Science and Education Journal
Vol 5 No 2 (2026)
E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Bercerita Di Era Digital : Pengaruh *Digital Storytelling* Terhadap Pembentukan Karakter Islami Siswa

Fina Aulika Lestari[1], Revi Ayu[2]
[1] Universitas Aisyah Pringsewu, finaaulika38@gmail.com
[2] Universitas Aisyah Pringsewu , reviayu@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Agama Islam di era digital dituntut beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah metode digital storytelling sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode digital storytelling terhadap karakter Islami siswa di [nama sekolah/lokasi penelitian]. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah [jumlah siswa] siswa yang dipilih menggunakan teknik [teknik sampling]. Data dikumpulkan melalui angket karakter Islami yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Video digital storytelling dipilih dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta diperoleh dari platform YouTube. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji korelasi, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan karakter Islami siswa, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 27,3 (54,6%) meningkat menjadi 36,7 (73,4%) pada posttest. Hasil analisis menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0,652 dan R Square sebesar 0,425. Temuan ini menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara metode digital storytelling dan karakter Islami siswa, dengan 42,5% variasi karakter Islami dapat dijelaskan oleh model penelitian. Dengan demikian, digital storytelling berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: digital storytelling*, Karakter, Islami*

Abstract

In the digital era, Islamic Religious Education is required to adapt to technological developments in order to create learning experiences that are engaging, interactive, and meaningful. One innovation that can be implemented is the digital storytelling method as a medium for delivering learning materials. This study aims to determine the effect of the digital storytelling method on students' Islamic character at [name of school/research location]. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of [number of students] students selected using [sampling technique]. Data were collected through an Islamic character questionnaire administered before and after the treatment. The digital storytelling videos were selected and adapted to the learning materials and obtained from the YouTube platform. The data were analyzed using descriptive analysis, correlation analysis, and the coefficient of determination. The results showed an improvement in students' Islamic character, with the mean pretest score increasing from 27.3 (54.6%) to 36.7 (73.4%) on the posttest. The analysis showed a correlation coefficient (R) of 0.652 and an R Square value of 0.425. These findings indicate a fairly strong relationship between the digital storytelling method and students' Islamic character, with 42.5% of the variation in Islamic character explained by the research model. Thus, digital storytelling has the potential to serve as an innovative alternative in Islamic Religious Education to support the development of students' Islamic character.

Keywords: *digital storytelling, character, Islamic*

Corresponding Author:
Fina Aulika Lestari
Universitas Aisyah Pringsewu; finaaulika@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter, sikap, dan perilaku yang menjadi dasar bagi perkembangan pribadi siswa. Sejak usia dini, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka mengenal nilai-nilai moral, membedakan perilaku yang baik dan buruk, serta membiasakan diri menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi penting agar pesan, pengetahuan, nilai budaya, dan nilai moral dapat dipahami secara utuh oleh siswa (Eliya H. M., 2020; Letonsaari & Selin, 2017). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan nilai kepada siswa adalah metode bercerita atau *storytelling*, yang dinilai mampu menyampaikan pesan secara menarik, sederhana, dan mudah diterima oleh siswa (Aisha, 2020; Davidson, 2017; Tambak & Muhammad, n.d.; Wehn et al., 2021).

Kebutuhan terhadap penguatan karakter siswa semakin penting seiring dengan perubahan sosial dan perkembangan teknologi digital yang memengaruhi kehidupan anak. Pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi tantangan untuk membentuk generasi yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga memiliki karakter, moral, dan kemampuan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Siswa pada era digital tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan berbagai platform digital dan media sosial, sehingga informasi, nilai, gaya hidup, dan perilaku dapat diperoleh dengan sangat mudah. Kondisi tersebut memberikan peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan. Di satu sisi, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa; di sisi lain, paparan berbagai informasi dan konten digital yang tidak selalu sesuai dengan nilai pendidikan dapat memengaruhi perkembangan sikap dan perilaku siswa. Oleh sebab itu, sekolah perlu mengembangkan pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi sekaligus mengarahkan penggunaannya untuk mendukung pembentukan karakter.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara guru merancang dan melaksanakan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, interaktivitas, dan daya tarik pembelajaran. Siswa masa kini juga memiliki kedekatan yang tinggi dengan berbagai media digital, seperti YouTube, Twitter, dan Instagram, yang digunakan bukan hanya sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga untuk memperoleh informasi dan mengekspresikan diri (Aristizabal & Cano, 2019). Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi dengan penyampaian pesan dan nilai adalah *digital storytelling*. *Digital storytelling* merupakan penggabungan metode bercerita dengan teknologi digital melalui penggunaan narasi, gambar, video, suara, animasi, dan teks. Melalui media tersebut, pembelajaran dapat disajikan secara lebih kontekstual dan menarik sehingga berpotensi meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *digital storytelling* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan. Penelitian sebelumnya banyak mengkaji pemanfaatan *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan literasi, keterampilan menulis, motivasi, keterlibatan belajar, serta keterampilan sosial siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan pendidikan karakter melalui penyampaian cerita, nilai moral, dan keteladanan secara digital. Beberapa kajian terbaru bahkan mulai menghubungkan *digital storytelling* dengan penguatan karakter religius dan akhlak siswa sekolah dasar. Namun demikian, sebagian penelitian tersebut masih berfokus pada implementasi media, pengembangan produk, respons siswa, atau peningkatan hasil belajar, sementara penelitian kuantitatif yang secara khusus menguji

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pengaruh penggunaan metode *digital storytelling* terhadap karakter Islami siswa sekolah dasar masih relatif terbatas.

Keterbatasan penelitian tersebut menunjukkan adanya *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian mengenai *digital storytelling* sebagian besar masih berfokus pada peningkatan kemampuan literasi, keterampilan menulis, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan keterampilan sosial, sedangkan penelitian yang secara khusus menguji pengaruhnya terhadap pembentukan karakter Islami siswa sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, penelitian yang telah mengaitkan *digital storytelling* dengan pendidikan karakter Islami cenderung menggunakan pendekatan kualitatif, pengembangan media, atau kajian implementatif, sehingga bukti empiris mengenai hubungan dan kontribusi metode *digital storytelling* terhadap karakter Islami siswa melalui desain kuasi eksperimen masih perlu diperkuat. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk menghadirkan penelitian yang tidak hanya mendeskripsikan penggunaan *digital storytelling*, tetapi juga menguji secara empiris keterkaitannya dengan perkembangan karakter Islami siswa.

Penguatan karakter Islami pada siswa sekolah dasar memiliki urgensi yang semakin besar dalam menghadapi perubahan sosial dan perkembangan lingkungan digital. Karakter merupakan fondasi bagi terbentuknya sikap, nilai, perilaku, dan kematangan pribadi seseorang. Dalam perspektif Islam, pembentukan karakter memiliki landasan yang kuat karena Islam mengatur berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk akhlak, perilaku, hubungan sosial, dan tanggung jawab moral. Al-Qur'an dan hadis menjadi sumber utama dalam membangun nilai-nilai kehidupan, sedangkan Nabi Muhammad SAW merupakan teladan utama bagi umat Islam. Pendidikan karakter dalam Islam telah diajarkan melalui keteladanan, pembiasaan, nasihat, dan pengamalan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan (Wahyuni & Putra, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikembangkan tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk membantu siswa menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi tersebut semakin diperkuat oleh berbagai tantangan yang dihadapi generasi muda, seperti rendahnya kepedulian sosial, perilaku tidak disiplin, kekerasan, penyalahgunaan narkoba, pergaulan bebas, serta pengaruh negatif media digital. Pendidikan Islam memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang memiliki keimanan, akhlak, tanggung jawab, dan perilaku terpuji. Namun, pembentukan karakter tidak hanya dipengaruhi oleh pembelajaran agama, melainkan juga oleh keluarga, lingkungan sosial, teman sebaya, media, dan kebijakan pendidikan (Astuti et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai Islami secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. Dalam konteks tersebut, *digital storytelling* dapat menjadi sarana yang relevan karena memungkinkan nilai-nilai Islami disampaikan melalui cerita yang dekat dengan pengalaman siswa dan didukung oleh unsur visual serta audio yang menarik.

Berdasarkan *research gap* dan urgensi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian empiris penggunaan metode *digital storytelling* sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang secara khusus diarahkan untuk menguatkan karakter Islami siswa sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada literasi, hasil belajar, pengembangan media, atau implementasi *digital storytelling*, penelitian ini menempatkan karakter Islami sebagai variabel utama yang diuji melalui pendekatan kuasi eksperimen. Penggunaan cerita digital yang memuat nilai-nilai keteladanan, akhlak, dan perilaku Islami diharapkan dapat membantu siswa memahami nilai, merefleksikan makna cerita, serta menghubungkannya dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi empiris terhadap

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital dan penguatan pendidikan karakter.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi keterbatasan penelitian mengenai penggunaan *digital storytelling* dalam pembentukan karakter Islami siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *digital storytelling* terhadap karakter Islami siswa. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai perubahan karakter Islami siswa setelah memperoleh pembelajaran melalui metode *digital storytelling* serta memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Dengan demikian, *digital storytelling* diharapkan tidak hanya menjadi media penyampaian materi, tetapi juga menjadi strategi pedagogis yang mampu mengintegrasikan teknologi, cerita, nilai-nilai keislaman, dan pembentukan karakter siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam penelitian ini ***Quasi Ekperimental Designs*** (eksperimen semu). Desain ini memiliki kelompok kontrol, Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah ***prettest-posttest control one group design.*** Populasi pada penelitian ini 162 siswa. sampel berjumlah 32 siswa. teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik *Non probability sampling* jenis *Purposive Sampling* yaitu objek yang dianggap memilki karakteristik yang sama atau homogen. teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan instrument skala likert. Analisis uji instrument uji validitas, reliabilitas. Analisiss data menggunakan Uji T test dan koefisian determinasi. (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode digital storytelling sebagai variabel bebas, sedangkan karakter islami siswa ditetapkan sebagai variabel terikat. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen atau yang lebih dikenal dengan istilah eksperimen semu. Dalam penerapannya, video digital storytelling yang dipilih disesuaikan dengan materi pembelajaran, di mana peneliti memperoleh video tersebut dari platform YouTube. Adapun tahapan pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian pretest melalui angket sebelum perlakuan diberikan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan (treatment), dan diakhiri dengan pemberian posttest. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan antara hasil pretest dan posttest, berikut ini:

Tabel 1 Pretest-Postest

N	Mean	Median	Presentase
Pretest	**27,3**	**27**	**54,6%**
Pretest	**36,7**	**37**	**73,4%**

Berdasarkan hasil angket siswa terlihat adanya peningkatan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 27.3 presentase 54,6% kemudian pada nilai postest eksperimen siswa meningkat dengan rata-rata nilai sebesar 36,75 dengan presentase 73,5 %.

Tabel 2 Determinasi

	R	R Square
Koefisien Determinasi	.652[a]	.425

Berdasarkan hasil pengolahan diatas, didapat besaran nilai korelasi yaitu sebesar 0,652, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (r-square) sebesar 0,425 maka besaran pengaruh metode

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

digital storytelling terhadap karakter Islami siswa sebesar 42,5%. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Isti Aisha yang mengkaji pengaruh *digital storytelling* terhadap perilaku prososial pada anak usia dini, yang dilaksanakan selama lima hari berturut-turut. Penelitian tersebut menggunakan metode *true experiment* dengan melibatkan 15 anak sebagai sampel. Proses eksperimen dilakukan dengan menggunakan tabel observasi yang terdiri atas 15 indikator prososial menurut Mussen, dengan tingkat reliabilitas instrumen sebesar 0,965 dan konsistensi sebesar 0,873. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang mengindikasikan bahwa *digital storytelling* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan perilaku prososial pada anak usia dini.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Zuhra Atika et al. (2021) yang mengkaji penggunaan metode *storytelling* secara konvensional (tanpa media digital) dalam pembelajaran cerita atau dongeng. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita beserta pesan moral yang terkandung di dalamnya, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90,5%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bercerita mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, sekaligus merangsang kemampuan kognitif dan afektif siswa. Lebih lanjut, kajian ini menegaskan bahwa *digital storytelling* mampu memberikan makna cerita yang lebih mendalam karena melibatkan emosi siswa secara berkelanjutan dan membekas (Lambert, 2007; Sanchez-Lopez et al., 2020). Kontribusi penelitian ini terletak pada upaya penyempurnaan penelitian-penelitian terdahulu serta penajaman teori yang telah dipaparkan sebelumnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi penting bagi inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan adanya peningkatan pada karakter islami siswa, yang terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 27,3 (54,6%) meningkat menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 36,7 (73,4%). Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0,652 dengan nilai R *Square* sebesar 0,425, yang berarti metode *digital storytelling* memberikan pengaruh sebesar 42,5% terhadap karakter islami, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aisha I, S. K. (2020). Digital Storytelling Intervention on Prosocial Behavior Improvement among Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, *7*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.15575/psy.v7i2.5713

Aristizabal F.L, Cano S, C. A. (2019). Digital transformation to support literacy teaching to deaf Children: From storytelling to digital interactive storytelling. *Telematics and Informatics*, *38*. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.09.002

Astusti M. *et.,al,* (2023) Pentingnya Pendidikan Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Muda : *Jurnal Faidatuna* .4, (3)

Chan, C. (2019a). Children and Youth Services Review Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement : A randomized control trial. *Children and Youth Services Review*, *107*(October), 104522. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104522

Cheung, P. P. P., Siu, A. M. H., & Brown, T. (2017). Research in Developmental Disabilities Review article Measuring social skills of children and adolescents in a Chinese population : Preliminary evidence on the reliability and validity of the translated Chinese version of the Social Skills Improvement Sys. *Research in Developmental Disabilities*, *60*, 187–197. https://doi.org/10.1016/j.ridd.2016.11.019

Eliya H.M. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berbicara Anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*. https://doi.org/https://doi.org/10.310004/obsesi.v4i1.326

Erlita, B., & Anggadewi, T. (2017). *Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus*. 235–239.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Jacobsen, H., Bugge, H., Wentzel-larsen, T., Smith, L., & Moe, V. (2020). Children and Youth Services Review Foster children are at risk for developing problems in social-emotional functioning : A follow-up study at 8 years of age. *Children and Youth Services Review*, *108*(November 2019), 104603. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104603

Letonsaari, M., & Selin, J. (2017). ScienceDirect Modeling Modeling computational computational algorithms algorithms using using nonlinear nonlinear storytelling storytelling methods methods of of computer computer game game design design. *Procedia Computer Science*, *119*, 131–138. https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.169

Lopez S, Rodriguez P, I. F. (2020). The explosion of digital storytelling", Creator's perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, *6*. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809

Prys, M., & Jakubowski, I. (2021). *ScienceDirect ScienceDirect System based on interactive storytelling for visual psychometrics . Procedia Computer Science, 192, 4433–4440. https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.220*

Sanchez-lopez, I., Perez-rodriguez, A., & Fandos-igado, M. (2020). Heliyon The explosion of digital storytelling . Creator ' s perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, *6*(July), e04809. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809

Wahyuni W.I & Putra A.A., (2020), Kontribusi Peran Orangtua dan Guru dalam Pembentukan Karakter IslamiAnak Usia Dini,: *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, (1)

Wehn, U., Ajates, R., Fraisl, D., Gharesifard, M., Gold, M., Hager, G., Oliver, J. L., See, L., Shanley, L. A., Ferri, M., Howitt, C., Monego, M., Pfeiffer, E., & Wood, C. (2021). Capturing and communicating impact of citizen science for policy : A storytelling approach. *Journal of Environmental Management*, *295*(May), 113082. https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2021.113082