskusi.

Dari keseluruhan data, disimpulkan bahwa media pembelajaran tarikh berbasis storytelling dalam bentuk video terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar tercipta lingkungan belajar yang efektif. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi dalam bentuk cetak, audio, visual, dan audiovisual yang digunakan untuk membawa informasi

atau pesan dari guru ke siswa. Sementara itu, menurut Arsyad (2019), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, antara lain:

1. Sebagai alat bantu mengajar yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
2. Sebagai sumber belajar, terutama media digital atau interaktif yang mengandung informasi pembelajaran.
3. Sebagai motivator belajar, karena tampilan yang menarik dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa.
4. Sebagai penyaji informasi, yang dapat menyederhanakan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret (Sudjana & Rivai, 2011).

Media juga berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga pesan pembelajaran dapat disampaikan lebih efektif dan efisien (Sanjaya, 2016). Menurut Kemp dan Dayton (1985), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual: seperti gambar, poster, grafik, dan diagram.
2. Media audio: seperti rekaman suara, musik, dan podcast.
3. Media audiovisual: seperti video pembelajaran dan animasi.
4. Media berbasis teknologi informasi: seperti multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, dan e-learning.
5. Media realia dan manipulatif: seperti benda nyata dan alat peraga.

Setiap jenis media memiliki kelebihan masing-masing dan penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Media pembelajaran yang efektif untuk siswa sekolah dasar harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

1. Sederhana dan mudah dipahami: karena siswa SD masih berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional (Piaget).
2. Menarik secara visual: seperti warna yang cerah, gambar yang lucu, dan animasi yang hidup, untuk memikat perhatian siswa.
3. Interaktif dan komunikatif: memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa: baik dari segi bahasa, konten, maupun cara penyajian.
5. Membantu pencapaian tujuan pembelajaran: media harus relevan dan mendukung kompetensi yang ingin dicapai (Arsyad, 2019; Miarso, 2004).

Pengembangan media pembelajaran berbasis storytelling pada mata pelajaran tarikh merupakan respons terhadap tantangan pembelajaran sejarah Islam di tingkat sekolah dasar. Dalam pembelajaran konvensional, materi sejarah sering dianggap membosankan karena hanya menekankan aspek hafalan tanpa menghadirkan konteks atau kedekatan emosional dengan tokoh sejarah. Padahal, sejarah Islam sarat akan nilai-nilai keteladanan yang sangat relevan untuk pembentukan karakter siswa.

Storytelling, sebagaimana dijelaskan oleh Haven (2007), merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan informasi, nilai, dan pengalaman hidup secara bermakna. Pendekatan ini memanfaatkan kekuatan narasi

untuk menghubungkan emosi, kognisi, dan pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, storytelling yang dikemas dalam bentuk video menjadi media yang sangat efektif karena mampu menyatukan unsur visual, auditori, dan verbal secara simultan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SD lebih menyukai pembelajaran yang mengandung unsur cerita, gambar bergerak, dan suara narator yang bersahabat. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyebutkan bahwa siswa usia 9-10 tahun berada dalam tahap operasional konkret. Mereka lebih mudah memahami konsep yang disampaikan secara visual dan kontekstual, dibandingkan dengan konsep abstrak yang hanya disampaikan secara verbal.

Hasil observasi, angket, dan wawancara dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan video berbasis storytelling tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep sejarah Islam. Kisah dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi yang disampaikan dalam bentuk naratif visual menumbuhkan rasa empati, kekaguman, dan inspirasi pada diri siswa. Mereka merasa lebih dekat dengan sosok Rasulullah dan memahami nilai-nilai perjuangan, kesabaran, dan keteguhan dalam berdakwah.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan kehadiran media ini. Dalam konteks keterbatasan waktu dan sumber belajar di sekolah dasar, video pembelajaran ini menjadi solusi praktis untuk menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang sederhana namun mendalam. Guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menggali makna dari kisah yang disajikan.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa pengembangan media berbasis kebutuhan nyata di lapangan (need assessment) sangat penting. Produk yang dihasilkan bukan hanya inovatif secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis dan kontekstual. Video ini tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga mengarahkan siswa untuk merefleksikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, keberanian, dan keimanan.

Temuan ini memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Lestari (2021) yang menemukan bahwa storytelling dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Demikian pula Putri & Ramadhan (2019) menyatakan bahwa media video dapat menjembatani kesenjangan antara teks dan realitas, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

Kelebihan lain dari media ini adalah fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Video dapat diputar berulang kali, digunakan dalam berbagai model pembelajaran (tatap muka, blended, atau daring), dan dapat diakses oleh siswa maupun orang tua di rumah. Ini membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih mandiri dan berpusat pada siswa.

Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, yaitu hanya dilakukan dalam satu sekolah dengan subjek terbatas pada satu kelas. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini masih terbatas. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas media dalam skala yang lebih luas, serta menilai dampaknya terhadap aspek lain seperti pemahaman konsep, sikap religius, atau bahkan hasil belajar secara kognitif.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran tarikh berbasis storytelling merupakan solusi inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, khususnya dalam materi “Dakwah Nabi Muhammad SAW secara sembunyi-sembunyi”. Penggunaan pendekatan storytelling yang dipadukan dengan media visual terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dan kurang interaktif.

Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang secara sistematis membantu dalam menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa media video ini layak digunakan dari segi isi, tampilan visual, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Implementasi media dalam pembelajaran juga menunjukkan peningkatan signifikan terhadap indikator minat belajar siswa, seperti peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Storytelling sebagai pendekatan utama dalam video ini mampu membangun keterlibatan emosional siswa, membuat mereka merasa seolah-olah berada dalam peristiwa sejarah yang ditampilkan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami makna dan nilai-nilai keteladanan yang terkandung dalam kisah dakwah Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian, media ini tidak hanya memenuhi aspek kognitif pembelajaran, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan karakter siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis cerita atau storytelling sangat relevan digunakan dalam pembelajaran tarikh di tingkat sekolah dasar, terutama untuk membangun pemahaman sejarah yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAI

Disarankan agar guru Pendidikan Agama Islam, khususnya yang mengampu mata pelajaran tarikh, dapat menggunakan media video berbasis storytelling sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Media ini dapat dijadikan alat bantu yang menarik untuk menyampaikan materi sejarah Islam secara lebih hidup dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti menyediakan sarana teknologi (proyektor, speaker, dan jaringan internet) serta pelatihan guru agar dapat mengembangkan atau memanfaatkan media kreatif secara optimal dalam kegiatan belajar-mengajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk mengembangkan media video storytelling ini untuk materi-materi tarikh lainnya atau memperluas cakupan penggunaannya pada jenjang yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat mengukur efektivitas media terhadap aspek lain seperti pemahaman konsep, nilai karakter, atau hasil belajar siswa secara kuantitatif.

4. Bagi Pengembang Media

Pengembang media pendidikan perlu mempertimbangkan unsur budaya lokal, gaya visual yang sesuai dengan dunia anak-anak, dan penyajian cerita yang inspiratif untuk menjadikan media pembelajaran lebih menarik dan membumi di kalangan siswa sekolah dasar.

Dengan implementasi yang tepat, media pembelajaran berbasis storytelling berpotensi besar menjadi salah satu pendekatan andalan dalam pembelajaran sejarah Islam yang menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Departemen Agama RI. (2003). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar*.
- Fitriani, R., & Wulandari, S. (2019). *Storytelling dalam Pembelajaran Sejarah Islam di MI*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 45–55.
- Hafsah. (2018). *Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Sejarah Islam melalui Metode Cerita di Sekolah Dasar*. *Jurnal Tarbiyah*, 6(2), 112–119.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Miller, S., & Pennycuff, L. (2008). *The Power of Story*. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, 1(1), 36–43.
- Muhaimin. (2009). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Rajawali Pers.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Zain, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto, & Asep Jihad. (2010). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yogyakarta: Alfabeta.
- Yunita, D. (2020). *Kendala Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 67–74.
- Zuhairini, et al. (1993). *Sejarah Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.