



PENGGUNAAN METODE *DIGITAL STORYTELLING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X
MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN ROBI'UL
ISLAM PASAR LATONG

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM. 19.20100331

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



PENGGUNAAN METODE *DIGITAL STORYTELLING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X
MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN ROBI'UL
ISLAM PASAR LATONG

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM. 19.20100331

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**PENGGUNAAN METODE *DIGITAL STORYTELLING*
DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X
MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN ROBI'UL
ISLAM PASAR LATONG**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

LATIFAH RAHMI HASIBUAN

NIM. 19.20100331



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PEMBIMBING I

Dra. Asnah, MA

NIP.196512231991032001

PEMBIMBING II

Dr. Abdusima Nasution, M.A

NIP.197409212005011002

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD AD-DARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Latifah Rahmi Hasibuan
Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Padangsidempuan, Juli 2022
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN Syekh
Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.


Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n. **Latifah Rahmi Hasibuan** yang berjudul ***"Penggunaan Metode Digital Storytelling dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong"***, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

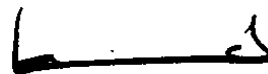
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Dra. Asnah, M. A.
NIP.19651223 199103 2 001

PEMBIMBING II



Dr. Abdusima Nasution, M. A.
NIP.19740921 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini Saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya, skripsi dengan judul **“Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan Saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah Saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, Saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah Saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 28 Juli 2023

Pembuat Pernyataan



Latifah Rahmi Hasibuan

NIM. 19 201 00331

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
NIM : 19 201 00331
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 28 Juli 2023

Pembuat Pernyataan



Latifah Rahmi Hasibuan
NIM. 19 201 00331

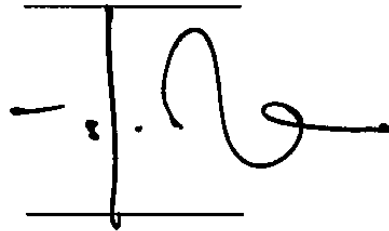
DEWAN PENGUJI

SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : **LATIFAH RAHMI HASIBUAN**
NIM : **19 201 00331**
JUDUL SKRIPSI : **PENGGUNAAN METODE *DIGITAL STORYTELLING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI KELAS X MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN ROBI'UL ISLAM PASAR LATONG**

No **Nama** **Tanda Tangan**

1. Dr. Abdusima Nasution, M. A.
(Ketua/Penguji Bidang PAI)



2. Sakinah Siregar, M. Pd.
(Sekretaris/ Penguji Bidang Isi dan Bahasa)



3. Dr. Muhammad Amin, M. Ag.
(Anggota/Penguji Bidang Metodologi)



4. Dwi Maulida Sari, M. Pd.
(Anggota/Penguji Bidang Umum)

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 28 Juli 2023
Pukul : 14.00 WIB s/d 17.00 WIB
Hasil/Nilai : 85 /A
IPK : 3,75
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong

Ditulis Oleh : Latifah Rahmi Hasibuan

NIM : 19 201 00331

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI

Telah diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Padangsidempuan, 27 Juli 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM : 1920100331
**Judul : Penggunaan Metode Digital Storytelling dalam Upaya
Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa
Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar
Latong**
Tahun : 2023

Latar belakang dari penelitian ini adalah minat belajar SKI siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong yang masih rendah, dikarenakan penggunaan metode belajar yang kurang menggunakan media dan variasi belajar. Salah satu upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru bidang studi SKI untuk meningkatkan minat belajar siswa ialah dengan menerapkan metode yang lebih *variative*, seperti penggunaan metode *digital storytelling* dalam menyampaikan materi pembelajaran SKI.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar SKI di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar SKI di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

Untuk mengetahui hasil penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, angket, dan dokumentasi.

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa penggunaan metode *digital storytelling* dalam upaya meningkatkan minat belajar SKI di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pada sebelum tindakan (kondisi awal) kategori minat belajar siswa rendah dengan nilai persentase 48,433% sedangkan pada tes tindakan Siklus I (Pertemuan I) kategori minat belajar siswa masih kategori sedang dengan nilai 65,726%, dan pada tindakan Siklus I (Pertemuan II) kategori minat belajar siswa meningkat persentasenya walaupun masih masuk kategori sedang dengan nilai persentase 68,922%. Pada tindakan Siklus II (Pertemuan I) kategori minat belajar siswa bertambah tingkat menjadi tinggi dengan nilai persentase 73,245%, dan pada tindakan Siklus II (Pertemuan II) mencapai nilai persentase 75,375% dengan kategori tinggi. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *digital storytelling* pembelajaran SKI dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong memperoleh peningkatan.

Kata Kunci: Metode Bervariasi, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Name : LATIFAH RAHMI HASIBUAN
NIM : 1920100331
Title : The Use of Digital Storytelling Methods in Efforts Increasing Interest in Learning Islamic Cultural History Class X Students of Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong
Year : 2023

The background of this research is that the interest in studying SKI for class X Madrasah Aliyah Madrasah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong is still low, due to the use of learning methods that do not use media and learning variations. One of the efforts that should be made by teachers in the field of SKI studies to increase students' interest in learning is to apply more varied methods, such as the use of the digital storytelling method in conveying SKI learning material.

The formulation of the problem in this study is whether the digital storytelling method can increase interest in learning SKI in class X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. The purpose of this study was to find out whether the digital storytelling method can increase interest in learning SKI in class X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

To find out the results of this study, researchers used the Classroom Action Research method and the data collection instruments used were observation, questionnaires, and documentation.

Based on the discussion and research results that have been carried out by researchers, it can be seen that the use of the digital storytelling method in an effort to increase interest in learning SKI in class X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong can increase student learning interest. Before the action (initial condition) the category of student learning interest was low with a percentage score of 48,433% while in the action test Cycle I (Meeting I) the category of student interest was still in the medium category with a score of 65,726%, and in the Action Cycle I (Meeting II) the category of interest student learning percentage increases even though it is still in the medium category with a percentage value of 68,922%. In the action of Cycle II (Meeting I) the category of students' learning interest increased to a high level with a percentage value of 73,245%, and in the action of Cycle II (Meeting II) it reached a percentage value of 75.375% in the high category. So from that it can be concluded that by applying the digital storytelling method of SKI learning in increasing the learning interest of class X students at Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong, there is an increase.

Keywords: Various Methods, Interest in Learning, History of Islamic Culture.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang karna Rahmat, hidayah, dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya dan semoga kita termasuk orang-orang yang mendapatkan syafaatnya di hari akhir kelak.

Melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidempuan, maka peneliti mengajukan skripsi dengan judul **“Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasara Latong”**. Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan pengetahuan dan wawasan dalam penyusunan kalimat atau tata bahasa dan ejaan yang dipakai, peneliti juga menyadari baik isi maupun penyajian masih jauh dari kesempurnaan.

Pada kesempatan ini, dengan sepenuh hati penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Asnah, MA selaku Pembimbing I, dan Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A selaku Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahamad Ad-Dary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M. Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M. A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama. Bapak Ali Murni, M.A.P., selaku Kepala Biro Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidimpuan. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi. M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga. Bapak Ali Asrun S.Ag. M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
4. Bapak Dr. Addusima, M. A., selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Ibu Dwi Maulida Sari, M. Pd., sebagai sekretaris program studi Pendidikan Agama Islam. Serta seluruh Staff Akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidimpuan.
5. Bapak Adri Suhada, S.Pd selaku kepala Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong yang telah memberi penulis izin untuk melakukan penelitian beserta staff dewan guru.

6. Teristimewa kepada Ayahanda Pangeran Hasibuan dan Ibunda Syarifah Lubis yang tanpa henti memberi semangat, dorongan, serta senantiasa mendo'akan. Kakakku Isnaini Sholiha Hasibuan yang selalu ada untuk membantu serta memberi bimbingan. Adikku Rukunuddin Hasibuan yang selalu menghibur peneliti.
7. Teruntuk siswa-siswi kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
8. Sahabat sekaligus sepupu peneliti Nirwana Hasibuan yang telah banyak membantu peneliti selama proses penelitian. Sahabat-sahabat peneliti terkhusus, Winda Khoiriyah Naution, Amelia Hapipa pohan, Robiatul Adawiyah, Audina Azzahrah Lubis yang selalu memberikan *support* dan bantuan serta teman-teman Mahasiswa seangkatan NIM 19 yang turut memberi semangat serta memberikan informasi dan arahan terhadap peneliti.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan Pendidikan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamin Ya Rabbal Alamin

Padangsidempuan, Juli 2023

Latifah Rahmi Haibuan
NIM. 1920100331

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Batasan Istilah	8
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Kegunaan Penelitian.....	11
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	12
I. Sistematika Pembahasan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Teori	14
1. <i>Digital Storytelling</i>	14
a. Pengertian <i>Digital Storytelling</i>	14
b. Kelebihan dan Kelemahan <i>Digital Storytelling</i>	16
c. Langkah-Langkah Pelaksanaan <i>Digital Storytelling</i>	15
1. <i>Minat Belajar</i>	19
a. Pengertian <i>Minat Belajar</i>	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Minat Belajar</i>	20
c. Indikator <i>Minat Belajar</i>	23
2. <i>Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</i>	25
a. Pengertian <i>Sejarah Kebudayaan Islam</i>	25
b. <i>Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</i>	26
2. <i>Penelitian yang Relevan</i>	28
3. <i>Kerangka Berpikir</i>	31
4. <i>Hipotesis Tindakan</i>	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	33

C. Latar dan Subjek Penelitian	34
D. Prosedur Penelitian.....	35
E. Sumber Data.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	39
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	41
H. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. .Kondisi Awal	43
2. .Siklus I	44
3. .Siklus II.....	54
B. Pembahasan.....	64
C. Keterbatasan penelitian	69
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran-saran	71

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

Dokumentasi

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 3.1 Kriteria Minat Belajar siswa	33
Tabel 4.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kondisi Awal	43
Table 4.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I (Pertemuan 1)	47
Table 4.3 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I (Pertemuan 2)	48
Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II (Pertemuan 1)	53
Tabel 4.5 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II (Pertemuan 2)	54
Tabel 4.6 Perbandingan Peningkatan Minat Belajar Siswa	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Grafik Minat Belajar Siswa Kelas X Kondisi Awal, Siklus I dan II..	43

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I Rencana Penelitian	viii
Lampiran II RPP Siklus I (Pertemuan I)	ix
Lampiran III RPP Siklus I (Pertemuan II)	x
Lampiran IV RPP Siklus II (Pertemuan I)	xi
Lampiran V RPP Siklus II (Pertemuan II)	xii
Lampiran VI Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	xiii
Lampiran VII Dokumentasi	xiv

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya, adalah makhluk belajar yang terlahir tanpa memiliki pengetahuan, sikap, dan kecakapan apa pun, kemudian tumbuh berkembang menjadi mengetahui, mengenal, dan menguasai banyak hal. Itu karena ia belajar dengan menggunakan potensi dan kapasitas diri yang telah dianugerahkan Allah kepadanya.¹ Sebagaimana Firman Allah SWT dalam QS. an-Nahl (16): 78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”²

Orang mukmin harus mampu mensyukuri anugerah itu dengan memfungsikan potensi dan kapasitasnya untuk selalu belajar.³ Belajar adalah aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan

¹ Suparta dan Herry Neol Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bengkulu: Amisco, 2008), hlm. 28.

² Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim, 2007), hlm. 275.

³ Suparta dan Herry Neil Aly, “*Metodologi Pengajaran...*”, hlm. 28.

sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.⁴ Sementara itu, menurut pendapat lain belajar dilihat dalam arti luas dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.⁵

Dalam dunia pendidikan kata belajar tak bisa dipisahkan dengan kata mengajar. Dalam arti yang lebih spesifik pada bidang pengajaran, dikenal adanya istilah *interaksi belajar-mengajar*. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.⁶

Ada pandangan yang menyatakan bahwa pendidikan itu didapat oleh pelajar, bukan diterima. Pandangan senada menyatakan bahwa guru tidak memberikan pendidikan apapun kepada pelajar, tetapi pelajar itulah yang harus

⁴ Naniek Kusnawati dan Endang Sri Maruti, *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar* (Jawa Timur: Ae Media Grafika, 2019), hlm. 1.

⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 20-21.

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 1.

mendapatkannya. Pandangan-pandangan yang menekankan faktor keaktifan pelajar ini mungkin tidak bermaksud mengecilkan arti penting pengajaran. Namun, pada kenyataannya pengajaran menjadi suatu yang terabaikan. Memang pada hasil akhir yang dicapai oleh para pelajar dari pelajaran tergantung pada usahanya sendiri, tetapi bagaiman usaha itu terkondisikan banyak dipengaruhi oleh faktor pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Pengajaran hendaknya dipandang sebagai variable bebas (*independant variable*). Yaitu suatu kondisi yang harus dimanipulasikan, suatu rangkaian strategi yang harus diambil dan dilaksanakan oleh guru. Pandangan seperti ini akan memungkinkan guru untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Mengusahakan lingkungan yang menguntungkan bagi kegiatan belajar.
2. Mengatur bahan pelajaran dalam suatu organisasi yang memudahkan pelajar untuk mencernanya.
3. Memilih suatu strategi mengajar yang optimal berdasarkan pertimbangan efektivitas dan sebagainya; serta
4. Memilih jenis alat-alat audio-visual yang tepat untuk keperluan belajar para pelajar.⁷

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan

⁷ Suparta dan Herry Noer Aly, "*Metodologi Pengajaran...*", hlm. 61.

tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang terpatri didalam suatu tujuan.⁸

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah diciptakan. Dalam kegiatan belajar mengajar metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.⁹ Metode pengajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam membelajarkan peserta didik saat berlangsung proses pembelajaran. Pupuh Fathurrohman mendefinisikan metode mengajar sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peran penting dalam pengajaran adalah keterampilan memilih metode.¹⁰

Metodologi pengajaran merupakan hasil pengkajian dan pengujian terhadap pengalaman-pengalaman semacam itu, sehingga menjadi pengalaman yang tidak lagi kebetulan, tetapi pengalaman yang mempunyai kebenaran berdasarkan metode ilmiah. Dengan demikian metodologi pengajaran jauh lebih memberikan kemudahan kepada guru dalam menjalankan tugas mengajar.

⁸ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 3.

⁹ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 46.

¹⁰ Muwahidah Nur Hasanah dan Wibawati Berni, *Metode Pembelajaran PAI* (Sumatera Barat: Azka Pustaka, 2022), hlm. 1.

Disamping itu, ilmu pengetahuan dan orientasi pendidikan di zaman sekarang mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini menuntut guru untuk memperkaya diri dengan ilmu pengetahuan dan orientasi pendidikan yang baru serta metode-metode mengajar yang sesuai dengan perkembangan baru tersebut.¹¹

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada tanggal 4 Juli 2022, serta wawancara dengan salah seorang guru pengampu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bahwa pada saat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung, guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Sehingga ditemukan ada beberapa siswa yang asyik berbisik-bisik, mencoret-coret buku, tidak fokus, mengganggu temannya, keluar masuk dengan alasan ke kamar mandi, dan tidak mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran. Situasi pembelajaran di atas menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar belum maksimal. Peneliti menilai pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang monoton bisa ber efek pada sikap siswa yang tidak fokus dan merasa bosan dalam mendengarkan materi pembelajaran.

Untuk memberikan inovasi baru dari metode pembelajaran di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong, peneliti menilai perlu adanya pengembangan metode belajar yang lebih menarik seperti

¹¹ Suparta dan Herry Noer Aly, "*Metodologi Pengajaran...*", hlm. 21.

memanfaatkan perkembangan *digital*. Pemanfaatan media *digital* sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan. Hadirnya media *digital* ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran konvensional yang dilakukan setiap hari dengan metode ceramah yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.¹²

Diantara metode yang dirasa berpotensi memberi kemajuan untuk diterapkan saat ini ialah metode *digital storytelling*. Metode *storytelling* merupakan salah satu metode yang efektif untuk diterapkan dalam memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. dikarenakan metode inipun merupakan salah satu metode yang Allah contohkan dalam Al-Qur'an, sebagaimana terdapat dalam QS. Hud (11): 120

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ
وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya:

“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”.¹³

¹² Dzulfadha Fadil Rifandi, “Contoh Pemanfaatan Pembelajaran Media Digital” <https://himapgsd.umsida.ac.id/artikel-contoh-pemanfaatan-pembelajaran-media-digital/>, diakses 25 Oktober 2022 pukul 17.04 WIB.

¹³ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, (Surabaya: Halim, 2007), hlm. 235.

Storytelling atau metode cerita yang ditegaskan dalam ayat di atas menunjukkan bahwa metode cerita sangat efektif bagi pengajaran peserta didik. Dimana pada saat itu Rasulullah SAW berposisi sebagai peserta didik yang diajar langsung oleh Allah SWT.¹⁴

Dalam penerapan metode ini menggunakan media *digital* sebagai alat bantu yang diharapkan akan dapat menarik minat siswa dikarenakan penyajian materi yang tak seperti biasanya, yang mana dalam metode ini menggunakan media *digital* yang cukup lengket dan diminati siswa pada saat ini. Dengan harapan perlunya penelitian ini mampu memberikan peningkatan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut:

¹⁴ Seneta Adi Prasetya, “Tafsir Tarbawi: Story Telling, Metode Pendidikan Islam Paling Ampuh” <https://tafsiralquran.id/tafsir-tarbawi-story-telling-metode-pendidikan-islam-paling-ampuh/>, diakses 9 Maret 2023 pukul 17.20 WIB.

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.
2. Metode yang digunakan guru terkesan monoton dan membosankan.
3. Kurangnya penggunaan media dan variasi metode belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi di atas, maka peneliti membatasi pada masalah penggunaan metode belajar. Peneliti ingin menerapkan metode *digital storytelling* dalam upaya meningkatkan minat belajar sejarah kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

D. Batasan Istilah

Untuk tidak menimbulkan adanya perbedaan pengertian, perlu ada penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Batasan istilah yang digunakan diambil dari beberapa pendapat para pakar dalam bidangnya. Namun, sebagian ditentukan oleh peneliti dengan maksud untuk kepentingan penelitian ini. Beberapa batasan istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. *Digital Storytelling*

Digital storytelling merupakan sebuah media yang berbentuk video pendek berdurasi 3 sampai 15 menit yang menggabungkan gambar, suara,

dan music untuk menyampaikan sebuah informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan maupun materi pelajaran.¹⁵

Digital storytelling yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah metode mengajar yang digunakan dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media berbentuk video pendek yang menggabungkan gambar, suara, musik, dan lain-lain untuk menarik minat siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan keinginan atau daya tarik seseorang terhadap materi pembelajaran untuk memperoleh ilmu yang lebih baik yang dapat merubah kepribadiaannya ke arah yang lebih baik.¹⁶

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rasa lebih suka dan tertarik terhadap suatu pembelajaran yang akan mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dan kebudayaan Islam adalah suatu bahagian dari ilmu pengetahuan agama islam. Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu pelajaran agama yang ada di setiap madrasah

¹⁵ Dyan Yuliana, Okta Ayu Wulandari Putri, "Pengaruh Penggunaan Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, Volume 1, No. 1, June 2021. hlm. 38.

¹⁶ Aswan Syah Putra, "Minat Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 3 Padangsidimpuan", *Skripsi* (Padangsidimpuan, IAIN Padangsidimpuan, 2019), hlm.15-16.

ibtidaiyah. Pelajaran SKI ini tentunya membahas banyak sejarah-sejarah islam di masa lampau, dan mengambil ibrah (pelajaran) dalam setiap kisahnya.

Sejarah Kebudayaan Islam yang dimaksud dalam penelitian ini ialah suatu bidang studi yang merupakan cakupan dari Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang kisah-kisah sejarah islam yang terjadi di masa lampau yang mana telah dilakukan riset untuk membuktikan kebenarannya sehingga dapat dijadikan sebuah pengetahuan dan menjadi motivasi di dalam kehidupan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diangkat penulis dalam penelitian ini adalah “Apakah metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong?”.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode *digital Storytelling* dapat meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, dengan adanya karya ilmiah ini dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang minat belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *digital storytelling*.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta Didik

Adapun kegunaan penelitian ini bagi peserta didik, yaitu:

- 1) Peserta didik lebih semangat belajar dan mudah memahami materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memperluas pengetahuan guru tentang metode-metode pembelajaran yang lebih menarik.
- 2) Sebagai bahan evaluasi untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik agar minat belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih berkualitas.

d. Bagi peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan agar dapat menjadi guru yang profesional nantinya.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator yang menjadi acuan keberhasilan penelitian ini adalah apabila minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam telah mengalami peningkatan.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah serangkaian pembahasan yang termuat dan tercakup dalam skripsi ini, dimana antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang utuh. Ia merupakan deskripsi singkat dan detail yang mencerminkan pokok-pokok setiap bab. Secara keseluruhan skripsi ini memuat lima bab, yaitu:

Bab I: Pendahuluan. Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan, serta sistematika pembahasan.

Bab II: Kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III: Metodologi penelitian yang menguraikan secara jelas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keabsahan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian. Pada bab ke IV ini berfungsi untuk menjawab dan mendeskripsikan hasil penelitian dan pembahasan yang terkait dengan penggunaan metode *digital storytelling* dalam upaya meningkatkan minat belajar dengan membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan metode *digital storytelling* di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sesudah menggunakan metode *digital storytelling* di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. Serta keterbatasan penelitian.

Bab V: Penutup. Dalam bab ini peneliti akan mengemukakan kesimpulan dan uraian bab-bab terdahulu, selain itu peneliti mengemukakan beberapa saran-saran yang berkaitan dengan penelitian ini kepada pembaca.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Digital Storytelling*

a. Pengertian *Digital Storytelling*

Digital storytelling berasal dari dua suku kata yaitu *digital* dan *storytelling*. *Digital* adalah penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1, atau *off* dan *on* (bilangan *biner* atau disebut juga dengan istilah *Binary Digital*). *Digital* tersebut menggambarkan suatu teknologi elektronik yang menyimpan, menghasilkan, serta juga memproses data itu di dalam 2 kondisi: positif serta juga non-positif. Positif tersebut dinyatakan atau juga diwakili oleh angka 1 serta untuk non-positif itu oleh angka 0.¹⁷

Storytelling berasal dari bahasa Inggris yaitu “*story*” artinya cerita dan “*telling*” artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Penggabungan dua kata *storytelling* berarti penceritaan atau menceritakan cerita. *Storytelling* merupakan sebuah seni bercerita yang

¹⁷ Dyan Yuliana, Okta Ayu Wulandari Putri, “Pengaruh Penggunaan..., hlm. 37.

dapat digunakan sebagai sasaran untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian pada anak yang dilakukan tanpa memerintah sang anak.

Storytelling merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada pendengar, dengan menggunakan suara yang lantang, Gerakan tubuh serta ekspresi wajah yang menggambarkan isi cerita. Dalam hal ini anak dapat berkembang daya kreatifitasnya sesuai perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan.¹⁸

Digital storytelling merupakan penggabungan cerita dan media *digital* seperti gambar, suara, video, dalam sebuah cerita pendek. *Digital storytelling* merupakan seni bercerita klasik atau kuno dengan mengandalkan kekuatan gambar, musik, lagu, dan narasi secara bersamaan sehingga memberikan dimensi suara, warna, gambar, dalam karakter dan pengalaman dan wawasan.¹⁹

Digital storytelling adalah kombinasi seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan

¹⁸ Robiatul Munajah, *Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) Untuk Guru Sekolah Dasar* (Jakarta: Universitas Trilogi, 2021), hlm. 4-5.

¹⁹ Indah Rachma Cahyani, "Pemaknaan Orang Tua Tentang *Digital Storytelling* pada Badan Perpustakaan dan Arsip D.I Yogyakarta (BPAD DIY)," *Jurnal PALIMPSEST*, Volume 4, No. 2, Mei 2018, hlm. 105.

musik yang disajikan dalam format digital.²⁰ *Digital storytelling* merupakan suatu cara bercerita melalui media digital. *Digital storytelling* dapat memuat gambar, suara, gambar bergerak, dan lain-lain.²¹

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *digital storytelling* merupakan metode bercerita dengan memanfaatkan teknologi digital yang dapat memuat gambar, video, suara, dan lain-lain dengan maksud penyampaian materi yang lebih menarik dan menyenangkan.

b. Kelebihan Dan Kelemahan *Digital Storytelling*

Digital storytelling memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagai berikut:

1) Kelebihan

Digital storytelling memiliki beberapa kelebihan yaitu bagi guru dan siswa. Kelebihan bagi guru adalah menarik untuk digunakan dalam beragam gaya belajar siswa, membangkitkan minat, perhatian dan motivasi siswa didalam kelas, pembuatan *digital storytelling* bermodalkan pada bakat kreatif siswa sendiri, *digital storytelling* sebagai alat untuk menciptakan generasi kreatif, dan

²⁰ Yunina Resmi Prananta, dkk. "Pemanfaatan *Digital Storytelling* Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD", http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_370619245863.pdf, diakses 4 november 2022 pukul 17.40 WIB

²¹ Dwi Retno Anjani, "Pengembangan Media *Digital Storytelling* pada Materi System Reproduksi Bagi Remaja Tunagrahita", *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022), hlm. 18.

dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sedang kelebihan bagi siswa adalah siswa dapat belajar menggunakan internet, menggabungkan kemampuan komunikasi siswa, meningkatkan keterampilan dalam menjalankan computer dan dapat meningkatkan beberapa keterampilan siswa.

2) Kelemahan

Selain kelebihan, *digital storytelling* juga memiliki kelemahan yaitu perlu penguasaan computer dan kamera digital, keterampilan membuat *storyboard* dan scenario, dan perlu mencari pemain yang tepat.²²

c. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Digital Storytelling*

Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran *digital storytelling* adalah sebagai berikut:²³

1) Tahap persiapan

- a) Menentukan materi yang akan diajarkan.
- b) Merancang *digital storytelling* seperti cara yang telah dijelaskan di atas (bisa mengambil secara langsung dari internet).

²² Wina Heriyana, dkk. "Penerapan Metode *Digital Storytelling* pada Keterampilan Memceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri Kedamen, Gresik" <https://core.ac.uk/download/pdf/230606722.pdf>, diakses 4 November 2022 pukul 18.41 WIB.

²³ Caya Desiofiah, "Bimbingan Belajar dengan Teknik Storytelling dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari 04 Sumbawa", *Skripsi* (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022), hlm. 13-14.

- c) Mempersiapkan alat perlengkapan yang diperlukan seperti laptop, infokus, dll.
 - d) Mengarahkan siswa untuk sama-sama mendengarkan dan memahami materi yang akan disampaikan.
- 2) Tahap pelaksanaan
- a) Menampilkan materi *digital storytelling*.
 - b) Meminta siswa mencatat materi yang perlu dalam tayangan video yang ditampilkan.
 - c) Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang dan bertukar informasi dari materi pembelajaran.
 - d) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
- 3) Tahap penutup
- a) Peneliti memberi penguatan mengenai materi yang disajikan.
 - b) Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan
 - c) Peneliti mengajak siswa untuk membaca do'a kemudian peneliti mengucapkan salam.
 - d) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).²⁴

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif efektif, dan psikomotor.²⁵

Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.²⁶

Minat belajar merupakan perasaan suka terhadap kegiatan yang diikuti perhatian dan keaktifan, sehingga mendatangkan rasa senang

²⁴ Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Volume 3, No. 2, Desember 2019, hlm. 207.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm. 13.

²⁶ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2019), hlm. 6.

pada perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang dilakukan tanpa ada yang menyuruh.²⁷

Menurut Karwati dan Priansa minat belajar merupakan keinginan dan kemauan yang diikuti dengan keaktifan dan perhatian pada aktivitas yang disengaja sehingga mendatangkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu kemauan belajar yang mendorong seseorang untuk mau menekuni pelajaran sehingga menghasilkan energi dan kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni aspek *fisikologis* (yang bersifat jasmaniah) dan aspek *psikologis* (yang bersifat rohani). Aspek *fisikologis* merupakan kondisi siswa yang tidak memungkinkan untuk belajar, seperti

²⁷ Fadhilah Rahmadhani, "Hubungan Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS di SDN Tugu Kota Semarang", *Skripsi* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019), hlm. 23.

dalam kondisi sakit. Untuk itu siswa dianjurkan mengonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Sedangkan aspek *psikologis* banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa, diantaranya:

a) Tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa

Merupakan kemampuan *psiko-fisik* untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

b) Sikap siswa

Merupakan kecenderungan merespon atau mereaksi hal-hal yang positif terutama kepada guru atau pada mata pelajaran.

c) Bakat siswa

Merupakan kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang, untuk mencapai prestasi ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.

d) Minat siswa

Merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu.

e) Motivasi siswa

Merupakan keadaan dari diri siswa yang dapat mendorong dalam melakukan tindakan belajar.

2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa)

Faktor eksternal dan siswa terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial sekolah meliputi para guru, staf administrasi, dan teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Sedangkan faktor lingkungan sosial siswa meliputi masyarakat, tetangga, dan teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut.

Sedangkan faktor lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar serta kondisi cuaca dan waktu belajar siswa.²⁸

Berdasarkan uraian di atas, faktor-faktor minat belajar dibedakan menjadi faktor internal (faktor dari dalam siswa) yang meliputi psikologis (kondisi kesehatan siswa) dan psikologis diantaranya tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa. Sedang faktor

²⁸ Irfan Wahyudi, "Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Papalang Kabupaten Mamuju", *Skripsi* (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), hlm. 13-15.

eksternal (faktor dari luar siswa) meliputi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

c. Indikator Minat Belajar

Indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator minat belajar menurut Slameto yaitu:

1) Perasaan Senang

Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap hal tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut di kelas, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memeberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya: aktif dalam

diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru, dan aktif dalam berbagi argument.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya: semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan mengerjakan tugas tepat waktu.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsistensi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.²⁹

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faator-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 180-181.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa.

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Secara etimologi atau dalam penelitian bahasa sejarah “*al-syjarah*”. Dalam “bahasa Arab, yang semula berarti pohon”. Sementara secara etimologi sejarah mengandung arti ketentuan masa atau waktu yang merupakan kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Peristiwa tersebut banyak mengandung ibrah yang perlu diceritakan kepada generasi-generasi penerus saat ini, agar sejarah tidak terkubur seperti terkuburnya manusia di tanah, apabila mengalami kematian.³⁰

Sejarah merupakan catatan yang berhubungan dengan kejadian masa lampau yang diabadikan dalam laporan-laporan tertulis dan dalam ruang lingkup yang luas.³¹

Sedangkan kebudayaan aslinya dari bahasa Sansekerta yakni *buddhayah* yang menjadi wujud jamak dari *buddhi* yakni budi maupun akal. Budi artinya akal, kelakuan, serta norma. Sedangkan *daya*

³⁰ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Kalimantan Barat: Razka Pustaka, 2018), hlm. 42.

³¹ H.A, Mustafa dan Abdullah Aly, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 1999), hlm. 13.

memiliki arti hasil karya cipta manusia. Jadi kebudayaan bila dikaitkan dengan islam dapat diartikan hasil karya manusia yang mempunyai nilai-nilai ajaran Islam yang sumbernya dari al-Qur'an dan sunnah. Berdasarkan defenisi tersebut bisa dikatakan bahwa sejarah kebudayaan Islam yaitu kejadian maupun peristiwa masa lalu yang berwujud hasil karya cipta umat Islam yang sesuai dengan nilai-nilai Islam yakni al-Qur'an dan sunnah.³²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu mata pelajaran yang tercakup dalam kajian pendidikan agama Islam yang berisi sejarah atau peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau yang telah dibuktikan kebenarannya melalui riset guna mengambil ibrah (pengajaran) dari setiap kisahnya.

b. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan satu dari mata pelajaran penting yang terdapat dalam lembaga pendidikan Islam. Mata pelajaran ini berisi tentang kisah-kisah perjalanan serta perkembangan kehidupan manusia muslim dari masa ke masa.

³² Sri Nurlina Priyanti, "Penerapan Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Mint Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas V MI Muhammadiyah Lautang Solo Kabupaten Sidrap". *Skripsi* (Parepare: IAIN Perepare, 2022), hlm. 27.

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah proses perubahan tingkah laku anak menjadi hal yang baik yang terjadi setelah mengalami cerita pada masa lalu dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam itu sendiri.³³

Fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan islam antara lain:

- 1) Mengenalkan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perkembangan Islam.
- 2) Mengenalkan perubahan-perubahan kehidupan dan peradaban masyarakat yang dibawa islam.
- 3) Menanamkan nilai-nilai islam dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³⁴

Sementara yang menjadi tujuan pembelajaran SKI adalah:

- 1) untuk menumbuhkan dalam diri peserta didik pentingnya mempelajari ajaran dan norma yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW.
- 2) Mengajarkan kepada peserta didik untuk mendalami fakta suatu peristiwa secara benar.
- 3) Menumbuhkan keikut sertaan peserta didik dalam menjaga peninggalan sejarah kebudayaan Islam.

³³ Aslan dan Suhari, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan...", hlm. 43.

³⁴ Zainurrohmah, "Pentingnya Pembelajaran SKI" <https://www.kompasiana.com/zainurrohmahjepara/613a211f06310e7b892b2522/pentingnya-pembelajaran-ski>, diakses 7 Juni 2023 pukul 16.42 WIB.

- 4) Serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dalam suatu peristiwa yang terjadi.³⁵

B. Penelitian yang Relevan

1. Kristi Wulandari, NIM 1606750 Universitas Pendidikan Indonesia Bandung dengan judul “Penerapan Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Historical Imagination* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung)”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *historical imagination* di setiap siklusnya setelah diterapkannya metode *storytelling* dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dilihat dari peningkatan pencapaian nilai pada sebagian besar indikator disetiap tahap pembelajaran.³⁶ Persamaan penelitian Kristi Wulandari dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kinerja metode *storytelling*. Persamaan lain yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan perbedaannya jika Kristi Wulandari meneliti kinerja metode *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan *historical imagination* siswa dalam pembelajaran sejarah, maka dalam penelitian ini peneliti meneliti kinerja metode *digital storytelling* dalam upaya meningkatkan minat belajar

³⁵ Nurul Awiayah, “Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Model *E-Learning* pada Masa Covid-19 Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Kelas IV MIN 1 Kota Waringin Timur”, *Skripsi* (Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2020), hlm.17-18.

³⁶ Kristi Wulandari, “Penerapan Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Historical Imagination* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung)”, (Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia, 2020).

sejarah kebudayaan Islam. Perbedaan lain yaitu dari segi subjek, objek, lokasi, dan materi yang diajarkan peneliti.

2. Laelatul Mukaromah, NIM 201586010014 Universitas Yudharta Pasuruan dengan judul “Pengaruh Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Puntir Purwosari Pasuruan”. Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat pengaruh minat belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Diperoleh hasil dari perhitungan uji-t dengan SPSS 16.0 for windows diperoleh nilai pretest 65.00 dan nilai posttest 82.68.³⁷ Persamaan penelitian Laelatul Mukaromah dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kinerja metode *storytelling* dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Sedangkan yang menjadi perbedaannya, penelitian Laelatul Mukaromah menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen *one group pretest-posttest design* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Perbedaan lain yaitu dari segi subjek, objek, lokasi, dan materi yang diajarkan peneliti.
3. Dyan Yuliana Dan Okta Ayu Wulandari Putri, *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 1(1): 36-46, 2021 ISSN: 2777-0680 36, STKIP PGRI

³⁷ Laelatul Mukaromah, “Pengaruh Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII Di MTs Miftahul Ulum Punter Purwosari Pasuruan”, (Skripsi Universitas Yudharta Pasuruan, 2019).

Situbondo dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis”. Hasil yang diperoleh melalui uji *paired sampel t-test* di SPSS versi 25 yaitu diketahui nilai sig. (2- tailed) sebesar 0,001. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel T-test* bahwa nilai sig. (2- tailed) $< 0,05$ atau $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima. Artinya terdapat perubahan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh tersebut maka perlu dicari koefisien determinasi (R Square) dengan uji regresi linier sederhana di SPSS versi 25 dan ditemukan bahwa pengaruh *Digital Storytelling* terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,142 atau 14,2% yang dapat disimpulkan bahwa *Digital Storytelling* memberikan pengaruh yang sangat rendah terhadap hasil belajar siswa di SMK 1 Kendit.³⁸ Persamaan penelitian Dyan Yulina dan Okta Ayu Wulandari Putri dengan penelitian ini sama-sama meneliti kinerja metode *digital storytelling*. Sedangkan perbedaannya Dyan Yulina dan Okta Ayu Wulandari Putri meneliti kinerja metode *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis, sedang dalam penelitian ini peneliti meneliti kinerja metode *digital storytelling* dalam meningkatkan minat belajar bidang studi sejarah kebudayaan Islam. Perbedaan lain yaitu dari segi subjek, objek, lokasi, dan materi yang

³⁸ Dyan Yuliana dan Okta Ayu Wulandari Putri, “Pengaruh Penggunaan ..., hlm. 36.

diajarkan peneliti. Selain itu, dalam penelitian Dyan Yilina dan Okta Ayu Wulandari menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest posttest design*. Sedang dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat dibuat kerangka berpikir sebagai berikut:

Kondisi awal sebelum menerapkan metode *digital storytelling* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong masih didominasi dengan pembelajaran konvensional dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode konvensional yang terus menerus mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan dalam belajar dan akhirnya berdampak pada kurangnya minat belajar peserta didik dan peserta didik terkesan pasif, karena selama proses pembelajaran kurang interaksi antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut dalam penelitian ini diterapkan metode *digital storytrlling* yaitu merupakan suatu metode mengajar yang menggunakan media yang berbentuk video pendek berdurasi 2 sampai 15 menit yang menggabungkan gambar, suara, dan musik untuk menyampaikan materi pelajaran. Kelebihan dari metode *digital storytelling* ialah penyampaian materi

terkesan menarik dan tidak monoton sehingga tidak akan menimbulkan kebosanan pada siswa, dapat meningkatkan perkembangan daya kreatifitas siswa sesuai perkembangannya, dan imajinasi siswa yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan. Selain itu metode *digital storytelling* ini juga dapat meringankan guru dalam menyampaikan bahan ajar dikarenakan media ini lebih praktis, dan bahkan akan sangat membantu guru dalam penyampaian materi secara menarik walau dalam keadan belajar mengajar jarak jauh (*Daring*). Setelah guru menerapkan metode *digital storytelling* ini siswa diharapkan akan lebih semangat dan tertarik minatnya dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Hipotesis Tindakan

Sesuai kajian teori di atas, maka hipotesis tindakan kelas yang dinyatakan dengan menerapkan metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong kecamatan Lubuk Barumon, dikarenakan permasalahan dalam penelitian ini terjadi di kelas X Madrasa Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong ini. Adapun waktu penelitian ini dilakukan dimulai dari tanggal 21 Maret sampai 15 Mei 2023 yang dilakukan paska seminar proposal dan sudah memiliki surat izin meneliti.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Uraian Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
1.	Pra Siklus	21 Maret 2023
2.	Siklus I Pertemuan 1	10 April 2023
3.	Siklus I Pertemuan 2	1 Mei 2023
4.	Siklus II Pertemuan 1	8 Mei 2023
5.	Siklus II Pertemuan 2	15 Mei 2023

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan sebuah penelitian yang didalamnya dilakukan suatu Tindakan dalam rangka pemecahan masalah penelitian yang terjadi di dalam kelas dan bermanfaat untuk memperbaiki pembelajaran.

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas dengan metode siklus. Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi Ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian Tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. 33

C. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini adalah salah satu Penelitian Tindakan Kelas yang berlokasi di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X TA. 2022/2023 yang melibatkan peserta didik berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan penerapan metode *digital storytelling* dalam peningkatan minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

Kehadiran peneliti merupakan salah satu faktor utama untuk penelitian dapat ditemukan data-data yang berhubungan langsung dengan judul penelitian ini. Sehingga sejak tindakan dilakukan peneliti bertindak sebagai instrumen,

³⁹ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 1-2.

teman sejawat sebagai observer pengumpul data, penganalisis data dan sekaligus pelapor hasil penelitian.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan rangkaian tahapan penelitian dari awal hingga akhir penelitian. Prosedur penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti merancang seperti apa pembelajaran yang akan dilakukan, mempersiapkan RPP, angket untuk mengukur minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung saat menggunakan metode *digital storytelling*.
- b. Peneliti mencari dan menentukan solusi perbaikan pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengatasi masalah yang timbul pada pertemuan sebelumnya.

2. Tahap Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti tersebut kedalam bentuk tindakan nyata, yaitu pelaksanaan tindakan penelitian tersebut ini menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau

perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal/Pendahuluan

- 1) Peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa.
- 2) Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a belajar sebelum pembelajaran dimulai.
- 3) Peneliti memeriksa kesiapan siswa untuk belajar baik itu dari segi diri siswa, alat belajar, kerapian pakaian siswa dan tempat duduk belajar siswa.
- 4) Peneliti menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penerapan metode *digital storytelling*, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta menyalakan dan menghubungkan infokus dengan laptop sebagai alat bantu penyajian materi yang akan disampaikan.
- 2) Siswa secara bersama-sama mendengarkan materi yang disajikan serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.

- 3) Peneliti meminta siswa untuk saling berdiskusi mengenai materi yang telah ditampilkan.

c. Kegiatan Akhir/ Penutup

- 1) Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan, agar siswa yang kurang paham dapat paham dan bisa bertanya apabila masih belum mengerti mengenai materi pembelajaran.
- 2) Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan agar dapat melihat pemahaman siswa di rumah.
- 3) Peneliti mengarahkan siswa berdoa untuk menutup pelajaran.
- 4) Peneliti mengucapkan salam.

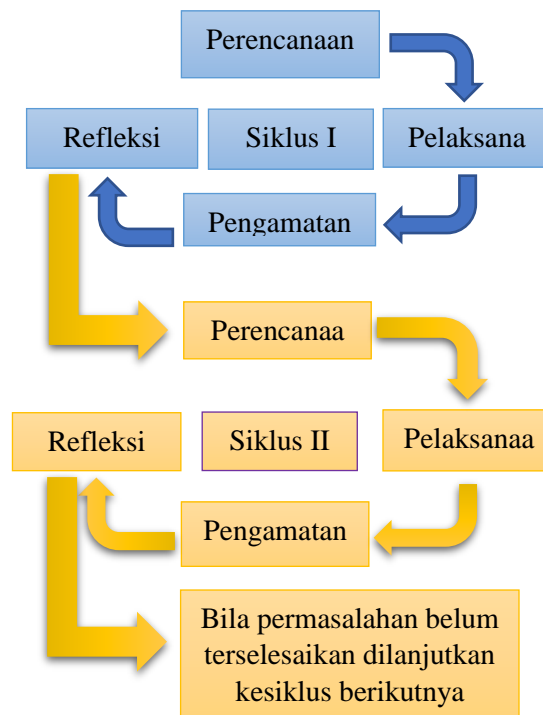
3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Peneliti dengan teman sejawat mengamati siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir penelitian yang diamati oleh teman sejawat peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap hasil-hasil atau dampak tindakan-tindakan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *digital storytelling* serta meminta siswa mengisi lembar angket yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan untuk melihat bagaimana dampak dari metode yang diterapkan. Hambatan apa yang dialami oleh tiap siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan metode *digital storytelling*.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Setelah diadakan tindakan dan observasi akan didapatkan hasil dari penerapan metode *digital storytelling* tersebut. Kemudian dilakukan evaluasi guna untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Jika masih ditemukan hambatan dan kekurangan maka dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Gambar 3.1
Skema Prosedur Penelitian



E. Sumber Data

Sumber data pada penilaian ini berasal dari hasil observasi peneliti dan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam terhadap siswa kelas X

Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong sebagai objek penelitian.

F. Instrument Pengumpulan Data

Dalam penelitian Tindakan kelas, instrument yang dapat digunakan, seperti observasi, wawancara, tes, dan catatan harian.⁴⁰ Namun, dalam penelitian ini penelitian ini hanya menggunakan instrument penelitian sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan.⁴¹

Observasi yang peneliti pakai pada penelitian ini ialah observasi partisipan, yaitu peneliti turut terlibat dalam pengaplikasian metode *digital storytelling* ini. Peneliti bersama teman sejawat mengamati siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir terutama pada saat penerapan metode *digital storytelling*.

⁴⁰ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 85-86.

⁴¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 149.

2. Angket

Angket atau kuesioner (daftar pertanyaan) merupakan teknik pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden.⁴²

Angket yang peneliti gunakan dalam penelitian ini ialah angket tertutup (terstruktur), yaitu peneliti menyajikan angket dalam bentuk sedemikian rupa kemudian peneliti membagikannya kepada setiap siswa dan meminta responden untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda checklist (✓).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), rekaman dan karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian.⁴³

Bentuk dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini seperti: lembar pedoman observasi, RPP, angket minat belajar siswa, serta peneliti mengambil gambar saat penelitian berlangsung.

⁴² Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), hlm. 84.

⁴³ Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian ...*, hlm. 152.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk pemeriksaan keabsahan data, peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data, agar hasil penelitian yang diperoleh terjamin dan akurat keabsahan datanya. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi. Triangulasi dimaksudkan untuk melihat konsistensi data yang telah diperoleh dan meningkatkan pemahaman peneliti terhadap hasil temuan.

Pada penelitian ini dilakukan triangulasi teknik, yaitu data yang diperoleh dari pengumpulan menggunakan teknik observasi, teknik angket, serta teknik dokumentasi. Jika hasil triangulasi ini mengatakan bahwa data tahap pertama konsisten maka diperoleh data yang valid. Apabila dengan dua teknik pengujian validitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan data mana yang dianggap benar melalui pengujian hasil tes di kelas.

H. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan tidak akan bermakna tanpa di analisis, yakni diolah dan di interpretasikan. Analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna sesuai dengan tujuan penelitian. Fungsi analisis data ialah sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Setelah dikelompokkan, data selanjutnya akan

dipersentasikan agar data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik pada suatu kesimpulan umum. Data yang sudah terkumpul akan dianalisis menggunakan tehnik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah Frekuensi

P = Angka Persentase

Dari perhitungan data angket terhadap pengukuran minat belajar siswa di kelas X maka akan memperoleh perentase nilai, yang dapat ditransformasikan pada penentuan patokan skala perentase. Kriteria patokan tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Minat Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
86% -100%	Sangat tinggi
71% -85%	Tinggi
56% -70%	Sedang
41% -55%	Rendah
25% - 40%	Sangat rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum peneliti melakukan tindakan, terlebih dahulu peneliti melaksanakan pra siklus yang bertujuan untuk mengetahui kecenderungan minat belajar siswa. Pra siklus dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Maret 2023. Peneliti melakukan observasi serta menyebarkan angket untuk melihat skor awal tingkat minat belajar siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan hasil angket diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kondisi Awal

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	246	504	48,80	Rendah
2	Keterlibatan siswa	171	336	50,89	Rendah
3	Ketertarikan	172	420	40,95	Rendah
4	Perhatian	184	336	52,98	Rendah
	Jumlah	773	1596	48,433	Rendah

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada kondisi awal memiliki kategori rendah dengan nilai presentase 48,433%. Untuk itu perlu adanya suatu tindakan dalam proses pembelajaran untuk

meningkatkan minat belajar siswa. Maka akan dilaksanakan tindakan Siklus I.

2. Siklus I

Pertemuan Pertama

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Berdasarkan pra siklus yang terlaksana, maka perencanaan siklus I pertemuan pertama ini peneliti mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pembelajaran dengan penerapan metode *digital storytelling*. Perangkat pembelajaran dan instrument yang dipersiapkan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar obesrvasi dan lembar angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk melihat minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dengan penerapan metode pembelajaran *digital storytelling*.

Siswa dinilai berdasarkan jawaban-jawaban dari tiap butir pertanyaan pada angket. Penilaian jawaban dihitung menggunakan skala yang dikategorikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yaitu Sangat Tinggi (86% -100%), Tinggi (71% -85%), Sedang (56% - 70%), Rendah (41% -55%), Sangat Rendah (25% -40%).

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Siklus I pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, 10 April 2023 dengan materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu, Abu Bakar As-siddiq. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan 1

berlangsung selama 2 jam pembelajaran dengan alokasi waktu 2x 40 menit. Adapun kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai materi, peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a belajar sebelum pembelajaran dimulai dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu. Setelah dalam kondisi siap belajar, peneliti menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.

2) Kegiatan Inti

a) Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penerapan metode *digital storytelling*, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta menyalakan dan menghubungkan infokus dengan laptop serta manautkannya pada *speaker* sebagai alat bantu penyajian materi yang akan disampaikan.

b) Siswa secara bersama-sama mendengarkan materi yang disajikan serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.

- c) Peneliti meminta siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
- d) Peserta didik saling berdiskusi mengenai materi yang disajikan.
- e) Peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing satu pertanyaan yang kemudian akan ditanyakan kepada siswa lain yang ditunjuk secara acak.
- f) Peneliti dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi yang dipelajari.

3) Kegiatan Akhir/ Penutup

Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan, agar siswa yang kurang paham dapat paham dan bisa bertanya apabila masih belum mengerti mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan agar dapat melihat pemahaman siswa di rumah. Terakhir mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

4) Pengamatan (*Observing*)

Peneliti bersama teman sejawat melakukan pengamatan terhadap siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir. Dalam observasi ini yang diamati adalah minat belajar siswa dengan kegiatan belajar mengajar terutama pada

saat penerapan metode *digital storytelling*. Dalam proses pembelajaran siswa sangat aktif dan bersemangat karena sebelumnya mereka belum pernah belajar sejarah kebudayaan Islam dengan menggunakan metode *digital storytelling*. Mereka sangat antusias dalam mengamati dan mendengarkan materi yang disajikan dalam video yang ditayangkan. Setelah pembelajaran selesai dilakukan, peneliti meminta siswa mengisi lembar angket yang berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan untuk melihat bagaimana dampak dari metode yang diterapkan. Adapun perolehan skor hasil angket minat belajar siswa pada pertemuan pertama dalam siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I (Pertemuan 1)

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	343	504	68,05	Sedang
2	Keterlibatan siswa	215	336	63,98	Sedang
3	Ketertarikan	280	420	66,66	Sedang
4	Perhatian	211	336	62,79	Sedang
	Jumlah	1049	1596	65,726	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada siklus I pertemuan pertama mengalami

peningkatan yaitu semua indikator dalam kategori sedang dengan nilai presentase 65,726%.

5) Refleksi

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *digital storytelling* peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pertemuan pertama dan dijadikan sebagai bahan pedoman untuk pelaksanaan pertemuan kedua. Adapun refleksi dari siklus I pertemuan pertama dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Refleksi Siklus I Pertemuan ke-I

No	Hasil Refleksi	Saran/Rekomendasi
1	Kegiatan pembelajaran kurang terorganisir dalam penayangan video	Peneliti lebih memperhatikan tata urutan penyampaian tindakan maupun perintah yang akan dilakukan siswa, agar siswa tidak mengalami kebingungan.
2	Peneliti masih kurang memperhatikan siswa yang mengalami masalah dalam pengelihatannya	Siswa yang memiliki masalah pada pengelihatannya akan di atur tempat duduknya di barisan depan.

Petemuan Ke-II

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Tahapan perencanaan yang dilakukan peneliti pada pertemuan kedua ini hampir sama dengan pertemuan pertama yaitu menyusun

beberapa instrument penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *digital storytelling*.

Perangkat pembelajaran dan instrument yang dipersiapkan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar obesrvasi dan lembar angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk melihat minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dengan penerapan metode pembelajaran *digital storytelling*. Siswa dinilai berdasarkan jawaban-jawaban dari tiap butir pertanyaan pada angket Penilaian jawaban dihitung menggunakan skala yang dikategorikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yaitu Sangat Tinggi (86% -100%), Tinggi (71% -85%), Sedang (56% -70%), Rendah (41% -55%), Sangat Rendah (25% -40%).

Adapun solusi yang dirancang peneliti untuk mengatasi hambatan yang terdapat pada pertemuan sebelumnya ialah dengan lebih memperhatikan tata urutan penyampaian tindakan maupun perintah yang akan dilakukan siswa, agar siswa tidak mengalami kebingungan dan pelaksanaan pembelajaran berjalan terstruktur serta lebih memperhatikan kendala-kendala yang dialami siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Siklus I pertemuan ke-II dilakukan pada hari Senin, 01 Mei 2023 dengan materi pembelajaran yang sama pada pertemuan pertama yaitu,

Abu Bakar As-siddiq. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-II berlangsung selama 2 jam pembelajaran dengan alokasi waktu 2x 40 menit.

1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai materi, peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a belajar sebelum pembelajaran dimulai dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu, dan mengatur tempat duduk siswa. Setelah dalam kondisi siap belajar, peneliti menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.

2) Kegiatan Inti

a) Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penerapan metode *digital storytelling*, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta menyalakan dan menghubungkan infokus dengan laptop serta manautkannya pada *speaker* sebagai alat bantu penyajian materi yang akan disampaikan.

- b) Siswa secara bersama-sama mendengarkan materi yang disajikan serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.
- c) Peneliti meminta siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
- d) Peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok yang mana pada setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa.
- e) Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi yang disajikan.
- f) Peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing 3 pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang telah ditayangkan dalam video *digital storytelling* yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok lain.
- g) Setelah seluruh kelompok mempersiapkan pertanyaan, selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju ke depan kelas untuk menyampaikan pertanyaan, dan menunjuk kelompok lain untuk menjawab.
- h) Kelompok yang berhasil menjawab dengan jawaban yang benar akan mendapatkan nilai tambahan.
- i) Setelah semua pertanyaan telah terjawab dan jawaban telah didiskusikan bersama-sama dengan peneliti, selanjutnya peneliti

dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi yang dipelajari.

3) Kegiatan Akhir/ Penutup

Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan, agar siswa yang kurang paham dapat paham dan bisa bertanya apabila masih belum mengerti mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan agar dapat melihat pemahaman siswa di rumah. Terakhir mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

c. Pengamatan (*Observing*)

Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir. Dalam observasi ini yang diamati adalah minat belajar siswa dengan kegiatan belajar mengajar terutama pada saat penerapan metode *digital storytelling*. Observasi minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I pertemuan pertama.

Dalam observasi yang dilakukan didapati adanya peningkatan seperti proses pembelajaran yang kini terorganisir serta siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengamati video yang

ditayangkan karena masalah penglihatan telah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Adapun perolehan skor hasil angket minat belajar siswa pada pertemuan ke-II dalam siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus I
(Pertemuan 2)**

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	373	504	74,00	Tinggi
2	Keterlibatan siswa	220	336	65,47	Sedang
3	Ketertarikan	288	420	68,57	Sedang
4	Perhatian	219	336	65,17	Sedang
	Jumlah	1100	1596	68,922	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada siklus I pertemuan ke-dua memiliki kategori sedang dengan nilai presentase 68,922%. Meskipun masih dalam kategori sedang, akan tetapi persentasenya meningkat dari pertemuan pertama dengan persentase 65,726% menjadi 68,922%. Meningkat sebesar 3,196% dan indikator perasaan senang menjadi kategori tinggi.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *digital storytelling* peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ke-II yang bertujuan untuk

mengetahui kekurangan yang terdapat pada pertemuan ke-II dan dijadikan sebagai bahan pedoman untuk pelaksanaan pertemuan selanjutnya. Adapun refleksi dari siklus I pertemuan ke-II dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Refleksi Siklus I Pertemuan ke-II

No	Hasil Refleksi	Saran/Rekomendasi
1	Siswa dengan posisi duduk dibelakang mengaku kurang nyaman saat menonton video <i>digital storytelling</i> yang di tayangkan karena jarak yang jauh.	Peneliti meminta siswa menunjuk perwakilan kelompok untuk membawa laptop pada pertemuan selanjutnya.
2	Didapati siswa yang ribut dan bertengkar pada saat kerja kelompok.	Peneliti lebih memperhatikan kondisi kelas.

3. Siklus II

Pertemuan Pertama

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Menyikapi hasil analisis dan refleksi dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, ditemukan sudah mulai ada peningkatan minat belajar sejarah kebudayaan Islam pada siswa di kelas X dibandingkan dengan kondisi awal, sehingga pada tahap ini peneliti tetap akan menerapkan metode yang sama. Hanya saja, dari hasil refleksi pada pertemuan sebelumnya pada kesempatan kali ini peneliti meminta agar

siswa membawa 1 buah laptop untuk masing masing kelompok dan akan lebih memperhatikan kondisi kelas.

Perangkat pembelajaran dan instrument yang dipersiapkan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar obesrvasi dan lembar angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk melihat minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dengan penerapan metode pembelajaran *digital storytelling*. Siswa dinilai berdasarkan jawaban-jawaban dari tiap butir pertanyaan pada angket Penilaian jawaban dihitung menggunakan skala yang dikategorikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yaitu Sangat Tinggi (86% -100%), Tinggi (71% -85%), Sedang (56% -70%), Rendah (41% -55%), Sangat Rendah (25% -40%).

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 08 Mei 2023 dengan materi pembelajaran Umar Bin Khattab. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua berlangsung selama 2 jam pembelajaran dengan alokasi waktu 2x 40menit.

1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai materi, peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a belajar sebelum pembelajaran dimulai dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran.

Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu dan mengatur posisi duduk siswa. Setelah dalam kondisi siap belajar, peneliti menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penerapan metode *digital storytelling*, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan.
- b) Peneliti mengirim video *digital storytelling* yang telah berisi materi pembelajaran tersebut ke laptop masing-masing kelompok siswa yang telah diminta untuk dibawa pada pertemuan selumnya.
- c) Siswa dengan kelompoknya masing-masing mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan pada tayangan video *digital storytelling* serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.
- d) Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi.
- e) Peneliti meminta peserta didik mempersiapkan masing-masing 3 pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang telah

ditayangkan dalam video *digital storytelling* yang nantinya akan dikumpulkan kepada peneliti untuk di acak dan kemudian nanti akan dipilih secara acak oleh setiap kelompok untuk di masing-masing dijawab.

- f) Setelah seluruh kelompok mempersiapkan pertanyaan, selanjutnya setiap kelompok akan menjawab pertanyaan yang di dapatnya, dan jawaban akan di koreksi oleh peneliti beserta kelompok yang membuat pertanyaan.
- g) Kelompok yang berhasil menjawab dengan jawaban yang benar akan mendapatkan nilai tambahan.
- h) Setelah semua pertanyaan telah terjawab dan jawaban telah didiskusikan bersama-sama dengan peneliti.
- i) Peneliti dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi yang dipelajari.

3) Kegiatan Akhir/ Penutup

Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan, agar siswa yang kurang paham dapat paham dan bisa bertanya apabila masih belum mengerti mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan agar dapat melihat pemahaman siswa di rumah. Terakhir mengakhiri pembelajaran

dengan membaca doa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

c. Pengamatan (*Observing*)

Sebagaimana dalam observasi yang dilakukan pada siklus sebelumnya, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa saat berlangsungnya proses belajar mengajar mulai dari awal hingga akhir. Dalam observasi ini yang diamati adalah minat belajar siswa dengan kegiatan belajar mengajar terutama pada saat penerapan metode *digital storytelling*. Observasi minat belajar siswa dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana solusi dari hasil refleksi pada siklus I pertemuan pertama.

Dalam observasi yang dilakukan didapati adanya peningkatan seperti pada siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam mengamati video yang ditayangkan telah dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Adapun perolehan skor hasil angket minat belajar siswa pada pertemuan pertama dalam siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.6 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Siklus II
(Pertemuan 1)**

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	383	504	75,99	Tinggi
2	Keterlibatan siswa	235	336	69,94	Sedang

3	Ketertarikan	311	420	74,04	Tinggi
4	Perhatian	240	336	71,42	Tinggi
	Jumlah	1169	1596	73,245	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada siklus II pertemuan pertama memiliki kategori tinggi dengan nilai presentase 73,245% walaupun masih ada indikator dalam kategori sedang, yaitu indikator keterlibatan siswa.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *digital storytelling* peneliti kembali melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada pertemuan kali ini dan dijadikan sebagai bahan pedoman untuk pelaksanaan pertemuan selanjutnya. Adapun refleksi dari siklus II pertemuan pertama dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Refleksi Siklus II Pertemuan ke-I

No	Hasil Refleksi	Saran/Rekomendasi
1	Video yang ditayangkan terkesan membosankan.	Peneliti mempersiapkan video <i>digital storytelling</i> yang lebih menarik, yaitu dengan memilih video berbentuk animasi.

Petemuan Kedua

a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada pertemuan kali ini, langkah-langkah perbaikan untuk tindakan selanjutnya dengan mempersiapkan video *digital storytelling* yang lebih menarik, yaitu dengan mencari video yang berbentuk animasi. Perangkat pembelajaran dan instrument yang dipersiapkan meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan lembar observasi dan lembar angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk melihat minat siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan dengan penerapan metode pembelajaran *digital storytelling*. Siswa dinilai berdasarkan jawaban-jawaban dari tiap butir pertanyaan pada angket. Penilaian jawaban dihitung menggunakan skala yang dikategorikan berdasarkan persentase skor yang diperoleh, yaitu Sangat Tinggi (86% -100%), Tinggi (71% -85%), Sedang (56% -70%), Rendah (41% -55%), Sangat Rendah (25% -40%).

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Siklus II pertemuan kedua dilakukan pada hari Senin, 15 Mei 2023 dengan materi pembelajaran Umar Bin Khattab. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua berlangsung selama 2 jam pembelajaran dengan alokasi waktu 2x 40menit.

1) Kegiatan Awal

Sebelum memulai materi, peneliti memberi salam, menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran siswa. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a belajar sebelum pembelajaran dimulai dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan apersepsi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu. Setelah dalam kondisi siap belajar, peneliti menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penerapan metode *digital storytelling*, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta mengirim video *digital storytelling* yang telah berisi materi pembelajaran tersebut ke laptop masing-masing kelompok siswa yang telah diminta untuk dibawa pada pertemuan selumnya.
- b) Siswa dengan kelompoknya masing-masing mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan pada tayangan video *digital storytelling* serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.

- c) Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi.
 - d) Peneliti meminta peserta didik mempersiapkan masing-masing 3 pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang telah ditayangkan dalam video *digital storytelling* yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok lain.
 - e) Setelah seluruh kelompok mempersiapkan pertanyaan, selanjutnya setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan pertanyaan, dan kelompok lain yang tercepat memberikan aba-aba untuk menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor jika jawabannya benar.
 - f) Setelah semua pertanyaan telah terjawab skor akan ditotalkan. Poin tertinggi akan memperoleh hadiah berupa jajanan dari peneliti.
 - g) Selanjutnya peneliti dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait materi yang dipelajari.
- 3) Kegiatan Akhir/ Penutup

Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan, agar siswa yang kurang paham dapat paham dan bisa bertanya apabila masih belum mengerti mengenai materi

pembelajaran. Terakhir mengakhiri pembelajaran dengan membaca doa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

4) Pengamatan (*Observing*)

Dalam hal ini pengamatan yang dilakukan juga sama dengan siklus II pertemuan pertama, yaitu mengamati pembelajaran yang berlangsung hingga akhir. Adapun perolehan skor akhir angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II (Pertemuan 2)

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase (%)	Kategori
1	Perasaan senang	405	504	80,35	Tinggi
2	Keterlibatan siswa	239	336	71,13	Tinggi
3	Ketertarikan	321	420	76,42	Tinggi
4	Perhatian	238	336	70,83	Tinggi
	Jumlah	1203	1596	75,375	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong pada siklus II pertemuan ke-dua memiliki kategori Tinggi dengan nilai persentase 75,375%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai persentase dari pertemuan pertama (73,245%) meningkat di pertemuan kedua (75,375%). Peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 2,13%.

5) Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi selama pelaksanaan pembelajaran setiap siklus hingga akhir penelitian. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan ke-II menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek seperti postur duduk siswa saat mengikuti pembelajaran yang semulanya lesu sudah terlihat tegap, siswa lebih aktif bertanya dan menanggapi, begitupun perilaku serta antusias siswa saat proses belajar mengajar berlangsung terlihat meningkat, serta jumlah persentase skor indikator minat belajar yang kian naik dari pertemuan ke pertemuan.

Maka penelitian ini dapat dihentikan dikarenakan peneliti sudah memenuhi target yang sebelumnya sudah ditetapkan dalam meningkatkan minat belajar sejarah kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong dan peneliti mencukupkan penelitian sampai siklus II ini saja.

B. Pembahasan

Peningkatan minat belajar SKI pada siswa dapat dikembangkan melalui banyak metode, salah satunya adalah dengan metode *digital storytelling*. Metode *digital storytelling* merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan cerita digital. Kegiatan *digital storytelling* dilakukan dengan memutar video cerita tentang materi yang akan disampaikan dengan

menggunakan laptop dan infokus. Selain itu, dengan metode ini rasanya belajar lebih menarik dan menyenangkan. Metode *digital storytelling* juga terasa cocok diterapkan untuk semua tingkatan Pendidikan baik untuk tingkat PAUD/TK, SD, SMP dan SMA.

1. Peningkatan Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Metode *Digital Storytelling* pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus yang terdiri dari 4 kali pertemuan. Minat siswa kelas X belajar SKI meningkat setelah dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas hingga penelitian tindakan kelas siklus II tahap akhir. Peningkatan minat belajar siswa kelas X di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong jika dipersentase rata-rata di kondisi awal 48,433%, menjelaskan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Untuk itu, peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *digital storytelling* untuk memperbaiki situasi pembelajaran tersebut. Penelitian tindakan dipilih sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode *digital storytelling*.

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Metode *Digital Storytelling* dalam Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong

Bentuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah memfokuskan pada penerapan metode *digital storytelling* dalam pelajaran SKI. Siklus I menjelaskan bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran SKI mulai meningkat dibandingkan dengan kondisi awal. Peningkatan minat belajar siswa pada kondisi awal yang hanya 48,433% dan termasuk kategori rendah meningkat di siklus I pertemuan pertama menjadi 65,726%, dengan kategori Sedang. Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua minat belajar siswa meningkat lagi menjadi 68,922%. Meskipun masih dalam kategori sedang, akan tetapi persentasenya meningkat dari pertemuan pertama 65,726% menjadi 68,922%. Persentasenya meningkat sebesar 3,196% dan indikator perasaan senang menjadi kategori tinggi. Namun, peningkatan minat belajar siswa kelas X ini belum memenuhi target. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian lagi pada tindakan II siklus II.

Siklus II menjelaskan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama (73,245%) dibandingkan dengan siklus I pertemuan dua (68,922%) dan masuk kategori Tinggi. Kemudian minat belajar siswa kelas X pada siklus II pertemuan kedua lebih meningkat lagi persentasenya daripada pertemuan pertama yaitu pada pertemuan kedua di siklus II persentasenya mencapai 75,375%. Peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua sebesar 2,13% dan termasuk dalam kategori tinggi. Pada tindakan II siklus II ini peneliti sudah memenuhi target yang sebelumnya sudah ditargetkan dalam meningkatkan minat

belajar siswa kelas X dan peneliti mencukupkan sampai siklus II ini saja, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:

Gambar 4.1

Grafik Minat Belajar Siswa Kelas X Kondisi Awal, Siklus I dan II



Selanjutnya hasil tindakan yang terlihat pada peningkatan minat belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Perbandingan Peningkatan Minat Belajar Siswa

Tindakan	Jenis Tes	Hasil Tes Angket Minat Belajar Siswa
Kondisi awal	Angket Minat Belajar Siswa	48,433
Siklus I (Pertemuan pertama)	Angket Minat Belajar Siswa	65,726
Siklus I (Pertemuan kedua)	Angket Minat Belajar Siswa	68,922

Siklus II (pertemuan pertama)	Angket Minat Belajar Siswa	73,245
Siklus II (Pertemuan kedua)	Angket Minat Belajar Siswa	75,375

Berdasarkan tabel di atas terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa, yaitu pada kondisi awal diperoleh rata-rata angket 48,433 dan pada Siklus I (Pertemuan I) diperoleh rata-rata angket 65,726 pada Siklus I (Pertemuan II) diperoleh rata-rata angket 68,922. Sedangkan pada Siklus II (Pertemuan I) diperoleh rata-rata angket 73,245 dan pada Siklus II (Pertemuan II) diperoleh rata-rata angket 75,375. Dari pernyataan tersebut telah memenuhi hasil dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas X dapat ditingkatkan menggunakan metode *digital storytelling*. *Digital storytelling* dalam penelitian ini sebagai metode yang sangat membantu guru. Dengan metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa, minat belajar siswa kelas X dalam pelajaran SKI dapat ditingkatkan melalui metode *digital storytelling*. Melalui metode *digital storytelling* akan lebih efektif jika dibandingkan dengan metode ceramah yang dilakukan guru.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan penelitian ini relatif pendek padahal tindakan-tindakan yang akan dilakukan banyak.
2. Dana yang dapat disediakan oleh peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini sangat terbatas.
3. Keterbatasan dari kedua aspek tersebut mempengaruhi banyaknya dukungan petugas lapangan yang melakukan tindakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *digital storytelling* mampu meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas X di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

Hal ini dilihat dari peningkatan jumlah persentase hasil angket dari yang semula berada dalam kategori rendah naik menjadi kategori tinggi yaitu pada sebelum tindakan (kondisi awal) kategori minat belajar siswa rendah dengan nilai persentase 48,433% sedangkan pada tes tindakan Siklus I (Pertemuan I) kategori minat belajar siswa masih kategori sedang dengan nilai persentase 65,726%, dan pada tindakan Siklus I (Pertemuan II) kategori minat belajar siswa meningkat untuk persentasenya walaupun masih masuk kategori sedang dengan nilai persentase 68,922%. Pada tindakan Siklus II (Pertemuan I) kategori minat belajar siswa bertambah tingkat menjadi tinggi dengan nilai persentase 73,245%, dan pada tindakan Siklus II (Pertemuan II) mencapai nilai persentase 75,375% dengan kategori tinggi.

B. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberi beberapa saran yang sebaiknya dilaksanakan oleh guru maupun siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar memperoleh hasil yang memuaskan, yaitu:

1. Bagi guru

- a. Guru hendaknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Guru dapat menerapkan media pembelajaran semaksimal mungkin sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Guru selalu membangkitkan minat siswa.
- d. Guru dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran.
- e. Guru mau melakukan *sharing* dengan teman sejawat.
- f. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi walaupun dalam bentuk pujian.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus selalu semangat untuk belajar.
- b. Siswa jangan malas belajar Sejarah Kebudayaan Islam karena pelajaran ini sangat bermanfaat untuk kehidupan dunia dan akhirat.
- c. Siswa harus aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Siswa mau mengemukakan pendapat waktu diskusi kelompok.

- e. Siswa supaya berani bertanya waktu mengalami kesulitan atau ada hal yang belum dipahami.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya memfasilitasi segala kebutuhan yang diperlukan guru untuk memperlancar proses pembelajaran.
- b. Sekolah hendaknya selalu memberikan dukungan kepada guru untuk melaksanakan inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2019.
- Andi Achu P., "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idhaarah*, Volume 3, No. 2, Desember 2019.
- Aslan & Suhari, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, Kalimantan Barat: Razka Pustaka, 2018.
- Caya Desiofiah, "Bimbingan Belajar dengan Teknik Storytelling dalam Menumbuhkan Minat Baca pada Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari 04 Sumbawa", *Skripsi*, Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2022.
- Dwi Retno Anjani, "Pengembangan Media *Digital Storytelling* pada Materi System Reproduksi Bagi Remaja Tunagrahita", *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Dyan Yuliana & Okta Ayu Wulandari Putri. "Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis", *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, Volume 1, No. 1, June 2021.
- Dzulfadha Fadil Rifandi, "Contoh Pemanfaatan Pembelajaran Media Digital" <https://himapgsd.umsida.ac.id/artikel-contoh-pemanfaatan-pembelajaran-media-digital/>, diakses 25 Oktober 2022 pukul 17.04 WIB.
- Fadhilah Rahmadhani, "Hubungan Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS di SDN Tugu Kota Semarang", *Skripsi*, Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019.
- H.A, Mustafa & Abdullah Aly, *Sejarah Pendidikan Islam di Indonesia*, Bandung: Pustaka Setia, 1999.
- Hamzah B. Uno, dkk., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesiaonal*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Indah Rachma Cahyani, "Pemaknaan Orang Tua Tentang Digital Storytelling pada Badan Perpustakaan dan Arsip D.I Yogyakarta (BPAD DIY)", *Jurnal PALIMPSEST*, Volume 4, No. 2, Mei 2018.

- Irfan Wahyudi, "Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Papalang Kabupaten Mamuju", *Skripsi*, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020.
- Kristi Wulandari, "Penerapan Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Historical Imagination* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung)", *Skripsi*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2020.
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahannya*, Bogor: Halim, 2007.
- Laelatul Mukaromah, "Pengaruh Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Punter Purwosari Pasuruan", *Skripsi*, Pasuruan: Universitas Yudharta Pasuruan, 2019.
- Muwahidah, Nur Hasanah & Wibawati Berni, *Metode Pembelajaran PAI*, Sumatera Barat: Azka Pustaka, 2022.
- Naniek, Kusnawati & Endang Sri Murni, *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, Jawa Timur: Ae Media Grafika, 2019.
- Nurul Awiyah, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan *Model E-Learning* pada Masa Covid-19 Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW Kelas IV MIN 1 Kota Waringin Timur", *Skrripsi*, Palangkaraya: Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya, 2020.
- Rahmadani, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan Edisi Revisi*, Bandung: Ciptapustaka Media, 2016.
- Robiatul Munajah, *Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) Untuk Guru Sekolah Dasar*, Jakarta: Universitas Trilogi, 2021.
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Seneta Adi Prasetya, "Tafsir Tarbawi: Story Telling, Metode Pendidikan Islam Paling Ampuh" <https://tafsiralquran.id/tafsir-tarbawi-story-telling-metode-pendidikan-islam-paling-ampuh/>, diakses 9 Maret 2023 PIKUL 17.20 WIB.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

- Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- Suparta & Herry Noel Aly, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, Bengkulu: Amisisco, 2008.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswar Zain, *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Wina Heriyana, dkk., “Peneraoan Metode *Digital StoryTelling* pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean, Gresik” <https://core.ac.uk/download/pdf/230606722.pdf>, diakses 4 November 2022 pukul 18.41 WIB.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Yunina Resmi Prananta, dkk., “Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD” http://digilib.marcubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_370619245863.pdf, diakses 4 November 2022 pukul 17.40 WIB.
- Zainurrohmah, “Pentingnya pembelajaran SKI” <http://www.kompasiana.com/zainurrahmahjepara/613a211f06310e7b892b2522/pentingnya-pembelajaran-ski>, diakses 7 Juni 2023 pukul 16.42 WIB.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
Nim : 1920100331
Tempat/tanggal lahir : Sipagabu, 22 Agustus 2000
No. Hp/Email : 082273016417/latifahrahmi12345@gmail.com
Jenis kelamin : Perempuan
Jumlah saudara : 2 orang
Agama : Islam
Alamat : Desa Sipagabu Kecamatan Aek Nabara
Barumon
Kabupaten Padang Lawas

B. Identitas Orangtua

Nama Ayah : Pangeran
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Syarifah Lubis
Pekerjaan : Petani
Alamat : Desa Sipagabu Kecamatan Aek Nabara
Barumon
Kabupaten Padang Lawas

C. Riwayat Hidup

1. SD Negeri 1104 Sipagabu lulus tahun 2013
2. MTs Negeri Sibuhuan lulus tahun 2016
3. MAN 1 Padang Lawas lulus tahun 2019
4. Masuk IAIN Padangsidempuan tahun 2020

Lampiran

DOKUMENTASI

**PERMOHONAN IZIN MENELITI KEPADA KEPALA MA PONDOK
PESANTREN ROBI'UL ISLAM PASAR LATONG**



**WAWANCARA SEKALIGUS PENELITI MEMPERKENALKAN METODE
DIGITAL STORYTELLING KEPADA GURU MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM**



**DOKUMENTASI SISWA SAAT BELAJAR SKI SEBELUM DITERAPKAN
METODE *DIGITAL STORYTELLING***



**DOKUMENTASI SAAT PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SKI DENGAN
MENGUNAKAN METODE *DIGITAL STORYTELLING***

- A. Pengenalan metode *digital storytelling* kepada siswa-siswi kelas X MA Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong



- B. Dokumentasi saat peneliti menyampaikan penjelasan tindakan maupun perintah yang akan dilakukan siswa



- C. Siswa saat mendengarkan dan menonton video *digital storytelling* serta mencatat hal-hal yang penting dari tayangan video yang disajikan.





D. Siswa saat melakukan diskusi kelompok dan tanya jawab terkait materi yang ditayangkan







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 1271 /Un.28/E.1/TL.00/03/2023
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala MA Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

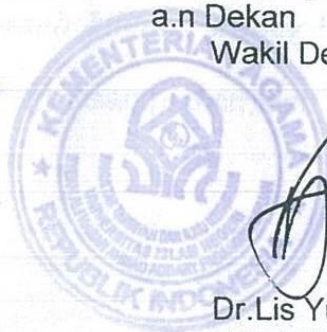
Nama : Latifah Rahmi Hasibuan
Nim : 1920100331
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Sipagabu Kec.Aek Nabara Barumun Kab.Padang Lawas

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penggunaan Metode Digital Storytelling Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong"**

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Padangsidempuan, 20 Maret 2023
a.n Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik




Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., MA
NIP 19801224 200604 2 00

MADRASAH ALIYAH ROBI'UL ISLAM

NPSN : 69955611

NSM : 131212210016

PASAR LATONG KEC. LUBUK BARUMUN KAB. PADANG LAWAS

JL. LINTAS GUNUNG TUA KM. 5 PASAR LATONG KODE POS 22763

Pasar Latong, 21 Maret 2023

Nomor : 16 /MAS.R.I/ IV /2023
Perihal : Pemberian Izin Penelitian

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan
Di
Tempat

Dengan Hormat,
Sesuai dengan Surat Bapak dengan nomor :
B – 1371 / Un.28/E.1/TL.00/03/2023 pada tanggal 20 Maret 2023 perihal Izin
Penelitian Atas nama :

Nama : **Latifah Rahmi Hasibuan**
NIM : 1920100331
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Sipagabu Kec. Aek Nabara Barumun

Kami Memberikan izin kepada nama tersebut untuk melaksanakan Riset dan Observasi guna mendapatkan data yang berhubungan dengan Judul Skripsi “ *Penggunaan Metode Digital Storytelling Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi’ul Islam Pasar Latong*”.

Demikian disampaikan, dan terima kasih.

Kepala MAS Robiul Islam
Pasar Latong,

ADRI SUHADA, S.Pd

MADRASAH ALIYAH ROBI'UL ISLAM

NPSN : 69955611

NSM : 131212210016

PASAR LATONG KEC. LUBUK BARUMUN KAB. PADANG LAWAS

JL. LINTAS GUNUNG TUA KM. 5 PASAR LATONG KODE POS 22763

SURAT KETERANGAN

Nomor : **17** /SK/MAS.RI / IV /2023

g bertanda tangan dibawah ini :

na : **ADRI SUHADA, S.Pd**

: -

atan : **KEPALA MADARASAH**

mat : **Sipagabu Kec. Aek Nabara Barumun Kab. Kabupaten Padang Lawas**

herangkan dengan sesungguhnya bahwa :

na : **LATIFAH RAHMI HASIBUAN**

1 : **1920100331**

ultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

gram Studi : **Pendidikan Agama Islam**

mat : **Sipagabu Kec. Aek Nabara Barumun Kab. Kabupaten Padang Lawas**

nar telah melaksanakan Penelitian di MAS Robiul Islam Pasar Latong dimulai tanggal 21
ret 2023 s.d 15 Mei 2023.

apun maksud penelitian dilakukan adalah memperoleh data dan informasi yang diperlukan
na menyusun Skripsi dengan judul : **"Penggunaan Metode Digital Storytelling Dalam
aya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X Madrasah
yah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong"**.

mikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pasar Latong, 15 Mei 2023

Kepala MAS Robi'ul Islam



ADRI SUHADA, S.Pd

NIP. -

Lampiran I

RENCANA PENELITIAN

No	Uraian Kegiatan	Rencana Pelaksanaan
1.	Pengajuan Judul	07 Juli 2023
2.	Pengesahan Judul	19 Desember 2022
3.	Penyusunan Proposal	24 Oktober – 9 Desember 2022
4.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	26 September – 22 November 2022
5.	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	24 November – 9 Desember 2022
6.	Seminar Proposal	13 Januari 2023
7.	Revisi Proposal	13 Januari - 10 Maret 2023
8.	Mengajukan Surat Riset	10 Maret 2023
9.	Penelitian Lapangan	21 Maret – 15 Mei 2023
10.	Menyusun Skripsi	16 – 23 Mei 2023
11.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	25 Mei – 13 Juni 2023
12.	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	21 Juni – 03 Juli 2023
13.	Seminar Hasil	18 Juli 2023
14.	Revisi Seminar Hasil	19 – 24 Juli 2023
15.	Sidang Munaqasyah	28 Juli 2023
16.	Revisi Skripsi	31 Juli –

Padangsidempuan, Juli 2023

Latifah Rahmi Hasibuan

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati apakah metode *digital storytelling* dapat meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong meliputi:

A. Tujuan:

Untuk memperoleh informasi dan data, mengenai kinerja dari metode *digital storytelling* dalam meningkatkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong.

B. Aspek yang diamati

1. Mengamati senang atau tidaknya siswa saat mengikuti pembelajaran SKI menggunakan metode *digital storytelling*.
2. Mengamati bosan atau tidaknya siswa saat mengikuti pembelajaran SKI menggunakan metode *digital storytelling*.
3. Mengamati apakah siswa ribut di dalam kelas saat mengikuti pembelajaran SKI menggunakan metode *digital storytelling*.
4. Mengamati absen atau tidaknya siswa saat belajar SKI menggunakan metode *digital storytelling*.
5. Mengamati keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran saat pembelajaran SKI menggunakan metode *digital storytelling*.

6. Mengamati semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran saat pembelajaran SKI menggunakan metode *digital storytelling*.
7. Mengamati konsentrasi dan gerak-gerik siswa serta postur duduk siswa saat belajar SKI menggunakan metode *digital storytelling*.

No	Nama Responden	Skor/Nilai Untuk Tiap-Tiap Aspek																		Total Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
1	ADANA N SOLEH	3	3	4	1	2	3	1	4	3	1	1	4	3	4	1	3	1	2	3	47
2	AISYAH AMINA H HASIBUAN	3	3	3	1	2	3	2	4	4	2	1	3	3	3	1	4	2	2	4	50
3	ANNISA NUR FADHILAH HRP	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	48
4	ARSYIT A JULIAN A HSB	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	49
5	DAH RITONG A	3	3	3	1	2	3	1	3	4	2	2	3	3	4	1	3	1	2	4	34
6	DINIYA H SRI DEWI	4	3	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	48
7	EFRIAN A LUBIS	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	49
8	ERMIDA HASIBUAN	3	3	4	2	1	3	2	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	1	4	50
9	FAREL ARDIAN SYAH HSB	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	51
10	HANAN ALIF	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	49
11	INDAH IBRIANI	3	4	3	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	1	1	4	48
12	JALAL IKRAM	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	49
13	LUNA MAYA	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	1	3	2	2	4	50

	SIMANU NGKAM																				
14	NUR SAHARA HASIBU AN	3	3	4	1	2	3	1	3	3	2	2	4	3	3	2	3	2	4	50	
15	NUR SANIA HSB	4	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	4	57	
16	ROIDA NST	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	48
17	SALMI WAHYU NA	4	3	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	3	2	2	4	55
18	SITI MARYA M SIMAM ORA	3	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	1	3	49
19	TONDI HALOM OAN	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	3	50
20	UMNIYA TUN NABILA H HSB	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	49
21	VINGKY	4	3	3	2	1	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	4	49
	Total skor per tiap pertanyaan	68	65	67	37	40	66	38	68	41	40	69	66	68	37	67	39	33	72		
	Total jumlah skor per tiap indikator	343							215					280				211			

Table siklus 1 pertemuan 1

Siklus 1 pertemuan 2

Nama Responden	Skor/Nilai Untuk Tiap-Tiap Aspek																			Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
ADANA N SOLEH	4	3	4	1	2	4	1	3	4	1	1	4	3	4	1	4	1	2	3	50
AISYAH AMINAH HASIBUAN	4	3	4	1	2	4	2	3	4	2	1	3	3	4	1	4	2	1	4	52
ANNISA NUR FADHILAH HRP	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	4	3	3	2	4	2	1	4	53
ARSYITA JULIANA HSB	3	3	4	2	2	3	2	4	3	2	2	3	4	3	2	4	2	2	4	54
DIAH RITONGA	4	4	3	1	2	3	1	3	4	2	2	4	3	4	1	3	1	2	4	51
DINIYAH SRI DEWI	4	4	3	1	2	4	2	3	4	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	53
EFRIAN ALUBIS	4	3	4	1	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	1	4	2	2	3	51
ERMIDA HASIBUAN	3	4	4	2	1	3	2	3	4	2	2	4	4	4	2	3	1	1	4	53
FAREL ARDIAN SYAH HSB	3	4	3	2	2	4	2	3	3	2	2	3	4	3	2	3	2	1	3	51
HANAN ALIF	4	3	4	1	2	3	2	3	3	1	1	3	3	4	1	4	2	2	4	50
INDAH IBRIANI	3	3	4	1	1	4	2	4	4	2	2	3	3	4	1	4	1	2	4	52
JALAL IKRAM	3	4	3	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	51
LUNA MAYA SIMANUNGGAM	3	4	4	2	2	4	2	4	3	2	2	4	4	4	1	3	2	1	4	55
NUR SAHARA	4	3	4	1	2	4	1	3	4	2	2	4	3	4	2	3	2	1	4	53

HASIBU AN																				
NUR SANIA HSB	4	3	4	2	2	4	1	3	4	2	2	4	3	4	2	3	2	1	4	54
ROIDA NST	4	3	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	1	4	2	2	3	49
SALMI WAHYU NA	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	3	2	1	4	57
SITI MARYA M SIMAMO RA	3	3	4	2	2	4	2	3	3	2	1	3	3	3	2	4	2		3	51
TONDI HALOM OAN	4	3	4	2	2	4	2	4	3	2	2	4	3	3	2	3	2	2	3	54
UMNIYA TUN NABILA H HSB	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2		4	53
VINGKY	4	3	4	2	1	4	1	3	4	2	2	3	3	4	2	3	2	1	4	2
Total skor per tiap pertanya an	7 7	7 1	7 7	3 4	3 9	7 5	3 6	7 0	7 3	4 0	3 8	7 3	6 8	7 5	3 4	7 2	3 8	3 3	7 6	
Total jumlah skor per tiap indikator	373				220				288				219							

Siklus 2 pertemuan 1

No	Nama Responden	Skor/Nilai Untuk Tiap-Tiap Aspek																		Total Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
1	ADANA N SOLEH	4	4	4	1	2	4	1	3	4	1	1	4	3	4	1	4	2	1	4	52
2	AISYAH AMINA H HASIBUAN	4	3	4	1	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	1	4	2	1	4	56
3	ANNISA NUR FADHILAH HRP	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	2	4	58
4	ARSYITA JULIANA HSB	3	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	56
5	DAH RITONGA	4	4	3	1	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	1	4	2	2	4	55
6	DINIYAH SRI DEWI	4	3	3	1	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	4	56
7	EFRIANA LUBIS	4	3	4	1	2	4	2	4	4	2	2	3	3	4	1	4	2	1	4	54
8	ERMIDA HASIBUAN	4	3	4	2	1	3	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	56
9	FAREL ARDIAN SYAH HSB	3	4	3	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	55
10	HANAN ALIF	4	3	4	1	2	4	2	3	4	1	1	4	4	4	1	4	2	1	4	53
11	INDAH IBRIANI	4	4	4	1	1	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	55
12	JALAL IKRAM	4	4	3	2	2	3	2	4	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	57
13	LUNA MAYA	3	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	1	3	2	2	4	55

	SIMANU NGKAM																				
14	NUR SAHARA HASIBU AN	4	3	4	1	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	56
15	NUR SANIA HSB	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	57
16	ROIDA NST	4	4	3	2	2	3	1	4	4	1	2	4	4	4	1	4	2	2	4	55
17	SALMI WAHYU NA	4	4	4	1	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	58
18	SITI MARYA M SIMAM ORA	3	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	2	4	56
19	TONDI HALOM OAN	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	3	2	4	2	2	4	57
20	UMNIYA TUN NABILA H HSB	4	3	4	2	1	4	2	4	3	2	2	3	3	4	2	4	2	1	4	54
21	VINGKY	4	3	4	2	1	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	58
	Total skor per tiap pertanya an	8 0	7 2	7 9	3 3	3 8	8 1	4 0	7 3	8 3	3 9	3 8	8 3	7 2	8 2	3 6	8 3	4 2	3 1	8 4	
	Total jumlah skor per tiap indikator	383				235				311				240							

Siklus 2 pertemuan 2

No	Nama Responden	Skor/Nilai Untuk Tiap-Tiap Aspek																	Total Skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		18	19
1	ADANA N SOLEH	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	42
2	AISYAH AMINAH HASIBUAN	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	4	40
3	ANNISA NUR FADHILAH HRP	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	2	4	44
4	ARSYITAJULIANAH SB	4	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	43
5	DAH RITONGA	4	3	4	1	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	2	4	42
6	DINIYAH SRI DEWI	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	38
7	EFRIANALUBIS	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	1	4	2	1	4	41
8	ERMIDAHASIBUAN	4	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	4	42
9	FARELARDIAN SYAH HSB	3	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	42
10	HANANALIF	4	4	4	1	2	4	2	3	4	1	2	4	4	4	2	4	2	2	4	39
11	INDAHIBRIANI	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	2	4	43
12	JALALIKRAM	4	4	4	2	2	3	2	4	4	2	2	4	4	3	2	4	2	2	4	40
13	LUNAMAYA	4	3	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	1	4	2	1	4	42

	SIMANU NGKAM																				
1 4	NUR SAHARA HASIBU AN	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	43
1 5	NUR SANIA HSB	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	42
1 6	ROIDA NST	4	3	4	2	2	4	1	4	4	2	2	4	3	4	1	4	2	1	4	42
1 7	SALMI WAHYU NA	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	4	43
1 8	SITI MARYA M SIMAM ORA	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	42
1 9	TONDI HALOM OAN	4	3	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	1	4	42
2 0	UMNIYA TUN NABILA H HSB	4	4	4	2	2	4	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	2	2	4	41
2 1	VINGKY	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	4	42
	Total skor per tiap pertanyaan	83	73	84	40	42	83	41	74	84	40	42	84	73	83	39	84	42	28	84	
	Total jumlah skor per tiap indikator	405					239					321					238				

Table pertemuan awal

No	Nama Responden	Skor/Nilai Untuk Tiap-Tiap Aspek																		Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	ADANA N SOLEH	1	2	1	3	3	1	3	1	1	3	4	1	2	2	3	2	3	1	40
2	AISYAH AMINAH HASIBUAN	1	2	2	3	4	1	3	1	1	3	3	2	2	1	4	2	3	1	42
3	ANNISA NUR FADHILAH HRP	2	1	1	3	3	2	3	1	1	3	3	2	1	1	3	1	4	2	41
4	ARSYITAJULIAN A HSB	2	2	2	4	4	2	3	1	1	3	4	1	2	2	3	1	3	1	44
5	DAH RITONGA	1	1	2	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	1	4	2	3	1	40
6	DINIYAH SRI DEWI	1	2	1	3	3	2	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	37
7	EFRIANALUBIS	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	35
8	ERMIDAHASIBUAN	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	1	3	2	37
9	FARELARDIAN SYAH HSB	2	2	1	3	4	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	38
10	HANANALIF	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	35
11	INDAHIBRIANI	1	2	2	3	4	1	3	2	1	3	3	1	1	1	3	2	3	1	40
12	JALALIKRAM	1	2	1	4	3	1	3	1	1	3	3	2	1	1	3	2	4	1	40
13	LUNAMAYA	2	1	1	4	3	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	1	3	1	38

	SIMANU NGKAM																				
14	NUR SAHARA HASIBU AN	2	2	1	3	3	1	3	1	1	3	4	1	1	1	3	2	3	1	39	
15	NUR SANIA HSB	1	1	2	3	3	2	3	1	1	3	4	1	2	2	3	2	3	4	1	42
16	ROIDA NST	1	1	1	3	3	1	3	2	1	3	3	1	1	1	4	1	3	3	1	37
17	SALMI WAHYU NA	1	1	2	3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	36	
18	SITI MARYA M SIMAM ORA	1	2	1	4	3	1	3	1	1	3	3	1	2	2	3	1	3	1	39	
19	TONDI HALOM OAN	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	3	1	35
20	UMNIYA TUN NABILA H HSB	1	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	1	2	1	3	2	3	3	1	37
21	VINGKY	2	1	1	4	4	1	3	1	1	3	3	1	1	1	3	1	3	4	2	40
	Total skor per tiap pertanyaan	27	30	27	68	68	26	63	24	21	63	67	24	29	25	66	29	65	66	24	
	Total jumlah skor per tiap indikator	246					171					172					184				

Rumus skor ideal:

tertinggi X jumlah item pertanyaan X jumlah responden

Rumus skala likert :

Skor tertinggi X Jumlah responden

$$4 \times 21 = 84$$

Skor terendah likert X Jumlah responden

$$1 \times 21 = 21$$

$$\text{Total skor} = 4 \times 14 = 56$$

Persentase skor = skor/total skor X 100%

Interval skor = 100/total skor likert

$$= 100/4$$

$$= 25$$

$$= 100/5$$

$$= 20$$

Sehingga interpretasi skor:

0-24,99% = rendah

25-49,99% = cukup

50-74,99% = baik

75-100% = sangat baik

0-19,99% = sangat rendah

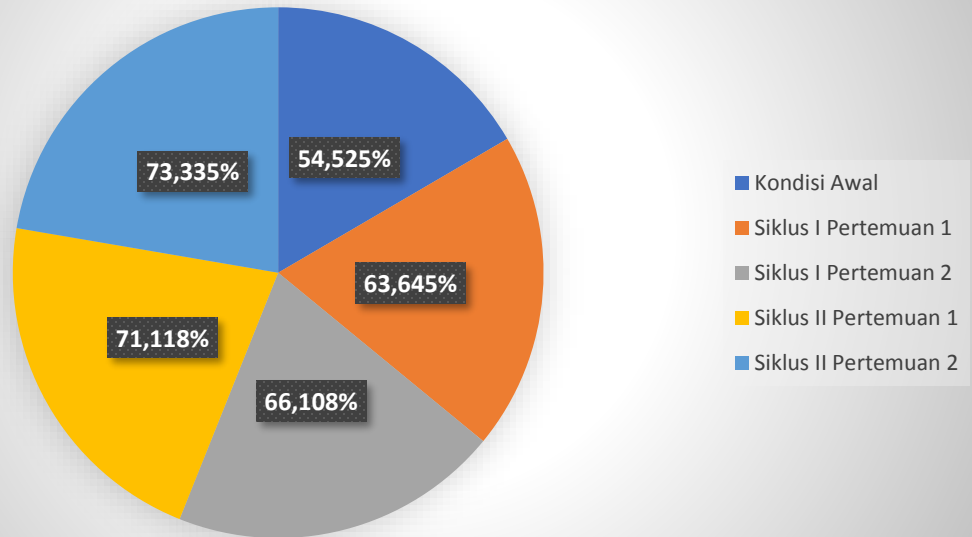
20-39,99% = rendah

40-59,99% = cukup

60-79,99% = baik

80-100% = sangat baik

Peningkatan Minat Belajar Siswa



LAMPIRAN

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya.
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap hasil belajar anda.
3. Baca dengan seksama petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
4. Pilih salah satu jawaban yang sesuai dengan kenyataan yang anda alami, dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada salah satu opsi.

No.	Indikator	Pernyataan	Tanggapan			
			SS	S	TS	STS
1.	Perasaan senang	Belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya senang mengikuti pelajaran.				
		Saya tidak terlambat masuk kelas saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Saya lebih memusatkan perhatian saat proses pembelajaran SKI disampaikan menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya merasa bosan dalam mendengarkan materi pelajaran.				
		Saya ribut di dalam kelas dan tidak fokus mendengarkan materi pelajaran saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya tidak pernah absen mengikuti pembelajaran.				

2.	Keterlibatan siswa	Saya tidak aktif dalam diskusi saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital Storytelling</i> .				
		Saya aktif bertanya saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya aktif menjawab pertanyaan guru.				
		Saya tidak aktif dalam berbagi argumen saat mengikuti pembelajaran saat penyampaian materi SKI disajikan dengan metode <i>digital storytelling</i> .				
3.	Ketertarikan	Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya malas dalam mengikuti pembelajaran.				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.				
		Saya tidak menunda tugas dari guru saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
		Saya tidak mengerjakan tugas tepat waktu saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i>				
4.	Perhatian siswa	Saya mendengarkan penjelasan guru saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya tidak konsentrasi saat belajar.				
		Saya tidak mencatat materi pembelajaran saat belajar SKI menggunakan metode <i>digital storytelling</i> .				
		Belajar SKI dengan metode <i>digital storytelling</i> membuat saya mau bertanya ketika materi kurang jelas.				

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

Kriteria Penskoran:

4: Jika Tanggapan sangat setuju

3: Jika tanggapan setuju

2: Jika tanggapan tidak setuju

1: Jika tanggapan sangat tidak setuju

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA Robi'ul Islam Pasar Latong	Kelas/Semester : X / 2(Genap)
Mata Pelajaran : SKI	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin	KD : 3.8, 3.9 dan 4.8, 4.9

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengkomunikasikan, pesertadidik mampu :

- Mengenal *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;
- Memahami proses terpilihnya *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;
- Mengomunikasikan substansi dan strategi dakwah *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop, speaker & infokus
❖ <i>DVD (Video StoryTelling)</i>	❖ Internet

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa 2. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a 3. Peneliti menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran 4. Peneliti memberikan apresiasi dengan dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu, menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi. 	
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penelitian metode digital storytelling, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta menyalakan dan menghubungkan infokus dengan laptop serta menautkan pada speaker. Siswa secara bersama-sama melihat, mendengarkan, mengamati, dan mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan. Mereka diminta mengamati tayangan video pembelajaran singkat terkait materi <i>Khalifah Abu Bakar As-Shidiq</i>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk saling berdiskusi dengan teman-temannya, mengumpulkan informasi, dan saling bertukar informasi mengenai <i>Khalifah Abu Bakar As-Shidiq</i>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing satu pertanyaan yang kemudian akan ditanyakan kepada siswa lain yang ditunjuk secara acak.
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Khalifah Abu Bakar As-Shidiq</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan 2. Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan 3. Peneliti mengajak siswa untuk membaca do'a kemudian peneliti mengucapkan salam 	

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

NIP.

....., 20...

Guru Mata Pelajaran

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA Robi'ul Islam Pasar Latong	Kelas/Semester : X / 2(Genap)
Mata Pelajaran : SKI	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin	KD : 3.8, 3.9 dan 4.8, 4.9

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengkomunikasikan, pesertadidik mampu :

- Mengenal *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;
- Memahami proses terpilihnya *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;
- Mengomunikasikan substansi dan strategi dakwah *Khalifah Abu Bakar As-Shidiq* dengan baik;

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop, speaker & infokus
❖ <i>DVD (Video StoryTelling)</i>	❖ Internet

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-2	
Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa 2. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a 3. Peneliti menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran 4. Peneliti memberikan apresiasi dengan dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu, menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi. 	
Kegiatan Inti	<p>KEGIATAN LITERASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penelitian metode digital storytelling, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta menyalakan dan menghubungkan infokus dengan laptop serta menautkan pada speaker. Siswa secara bersama-sama melihat, mendengarkan, mengamati, dan mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan. Mereka diminta mengamati tayangan video pembelajaran singkat terkait materi <i>Khalifah Abu Bakar As-Shidiq</i> <p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami. <p>COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok yang mana pada setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi yang disajikan. Kemudian, peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing 3 pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang telah ditayangkan dalam video <i>digital storytelling</i> yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok lain. <p>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan pertanyaan, dan akan menunjuk kelompok lain untuk menjawab. Kelompok yang berhasil menjawab dengan jawaban yang benar akan mendapatkan nilai tambahan. <p>CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Khalifah Abu Bakar As-Shidiq</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang dipahami
Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan 2. Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan 3. Peneliti mengajak siswa untuk membaca do'a kemudian peneliti mengucapkan salam 	

C. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

NIP.

....., 20...

Guru Mata Pelajaran

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA Robi'ul Islam Pasar Latong	Kelas/Semester : X / 2(Genap)
Mata Pelajaran : SKI	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin	KD : 3.8, 3.9 dan 4.8, 4.9

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengkomunikasikan, pesertadidik mampu :

- Mengenal *Umar Bin Khattab* dengan baik;
- Memahami proses terpilihnya *Umar Bin Khattab* dengan baik;
- Mengomunikasikan substansi dan strategi dakwah *Khalifah Umar Bin Khattab* dengan baik;

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop, speaker & infokus
❖ <i>DVD (Video StoryTelling)</i>	❖ Internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-3</i>	
Pendahuluan	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa 2. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a 3. Peneliti menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran 4. Peneliti memberikan apresiasi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu, menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penelitian metode digital storytelling, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta mengirim video <i>digital storytelling</i> yang telah berisi materi pembelajaran tersebut ke laptop masing-masing kelompok siswa yang telah diminta untuk dibawa pada pertemuan sebelumnya. Siswa dengan kelompoknya masing-masing mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan pada tayangan video <i>digital storytelling</i> serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok. Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi yang disajikan. Kemudian, peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing 3 pertanyaan yang berkenaan dengan materi yang telah ditayangkan dalam video <i>digital storytelling</i>. yang nantinya akan dikumpulkan kepada peneliti untuk di acak dan kemudian nanti akan dipilih secara acak oleh setiap kelompok untuk di masing-masing dijawab.
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok diminta untuk memilih secara acak pertanyaan yang telah dikumpulkan peneliti yang kemudian didiskusikan jawabannya dengan kelompok masing-masing.. Kelompok yang berhasil menjawab dengan jawaban yang benar akan mendapatkan nilai tambahan.
	CREATIVITY (KREATIVITAS)
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Umar Bin Khattab</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Pertemuan Ke-3

Pendahuluan

Penutup

1. Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan
2. Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan
3. Peneliti mengajak siswa untuk membaca do'a kemudian peneliti mengucapkan salam

F. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

....., 20...

Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MA Robi'ul Islam Pasar Latong	Kelas/Semester : X / 2(Genap)
Mata Pelajaran : SKI	Alokasi Waktu : 2 x 40 Menit
Materi Pokok : Perkembangan Islam Masa Khulafaurrasyidin	KD : 3.8, 3.9 dan 4.8, 4.9

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, asosiasi, dan mengkomunikasikan, pesertadidik mampu :

- Mengetahui *Umar Bin Khattab* dengan baik;
- Memahami proses terpilihnya *Umar Bin Khattab* dengan baik;
- Mengkomunikasikan substansi dan strategi dakwah *Khalifah Umar Bin Khattab* dengan baik;

Media	Alat / Bahan
❖ <i>Worksheet atau lembar kerja (siswa)</i>	❖ Penggaris, spidol, papan tulis
❖ <i>Lembar penilaian</i>	❖ Laptop, speaker & infokus
❖ <i>DVD (Video StoryTelling)</i>	❖ Internet

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<i>Pertemuan Ke-4</i>	
Pendahuluan	
	1. Peneliti memberi salam, dan mengecek kehadiran siswa
	2. Peneliti mengarahkan siswa untuk membaca do'a
	3. Peneliti menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran
	4. Peneliti memberikan apresiasi dengan mengadakan tanya jawab terkait materi yang telah lalu, menginformasikan tujuan materi pembelajaran yang akan dipelajari, serta memberikan motivasi kepada siswa sesuai dengan materi pelajaran agar siswa lebih bersemangat lagi.
Kegiatan Inti	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menyiapkan serangkaian alat yang akan digunakan dalam proses penelitian metode digital storytelling, seperti laptop yang telah berisi video materi yang akan ditampilkan, serta mengirim video <i>digital storytelling</i> yang telah berisi materi pembelajaran tersebut ke laptop masing-masing kelompok siswa yang telah diminta untuk dibawa pada pertemuan sebelumnya. Siswa dengan kelompoknya masing-masing mendengarkan dan mengamati materi yang disampaikan pada tayangan video <i>digital storytelling</i> serta mencatat pokok-pokok penting dari materi yang disajikan.
CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan untuk peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami.
COLLABORATION (KERJASAMA)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membagi siswa kedalam 4 kelompok. Peserta didik diarahkan untuk saling berdiskusi mengenai materi yang disajikan. Kemudian, peserta didik diminta mempersiapkan masing-masing 3 yang berkenaan dengan materi yang telah ditayangkan dalam video <i>digital storytelling</i> yang nantinya akan ditanyakan kepada kelompok lain.
COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)	
	<ul style="list-style-type: none"> • setiap perwakilan kelompok diminta untuk maju kedepan kelas untuk menyampaikan pertanyaan, dan kelompok lain yang tercepat memberikan aba-aba untuk menjawab pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor jika jawabannya benar. Setelah semua pertanyaan telah terjawab skor akan ditotalkan. Poin tertinggi akan memperoleh hadiah berupa jajanan dari peneliti.
CREATIVITY (KREATIVITAS)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <i>Umar Bin Khattab</i>. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

Pertemuan Ke-4

Pendahuluan

Penutup

1. Peneliti memberikan penguatan mengenai materi yang diajarkan
2. Peneliti memberikan tugas di rumah kepada siswa mengenai materi yang disampaikan
3. Peneliti mengajak siswa untuk membaca do'a kemudian peneliti mengucapkan salam

I. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui,
Kepala Madrasah

....., 20...

Guru Mata Pelajaran

NIP.

NIP.