

Penggunaan Digital Storytelling dalam Pengajaran Pendidikan Islam: Tinjauan Terhadap Pengetahuan Guru di Pasir Mas

(The Use of Digital Storytelling in Islamic Education Instruction: A Survey of Teacher Knowledge in Pasir Mas)

Nur Alya Natasya Mohamad Ramli^{1*}, Wan Omar Ali Saifuddin Wan Ismail¹,
Nur Syahiirah Izhan Azihan¹, Nur Anis Mohd Nasir¹,
Che Nur Nabila Akmal Che Rozi¹, Siti Nor Aisyah Shamsudin¹

¹ Pusat Pengajian Pendidikan, Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin, 21300 Kuala Nerus, Terengganu, Malaysia

*Pengarang Koresponden: natasyaramli00@gmail.com

Received: 13 December 2025 | Accepted: 21 February 2026 | Published: 1 March 2026

DOI: <https://doi.org/10.55057/ijares.2026.8.1.54>

Abstrak: Penyelidikan ini dilaksanakan bertujuan untuk menilai sejauh mana tahap pengetahuan guru mengenai integrasi Digital Storytelling (DS) dalam pendidikan Pendidikan Islam, di samping mengenal pasti faktor pendorong serta tahap pelaksanaannya di bilik darjah. Kajian berbentuk tinjauan kuantitatif ini melibatkan 109 orang responden daripada 42 buah sekolah rendah dan menengah (kerajaan pusat, negeri, dan swasta) di daerah Pasir Mas. Instrumen soal selidik melalui Google Form digunakan untuk pengumpulan data yang kemudiannya dianalisis secara deskriptif berbantuan perisian SPSS. Dapatan kajian menunjukkan bahawa dari aspek pengetahuan, guru mempamerkan tahap kefahaman yang sederhana tinggi dengan skor min antara 3.36 hingga 3.75, merangkumi aspek definisi, langkah asas, elemen naratif, dan perisian, namun aspek kehadiran kursus mencatatkan min terendah (2.70). Bagi faktor yang mempengaruhi penggunaan, elemen motivasi peribadi menjadi pendorong utama (min=3.84), diikuti oleh latihan (min=3.50), kemudahan teknologi (min=3.46), dan sokongan pentadbir (min=3.41), manakala beban tugas dianggap sebagai penghalang sederhana (min=2.92). Walau bagaimanapun, tahap amalan DS dalam PdP didapati masih berada pada tahap sederhana rendah (min 2.50 hingga 2.96), terutamanya dalam aspek penggunaannya untuk kisah Nabi dan penghasilan tugas murid. Konklusinya, walaupun guru memiliki asas pengetahuan teori yang baik tentang DS, transisi kepada amalan praktikal masih rendah dan sangat dipengaruhi oleh faktor sokongan ekosistem sekolah. Justeru, kajian menyarankan agar latihan intensif dan prasarana digital dipertingkatkan bagi membolehkan DS diaplikasikan secara optimum.

Kata Kunci: Digital Storytelling, Pendidikan Islam, Pengetahuan Guru, Faktor Penggunaan, Pembelajaran Digital

Abstract: This research aims to assess Islamic Education teachers' knowledge regarding the integration of Digital Storytelling (DS) and to identify the factors influencing its adoption and classroom implementation. Employing a quantitative survey design, the study involved 109 respondents from 42 primary and secondary schools (comprising federal, state, and private institutions) within the Pasir Mas district. Data collection was conducted via Google Forms, followed by descriptive analysis using SPSS software. Findings indicate that teachers possess a moderately high level of knowledge concerning DS, with mean scores ranging from 3.36 to

3.75 across dimensions such as definitions, basic steps, narrative elements, and software usage. However, attendance at DS-related courses recorded the lowest mean score (2.70). Regarding the determinants of DS usage, personal motivation emerged as the most significant factor (mean=3.84), followed by training (mean=3.50), technological facilities (mean=3.46), and administrative support (mean=3.41). Conversely, workload was perceived as a moderate barrier (mean=2.92). In terms of practical application, the implementation of DS in Teaching and Learning (PdP) remains at a moderately low level (mean values between 2.50 and 2.96), specifically in contexts such as recounting prophetic stories and fostering student engagement. In conclusion, while teachers demonstrate a solid theoretical understanding of DS, the transition to actual classroom practice is limited and significantly contingent upon support factors. Consequently, the study recommends the intensification of specialized training and the provision of planned digital infrastructure to optimize the widespread adoption of DS in Islamic Education.

Keywords: Digital Storytelling, Islamic Education, Teacher Knowledge, Usage Factors, Digital Learning

1. Pendahuluan

Ledakan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) mutakhir ini telah mencetuskan anjakan paradigma yang signifikan dalam landskap pendidikan abad ke-21. Modus operandi pengajaran dan pembelajaran (PdP) kini tidak lagi terbelenggu dengan kaedah konvensional seperti penggunaan buku teks dan kuliah sehala, sebaliknya telah beralih kepada pendekatan yang lebih dinamik, interaktif, dan berorientasikan pelajar. Transformasi ini diterjemahkan menerusi Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21) yang menggariskan penguasaan elemen '4C' iaitu kolaboratif (*collaborative*), komunikasi (*communication*), pemikiran kritis (*critical thinking*), dan kreativiti (*creativity*). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ng et al. (2020), kerangka PAK21 memberi tumpuan khusus kepada pembelajaran berpusatkan pelajar, sekaligus menuntut penglibatan aktif mereka sepanjang proses instruksional berlangsung. Melalui pendekatan ini, murid bukan sahaja dapat mengasah kemahiran '4C', malah berupaya memperluas ufuk pemikiran mereka terhadap dunia pendidikan.

Dalam mendepani cabaran pendidikan semasa, penerapan kemahiran berfikir secara kritis adalah vital bagi pembangunan intelektual pelajar. Bagi merealisasikan hasrat ini, guru berperanan mengintegrasikan elemen '4C' dalam sesi PdP dengan memanfaatkan teknologi digital. Variasi dalam strategi pengajaran sebegini mampu melahirkan modal insan yang kreatif dan inovatif. Menurut Baskaran Subramaniam et al. (2021), pelaksanaan pembelajaran digital bukan sekadar meningkatkan tahap kefahaman, malah ia menjadi katalis yang mendorong pelajar untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif dalam amalan pembelajaran seharian. Seiring dengan perubahan ini, peranan pendidik turut berevolusi; guru bukan lagi semata-mata penyampai maklumat, tetapi bertindak sebagai fasilitator yang membimbing murid menerusi pendekatan yang lebih holistik (Windi Vindy Ani, 2025).

Lebih jauh lagi, keberkesanan seseorang guru kini diukur melalui kemampuan mereka bertindak sebagai pemudah cara yang membuka ruang kepada pelajar untuk mengeksplorasi ilmu, mengembangkan kompetensi sosial, serta memantapkan nilai moral dan etika. Pandangan ini disokong oleh Dahlia dan Iskandar (2024) yang menegaskan bahawa guru memikul tanggungjawab sebagai pembimbing utama bagi memastikan murid mencapai perkembangan yang optimum. Justeru, dalam ekosistem pendidikan yang semakin kompleks, fungsi guru tidak

lagi terbatas kepada pengajaran satu hala, sebaliknya menuntut kemahiran mencipta iklim pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Walau bagaimanapun, kesediaan dan pengetahuan guru terhadap teknologi digital adalah prasyarat utama untuk menjamin kelancaran proses PdP yang selari dengan arus kemodenan. Penguasaan teknologi membolehkan guru merangka sesi pengajaran yang lebih menarik, manakala kegagalan menguasai ilmu ini akan menyukarkan aplikasi kaedah inovatif seperti *Digital Storytelling* (Mufidah Dhamirah Miha, 2022). Meskipun teknologi berkembang pesat, literatur menunjukkan bahawa masih ramai guru yang terikat dengan pedagogi tradisional dan kurang memiliki pengetahuan mendalam terhadap integrasi teknologi (Mufidah Dhamirah Miha, 2022; Celik, 2023; Wang et al., 2023; Yue et al., 2023). Oleh yang demikian, pendedahan awal melalui kursus berkaitan *Digital Storytelling* dilihat mampu mencegah pembelajaran pasif serta meningkatkan kompetensi guru selaras dengan keperluan pendidikan semasa (Mufidah Dhamirah Miha, 2022). Selain itu, inisiatif ini bukan sahaja mengukuhkan kemahiran abad ke-21, malah turut melonjakkan kualiti pengajaran dan literasi teknologi dalam kalangan pendidik (Balakrishnan, K., 2023; Osman, N., & Abdul Rani, I. F., 2024).

Signifikannya, penggunaan *Digital Storytelling* adalah selari dengan aspirasi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang menekankan pembudayaan kemahiran berfikir aras tinggi, komunikasi, dan kreativiti. Hal ini disokong oleh dapatan kajian Fortinasari PB, Anggraeni CW, dan Malasari S. (2022) yang mendapati bahawa *Digital Storytelling* merupakan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta berupaya mendorong keterampilan komunikasi pelajar, khususnya dalam penguasaan Bahasa Inggeris dan Bahasa Arab.

1.1 Sorotan Kajian Lepas

Dalam landskap pendidikan semasa, *Digital Storytelling* (DS) berfungsi sebagai mekanisme pedagogi inovatif yang mensinergikan naratif bersama elemen multimedia seperti visual, audio, dan teks bagi menghasilkan pengalaman pembelajaran yang bermakna. Khusus dalam Pendidikan Islam, aplikasi DS berpotensi tinggi sebagai medium instruksional efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak, sirah nabi, dan nilai moral yang sukar dicapai melalui kaedah syarahan konvensional. Pendekatan ini mampu menyentuh emosi pelajar, sekaligus mengukuhkan penghayatan akhlak dan kefahaman spiritual secara holistik.

Dari aspek psikologi, Amiruddin dan Kamba (2025) menegaskan bahawa integrasi teknologi digital terbukti meningkatkan motivasi serta mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan. Dapatan ini disokong oleh kajian empirikal Daud et al. (2020) yang membuktikan peningkatan motivasi siswa menerusi penggunaan video *Augmented Reality* (AR) dan aplikasi Zappar dalam tugas kursus TVET bagi subjek Pengenalan Pangkalan Data. Walau bagaimanapun, kejayaan pelaksanaan ini bergantung kepada ekosistem sokongan teknikal. Balakrishnan (2023) menekankan bahawa infrastruktur dan akses internet yang stabil adalah kritikal bagi memastikan penyampaian maklumat yang terperinci. Selain itu, literatur turut merekodkan bahawa penggunaan komik digital sebagai cabang DS berupaya meningkatkan penglibatan murid secara aktif dalam sesi pembelajaran

1.2 Pernyataan Masalah

Selari dengan potensi teknologi dalam pendidikan, dapatan kajian oleh Nair dan Yunus (2021) membuktikan bahawa *Digital Storytelling* (DS) berfungsi sebagai instrumen pedagogi yang ampuh bagi para pendidik. Pendekatan ini didapati berupaya meningkatkan keterampilan komunikasi pelajar secara signifikan merentas pelbagai peringkat akademik, bermula dari

pendidikan rendah sehinggalah ke peringkat tertiar. Menerusi pengaplikasian kaedah ini, pelajar dapat dilatih untuk berkomunikasi dengan lebih efektif, yakin, dan tersusun.

Walau bagaimanapun, realiti pelaksanaan di bilik darjah menunjukkan senario yang agak berbeza. Masih wujud segelintir guru yang selesa mengekalkan modus operandi pengajaran konvensional yang bergantung sepenuhnya kepada buku teks. Amalan ini secara tidak langsung menyumbang kepada kemerosotan minat pelajar terhadap subjek yang diajar kerana kurangnya elemen rangsangan visual dan interaktif. Punca utama kepada permasalahan ini sering dikaitkan dengan tahap kesediaan dan literasi teknologi guru yang masih terhad, sekaligus membantutkan usaha integrasi digital dalam PdP.

Selain isu kompetensi, faktor kekangan masa turut dikenal pasti sebagai penghalang utama yang merencatkan pembudayaan *Digital Storytelling*. Penghasilan bahan bantu mengajar berasaskan digital menuntut persediaan awal yang rapi dan memakan masa yang panjang. Hal ini menjadi cabaran besar apabila guru turut terbeban dengan rutin pengkeranian, khususnya penyediaan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) sebelum sesi pengajaran bermula, sebagaimana yang digariskan oleh Lim et al. (2024). Komitmen terhadap tugas hakiki dan penyediaan RPH ini menyebabkan guru kekurangan masa untuk meneroka dan membangunkan bahan DS yang berkualiti.

Di samping itu, tinjauan literatur mendapati bahawa kajian spesifik mengenai aplikasi *Digital Storytelling* dalam konteks subjek Pendidikan Islam masih kurang dijalankan berbanding subjek lain. Perkembangan teknologi yang terlalu pantas sering kali tidak seiring dengan peningkatan kemahiran guru, mewujudkan jurang literasi digital yang ketara. Situasi ini mengakibatkan guru menghadapi kesukaran teknikal dalam membangunkan kandungan *Digital Storytelling* yang sesuai untuk Pendidikan Islam (Celik, 2023; Wang et al., 2023; Yue et al., 2023). Bertitik tolak daripada senario dan kekangan ini, maka kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti sejauh mana tahap pengetahuan Guru Pendidikan Islam terhadap penggunaan *Digital Storytelling* dalam amalan pengajaran mereka.

1.3 Objektif Kajian

Objektif kajian adalah seperti berikut: mengenal pasti tahap penggunaan guru Pendidikan Islam terhadap Digital Storytelling, mengenal pasti faktor yang boleh mempengaruhi penggunaan Digital Storytelling dalam proses PdP Pendidikan Islam dan mengukur tahap penggunaan Digital Storytelling dalam pengajaran Pendidikan Islam.

2. Metodologi

2.1 Reka Bentuk Kajian dan Justifikasi

Kajian ini mengadaptasi reka bentuk tinjauan deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk menterjemahkan tahap pengetahuan guru mengenai *Digital Storytelling* ke dalam bentuk data numerik yang boleh dianalisis secara objektif. Instrumen soal selidik diedarkan kepada populasi sasaran, iaitu Guru Pendidikan Islam (GPI) di sekolah rendah dan menengah sekitar daerah Pasir Mas, Kelantan. Melalui teknik persampelan bertujuan (*purposive*) dan persampelan mudah (*convenience*), seramai 109 responden daripada 42 buah sekolah telah memberikan maklum balas. Pengumpulan data dilaksanakan sepenuhnya secara atas talian menggunakan platform *Google Form* selama tempoh satu bulan, yang mana ia merupakan kaedah yang efisien dan relevan dengan trend penyelidikan semasa. Data yang diperolehi kemudiannya dianalisis menggunakan perisian SPSS untuk mendapatkan nilai kekerapan, peratusan, min, dan sisihan piawai.



Rajah 1: Reka Bentuk Kajian dan Justifikasi

2.2 Populasi dan Pensampelan

Populasi sasaran kajian terdiri daripada Guru Pendidikan Islam (GPI) yang mengajar di sekolah menengah dan rendah sama ada swasta atau di bawah kerajaan pusat dan negeri di daerah Pasir Mas, Kelantan. Seramai 109 orang guru yang terdiri dari 42 buah sekolah telah dikenal pasti dan mengambil bahagian sebagai responden kajian. Kaedah Pensampelan Bertujuan (*Purposive Sampling*) dan Pensampelan Selesa (*Convenience Sampling*) telah digunakan. Pensampelan bertujuan memastikan responden adalah dari kumpulan sasaran spesifik (GPI di Pasir Mas), manakala pensampelan selesa dipilih kerana penyebaran instrumen dibuat secara atas talian melalui *Google Form* (Memon et al, 2025). Kriteria inklusi utama adalah guru yang berjawatan GPI dan berkhidmat di Daerah Pasir Mas.

2.3 Instrumen Kajian

Instrumen utama kajian adalah soal selidik berstruktur yang dibina dan diedarkan menggunakan platform atas talian. Soal selidik ini mengandungi 3 bahagian: Bahagian A, Bahagian B dan Bahagian C (Item Pengetahuan, Faktor dan tahap penggunaan DS). Semua item pengukuran menggunakan Skala Likert 5 poin (1= Sangat Tidak Setuju hingga 5=Sangat Setuju) untuk bahagian B serta C dan Skala Likert 5 poin (1=Tidak Pernah hingga 5=Sangat Kerap) untuk bahagian D.

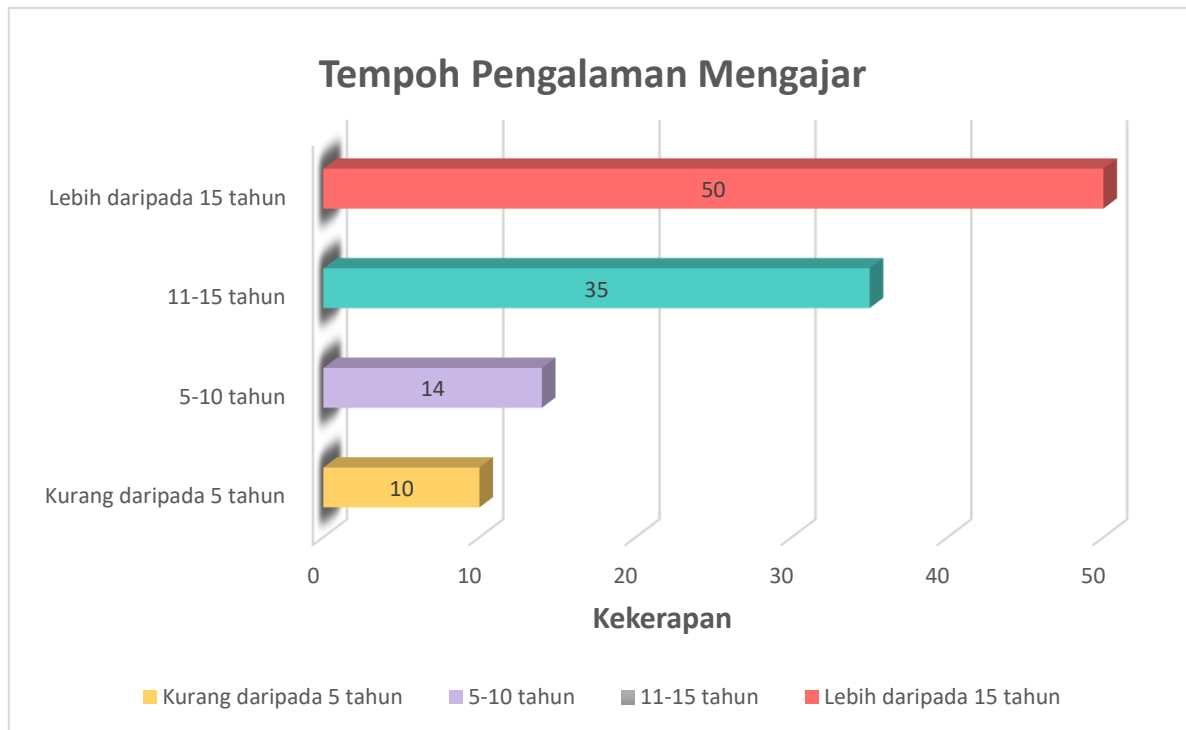
2.4 Pengumpulan dan Analisis Data

Pautan *Google Form* diedarkan melalui komunikasi guru Pendidikan Islam yang berpusat di daerah tersebut. Setiap responden dimaklumkan mengenai tujuan kajian, kerelaan menyertai dan kerahsiaan data melalui *Informed Consent* yang disertakan di halaman hadapan. Proses pengumpulan data ini berlangsung selama sebulan dan melibatkan pemantauan berkala, menghasilkan sejumlah 109 respons yang lengkap. Penggunaan soal selidik atas talian ini sejajar dengan *trend* pengumpulan data dalam konteks pendidikan kontemporari (Akbari, 2025). Data yang dikumpulkan dianalisis secara statistik deskriptif menggunakan perisian *Statistical Package For Social Sciences* (SPSS). Analisis dilakukan menggunakan kekerapan dan peratusan bagi menghuraikan data responden. Manakala min dan sisihan piawai digunakan untuk menghuraikan tahap pengetahuan guru dan penggunaan *Digital Storytelling* dalam pengajaran Pendidikan Islam.

3. Dapatan Kajian dan Perbincangan

3.1 Demografi

3.1.1 Tempoh Pengalaman Mengajar



Rajah 2: Tempoh Pengalaman Mengajar

Hasil dapatan mendapati bahawa responden dalam kajian ini didominasi oleh golongan pendidik yang mempunyai perkhidmatan yang lama. Kumpulan guru yang telah berkhidmat melebihi 15 tahun membentuk kelompok terbesar dengan peratusan sebanyak 45.9% (50 orang), manakala mereka yang berpengalaman antara 11 hingga 15 tahun mencatatkan sebanyak 32.1% (35 orang). Sebaliknya, penglibatan guru yang mempunyai tempoh perkhidmatan lebih singkat adalah lebih rendah, iaitu kategori 5 hingga 10 tahun (12.8%) dan kumpulan guru baharu dengan pengalaman kurang daripada 5 tahun (9.2%).

Data ini secara tidak langsung menggambarkan bahawa majoriti guru Pendidikan Islam di Pasir Mas yang terlibat dalam kajian ini mempunyai kematangan pedagogi yang sangat kukuh hasil daripada pengalaman bertahun-tahun di bilik darjah. Walau bagaimanapun, dari sudut perbincangan, dominasi guru senior ini (hampir 78% secara keseluruhan yang berpengalaman lebih 11 tahun) mungkin memberikan cabaran tersendiri dalam pengintegrasian *Digital Storytelling* (DS). Hal ini kerana, guru yang sudah lama berada dalam zon selesa kaedah tradisional memerlukan anjakan paradigma dan latihan digital yang lebih intensif untuk mengadaptasi teknologi penceritaan moden berbanding guru-guru muda yang baru menceburi bidang perguruan.

3.2 Pengetahuan Guru Terhadap Digital Storytelling

Dapatan kajian ini membincangkan guru Pendidikan Islam (GPI) terhadap tahap penggunaan *Digital Storytelling* (DS) dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam di sekolah-sekolah daerah Pasir Mas, Kelantan. Bagi menentukan responden yang terlibat dalam kajian ini, seramai 109 orang guru telah dipilih sebagai responden. Bahagian ini menunjukkan

pengkaji ingin mengenal pasti tahap pengetahuan guru terhadap *Digital Storytelling* di daerah Pasir Mas. Berikut merupakan jadual yang berkaitan dengan data yang diperolehi oleh pengkaji.

Jadual 1: Pengetahuan Guru terhadap Digital Storytelling

| Item | Min | SP |
|---|------|------|
| Saya tahu apakah maksud <i>Digital Storytelling</i> | 3.62 | 1.22 |
| Saya memahami langkah-langkah asas dalam menghasilkan <i>Digital Storytelling</i> | 3.49 | 1.21 |
| Saya tahu perisian atau aplikasi yang boleh digunakan untuk menghasilkan Digital Storytelling | 3.58 | 1.23 |
| Saya memahami elemen penting dalam <i>Digital Storytelling</i> seperti naratif, visual, suara dan emosi | 3.47 | 1.23 |
| Saya yakin dengan pengetahuan saya untuk melaksanakan aktiviti <i>Digital Storytelling</i> di dalam kelas | 3.36 | 1.29 |

Berdasarkan Jadual 1 di atas, pengkaji merekodkan bahawa bagi item “Saya tahu apakah maksud Digital Storytelling”, majoriti responden memilih kategori *Setuju* iaitu seramai 38 orang (34.9%), manakala hanya 8 responden (7.2%) memilih kategori *Sangat Tidak Setuju*.

Dapatan ini menunjukkan bahawa sebahagian besar guru Pendidikan Islam telah memiliki asas pemahaman yang kukuh mengenai konsep Digital Storytelling sebagai satu medium pengajaran berasaskan multimedia. Walau bagaimanapun, masih terdapat sebilangan kecil guru yang kurang memahami konsep ini secara mendalam. Dalam konteks ini, pengetahuan guru terhadap teknologi amat penting kerana kekurangan kefahaman boleh menjejaskan keberkesanan pelaksanaan Digital Storytelling dalam bilik darjah (Mufidah Dhamirah Miha, 2022).

Selain itu, bagi item “Saya memahami langkah-langkah asas dalam menghasilkan Digital Storytelling”, seramai 34 responden (31.2%) memilih kategori *Setuju* dengan kekerapan tertinggi, manakala 10 responden (9.2%) memilih kategori *Sangat Tidak Setuju*. Dapatan ini membuktikan bahawa kebanyakan guru memahami proses asas penghasilan Digital Storytelling. Namun begitu, masih terdapat segelintir guru yang kurang menguasai aspek ini, sekali gus menunjukkan wujudnya jurang kemahiran dalam kalangan guru. Keadaan ini memperlihatkan bahawa latihan yang lebih praktikal dan berfokus amat diperlukan bagi membantu guru meningkatkan kemahiran mereka.

Seterusnya, dapatan bagi item “Saya tahu perisian atau aplikasi yang boleh digunakan untuk menghasilkan Digital Storytelling” menunjukkan bahawa seramai 35 responden (32.1%) memilih kategori *Setuju*, manakala 9 responden (8.3%) memilih kategori *Sangat Tidak Setuju*. Peratusan ini menggambarkan bahawa majoriti guru mempunyai pendedahan terhadap penggunaan aplikasi digital dalam pengajaran. Pengetahuan ini membolehkan guru mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Ini dapat disokong melalui kajian (Daud et al., 2020) bahawa keberkesanan aplikasi pembelajaran interaktif dapat dinilai menerusi perbezaan peningkatan motivasi siswa sebelum dan selepas menggunakan aplikasi video Augmented Reality (AR) dan Zappar dalam menyiapkan tugas kursus dalam Program TVET iaitu Pengenalan Pengkalan Data.

Bagi item “Saya memahami elemen penting dalam Digital Storytelling seperti naratif, visual, suara dan emosi”, seramai 38 responden (34.9%) memilih kategori *Setuju*, manakala 9 responden (8.3%) memilih kategori *Sangat Tidak Setuju*. Dapatan ini membuktikan bahawa kebanyakan guru menyedari kepentingan elemen-elemen tersebut dalam menghasilkan

penceritaan yang bermakna dan berkesan. Penguasaan elemen ini membolehkan guru menyampaikan kandungan Pendidikan Islam, khususnya kisah-kisah teladan dan nilai moral, dengan lebih berkesan serta mampu meningkatkan penghayatan murid terhadap pembelajaran.

Ini membuktikan bahawa salah satu pendekatan inovatif yang semakin mendapat perhatian dalam bidang pendidikan adalah Digital Storytelling atau penceritaan digital adalah kaedah menggabungkan elemen naratif dengan pelbagai media seperti gambar, video, suara, muzik dan teks bagi menghasilkan penceritaan yang menarik dan bermakna kepada murid (Fadillah, I., & Dini, K., 2021). Oleh itu, guru memahami nilai tambah dalam Digital Storytelling dalam pembelajaran abad ke-21 sekaligus dapat meningkatkan kualiti pengajaran guru (Osman, N., & Abdul Rani, I. F. 2024).

Akhir sekali, bagi item “Saya yakin dengan pengetahuan saya untuk melaksanakan aktiviti Digital Storytelling di dalam kelas”, seramai 32 responden (29.4%) memilih kategori *Setuju* dengan kekerapan tertinggi, manakala 12 responden (11.0%) memilih kategori *Sangat Tidak Setuju*. Dapatan ini menunjukkan bahawa tahap keyakinan guru berada pada tahap sederhana tinggi. Walaupun majoriti guru menunjukkan keyakinan yang positif, masih terdapat sebilangan responden yang kurang yakin untuk mengaplikasikan pendekatan ini secara konsisten dalam bilik darjah. Keadaan ini menunjukkan bahawa pengetahuan semata-mata tidak mencukupi tanpa disertai latihan berstruktur dan bimbingan profesional yang berterusan. Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini menunjukkan bahawa guru Pendidikan Islam di daerah Pasir Mas memiliki tahap pengetahuan yang sederhana tinggi terhadap penggunaan Digital Storytelling, khususnya dari aspek pemahaman konsep, langkah asas, penggunaan perisian dan penguasaan elemen penting. Hal ini dibuktikan melalui peratusan responden yang tinggi dalam kategori *Setuju* bagi setiap item. Walau bagaimanapun, masih wujud jurang antara pengetahuan dan amalan sebenar dalam bilik darjah, apabila sebilangan guru masih menunjukkan tahap kefahaman dan keyakinan yang rendah. Oleh itu, bagi memastikan penggunaan Digital Storytelling dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dapat diperkukuhkan

3.3 Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Digital Storytelling

Bahagian ini pula penting kepada pengkaji bagi mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling* dalam kalangan guru di Pasir Mas. Berikut merupakan hasil analisis dapatan kajian yang telah direkodkan oleh pengkaji. Jadual 2 di bawah mempamerkan hasil dapatan faktor yang mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling* iaitu kekerapan, peratusan, min, sisihan piawai dan interpretasi dalam kalangan guru di daerah Pasir Mas.

Berdasarkan hasil yang diperolehi, pengkaji telah mendapati bahawa kelima-lima item yang menilai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling* menunjukkan skor min keseluruhan (3.43) dan sisihan piawai (1.26) berada pada tahap yang tinggi. Dapatan ini menggambarkan kecenderungan positif guru terhadap intergrasi *Digital Storytelling* dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Jadual 2 di bawah menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling*. Antaranya adalah kemudahan teknologi, sokongan pentadbir, latihan atau kursus, beban tugas, dan motivasi. Hasil dapatan yang direkodkan akan menentukan sejauhmana penggunaan *Digital Storytelling* dalam kalangan guru.

Jadual 2: Faktor yang mempengaruhi penggunaan Digital Storytelling

| Item | Min | SP |
|---|------|------|
| Kemudahan teknologi di sekolah mempengaruhi penggunaan <i>Digital Storytelling</i> | 3.46 | 1.29 |
| Sokongan pentadbir sekolah mendorong saya menggunakan <i>Digital Storytelling</i> | 3.41 | 1.24 |
| Latihan atau kursus meningkatkan keyakinan saya menggunakan <i>Digital Storytelling</i> | 3.50 | 1.35 |
| Beban tugas menggunakan saya daripada menggunakan <i>Digital Storytelling</i> dalam PdP | 2.92 | 1.24 |
| Minat dan motivasi peribadi mempengaruhi saya untuk menggunakan <i>Digital Storytelling</i> | 3.84 | 1.02 |

Item 1 “Kemudahan teknologi di sekolah mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling*” merekodkan bahawa majoriti memilih untuk Setuju iaitu seramai 35 responden (32.1%) dengan kekerapan tertinggi. Kemudian, seramai 11 responden (10.1%) dengan kekerapan terendah memilih untuk Tidak Setuju.

Kemudahan akses teknologi di sekolah membolehkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjadi lebih menarik bagi kebanyakan responden. Adapun begitu, tidak semua sekolah mendapat akses teknologi yang mencukupi. Hal ini kerana sesetengah sekolah mempunyai akses internet yang terhad menyebabkan berlaku kesukaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Seterusnya, seramai 40 responden (36.7%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Setuju bahawa item 2 “Sokongan pentadbir sekolah mendorong saya menggunakan *Digital Storytelling*” Sementara itu, terdapat juga responden yang memilih sangat Tidak Setuju iaitu seramai 12 responden (11.0%) dengan kekerapan terendah.

Hasil dapatan menunjukkan bahawa sokongan pentadbir mampu mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling* dalam PdP. Ianya dikukuhkan lagi dengan penyediaan kemudahan infrastruktur seperti akses internet, komputer, dan projektor yang mencukupi daripada pihak pentadbir membolehkan guru menyampaikan maklumat kepada murid dengan lebih berkesan (Balakrishnan, K., 2023).

Selain itu, seramai 35 responden (32.1%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Setuju bagi item 3 “Latihan atau kursus meningkatkan keyakinan saya menggunakan *Digital Storytelling*”. Sebilangan kecil responden memilih kategori Tidak Bersetuju, terdiri daripada 13 responden (11.9%) dengan kekerapan terendah.

Sikap kecaknaan dan tanggungjawab pihak pentadbir dalam memberi peluang kepada guru menghadiri kursus ICT sememangnya dapat meningkatkan penguasaan kemahiran teknologi (Balakrishnan, K., 2023). Dengan pendedahan kursus awal, keyakinan guru terhadap penggunaan *Digital Storytelling* dapat dipertingkatkan. Ini menandakan bahawa latihan atau kursus memberi kesan yang positif kepada penguasaan *Digital Storytelling*.

Dalam pada itu, bagi item 4 “Beban tugas menggunakan saya daripada menggunakan *Digital Storytelling* dalam PdP” sebanyak (32.1%) bersamaan 35 responden telah memilih Agak Setuju dengan kekerapan tertinggi. Namun begitu, terdapat maklum balas negatif yang telah direkodkan apabila seramai 14 responden (12.8%) memilih untuk sangat Tidak Setuju dengan kekerapan terendah.

Daripada hasil diperolehi, didapati bahawa ramai yang bersetuju bahawa beban tugas menyebabkan *Digital Storytelling* dalam kalangan guru kurang mendapat sambutan. Kajian lepas menunjukkan bahawa guru menghadapi kekangan masa bagi menggunakan pendekatan teknologi kerana setiap guru perlu menyediakan Rancangan Pengajaran Harian (RPH) pada setiap hari sebelum sesi pengajaran (Lim et al., 2024). Kekekapan tugas harian ini menyebabkan guru kurang bersedia untuk menggunakan pendekatan *Digital Storytelling* di dalam kelas.

Akhir sekali, pengkaji telah mendapati seramai 43 responden (39.4%) memilih untuk Setuju dengan kekerapan tertinggi untuk item 5 “Minat dan motivasi peribadi mempengaruhi saya untuk menggunakan *Digital Storytelling*”. Walaubagaimanapun, hanya beberapa responden sahaja memilih Sangat Tidak Setuju iaitu seramai 2 responden (1.8%) dengan kekerapan terendah.

Rekod data ini mencatatkan respons yang paling positif berbanding item lain. Menerusi item ini, ramai dalam kalangan responden yang bersetuju bahawa pelaksanaan teknologi dalam sesi pengajaran menjadikan suasana pembelajaran lebih interaktif, menarik serta dapat meningkatkan motivasi murid untuk belajar (Amiruddin dan Kamba, 2025). Oleh itu, minat dan motivasi peribadi menjadi faktor yang paling kuat untuk mempengaruhi penggunaan *Digital Storytelling* dalam kalangan guru.

Secara keseluruhan, faktor-faktor seperti kemudahan teknologi, sokongan pentadbir, latihan atau kursus, beban tugas, dan motivasi saling mempengaruhi tahap integrasi *Digital Storytelling* dalam pengajaran Pendidikan Islam.

3.4 Tahap Penggunaan Digital Storytelling dalam Pengajaran Pendidikan Islam

Dapatan ini menunjukkan hasil yang diperolehi daripada maklum balas guru terhadap tahap penggunaan *Digital Storytelling* dalam pengajaran Pendidikan Islam dari 42 buah sekolah di daerah Pasir Mas, Kelantan. Jadual di bawah merupakan data yang telah direkodkan oleh pengkaji menerusi *Google Form*. Berdasarkan dapatan di bawah didapati bahawa tahap penggunaan *Digital Storytelling* dalam pengajaran Islam di daerah Pasir Mas, Kelantan, berada pada tahap sederhana dengan min keseluruhan (2.68) dan sisihan piawai (1.34).

Jadual 3: Tahap penggunaan Digital Storytelling dalam pengajaran Pendidikan Islam

| Item | Min | SP |
|--|------|------|
| Saya menggunakan <i>Digital Storytelling</i> dalam PdP Pendidikan Islam | 2.50 | 1.26 |
| Saya menggunakan <i>Digital Storytelling</i> untuk menjelaskan kisah-kisah Nabi atau tokoh Islam | 2.61 | 1.34 |
| Saya menggunakan <i>Digital Storytelling</i> untuk menarik minat murid semasa pengajaran | 2.73 | 1.37 |
| Saya menggalakkan murid menghasilkan <i>Digital Storytelling</i> sendiri | 2.58 | 1.34 |
| Saya menggunakan pelbagai platform digital | 2.96 | 1.41 |

Jadual 3 menunjukkan sebanyak 33 orang (30.3%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Agak Setuju terhadap item 1 “Saya menggunakan *Digital Storytelling* dalam PdP Pendidikan Islam”, manakala hanya 9 responden sahaja (8.3%) dengan kekerapan terendah memilih Sangat Setuju.

Kebanyakan guru telah menggunakan *Digital Storytelling* dalam proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam. Penggunaan *Digital Storytelling* sebagai media pembelajaran

boleh dilihat dalam kajian Mohd Zainadi & Ismail (2023) iaitu pembangunan komik digital berasaskan subjek Pendidikan Al- Quran dan Sunnah bagi pelajar Tingkatan Lima Ibnu Rusyd di SMA Al-Ihsan. Pendekatan ini terbukti berkesan dalam meningkatkan penglibatan pelajar dalam pembelajaran (Khotimah et al., 2021).

Kemudian, bagi item 2 “Saya menggunakan *Digital Storytelling* untuk menjelaskan kisah-kisah Nabi atau tokoh Islam” mencatatkan bahawa seramai 32 responden (29.4%) dengan kekerapan tertinggi memilih Sangat Tidak Setuju, manakala seramai 10 responden (9.2%) menyatakan Sangat Setuju dengan kekerapan terendah.

Kebanyakan responden menunjukkan kecenderungan pada tahap sederhana. Pengkaji mendapati bahawa keputusan ini menggambarkan pendekatan *Digital Storytelling* masih belum menjadi bahan utama dalam penyampaian kandungan sirah atau tokoh-tokoh Islam.

Seterusnya, item 3 “Saya menggunakan *Digital Storytelling* untuk menarik minat murid semasa pengajaran” merekodkan bahawa seramai 29 responden (26.6%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Sangat Tidak Setuju, manakala seramai 13 responden (11.9%) memilih untuk Sangat Setuju dengan kekerapan terendah.

Penggunaan *Digital Storytelling* bagi menarik minat murid semasa pengajaran turut mencatatkan pola sederhana. Walaupun pendekatan *Digital Storytelling* masih belum diterapkan dalam pembelajaran sepenuhnya, pengkaji masih berharap agar pembelajaran abad ke-21 ini akan dapat menarik minat dan ketekunan murid dalam mempelajari sirah pada suatu hari nanti.

Di samping itu, sebanyak 34 responden (31.4%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap item 4 “Saya menggalakkan murid menghasilkan *Digital Storytelling* sendiri”. Sementara itu, sebanyak 10 responden (9.2%) mempunyai kekerapan terendah memilih kategori Sangat Setuju bagi pernyataan tersebut.

Daripada dapatan yang direkodkan, pengkaji mendapati bahawa murid masih kurang diberi pendedahan dan peluang untuk terlibat secara aktif sebagai penghasil kandungan digital.

Akhir sekali, sebanyak 24 responden (22.0%) dengan kekerapan tertinggi menyatakan Sangat Tidak setuju bagi item 5 “Saya menggunakan pelbagai platform digital”, manakala sebanyak 19 responden (17.4%) dengan kekerapan terendah memilih kategori Sangat Setuju.

Menerusi dapatan yang diperolehi, pengkaji merumuskan bahawa guru veteran masih belum sepenuhnya menerima dan memanfaatkan penggunaan kepelbagaian platform digital yang tersedia. Hal ini dapat dikukuhkan bahawa guru tidak mempunyai pengetahuan yang mendalam terhadap penggunaan teknologi (Celik, 2023; Wang et al., 2023; Yue et al., 2023).

Secara keseluruhan, dapatan ini menegaskan bahawa ramai guru menyedari potensi dan kelebihan platform *Digital Storytelling* dalam subjek Pendidikan Islam, namun tahap penggunaannya masih sederhana. Pengkaji mengambil inisiatif bahawa guru-guru memerlukan sokongan dan dorongan dari segi keterlibatan, kemahiran teknologi, dan penyediaan sumber yang mencukupi bagi meningkatkan amalan pedagogi berasaskan digital di sekolah.

4. Kesimpulan

Secara tuntasnya, hasil kajian merumuskan bahawa Guru Pendidikan Islam di Pasir Mas memiliki sikap positif dan pengetahuan teori yang memuaskan terhadap *Digital Storytelling*. Majoriti responden mengakui bahawa integrasi teknologi ini mampu menyuntik elemen interaktif dan meningkatkan motivasi pelajar. Namun, wujud jurang yang ketara antara 'pengetahuan' dan 'amalan sebenar' di bilik darjah. Kekangan utama yang dikenal pasti bukanlah semata-mata beban tugas, tetapi lebih kepada keperluan mendesak terhadap latihan kemahiran teknikal yang komprehensif serta penyediaan infrastruktur internet yang stabil. Oleh itu, pihak berkepentingan disarankan untuk memperbanyakkan kursus *hands-on* berkaitan pembinaan kandungan digital, agar DS tidak hanya kekal sebagai konsep teori, tetapi menjadi budaya pengajaran yang praktikal demi kemenjadian murid.

Penghargaan

Penghargaan khusus turut ditujukan kepada Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) dan program Diploma Pascasiswazah Pendidikan (DPP). Penulis amat menghargai sokongan institusi serta sumber ilmu yang telah diberikan yang menjadi asas kepada penulisan artikel ini. Akhir sekali, jutaan terima kasih kepada semua guru Pendidikan Islam di Pasir Mas yang telah memberikan kerjasama penuh dan melengkapkan soal selidik. Sumbangan anda yang jujur dan pantas adalah faktor utama kejayaan dapatan kajian ini. Semoga artikel ini dapat memberi sumbangan yang bermanfaat dalam bidang pendidikan.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan kewangan atau peribadi yang berkaitan dengan penyelidikan dan penerbitan ini. Kajian ini diujikan sepenuhnya sebagai tugas bagi subjek Kaedah mengajar di bawah program Diploma Pascasiswazah Pendidikan (DPP) Universiti Sultan Zainal Abidin (UniSZA) dan tidak menerima sebarang dana atau sokongan kewangan luaran komersial.

Rujukan

- Akbari, E. (2025). A cross-sectional study of teachers' and students' preferences for educational methods in the post-COVID-19 era. *Frontiers in Education*, 10, Article 1564905. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1564905>
- Amiruddin, S., & Kamba, M.E. (2025). Cabaran penggunaan teknologi aplikasi digital terhadap pembelajaran Bahasa Melayu dalam kalangan guru-guru TASKA. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-Kanak Kebangsaan*, 14(1), 61-72. <https://doi.org/10.37134/jpak.vol14.1.5.2025>
- Ani, W. V. (2025). Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Perkembangan Peserta Didik. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(02), 51-60. https://glonus.org/index.php/inklusi/article/view/168?utm_source=chatgpt.com
- Balakrishnan, K. (2023). Sokongan pentadbir dan faktor kemudahan mempengaruhi penggunaan ICT dalam pengurusan PdPc. *MJSSH Online: Malaysian Journal of Sciences and Humanities*, 7(1), 121-128. https://mjsshonline.com/index.php/journal/article/download/425/275?utm_source=chatgpt.com
- Baskaran Subramaniam, M.Z. Hashim, & Z, Saad. (2021). Hubungan kefahaman konsep “4c” dan amalan dalam kalangan guru novis Pulau Pinang. *International Research Journal of Educational and Sciences (IRJES)*, 5(2), 15-28. <https://www.masree.info/wp-content/uploads/2021/10/e-ICREE-21-07-Hubungan-Kefahaman-Konsep->

- %E2%80%9C4c%E2%80%9D-Dan-Amalan-Dalam-Kalangan-Guru-Novis-Pulau-Pinang-1.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Celik, I., Dindar, M., & Muukkonen, H. (2022). The promises and challenges of artificial intelligence for teachers: A systematic review of research. *Tech Trends*, 66, 616-630. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00715-y>
- Daud, R., Abd Rahman, N. A., & Jalil, Z. A. (2020). Penggunaan Augmented Reality Video di dalam pendidikan TVET. *Proceeding: Putrajaya International Conference on Advanced Research (PJIC2020)*, 159. https://www.researchgate.net/profile/Rafizah-Daud/publication/338990934_PENGGUNAAN_AUGMENTED_REALITY_VIDEO_DI_DALAM_PENDIDIKAN_TVET/links/5e37d36a458515072d7a174d/PENGGUNAAN-AUGMENTED-REALITY-VIDEO-DI-DALAM-PENDIDIKAN-TVET.pdf#page=159
- Fadillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *Journal of education science*, 7(2), 81-98. <https://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/download/1566/815>
- Fortinasari, P., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital storytelling sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era new normal. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 24-32. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/3680/1842>
- Gamage, A. (2025). Research Design, Philosophy, and Quantitative Approaches in Scientific Research Methodology. *Scholars Journal of Engineering and Technology*, 13(2), 91–103. 10.36347/sjet.2025.v13i02.004
- Khotimah, H., Supriyati, Y., & Supena, A. (2021). Online Learning using Interactive Digital Comics in the Era of the Covid-19 Pandemic. *Psychology and Education* (2021), 58(1), 6563-6568. <http://psychologyandeducation.net/pae/index.php/pae/article/view/3971>
- Lim, G.F.C., Abdul Jalil, N., Awang Hidup, D.S., & Omar, M. (2024). Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan: Cabaran guru. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 8(1), 49. <https://journal.uitm.edu.my/ojs/index.php/IJMAL/article/view/7454/4245>
- Memon, M.A., et al. (2025). Purposive Sampling: A Review and Guidelines for Quantitative Research. *Journal of Applied Structural Equation Modeling*, 9(1), 1-23. JASEM90101_Memonetal2025.pdf
- Mohd Zainadi, N.A.A., & Ismail, R. (2023). The development of digital comic of Al-Quran and Al-Sunnah education subject. *Sains Sani*, 8(1), 103-110. <https://sainsinsani.usim.edu.my/index.php/sainsinsani/article/view/458/290>
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 9829. <https://doi.org/10.3390/su13179829>
- Ng, L.C.Hazura Abdul Rahim & Zubaidah Salamat. (2020). Tahap amalan pembelajaran abad ke-21 (PAK21): Satu kajian kes. *Jurnal Pengurusan dan Kepimpinan Pendidikan*, 33(1), 33-48. <https://www.masree.info/wp-content/uploads/2021/10/e-ICREE-21-07-Hubungan-Kefahaman-Konsep-%E2%80%9C4c%E2%80%9D-Dan-Amalan-Dalam-Kalangan-Guru-Novis-Pulau-Pinang.pdf>
- Wang, X., Li, L., Tan, C.S., Yang, L., & Lei, J. (2023). Preparing for AI-enhanced education: Conceptualizing and empirically examining teachers' AI readiness. *Computers in Human Behaviour*, 146.
- Yue, M., Jong, M.S., & Ng, K.D. (2024). Understanding K-12 teachers' technological pedagogical content knowledge readiness and attitudes toward artificial intelligence education. *Education and Information Technologies*, 1-32. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12621-2>