



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 1001-1011

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.1001-1011>

PENINGKATAN LITERASI SISWA MELALUI METODE STORY TELLING DAN MEDIA TEKNOLOGI INTERAKTIF DI SEKOLAH SDN MEKARMULYA III

Rival Ludin Lestari*, Sarah Julia Nabilah, Syifa Nur Azizah, Tri Maulana Putra, Wardatul Jannah, Siti Khulasoh

FAI, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia.

*e-mail: rivalludinl@gmail.com

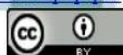


Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui penerapan metode storytelling yang dipadukan dengan media teknologi interaktif. Fokus penelitian adalah siswa kelas V di SDN Mekarmulya III, yang telah memiliki kemampuan dasar membaca tetapi masih memerlukan penguatan dalam memahami isi bacaan, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga tahap: prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi siswa: dari 11% siswa tuntas pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 56% pada siklus I setelah penerapan metode storytelling, dan mencapai 100% pada siklus II setelah penggunaan video interaktif sebagai media bantu. Penerapan storytelling mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa, sementara media interaktif mendukung pemahaman visual dan emosional mereka. Kesimpulannya, integrasi metode bercerita dan teknologi digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi siswa secara kognitif, afektif, dan sosial. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan strategi serupa secara luas dalam pembelajaran, serta dukungan institusi pendidikan dalam pengadaan sarana digital yang memadai.

Kata Kunci: Literasi, Storytelling, Media Interaktif, Teknologi Pendidikan, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract. This study aims to improve elementary school students' literacy skills through the implementation of the storytelling method combined with interactive technology media. The research focused on fifth-grade students at SDN Mekarmulya III, who already possess basic reading skills but still require reinforcement in comprehending reading content, particularly in the context of Islamic Religious Education learning. The research method used was Classroom Action Research (CAR), which consisted of three stages: pre-cycle, cycle I, and cycle II. The results showed a significant improvement in students' literacy comprehension: from only 11% achieving the minimum mastery criteria in the pre-cycle, to 56% in cycle I after the application of storytelling, and reaching 100% in cycle II following the use of interactive video as a supporting medium. The storytelling method successfully captured students' attention and increased their participation, while interactive media enhanced their visual and emotional understanding. In conclusion, integrating storytelling with digital technology proved effective in enhancing students' literacy on cognitive, affective, and social levels. This study recommends the broader application of similar strategies in learning, along with support from educational institutions in providing adequate digital facilities.

Keywords: Literacy, Storytelling, Interactive Media, Educational Technology, Elementary Students.



PENDAHULUAN

Literasi bukanlah suatu hal baru di Indonesia, kini banyak sekali terobosan dan kegiatan yang berpusat pada literasi. Bahkan, kemampuan literasi bisa menjadi sebuah standar kecerdasan seseorang. Secara umum, literasi didefinisikan sebagai kemampuan berbahasa individu. Ini juga termasuk kegiatan membaca dan menulis yang memang sudah erat berkaitannya dengan literasi. Lebih dari itu, literasi juga mencakup keterampilan seseorang dalam membaca, berbicara, menulis, dan menyelesaikan masalah. Dan pada dasarnya literasi bukan hanya menuntut kemampuan dasar untuk memahami dan menyampaikan informasi tertulis. Menurut Iriantara (2009: 5), saat ini makna "teks" dalam literasi sudah meluas. Tidak hanya terbatas pada teks tulis, "teks" kini juga mencakup format visual, audiovisual, dan format digital. Yang berarti literasi modern menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan intuitif secara bersamaan. Di era teknologi saat ini, sebuah masyarakat disebut berbudaya literasi jika mereka mampu memanfaatkan informasi yang diperoleh untuk komunikasi sosial dan pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, literasi dapat dipahami sebagai kemampuan sosial individu untuk membaca, memahami, dan menganalisis informasi serta pengetahuan yang mereka dapatkan demi menciptakan kesejahteraan hidup atau peradaban yang unggul (Meganita, 2023).

Namun cukup disayangkan di Indonesia ini memiliki permasalahan mengenai rendahnya minat baca masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah dasar. Hal ini terjadi karena sistem Pendidikan di Indonesia masih sering menggunakan sistem kegiatan hafalan daripada pemahaman

mendalam dan hal diperburuk dengan adanya hiburan visual dan digital yang membuat buku menjadi pilihan yang kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Akibatnya, siswa mungkin bisa membaca teks, tetapi kesulitan untuk menginterpretasikan, menganalisis, atau menarik kesimpulan dari informasi yang mereka baca.

Tingginya minat baca membawa dampak positif kepada luasnya ilmu pengetahuan dan pada akhirnya berujung pada peningkatan prestasi. Sebaliknya, jika minat baca yang rendah cenderung berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, bahkan secara umum dapat menurunkan standard kualitas sumber daya manusia. Akibat dari kondisi ini adalah potensi keterbelakangan dan ketertinggalan bangsa dibanding negara lain (Mardiah, 2023).

Oleh karena itu, anak-anak perlu dikenalkan dengan metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada kemampuan mengeja, tetapi juga mendorong pemahaman terhadap isi bacaan. Salah satu metode yang efektif adalah storytelling atau bercerita. Metode ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana yang mendidik. Dalam konteks literasi, storytelling memiliki peran penting karena mampu mengubah teks menjadi pengalaman yang menyentuh sisi emosional, kognitif, dan sosial anak. Pada metode Storytelling juga dapat diperkaya dengan alat bantu visual seperti boneka, gambar, atau media interaktif lainnya yang menambah pengalaman belajar secara multisensorik. Anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga melihat dan berinteraksi langsung dengan objek yang mendukung cerita, sehingga proses belajar menjadi lebih nyata dan menyenangkan (Saiful, 2024).

Pada penelitian kami menfokuskan pada upaya peningkatan minat dan pemahaman literasi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V di SDN Mekarmulya III. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan bahwa pada jenjang ini, siswa sudah memiliki kemampuan dasar membaca, namun masih memerlukan penguatan dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Ruang lingkup kegiatan ini terbatas pada penerapan metode storytelling dan penggunaan media teknologi interaktif dalam konteks pembelajaran literasi. Aktivitas yang dilakukan terfokus pada kegiatan membaca dan memahami teks cerita, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Maka dari itu berdasarkan permasalahan rendahnya minat baca dan kurangnya pemahaman terhadap bacaan pada siswa sekolah dasar di Indonesia, serta kemungkinan negatif terhadap kualitas sumber daya manusia, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman literasi siswa. Kami memfokuskan penelitian pada siswa kelas V SDN Mekarmulya III, mengingat mereka telah memiliki kemampuan dasar membaca namun masih memerlukan penguatan dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Untuk mencapai tujuan tersebut, kami akan menerapkan metode storytelling yang diperkaya dengan penggunaan media teknologi interaktif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Mc. Taggart terdiri atas empat langkah utama, yaitu:

perencanaan (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahap ini saling berkaitan satu sama lain dan dilaksanakan secara berkesinambungan dalam setiap siklus. Siklus kedua dan seterusnya berfungsi sebagai pengembangan atau penyempurnaan dari siklus sebelumnya (Sunny Novakhta et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya kisah “Nu’aiman Sahabat Nabi yang Menyembelih Unta Tamu,” melalui strategi pembelajaran bertahap. Subjeknya adalah kelas V SD Mekarmulya III, yang terdiri dari 9 peserta didik. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu prasiklus (metode membaca dan menyimpulkan), siklus I (storytelling), dan siklus II (video interaktif). Data dikumpulkan melalui tes evaluasi, observasi, refleksi guru, dan dokumentasi nilai, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Keberhasilan ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata, jumlah siswa yang mencapai KKM, serta partisipasi dan pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan literasi, khususnya di jenjang sekolah dasar, merupakan prioritas penting dalam upaya menciptakan generasi pembelajar yang mampu berpikir kritis dan komunikatif. Dalam konteks ini, metode story telling menjadi salah satu pendekatan yang efektif, karena melibatkan unsur narasi, ekspresi lisan, dan pemahaman cerita secara terpadu. Selain itu, pemanfaatan media teknologi interaktif, juga terbukti mampu menarik minat siswa dan memperkuat keterlibatan mereka dalam aktivitas literasi. Penggabungan antara metode story telling dan media

teknologi interaktif diyakini mampu menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi siswa di tingkat sekolah dasar.

A. Definisi Literasi

Secara umum, literasi dipahami sebagai kompetensi berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis, dan juga melibatkan kemampuan berpikir sebagai komponen integral di dalamnya. Sulzby (1986) memaknai literasi sebagai keterampilan dasar dalam membaca dan menulis. Dengan demikian, dalam pengertian yang lebih luas, literasi merupakan perpaduan antara kemampuan berbahasa dan berpikir yang saling mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran dan kehidupan social (Bu'ulolo, 2021).

Literasi mencakup keterampilan dalam membaca, berbicara, menulis, menyimak, serta pemanfaatan teknologi informasi. Oleh karena itu, literasi memegang peran strategis dalam mendukung perkembangan individu di era globalisasi, khususnya dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya. Tanpa kecakapan literasi yang memadai, seseorang akan menghadapi kesulitan dalam mengikuti perkembangan zaman karena keterbatasan dalam mengakses, memahami, dan mengolah informasi. Individu yang memiliki kemampuan literasi yang tinggi cenderung mampu beradaptasi secara efektif dengan dinamika global, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap realitas dunia dibandingkan dengan mereka yang minim literasi (Alya Fayza et al., 2021).

Kemampuan literasi merupakan kompetensi dasar yang esensial bagi peserta didik pada tingkat pendidikan dasar. Literasi mencakup serangkaian keterampilan, seperti membaca, menulis, berbicara, serta memahami

informasi dalam berbagai bentuk representasi. Penguatan kemampuan literasi memiliki peran strategis dalam menunjang pencapaian akademik serta perkembangan kognitif siswa secara menyeluruh. Dalam konteks pembelajaran di jenjang pendidikan dasar, literasi tidak hanya terbatas pada aktivitas membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sebagai bekal dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata (Bambang Mokhamad Akbar, 2024).

B. Faktor Penghambat Implementasi Literasi Di Sekolah

Terdapat sejumlah faktor yang diduga menjadi penyebab belum efektifnya implementasi literasi di sekolah. Faktor penghambat ini bersumber dari tiga komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan institusi pendidikan.

Dari sisi peserta didik, hambatan yang muncul antara lain rendahnya kesadaran akan pentingnya aktivitas membaca sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan pengetahuan (Setyanta, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa rendahnya ketertarikan terhadap buku yang tersedia, baik karena isi yang tidak sesuai minat maupun tingkat kesulitan yang tinggi, membuat siswa enggan untuk membaca (Setyawan Zalukhu & Putra Saroni Zalukhu, 2024). Penyebab rendahnya minat baca, seperti minimnya kesadaran akan pentingnya literasi dan budaya membaca di lingkungan sekolah, kesulitan memahami dan menginternalisasi isi teks, serta rendahnya kapasitas membaca di kalangan masyarakat (Ideyani Vita et al., 2020). Penggunaan perangkat teknologi juga seperti gadget berdampak pada berkurangnya interaksi langsung, serta meningkatnya kecenderungan siswa

untuk menghabiskan waktu di platform permainan daring, yang pada akhirnya menggeser perhatian mereka dari aktivitas membaca (Setyawan Zalukhu & Putra Saroni Zalukhu, 2024).

Dari perspektif pendidik, dapat diidentifikasi bahwa keterlibatan guru dalam pengembangan kegiatan literasi di sekolah masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari minimnya frekuensi kunjungan guru ke perpustakaan serta kurangnya inisiatif untuk berperan sebagai panutan dalam menumbuhkan budaya literasi. Selain itu, rendahnya produktivitas dalam menghasilkan karya tulis menjadi indikator nyata kurangnya partisipasi aktif guru dalam mendukung gerakan literasi di lingkungan Pendidikan (Setyanta, 2020).

Dari aspek institusi pendidikan, permasalahan utama terletak pada belum terintegrasinya program literasi sebagai prioritas dalam perencanaan strategis sekolah. Implementasi kegiatan yang mendukung pengembangan literasi masih bersifat belum merata dan sistematis. Selain itu, keterbatasan anggaran menjadi hambatan signifikan, terutama dalam penyediaan bahan bacaan yang berkualitas. Meskipun secara kuantitatif ketersediaan buku di sekolah mungkin mencukupi, namun dari segi kualitas dan relevansi isi, banyak di antaranya belum mampu membangkitkan minat baca baik di kalangan peserta didik maupun tenaga pendidik (Setyanta, 2020). Menurut (Dafit et al., 2020), peningkatan literasi menuntut pendekatan terpadu yang melibatkan kontribusi aktif dari berbagai elemen, termasuk institusi pendidikan, keluarga, dan masyarakat luas. Pendekatan ini perlu didukung dengan peningkatan ketersediaan dan keterjangkauan bahan bacaan yang relevan, penguatan kampanye literasi, serta penciptaan

budaya membaca yang positif dan berkelanjutan.

C. Story Telling Dalam Peningkatan Literasi Siswa

Story telling merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang berfokus pada penyampaian cerita secara runtut dan kronologis. Ketika siswa menyampaikan kembali cerita yang telah mereka baca atau dengar dalam bahasa sendiri, kegiatan tersebut dikenal sebagai retelling. Mendongeng, sebagai bagian dari story telling, melibatkan penyusunan adegan, peristiwa, dan dialog secara terstruktur. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media visual seperti gambar atau sketsa untuk membantu siswa membangun cerita. Media ini efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Selain sebagai sarana komunikasi lisan yang efektif, mendongeng juga terbukti mampu mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa secara holistik, termasuk kemampuan berbicara dan membaca (Asrul & Rahmawati, 2022).

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran melalui metode story telling berperan sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi siswa. Kegiatan story telling juga mendukung anak dalam memahami struktur dan unsur cerita, serta menyadari bahwa teks memiliki makna yang berbeda dari sekadar gambar. Aktivitas ini memberikan wawasan mengenai perkembangan bahasa dan literasi merenungkan yang menyenangkan dan mampu mengatasi kurangnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran tertentu (Holidi et al., 2021).

Story telling merupakan suatu bentuk komunikasi yang memanfaatkan vokal, alur cerita, dan kemampuan

kognitif untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya di MI/SD, pendekatan story telling telah banyak diterapkan karena sifatnya yang menghibur serta dianggap selaras dengan cara anak-anak belajar secara alami. Temuan empiris menunjukkan bahwa praktik mendongeng mampu memfasilitasi interaksi bahasa, merangsang imajinasi, serta meningkatkan keterlibatan kognitif siswa semuanya berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan literasi (Maknun & Adelia, 2023).

Metode story telling terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa karena melibatkan berbagai aspek bahasa secara terpadu, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui kegiatan bercerita, siswa belajar memahami struktur teks, memperkaya kosakata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Interaksi yang terjadi selama proses mendongeng juga mendorong keterlibatan emosional dan kognitif, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman dan retensi informasi. Dengan demikian, storytelling tidak hanya menjadi sarana hiburan edukatif, tetapi juga berperan strategis dalam menumbuhkan budaya literasi sejak dini.

D. Peran Media Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Literasi

Secara etimologis, istilah "teknologi" berasal dari kata Yunani *techne* yang berarti strategi atau metode untuk mencapai tujuan tertentu, dan *logos* yang berarti ilmu. Dalam konteks ini, teknologi mencakup proses perancangan, pengelolaan, serta pemecahan masalah melalui pendekatan yang sistematis. Teknologi juga dapat dipahami sebagai penerapan

teknik khusus, termasuk dalam aspek logika dan pengujian, guna mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan memanfaatkan informasi melalui siklus perancangan tertentu merupakan inti dari penggunaan teknologi. Di era globalisasi saat ini, teknologi menjadi kebutuhan esensial dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Ia berfungsi sebagai sarana yang mendorong kreativitas dan efisiensi, baik dalam bidang pekerjaan, pendidikan, maupun aktivitas sehari-hari (Ida Ayu Gede Wulandari et al., 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting, baik dalam pelaksanaan kurikulum maupun peningkatan kinerja pendidik. Teknologi pendidikan merupakan bidang kajian dan praktik yang berfokus pada fasilitasi proses pembelajaran dan peningkatan kinerja melalui perancangan dan pemanfaatan berbagai media pembelajaran sesuai kebutuhan. Sebagai suatu proses yang kompleks dan terintegrasi, teknologi pendidikan melibatkan unsur manusia, prosedur, perangkat, dan sumber daya lainnya untuk mengatasi berbagai tantangan dalam kegiatan belajar-mengajar. Meskipun teknologi dapat mengubah fungsi pendidik dalam proses pembelajaran, peran guru tetap tidak dapat tergantikan. Teknologi pendidikan juga mendukung adaptasi kurikulum, mempermudah penyampaian materi, serta menawarkan solusi alternatif ketika kendala pembelajaran terjadi. Dengan cakupan strategis yang meliputi perencanaan, implementasi, dan evaluasi, teknologi pendidikan bertujuan memastikan proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan berkualitas (Robiah et al., 2024).

Teknologi berperan signifikan dalam mendukung dan meningkatkan kemampuan literasi, baik dalam aspek

membaca, menulis, berpikir kritis, maupun pemahaman informasi. Melalui pemanfaatan perangkat digital dan berbagai sumber daring, teknologi membuka akses yang lebih luas terhadap informasi dan bahan bacaan yang sebelumnya sulit dijangkau. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi beragam konten literasi sesuai minat dan kebutuhannya. Selain itu, teknologi mendukung pembelajaran literasi yang lebih interaktif dan menarik melalui platform e-book, audiobook, video edukatif, aplikasi membaca digital, dan permainan berbasis literasi. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih mendalam.

Salah satu media teknologi yang dapat menyajikan story telling untuk anak-anak ialah video interaktif. Video interaktif merupakan salah satu media yang efektif dalam menyajikan konten storytelling dongeng secara menarik dan interaktif. Pemanfaatan media ini dinilai mampu meningkatkan mutu pembelajaran, karena tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaannya dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, fitur pemutaran ulang yang dimiliki memungkinkan peserta didik untuk mengulang bagian-bagian yang belum dipahami, sehingga mendukung pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, video interaktif dipandang relevan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian dongeng anak nusantara (Krisnita et al., 2020).

Video interaktif adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar melalui format video yang bersifat interaktif.

Media ini disebut interaktif karena memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan media itu sendiri. Interaktivitas tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sebab merangsang indra visual dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi yang bersifat teoretis semata (Meganita, 2023).

Pembuatan video interaktif dilakukan dengan tujuan yang bervariasi, tergantung pada kebutuhan dan konteks pembelajaran yang ingin dicapai. (Khairani et al., 2019) mengemukakan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

E. Hasil Tes Dan Ketuntasan

1) Prasiklus:

- a) Jumlah siswa: 9 orang
- b) Jumlah siswa tuntas: 1 dari 9 siswa (11%)
- c) Nilai: (70, 60, 60, 60, 70, 80, 70, 60, 60)
- d) Rata-rata: 6.6

2) Siklus I:

- a) Jumlah siswa: 9 orang
- b) Jumlah siswa tuntas: 5 dari 9 siswa (56%)
- c) Nilai: (80, 70, 80, 70, 70, 80, 80, 70, 70)
- d) Rata-rata: 7.4

3) Siklus II:

- a) Jumlah siswa: 9 orang
- b) Jumlah siswa tuntas: 9 dari 9 siswa (100%)
- c) Nilai: (100, 80, 100, 100, 100, 90, 100, 80, 80)
- d) Rata-rata: 9.2

F. Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi dari setiap siklus, terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap materi “Kisah Nu’aiman Sahabat Nabi Yang Menyembelih Unta Tamu” mengalami peningkatan yang signifikan: Pada prasiklus, hanya 1 siswa yang mencapai KKM (80), menunjukkan bahwa metode membaca dan menyimpulkan belum efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada siklus I, setelah diterapkan metode storytelling oleh guru dan siswa, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 5 orang. Hal ini menunjukkan bahwa metode lisan lebih membantu siswa dalam memahami materi. Pada siklus II, penggunaan media video interaktif membawa dampak positif yang sangat besar. Seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM, dan nilai rata-rata meningkat secara mencolok. Visualisasi kisah membuat siswa lebih mudah menangkap isi dan pesan dari cerita tersebut.

G. Hasil Observasi dan Refleksi

1) Hasil Prasiklus

Pada tahap prasiklus, guru memberikan pembelajaran dengan metode membaca kisah Nu’aiman Sahabat Nabi Yang Menyembelih Unta Tamu, lalu siswa diminta menyimpulkan isi bacaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya 1 dari 9 siswa (11%) yang mencapai nilai KKM (≥ 80), dengan rata-rata nilai kelas sebesar 6,6.

Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, terutama dalam menangkap pesan moral dan makna penting dari cerita. Keterampilan literasi mereka, baik dalam hal memahami bacaan maupun menyimpulkan informasi penting, masih tergolong rendah. Rendahnya hasil ini menunjukkan

bahwa pendekatan awal yang hanya mengandalkan teknik membaca belum sepenuhnya efektif untuk membangun pemahaman siswa terhadap kisah-kisah dalam Pendidikan Agama Islam.

2) Siklus I

Pada siklus pertama, guru melakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan menerapkan metode storytelling secara bergantian antara guru dan siswa. Guru terlebih dahulu menceritakan ulang kisah Nu’aiman Sahabat Nabi Yang Menyembelih Unta Tamu dengan bahasa yang menarik dan ekspresif, lalu beberapa siswa diminta untuk menyampaikan kembali cerita yang telah mereka dengar dengan versi dan pemahaman mereka sendiri.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, yaitu 5 dari 9 siswa (56%) berhasil mencapai nilai KKM (≥ 80), dengan rata-rata nilai kelas naik menjadi 7,4. Aktivitas belajar juga mulai menunjukkan peningkatan, terutama dari segi partisipasi aktif siswa dalam menceritakan kembali kisah serta merespons pertanyaan yang diajukan guru.

Pengamatan dan Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, metode storytelling ternyata lebih menarik minat siswa dibandingkan membaca mandiri. Siswa lebih fokus dan antusias saat mendengarkan cerita dari guru dan saat diminta mengulang cerita dengan versinya sendiri. Namun, hasil refleksi juga menunjukkan masih adanya beberapa kelemahan, seperti ketidakmampuan sebagian siswa dalam menyampaikan cerita secara runtut dan menyimpulkan pesan moral secara tepat.

Guru menyadari bahwa beberapa siswa masih membutuhkan media bantu lain untuk memperkuat pemahaman visual mereka, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditori dan visual. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi catatan penting karena tidak semua siswa mendapat giliran yang cukup untuk menyampaikan pendapatnya.

3) Siklus II

Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan strategi dengan menambahkan media video sebagai alat bantu pembelajaran. Video yang diputar berisi animasi kisah kisah Nu'aiman Sahabat Nabi Yang Menyembelih Unta Tamu yang dikemas dengan narasi menarik dan visual yang mudah dipahami oleh siswa. Setelah menonton, siswa diminta menjawab soal serta menjelaskan kembali pesan moral dari kisah tersebut secara lisan maupun tertulis.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang sangat memuaskan, di mana seluruh siswa (9 dari 9 orang / 100%) mencapai nilai KKM (≥ 80), dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 9,2.

Pengamatan dan Refleksi Siklus II

Metode pembelajaran berbasis media video terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan literasi siswa terhadap materi PAI. Siswa terlihat lebih fokus dan tertarik saat menonton, serta lebih mudah mengingat dan memahami alur cerita, tokoh, serta pesan yang terkandung di dalam kisah. Mereka mampu menjawab soal dengan benar dan menjelaskan hikmah yang dapat diambil, seperti pentingnya amanah, sikap santun, dan akibat dari mengingkari perintah Allah SWT.

Guru juga mencatat bahwa penggunaan video membantu menjembatani kesenjangan gaya belajar siswa yang beragam, serta mampu memfasilitasi mereka dalam memahami konteks cerita secara lebih mendalam. Proses tanya jawab juga berjalan lebih lancar, dan siswa tampak percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat terbukti sangat mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi bertahap dimulai dari membaca, storytelling, hingga penggunaan video sangat efektif dalam meningkatkan literasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

SIMPULAN

Perapan metode storytelling yang dipadukan dengan media teknologi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SDN Mekarmulya III, khususnya dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman bacaan, dari hanya 11% siswa yang tuntas pada tahap prasiklus menjadi 100% siswa tuntas pada siklus II. Metode storytelling mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan media video interaktif memperkuat pemahaman visual dan emosional terhadap isi cerita.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar guru lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan storytelling sebaiknya

dipadukan dengan media interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sekolah juga diharapkan mendukung ketersediaan sarana dan prasarana teknologi agar proses pembelajaran berbasis digital dapat terlaksana dengan optimal. Di samping itu, pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media digital interaktif perlu ditingkatkan agar kompetensi pendidik selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penyusunan jurnal ini. Terutama kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, kritik, dan masukan yang sangat berharga. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga, rekan-rekan, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas segala bantuan dan dukungan moral maupun material yang diberikan. Semoga dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Alya Fayza, A., Mulyadi Nugraha, D., & Artikel, I. (2021). Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Pembelajaran PKN. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony>

Asrul, N., & Rahmawati. (2022). Pelatihan Membaca Bahasa Inggris Dengan Metode Storytelling Bagi Siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah 1 Medan. *JAHE: Journal of Human And Education*, 2(1), 43–49.

Bambang Mokhamad Akbar. (2024). Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Kelas V SD melalui Implementasi Pembelajaran Tematik: Penelitian Tindakan Kelas SDN Citarik III. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 01–12. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1384>

Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun Budaya Literasi Di Sekolah. *BIP: Jnal Bahasa Indonesia Prima*, 3.

Dafit, F., Mustika, D., & Melihayatri, N. (2020). Pengaruh Program Pojok Literasi Terhadap Minat Baca Mahasiswa PGSD FKIP UIR (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Holidi, Karoma, & Astrid, A. (2021). Metode Storytelling Dalam Membina Perilaku Religius Siswa Sekolah Dasar YP Indra Palembang. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 15(1).

Ida Ayu Gde Wulandari, O., Made Putra Aryana, I., & Gede Eka Surya Kanta, I. (2022). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *JAPAM (Jurnal Pendidikan Agama)*, 2(2).

Ideyani Vita, N., Agus Zainal, M., STIK Pembangunan Medan, D., & STIK Pembangunan Medan, A. (2020). Gerakan Literasi Membaca: Studi Fenomenologi tentang Gerakan Literasi Membaca Siswa SMA Negeri 2 Medan (Vol. 3, Issue 1). www.ejurnal.stikpmedan.ac.id

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>

- Krisnita, V., Taufiq, M., & Habibie, A. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar IPA Siswa SD Tunarungu SLB. 4(2).
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di MI/SD. Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), 3(1).
- Mardiah, D. (2023). Minat Baca Di Indonesia: Systematic Literature Review. Jurnal Pena Ilmiah, 5(1).
- Meganita. (2023). Pengembangan Video Interaktif Storytelling Dongeng Anak Nusantara Berbasis Literasi Bahasa untuk Pembelajaran Daring Siswa Kelas II SD. Pinisi Journal of Science & Technology.
- Robiah, K., Rahma Putri, N., Jannah, F., Yuli Astuti, N., & Walisongo Semarang, U. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Islam. Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan, 4(2). <http://ejournal.stit->
- Saiful, N. (2024). Efektivitas Storytelling dalam Meningkatkan Minat Baca Anak: Studi Kasus Program Kejar Baca di Perpustakaan Cinta Baca Medan. Jurnal Pustaka Ilmiah, 10(2), 143. <https://doi.org/10.20961/jpi.v10i2.87504>
- Setyanta, Y. B. (2020). Literasi Sekolah: Tantangan Dan Strategi Pelaksanaan.
- Setyawan Zalukhu, B., & Putra Saroni Zalukhu, R. (2024). Analisis Rendahnya Minat Baca Dan Gerakan Literasi Sekolah. IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik, 01(03).
- Sunny Novakhta, V., Siti Sundari, F., Kurniasih, M., Prajabatan Gelombang, P., Pakuan Kota Bogor, U., Polisi, S., & Bogor, K. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di SDN Polisi 1 Kota Bogor. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09(02).