

## Implementasi *storytelling* pada pembelajaran daring Sejarah Kebudayaan Islam

Dhaoul Ngazizah\* & Fauzi

UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

\*azizahdhaoul@gmail.com

### Abstract

*The learning process in SKI lessons is usually dominated by teachers with conventional methods. As a result, students feel bored, unmotivated, and have difficulty understanding the material presented by the teacher. As an effort to overcome the boredom of students, namely using Storytelling -based, so that even in limited learning the SKI material can still be conveyed properly, effectively, and efficiently. The purpose of writing the article is to explore the use of storytelling in SKI online learning. This type of research is field research with a qualitative approach. The research was conducted at MI Muhammadiyah 1 Slinga. Data collection uses three techniques, namely; observation, interview, and documentation. After the data was obtained, the researchers conducted an analysis, while the analytical techniques used were; reducing, analyzing, and drawing conclusions. The results showed that students were able to implement the Storytelling -based online in SKI learning.*

**Keywords:** *Online learning; Storytelling; SKI Learning;*

### Abstrak

Proses pembelajaran pada pelajaran SKI biasanya didominasi oleh guru dengan metode konvensional. Akibatnya Peserta didik merasa bosan, tidak termotivasi, dan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai upaya mengatasi rasa bosan peserta didik yaitu menggunakan metode *storytelling* berbasis *Online*, sehingga meskipun dalam pembelajaran terbatas materi SKI masih bisa tersampaikan dengan baik, efektif dan efisien. Tujuan penulisan artikel adalah untuk mengeksplorasi penggunaan metode *storytelling* berbasis *online* pada pembelajaran SKI. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di MI Muhammadiyah 1 Slinga. Pengumpulan data menggunakan tiga teknik yakni; observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah data diperoleh kemudian peneliti melakukan analisis, adapun teknik analisis yang digunakan yakni; mereduksi, analisis dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengimplementasikan metode *storytelling* berbasis *Online* pada pembelajaran SKI.

**Kata kunci :** pembelajaran online; *Storytelling*; SKI.

---

**Diserahkan:** 15-12-2021 **Disetujui:** 24-03-2022 **Dipublikasikan:** 31-03-2022

**Kutipan:** Ngazizah, D., & Fauzi, F. (2022). Implementasi *storytelling* pada pembelajaran daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 66-76.

doi:<http://dx.doi.org/10.32832/tadibuna.v11i1.6116>

## **I. Pendahuluan**

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada sekolah yang berbasis agama Islam. Bagi sebagian besar Peserta didik, Sejarah Kebudayaan Islam atau SKI adalah salah satu mata pelajaran yang kurang menarik bagi Peserta didik. Kekurangmenarikkan ini disebabkan dari banyaknya hal dan persoalan yang ada dalam pembelajaran. Salah satu hal kunci yang menyebabkan pembelajaran SKI mengalami ketidakmenarikan bagi Peserta didik adalah proses pembelajaran dari mata pelajaran SKI itu sendiri.

Kurang menyenangkan dan kurangnya kreativitas seorang guru dalam mengelola kelas dalam kegiatan pembelajaran SKI adalah faktor yang menjadi kunci dalam keberhasilan pembelajaran SKI tersebut (Amin, 2016). Problematika dalam pembelajaran SKI ditemui karena pada dasarnya, mempunyai karakter materi sejarah yang normatif (Hanafi, 2019). Materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mempunyai karakter bermuatan materi sejarah Islam pada masa lampau, biasanya diceritakan oleh kebanyakan pengajar dengan metode ceramah. Model belajar yang hanya dengan menggunakan metode ceramah inilah sebab dari Peserta didik yang belajar mata pelajaran SKI menjadi tidak semangat dan hasilnya pun tidak maksimal. Pembelajaran dengan metode ceramah ini hanya membuat Peserta didik duduk tenang dan mendengarkan materi oleh guru. Akibatnya, kreativitas berpikir ataupun daya tangkap Peserta didik terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal karena Peserta didik mengalami kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajarannya.

Media atau perantara dalam pembelajaran cukup mempunyai peran dalam menentukan keberhasilan tersebut. Karena pada dasarnya, media merupakan penghantar berupa alat atau bentuk-bentuk grafis, fotografis, atau perangkat/ aplikasi elektronik yang berguna memproses, menangkap, dan menyusun informasi dari materi pembelajaran yang ditampilkan secara verbal dan visual (Hamdani, 2019). Dalam hal ini, media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan di era digital ini yaitu dengan memanfaatkan media audio visual. Media pembelajaran berbentuk pandang dan dengar ini dinilai lebih paripurna dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada peserta didik.

Salah satu media audio visual berbasis teknologi adalah *Google meet*. Penerapan media *Google meet* dengan metode pembelajaran yang baik, dapat berakibat baik juga dalam proses pembelajaran. Pada kasus pembelajaran SKI di MI, penggunaan *Google meet* sebagai media pembelajaran merupakan bentuk kebaruan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Sehingga diyakini dapat mengakibatkan meningkatnya tujuan daripada pembelajaran itu sendiri. Kembali lagi pada metode dan media yang digunakan, metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam memahami materi dan untuk mencapai hasil belajar pada pembelajaran SKI di antaranya metode *storytelling*. Proses penerimaan

peserta didik terhadap proses pembelajaran melalui metode *storytelling* akan lebih berkesan dan mendalam sehingga dapat membentuk pemahaman dengan baik dan sempurna, karena peserta didik dapat mengamati dan memperhatikan selama pembelajaran berlangsung. Bercerita menjadi bagian yang penting dalam aspek perkembangan anak, saat membaca atau mendengarkan cerita anak akan belajar mengembangkan bahasa, emosi, sosialisasi, kognitif, partisipatif, kebiasaan bekerja dan pengembangan fisik motoriknya (Nufus dkk., 2016).

Hasil penelitian Azizeh bahwa dengan metode kisah dapat memberikan motivasi dan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga mempengaruhi motivasi dalam belajar. Dengan ditandai adanya dorongan dari diri peserta didik berupa semangat dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode kisah yang disertai media gambar dapat menguatkan daya ingat peserta didik mengenai alur kisah sejarah. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan bercerita tentang kisah tersebut, karena ketika ingin menceritakan ulang sebuah kisah dibutuhkan daya ingat yang tinggi khususnya terhadap alur cerita. Adapun tahap-tahap dalam penerapan metode kisah yang perlu diperhatikan oleh para pendidik yaitu meliputi, perencanaan, penyajian materi, korelasi, kesimpulan dan evaluasi. Mengenai perancangannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Azizeh, 2021) .

Berbeda dengan penelitian tersebut peneliti tertarik untuk mengemukakan media pembelajaran berbasis *online* dengan *Google meet* sebagai langkah pengimplementasian metode *storytelling* pada pembelajaran SKI. Dikarenakan masih sedikit penelitian yang mengaitkan metode *storytelling* berbasis *online* pada pembelajaran SKI di madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini mencoba untuk memberikan sumbangsih dalam upaya implementasi metode *storytelling* berbasis *online* pada pembelajaran SKI, mengingat kondisi masa pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan dengan terbatas.

## II. Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan di MI Muhammadiyah 1 Slinga yang terletak di Slinga, RT 01 RW 03, Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah. Penelitian dilakukan pada objek tersebut, karena MI Muhammadiyah 1 Slinga merupakan salah satu sekolah yang kreatif dan adaptif kaitannya dengan pembaruan metode pembelajaran yang relevan dengan situasi dan kondisi yang ada.

Pemerolehan data dilakukan melalui wawancara, pengamatan, serta dokumentasi. Wawancara ditujukan pada guru SKI kelas V dan peserta didik kelas V sejumlah 6 anak. Di samping itu, peneliti juga melakukan pengamatan melalui *Google meet* kaitannya dengan penggunaan metode *storytelling* pada pembelajaran SKI. Kemudian, analisis data

dilakukan dengan menerapkan konsep Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Yakni teknik yang digunakan untuk mengecek data dari beragam sumber, waktu, dan teknik (Sugiyono, 2010).

### **III. Hasil dan Pembahasan**

#### **A. *Storytelling* Pada Pembelajaran *Online* SKI**

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah pelajaran yang memuat tulisan mengenai proses berkembangnya kehidupan umat Islam dari waktu ke waktu di dalam kegiatan ibadahnya, hubungan mengenai syariat serta budi pekerti untuk meningkatkan strata hidup maupun memperluas ajaran Islam yang didasari oleh kaidah. Tujuan dari mendalami mapel SKI ialah, a) Memahami sejarah peradaban Islam, b) Memahami lokasi-lokasi sejarah Islam serta tokoh-tokoh yang terlibat dalam mengembangkan ajaran Islam dari masa ke masa (Yatim, 2013).

Kurang menyenangkan dan kurangnya kreativitas seorang guru dalam mengelola kelas dalam kegiatan pembelajaran SKI adalah faktor yang menjadi kunci dalam keberhasilan pembelajaran SKI tersebut (Amin, 2016). Problematika dalam pembelajaran SKI ditemui karena pada dasarnya, mempunyai karakter materi sejarah yang normatif (Hanafi, 2019). Materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mempunyai karakter bermuatan materi sejarah Islam pada masa lampau, biasanya diceritakan oleh kebanyakan pengajar dengan metode ceramah. Model belajar yang hanya dengan menggunakan metode ceramah inilah sebab dari Peserta didik yang belajar mata pelajaran SKI menjadi tidak semangat dan hasilnya pun tidak maksimal. Pembelajaran dengan metode ceramah ini hanya membuat Peserta didik duduk tenang dan mendengarkan materi oleh guru. Akibatnya, kreativitas berpikir ataupun daya tangkap Peserta didik terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal karena Peserta didik mengalami kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajarannya.

Peranan guru dalam mapel SKI untuk memunculkan keaktifan belajar Peserta didik dijalankan dengan memberikan pemahaman mengenai sejarah agama Islam, meningkatkan rasa pantang menyerah, mengajari serta mengarahkan supaya muncul rasa pantang putus asa ketika menjelaskan materi yang telah diberikan pendidik.

MI Muhammadiyah 1 Slinga menerapkan PTM (Pertemuan Tatap Muka) terbatas, menggunakan sistem *blended learning* sehingga adanya percampuran pembelajaran *offline* dan pembelajaran *online*. Jika pada minggu ini pembelajaran SKI sudah *offline* maka minggu selanjutnya menggunakan *online*. Dalam menyampaikan materi SKI, guru kelas V MI Muhammadiyah 1 Slinga memakai macam-macam teknik salah satunya menggunakan *Storytelling*.

Echols berpendapat mengenai *Storytelling* dibagi menjadi dua kata yaitu *story* artinya cerita, sedangkan *telling* artinya penceritaan.” Jika disatukan menjadi memiliki arti yaitu menceritakan cerita. Berdasarkan Joseph Frank yang mengutip dari Asfandiyar, *storytelling* ialah teknik yang dipakai dalam meningkatkan fungsi kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak (Asfandiyar, 2007). Sehingga *storytelling* dapat diartikan sebagai menceritakan cerita atau cara yang dilakukan penyampaian cerita kepada seseorang atau lebih menggunakan narasi berupa kata-kata, foto, gambar, dan juga menggunakan suara. *storytelling* efektif untuk mengenalkan membaca pada anak-anak sejak dini (Asri dkk., 2019).

Pembelajaran SKI yang dilakukan oleh MI Muhammadiyah 1 Slinga menawarkan upaya untuk mengubah kesan bahwa pelajaran SKI adalah pelajaran yang membosankan. Sebagaimana dari hasil wawancara bersama guru mapel SKI Kelas V yaitu bapak Imam Sugiarto diperoleh data mengenai peranan pendidik dalam memegang mapel SKI dengan memakai teknik *storytelling* melalui media *Google meet* dimasa pandemi Covid 19 yang begitu mempermudah kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran SKI menggunakan *storytelling* ialah untuk menempa, memupuk, mendidik, menuntut serta memberikan arahan kepada Peserta didik supaya memahami semua materi serta mampu menjabarkan secara jelas dan lugas dengan tanpa ragu, dan juga tidak gagap ketika berbicara di depan Peserta didik yang lainnya, ketika belum sempurna maka pendidik memberikan instruksi tidak sekadar menyampaikan ilmu saja tapi juga memupuk rasa percaya diri Peserta didik. Usaha pendidik menjalankan teknik *storytelling* di kelas, supaya Peserta didik dapat bersemangat dalam menerima materi pembelajaran dari pendidik, supaya tidak begitu kaku dalam penyampaian materi seperti biasanya yang memakai cara ceramah dalam penyampaian pembelajaran. Menurutnya pemakaian metode *storytelling* dalam mapel SKI amat mempengaruhi dalam keaktifan Peserta didik dalam menanggapi materi yang dijabarkan pendidik (Imam Sugiarto, komunikasi pribadi, Oktober 2021). Bercerita berkaitan dengan kemahiran dalam berpikir kreatif dengan kekuatan bercerita serta metafora (dalam mengilhamkan gagasan). Bercerita mampu digunakan sebagai sarana untuk penyampaian perdamaian, rasa percaya diri kemudian dapat membentuk kesetaraan serta menjerumus ke suatu hal yang baik-baik (Musfiroh, 2011).

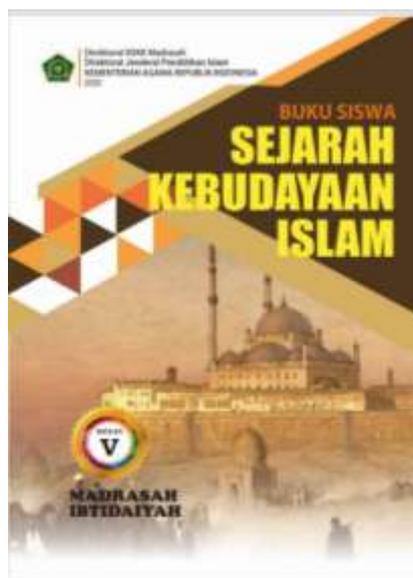
Dalam pembelajaran SKI dimasa pembelajaran terbatas memerlukan bantuan dari media pembelajaran yang tidak membosankan seperti media audio visual berbasis *online*. Untuk dapat mewujudkan terciptanya pembelajaran berbasis media audio visual ini, dapat digunakan dengan bantuan platform yang terkoneksi dengan jaringan internet. Penggunaan media berbasis internet ini merupakan pemilihan dan pengadopsian teknologi komunikasi yang efektif dalam pembelajaran (Al-Marroof dkk., 2020). Keadaan zaman yang semakin berkembang dan berkemajuan ini mengakibatkan pembelajaran terkini mengharuskan untuk melibatkan penggunaan TIK secara efisien

dan efektif dalam pembelajaran yang mendukung perkembangan pembelajaran terkini (Sukmawati, 2020). Salah satu dari sekian banyaknya platform atau aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran terkini yaitu *Google meet*. Manfaat menggunakan *Google meet* dibanding layanan lain adalah kesederhanaannya hanya dengan memiliki akun *Google*, selanjutnya langsung dapat memulai panggilan video. *Google meet* juga tidak hanya melihat dokumen atau materi-materi belajar saja tetapi juga dapat melakukan presentasi hingga merekam sebuah pembelajaran (Nurhayati; dkk., 2016)

### **B. Persiapan Pembelajaran SKI dengan *Storytelling* Berbasis online**

Sebelum pembelajaran *offline* dimulai tentu saja guru mempersiapkan terlebih dahulu. Persiapan adalah suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Afandi & Badarudin, 2011). Pada tahap persiapan guru menyiapkan materi dan mendesain RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran), kemudian dengan mendesain *Power point*, dan mencari bahan ajar seperti di *Youtube* yang relevan sesuai mapel yang akan diberikan supaya ketika kegiatan belajar mengajar semakin mengasikan. Hal itu sama dengan hasil wawancara dengan pendidik SKI sebelumnya kita sebagai pendidik sudah mempersiapkan materi dan membuat RPP sehingga memudahkan guru dalam mengajar (Imam Sugiarto, komunikasi pribadi, Oktober 2021).

Hasil dari observasi peneliti menjumpai guru SKI MI Muhammadiyah 1 sedang memberikan materi tentang ancaman kaum kafir Quraisy kepada kaum muslimin di Madinah. Terlebih dahulu guru menyesuaikan materi yang akan diajarkan modul pembelajaran. Modul pembelajaran yang digunakan adalah Buku Peserta didik Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V penerbit Kementerian Agama.



Gambar 1. Buku Peserta didik SKI kelas V

### C. Pelaksanaan Pembelajaran SKI dengan *Storytelling* Berbasis *online*

Sebelum pelaksanaan pembelajaran SKI, guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran SKI yang akan diajarkan. Setelah itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu, agar nantinya lebih paham ketika guru menjelaskan. Berikut tahap-tahap penyajian materi pembelajaran, diantaranya yaitu:

*Pertama* Agar pembelajaran lebih menarik maka guru menyiapkan video yang telah di *download* melalui *Youtube*, seperti pada pembelajaran kali ini adalah dengan *download* video tentang peperangan kaum muslimin dan kaum kafir Quraisy seperti perang badar, perang Uhud dan perang Khandak. Materi yang didapat dari buku dan internet direlevankan dengan KD supaya tidak membuat bingung Peserta didik dalam belajar. Menurut guru SKI kelas V,

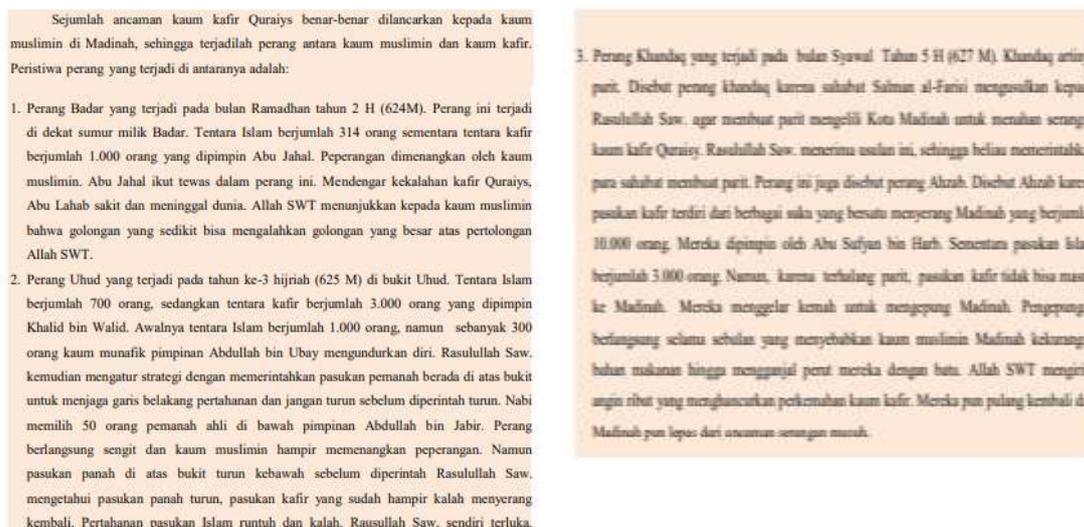
Sebelum pembelajaran biasanya saya menyiapkan materi terlebih dahulu, terkadang juga melihat *Youtube* dan disesuaikan dengan kompetensi dasar sehingga cocok untuk dijadikan referensi dalam pembelajaran, setelah itu saya *download* video tersebut dan di tampilkan dengan LCD proyektor. (Sugiarto, komunikasi pribadi, Oktober 2021).

*Kedua*, guru menampilkan media *Power point* agar pembelajaran tidak membosankan untuk disimak oleh peserta didik dan dapat memudahkan pendidik dalam memberikan pembelajaran. *Power point* merupakan *software* untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, serta relatif murah. Dalam bidang pendidikan, *Power point* tidak hanya digunakan untuk presentasi tetapi dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Oktaria, 2015). Hal ini dikarenakan tampilan dari *Power point* dapat dibuat menarik dan interaktif. Kemudian di tengah pembelajaran guru menampilkan video tentang perang Khandak, perang Uhud dan perang Badar tersebut, setelah Peserta didik melihat perang tersebut guru meringkas inti dari perang tersebut seperti tempat kejadian, tahun kejadian, jumlah pasukan perang dan sebagainya sebagai bahan belajar Peserta didik.

*Ketiga*, guru kemudian memberikan penjelasan mengenai ringkasan tersebut dan menugaskan kepada Peserta didik untuk *storytelling*. Teknik *storytelling* adalah aktivitas yang dikerjakan melalui kata-kata yang keluar dari lisan dan didengarkan oleh orang lain baik memakai peraga ataupun tidak tantangan apa yang wajib diberikan melalui media informasi dengan teknik komunikasi maupun dengan mendongeng supaya dapat didengar serta menghibur. Pengalaman yang didapat oleh seorang anak ketika mulai memasuki fase belajar membaca dapat membekas di memori otaknya, sebagian besar anak merasa tertekan ketika memasuki fase belajar membaca. Akan tetapi dengan *Storytelling* pengalaman lain akan didapat oleh anak. Dari *Storytelling* anak akan merasa rileks dan senang ketika belajar membaca (Pujiati, 2017). Peserta didik menceritakan kembali dengan berpacu ringkasan yang telah guru pada pertemuan *online* yang akan

## Implementasi storytelling pada pembelajaran daring Sejarah Kebudayaan Islam

dilakukan dengan *Google meet*. Peserta didik diminta untuk memilih satu cerita untuk diceritakan kembali pada saat pertemuan *online*. Metode ini dianggap mampu mengembangkan kemampuan bercerita Peserta didik dan mampu menumbuhkan rasa percaya diri, di mana Peserta didik kelas V MI Muhammadiyah 1 Slinga berasal dari desa yang masih kurang dengan percaya dirinya dan merasa malu jika menyampaikan pendapat dan bercerita di depan teman kelasnya.



Gambar 2. Ringkasan sebagai bahan *Storytelling*

*Keempat*, kemudian, guru menugaskan peserta didik untuk mempelajarinya di rumah dan menceritakan kembali pada saat pembelajaran *online*. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya setelah Peserta didik membaca dan mempelajari di rumah masing-masing, pada saat pertemuan *online* menggunakan *Google meet*, guru meminta setiap Peserta didik untuk menceritakan kembali apa yang sudah mereka pelajari. Pada saat persiapan *storytelling*, guru membuka pembelajaran dan mengulas sedikit tentang pembelajaran minggu lalu, kemudian guru meminta Peserta didik untuk bersiap menceritakan kembali apa yang sudah dipelajari, kemudian pada saat bercerita Peserta didik diharapkan tidak membaca teks yang ada, ketika Peserta didik sudah mulai bercerita dan ada yang salah kemudian guru membantu Peserta didik untuk mengingat kembali. Sejalan dengan hal tersebut pada saat peserta didik bercerita guru mendorong Peserta didik untuk merespons atau mengomentari pada bagian tertentu, memantau anak dengan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman cerita, mengajak anak untuk membuat praduga apa yang akan terjadi sebelum cerita dilanjutkan, memberi kesempatan untuk menginterpretasi cerita dan guru menerjemahkan kata-kata yang masih sulit (Pratiwi, 2016).

Setelah semua Peserta didik sudah bercerita guru memberikan *reward* kepada semua peserta didik yang sudah berani tampil dengan percaya diri. Dengan *reward* dapat menjadi pendorong peserta didik agar belajar dengan giat (Djamarah, 2005).

*Kelima*, setelah selesai materi, guru menghubungkan pada peristiwa di kehidupan peserta didik. Dengan menghubungkan peristiwa atau kejadian yang dapat memberikan pengetahuan tambahan serta kesadaran baru. Dengan cara ini akan muncul motivasi sekaligus dapat menambah wawasan pengetahuan untuk memahami nilai-nilai yang terdapat dalam kisah sejarah tersebut (Azizeh, 2021).

*Terakhir*, guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran dan memaparkan poin-poin sebagai rangkuman dari kisah yang disampaikan.

#### **D. Respons Peserta didik Terhadap Metode Pembelajaran *Storytelling* Berbasis *Online***

Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik, mereka sangat tertarik dan bersemangat dengan adanya pembelajaran menggunakan metode *storytelling* berbasis *online* karena menurut mereka pembelajaran juga tidak terkesan membosankan dan monoton. Apalagi ketika pembelajaran daring di rumah menggunakan *Google meet*, meskipun di rumah masing-masing tetapi bisa melihat teman-teman yang lain, dan juga mereka tetap bisa mendengarkan cerita dari teman yang lain. Misalkan menurut Pambayun, "Saya merasa senang dengan adanya pembelajaran SKI dengan menggunakan *storytelling*, meskipun menggunakan *Google meet* tapi kita masih bisa berjumpa dengan teman-teman" (Pambayun, Komunikasi Pribadi, 6 Oktober 2021)

Ketersediaan *Google meet* dapat memberikan solusi potensial dalam proses pembelajaran. *Google meet* memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap minat belajar Peserta didik karena mudah digunakan, waktu yang fleksibel, dan dapat dilaksanakan di mana pun peserta didik berada (Septantiningtyas dkk., 2021). Tautan *Google meet* yang disediakan dalam setiap waktu kelas dapat digunakan beberapa kali yang memungkinkan Peserta didik untuk terhubung dengan guru kapan saja (Al-Marroof dkk., 2020).

#### **E. Permasalahan pada pembelajaran *Storytelling* Berbasis *Online***

Pemanfaatan *Google meet* untuk *storytelling* dalam kegiatan pembelajaran SKI di MI Muhammadiyah 1 Slinga memberikan solusi untuk ketika pembelajaran dilakukan secara terbatas, kemudian dapat memberikan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar supaya menarik minat Peserta didik dalam belajar, meskipun memiliki kekurangan dan kelebihan. Sebagaimana hasil wawancara dengan guru kelas V bahwasanya:

Ketika menggunakan *Google meet* tidak semua anak bergabung dalam pembelajaran ada beberapa kendala, seperti keterbatasan kuota, sinyal dan juga ada yang tidak mempunyai HP, ketika ada kendala sebagai guru saya menyarankan agar anak yang terkendala bisa bergabung dengan anak yang lain yang rumahnya dekat dengannya, kendala menggunakan *Google meet* juga menyebabkan adanya Peserta didik yang malas dalam proses pembelajaran karena tidak langsung bertemu dengan guru dan teman-temannya. (Imam Sugiarto, komunikasi pribadi, Oktober 2021)

Terdapat kekurangan menggunakan *Google meet* ialah terbatasnya kuota internet, sinyal internet yang naik turun, dan juga alat bantu mengakses *Google meet* yang tidak semua Peserta didik memiliki, peserta didik yang tidak seratus persen memahami penjelasan materi yang diberikan oleh pendidik, waktu pelaksanaan yang tidak sinkron dengan keadaan karena tidak konsisten jadwal pelajarannya, Peserta didik yang malas mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik dan sebagainya. Sejalan dengan hal itu, Taufik dalam Suheri menyatakan bahwasanya kekurangan dari pembelajaran *online* adalah kurangnya interaksi antar pengajar dan Peserta didik, Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial, proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan, Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (Suhery dkk., 2020).

Penerapan pembelajaran SKI menggunakan metode *Storytelling* berbasis online, meskipun banyak kekurangan akan tetapi juga banyak kelebihan seperti lebih efisien waktu dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Selain itu juga banyak manfaat ketika menggunakan metode *storytelling* seperti meningkatkan berbagai aspek yang menunjang kemampuan anak yaitu bahasa, sosial emosional, kognitif, serta moral (Musfiroh, 2005). Kemudian, *storytelling* memiliki dampak positif untuk mendidik anak, misalnya adalah anak dapat mencontoh teladan pada tokoh yang diceritakan tanpa menasihati anak dalam memahami perilaku baik yang pantas dilakukan pada kesehariannya. Sehingga meskipun pandemi covid-19 sudah usai metode *storytelling* berbasis *online* masih relevan untuk digunakan.

#### **IV. Kesimpulan**

Metode *Storytelling* dipakai untuk mengatasi terjadinya kebosanan serta kejenuhan yang dialami Peserta didik dalam memahami mapel SKI dengan memanfaatkan aplikasi *Google meet* yang dapat memudahkan pekerjaan dari pendidik terutama ketika penyampaian materi SKI yang masih belum selesai dan dapat mengefisienkan waktu. Dalam proses pembelajaran SKI menggunakan *storytelling* ialah untuk melatih, membina mendidik, membimbing mengarahkan Peserta didik supaya mampu memahami materi serta mampu mempresentasikan di hadapan teman-temannya dengan tanpa ragu dan percaya diri, dan juga berani berbicara di depan Peserta didik yang lain, apabila ada hal yang kurang maka pendidik akan menabahkan apa yang kurang dalam penjelasan oleh Peserta didik agar memupuk rasa percaya dirinya.

#### **Daftar Pustaka**

Afandi, M., & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Alfabeta.  
Al-Marouf, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2020). Fear from COVID-19 and technology adoption: The impact of Google Meet during Coronavirus pandemic.

- Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–16.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1830121>
- Asfandiyar, A. Y. (2007). *Cara Pintar Mendongeng*. Mizan.
- Asri, T. M., Wulandari, E. R. N., & Jariyah, U. (2019). Penerapan Story Telling Dan Instagram: Optimalisasi Layanan Perpustakaan Keliling Di Dinas Kearsipan Dan Perpustakaan Kabupaten Kediri. *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 40(2), 237. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.478>
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta.
- Hamdani. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Cv. Pustaka Setia.
- Hanafi, M. (2019). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Direktorat Pendidikan Islam.
- Sugiarto, I. (2021, Oktober). *Komunikasi Pribadi [Komunikasi pribadi]*.
- Amin, M. N. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1), 1–56.
- Musfiroh, T. (2005). *Cerita dan Perkembangan Anak*. Navila.
- Musfiroh, T. (2011). Strategi Bercerita Cerita Sejarah. *Agastya*, 1(1).
- Nufus, N. P., Filian, R., & Dimiyati, M. (2016). Pengaruh Teknik Storytelling Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Peningkatan Emotional Literacy Siswa. *Insight: Jurnal Bimbingan Konseling*, 5(1).
- Nurhayati, S., Wicaksono, M. F., Lubis, R., Rahmatya, M. D., & Hidayat. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pembelajaran Daring dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Bagi Guru SMA Negeri 5 Cimahi Bandung. *URTI - From Quantum Mechanics to Technology*, 1(2), 1–23.
- Oktaria, D. (2015). POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 0, Article 0. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/159>
- Pujiati, M. A. (2017). *Cara Mudah Mengajar Anak Membaca*. Nauka Publishing.
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1).
- Septantiningtyas, N., Juhji, J., Sutarman, A., Rahman, A., Sa'adah, N., & Nawisa. (2021). Implementation of Google Meet Application in the Learning of Basic Science in the Covid-19 Pandemic Period of Student Learning Interests. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012068>
- Azizeh, S. N. (2021). Metode Kisah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Bercerita Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam DI Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Insiyroh: Jurnal Studi Keislaman*, 7(1). <https://doi.org/10.35309/alinsiyroh.v7i1.4237>
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhery, Putra, T. J., & Jasmalinda. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di SDN 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3).
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4. 0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 39–46.
- Yatim, B. (2013). *Sejarah Peradaban Islam*. Rajawali Pers.