ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484
Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i6.12656

Pengembangan Media Pembelajaran *Storytelling* Digital pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam

Development of Digital Storytelling Learning Media for Grade V PAI at SD Negeri 01 Batagak in Agam Regency

Rahmanda Kashfahri & Diyan Permata Yanda
UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
rahmandakashfahri2507@gmail.com; diyanpermatayanda@uinbukittinggi.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 30, 2026	Oct 29, 2026	Nov 9, 2026	Nov 14, 2026

Abstract

The development of digital storytelling media for Islamic Religious Education (PAI), particularly moral education content in elementary schools, still requires further development. This study aimed to develop a digital storytelling instructional medium for Grade V PAI instruction at SD Negeri 01 Batagak, Agam Regency, and assess its validity, practicality, and effectiveness based on the study indicators. The study used a research and development method with the ADDIE model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial involved 12 Grade V students and one PAI teacher, while the validity assessment involved three validators evaluating media, content, and language aspects. Data were collected through interviews, validation forms, a teacher questionnaire on practicality, and a student response questionnaire, then analyzed descriptively and quantitatively using assessment percentages. The results showed that the medium achieved a mean validity score of 87.25% and a practicality score of 90%, classified as highly valid and highly practical, respectively. The effectiveness score based on student responses reached 92.29%, classified as highly effective according to the study criteria. Eleven students (91.7%) met the mastery criteria, while one student (8.3%) had not yet met them. These findings support the medium's feasibility in a limited trial context, with the effectiveness assessment requiring interpretation in relation to the indicators used. This study produced an alternative instructional medium for PAI that integrates narrative, illustrations, animation, and audio to support the presentation of moral education content in an engaging and contextual manner.

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Keywords: Digital Storytelling; Instructional Media; Islamic Religious Education; ADDIE; Elementary Schools

Abstrak: Pengembangan media *digital storytelling* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi akhlak di sekolah dasar, masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *digital storytelling* untuk mata pelajaran PAI kelas V SD Negeri 01 Batagak, Kabupaten Agam, serta menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya berdasarkan indikator penelitian. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba melibatkan 12 peserta didik kelas V dan satu guru PAI, sedangkan penilaian validitas melibatkan tiga validator pada aspek media, materi, dan bahasa. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi, angket praktikalitas guru, dan angket respons peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata validitas sebesar 87,25% dan praktikalitas sebesar 90%, yang masing-masing termasuk kategori sangat valid dan sangat praktis. Skor efektivitas berdasarkan respons peserta didik mencapai 92,29%, yang termasuk kategori sangat efektif menurut kriteria penelitian. Sebanyak 11 peserta didik (91,7%) mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan satu peserta didik (8,3%) belum mencapai kriteria tersebut. Temuan ini mendukung kelayakan media dalam konteks uji coba terbatas, dengan penilaian efektivitas yang perlu dipahami sesuai indikator yang digunakan. Penelitian ini menghasilkan alternatif media pembelajaran PAI yang mengintegrasikan narasi, ilustrasi, animasi, dan audio untuk mendukung penyampaian materi akhlak secara menarik dan kontekstual.

Kata Kunci: *Digital Storytelling*; Media Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; ADDIE; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan mendasar terhadap penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam proses penyampaian materi pembelajaran, pengembangan sumber belajar, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pendidik untuk tidak hanya menguasai substansi materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam memilih, merancang, dan mengintegrasikan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan bermakna. Perubahan tersebut semakin relevan pada jenjang pendidikan sekolah dasar karena peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak semata-mata diarahkan pada penggunaan perangkat digital, tetapi juga harus memperhatikan bagaimana informasi disajikan agar dapat dipahami, diingat, dan diterapkan oleh peserta didik. Fortinasari et al. (2022) menjelaskan bahwa digital *storytelling* merupakan salah satu alternatif

media pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam penyampaian materi sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut, Lillihata et al. (2022) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat mendukung kemandirian belajar siswa di era digital. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu diarahkan bukan hanya untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, melainkan juga untuk memperkuat pemahaman, motivasi, keterlibatan, dan pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Urgensi pemanfaatan media pembelajaran inovatif tersebut semakin penting dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam membentuk keimanan, ketakwaan, kepribadian, serta akhlak mulia peserta didik. Pembelajaran PAI harus mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang agar nilai-nilai ajaran Islam tidak berhenti pada pemahaman konseptual, tetapi dapat dihayati dan diwujudkan dalam perilaku kehidupan sehari-hari. Tuntutan tersebut menjadi semakin kompleks ketika materi pembelajaran berkaitan dengan nilai-nilai akhlak, tanggung jawab sosial, dan kedudukan manusia sebagai khalifah di bumi yang membutuhkan penjelasan kontekstual serta contoh konkret. Materi yang bersifat abstrak berpotensi sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal tanpa didukung ilustrasi, visualisasi, dan pengalaman belajar yang relevan. Dalam kaitan ini, Wijaya dan Makraja (2024) melalui penelitian mengenai implementasi media pembelajaran berbasis digital dan konvensional pada pembelajaran PAI di SDN 32 Rejang Lebong memberikan perhatian terhadap pemanfaatan media dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran agama di sekolah dasar. Selanjutnya, Nelmawati et al. (2025) menemukan bahwa integrasi media visual dan digital dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. Penggunaan media digital masih bersifat insidental dan belum direncanakan secara sistematis dalam pembelajaran, sedangkan keterbatasan fasilitas, kompetensi guru, dan dukungan kebijakan sekolah menjadi sejumlah tantangan implementasinya. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa persoalan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI bukan hanya berkaitan dengan ketersediaan teknologi, tetapi juga menyangkut kesesuaian media dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan tuntutan penyelenggaraan pembelajaran sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya Pasal 12 Ayat (1), yang menegaskan bahwa pembelajaran diselenggarakan dalam suasana interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologis peserta didik. Ketentuan tersebut memberikan landasan bahwa pembelajaran tidak seharusnya hanya menempatkan guru sebagai pusat penyampaian informasi, tetapi perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya. Dalam perspektif pembelajaran PAI, tuntutan tersebut memiliki arti penting karena keberhasilan pembelajaran tidak cukup diukur berdasarkan kemampuan peserta didik menjawab pertanyaan atau menghafalkan materi, tetapi juga berdasarkan kemampuannya memahami makna ajaran agama dan menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Patmawati et al. (2026) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif, pembelajaran berbasis video, gamifikasi, dan teknologi imersif dapat membantu peserta didik memahami konsep keislaman yang abstrak secara lebih konkret serta mendorong partisipasi aktif. Namun, keberhasilan pemanfaatan media digital tetap bergantung pada kesiapan pedagogis guru, kompetensi digital, dan ketersediaan infrastruktur pendukung. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran PAI perlu mempertimbangkan keterpaduan antara tujuan pendidikan agama, karakteristik materi, kebutuhan belajar peserta didik, dan pemanfaatan teknologi yang tepat.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah media pembelajaran berbasis *storytelling* digital. Media ini merupakan bentuk penyajian cerita dengan memadukan unsur narasi, teks, gambar, ilustrasi, audio, video, dan animasi melalui teknologi digital sehingga informasi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik, komunikatif, dan kontekstual. Keunggulan *storytelling* digital terletak pada kemampuannya menghubungkan materi pembelajaran dengan rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui penyajian cerita yang memiliki tokoh, alur, latar, konflik, dan pesan moral, konsep yang sebelumnya sulit dipahami secara abstrak dapat direpresentasikan melalui situasi yang lebih konkret. Fadillah dan Dini (2021) menjelaskan bahwa digital storytelling dapat dimanfaatkan sebagai strategi untuk meningkatkan minat literasi generasi muda. Fortinasari et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran kreatif sekaligus menyisipkan

nilai-nilai karakter dalam kegiatan belajar di sekolah dasar. Lebih lanjut, Lestari et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan media digital *storytelling* yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* dapat mendukung peningkatan literasi sains dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. Amita (2023) juga mengkaji pemanfaatan digital *storytelling* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan bahwa kekuatan media berbasis cerita digital tidak hanya terletak pada unsur visual dan teknologinya, tetapi juga pada kemampuannya membangun keterhubungan antara materi pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik.

Keunggulan tersebut semakin diperkuat oleh penelitian Hadi et al. (2023) yang mengembangkan penggunaan digital *musical storytelling* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga penggunaan cerita digital yang dipadukan dengan unsur musik berpotensi mendukung pemahaman peserta didik. Cahyanti dan Nuroh (2023) juga menunjukkan bahwa media digital *storytelling* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Sementara itu, Putri et al. (2023), melalui kajian mengenai efektivitas metode digital *storytelling* sebagai media pembelajaran IPS sekolah dasar, menjelaskan bahwa penyajian materi melalui cerita digital dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Aulia et al. (2024), melalui kajian literatur terhadap 15 artikel ilmiah yang diterbitkan pada periode 2015-2024, menemukan bahwa digital *storytelling* memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan literasi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak peserta didik sekolah dasar, sekaligus mendukung motivasi belajar, minat membaca, dan kepercayaan diri. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa media storytelling digital mempunyai potensi pedagogis yang luas untuk mendukung pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Walaupun demikian, keberhasilan penggunaan storytelling digital tidak dapat dilepaskan dari kesesuaian desain media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang disampaikan. Media digital yang hanya menonjolkan aspek visual tanpa memperhatikan ketepatan substansi materi berpotensi menghasilkan pengalaman belajar yang menarik secara tampilan, tetapi kurang memberikan pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, pengembangan media ini perlu didasarkan pada prinsip pembelajaran multimedia, yaitu pengorganisasian unsur verbal dan visual secara terarah agar informasi dapat diproses dan dipahami secara lebih efektif. Ginting et al. (2024), dalam penelitian berjudul *The Effects of*

Digital Storytelling on the Retention and Transferability of Student Knowledge, menemukan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui video bernarasi *storytelling* menunjukkan kemampuan retensi pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang memperoleh video dengan penyampaian berbentuk ceramah. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penyajian materi melalui narasi dan visual yang menarik dapat mendukung pemahaman serta penerapan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Selain itu, Faizah et al. (2024) mengembangkan media animasi digital storytelling yang dilengkapi *Minimum Competency Assessment* untuk meningkatkan pemahaman membaca cerita rakyat siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 84% dari ahli media, sedangkan pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain rata-rata 0,48. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa pengembangan media storytelling digital perlu mengintegrasikan kualitas narasi, ketepatan materi, visualisasi, dan kesesuaian evaluasi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Konteks permasalahan tersebut secara nyata ditemukan dalam proses pembelajaran PAI di SD Negeri 01 Batagak, Kabupaten Agam. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 8 Mei 2025 serta wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan berbasis digital masih belum optimal. Proses pembelajaran masih cenderung didominasi oleh metode ceramah, sedangkan fasilitas media yang tersedia di sekolah berupa infocus belum dimanfaatkan secara rutin. Guru PAI, Joni Iskandar, S.Pd., menjelaskan bahwa media yang tersedia di sekolah hanya berupa infocus dan penggunaannya masih terbatas pada materi-materi tertentu. Guru tersebut menyampaikan, *"Media yang ada di sekolah hanya infocus dan itu jarang bapak gunakan, dan digunakannya hanya untuk materi-materi tertentu saja, dan bapak sering menggunakan metode ceramah."* Pernyataan tersebut memperlihatkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi PAI secara lebih variatif. Guru juga mengungkapkan bahwa beberapa materi membutuhkan penjelasan yang disertai praktik secara langsung agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyampaian materi melalui penjelasan verbal saja belum sepenuhnya mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran, terutama ketika materi yang diajarkan membutuhkan representasi visual dan contoh konkret.

Permasalahan tersebut semakin diperjelas melalui hasil wawancara dengan peserta didik. Salah seorang peserta didik mengungkapkan, *"Saya suka pelajaran PAI tapi kadang bingung*

kalau Bapak guru cuma cerita. Susah bayanginnya, apalagi kalau mau cerita tentang adab. Saya lebih suka lihat video di YouTube, rasanya lebih gampang ngerti." Peserta didik lainnya juga menyampaikan ketertarikannya terhadap penggunaan gambar dalam pembelajaran karena ilustrasi dapat membantu memahami contoh perilaku yang dijelaskan oleh guru dan membuat materi lebih mudah diingat. Hasil wawancara tersebut mengindikasikan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang mampu menyajikan materi melalui kombinasi penjelasan verbal dan visualisasi. Permasalahan ini menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan karakteristik materi PAI kelas V, khususnya materi akhlak pada topik Manusia sebagai Khalifah di Bumi. Materi tersebut tidak hanya menuntut peserta didik untuk mengetahui pengertian khalifah, tetapi juga memahami tanggung jawab manusia dalam menjaga hubungan dengan Allah Swt., sesama manusia, dan lingkungan. Berdasarkan Capaian Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka, peserta didik diharapkan mampu menguraikan sikap saling menghargai dan menghormati sebagai perwujudan tugas manusia sebagai khalifah di muka bumi serta menggambarkan dan mengekspresikan perasaan mengenai pentingnya perilaku saling menghargai. Dengan demikian, materi tersebut membutuhkan penyajian yang dapat menghubungkan pengetahuan keagamaan dengan situasi kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui nilai-nilai akhlak secara teoretis, tetapi juga memahami makna dan penerapannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa permasalahan utama pembelajaran PAI di SD Negeri 01 Batagak bukan terletak pada ketiadaan pembelajaran agama atau ketidakmampuan guru dalam menyampaikan materi, melainkan pada keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pemahaman peserta didik. Dominasi metode ceramah, terbatasnya pemanfaatan media visual, serta belum tersedianya media storytelling digital yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran PAI kelas V menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi media yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik dan substansi materi. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Wijaya dan Makraja (2024) mengenai implementasi media pembelajaran digital dan konvensional dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, serta kajian Lillihata et al. (2022) mengenai pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dalam mendukung kemandirian belajar siswa. Kedua kajian tersebut memperkuat pentingnya pengintegrasian media pembelajaran sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pendidikan. Akan tetapi, pengembangan media tidak cukup hanya dengan mengubah materi tertulis menjadi bentuk digital. Media yang dikembangkan perlu memiliki struktur

penyampaian yang jelas, ilustrasi yang sesuai dengan isi materi, narasi yang mudah dipahami, serta pesan pendidikan yang dapat dihubungkan dengan kehidupan peserta didik. Oleh sebab itu, storytelling digital dipandang relevan untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran PAI karena mampu menyajikan materi akhlak melalui rangkaian cerita yang mengandung nilai edukatif dan moral.

Sejumlah penelitian terdahulu telah memberikan landasan empiris mengenai pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital. Lestari et al. (2020), misalnya, mengkaji efektivitas pembelajaran berbasis masalah yang didukung media digital storytelling terhadap literasi sains dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media digital storytelling dapat membantu peserta didik memahami konteks permasalahan, meningkatkan motivasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, Fortinasari et al. (2022) membahas pelatihan pembuatan digital *storytelling* sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif bagi guru sekolah dasar, dengan menekankan pemanfaatannya untuk menyampaikan materi sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Penelitian Amita (2023) mengkaji pemanfaatan digital storytelling dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar, sedangkan Cahyanti dan Nuroh (2023) meneliti penggunaan media cerita digital untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar. Hadi et al. (2023) juga mengembangkan digital *musical storytelling* untuk mendukung keterampilan menyimak siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa pemanfaatan cerita digital telah diterapkan pada berbagai bidang pembelajaran dan menunjukkan potensi dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Penelitian lain yang memiliki keterkaitan dengan pengembangan media ini dilakukan oleh Putri et al. (2023), yang membahas efektivitas metode digital *storytelling* sebagai media pembelajaran IPS sekolah dasar melalui kajian literatur. Penelitian tersebut menekankan bahwa cerita digital dapat mengubah penyampaian materi yang monoton menjadi lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Aulia et al. (2024) selanjutnya melakukan kajian literatur mengenai pengaruh digital *storytelling* terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar dengan menganalisis 15 artikel ilmiah periode 2015-2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa media tersebut memberikan kontribusi terhadap kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, serta mendukung motivasi dan kepercayaan diri peserta didik. Faizah et al. (2024) mengembangkan media animasi digital *storytelling* yang dilengkapi asesmen kompetensi minimum untuk meningkatkan

pemahaman membaca cerita rakyat. Sementara itu, Ginting et al. (2024) mengkaji pengaruh digital storytelling terhadap retensi dan transfer pengetahuan peserta didik. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penyajian materi melalui video bernarasi cerita dapat membantu peserta didik mempertahankan informasi dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Rangkaian penelitian tersebut memperlihatkan perkembangan pemanfaatan storytelling digital sebagai media pembelajaran, baik dalam bentuk pengembangan produk, pengujian efektivitas, maupun kajian literatur.

Meskipun demikian, apabila dicermati berdasarkan fokus, objek, materi, dan konteks penerapannya, penelitian-penelitian sebelumnya masih menyisakan ruang pengembangan yang perlu diperhatikan. Sebagian penelitian berfokus pada peningkatan kemampuan literasi, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, motivasi belajar matematika, serta pemahaman materi IPS dan sains pada jenjang sekolah dasar. Penelitian lainnya mengembangkan media digital *storytelling* dalam bentuk animasi atau video untuk mendukung kompetensi tertentu, tetapi belum secara khusus mengarahkan pengembangan produk pada materi akhlak dalam pembelajaran PAI kelas V sekolah dasar. Sementara itu, penelitian mengenai media digital dalam pembelajaran PAI lebih banyak membahas integrasi media secara umum, pemanfaatan *flashcard* digital, modul digital, atau *e book*, sehingga karakteristik penyajian materi melalui cerita naratif visual yang secara khusus mengangkat konsep manusia sebagai khalifah di bumi masih perlu dikembangkan. Dengan demikian, kesenjangan penelitian ini terletak pada belum optimalnya pengembangan media storytelling digital yang secara spesifik dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran PAI kelas V, karakteristik peserta didik sekolah dasar, dan tuntutan materi akhlak mengenai manusia sebagai khalifah di bumi, terutama pada konteks SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Kesenjangan tersebut bukan berarti penelitian sebelumnya tidak relevan, melainkan menunjukkan bahwa temuan-temuan terdahulu masih dapat dikembangkan lebih lanjut melalui produk media yang memiliki kekhususan materi, sasaran pengguna, dan konteks penerapan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran *storytelling* digital yang secara khusus dirancang untuk mata pelajaran PAI kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam dengan fokus materi akhlak, yaitu *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Pengembangan ini tidak hanya mengadaptasi penggunaan teknologi digital sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga mengintegrasikan cerita naratif, ilustrasi visual, animasi, teks, dan suara untuk merepresentasikan nilai-nilai ajaran Islam secara lebih konkret dan kontekstual. Produk

dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan mempertimbangkan kesesuaian isi materi, karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar, kualitas tampilan media, serta keterpaduan pesan moral yang disampaikan. Kekhususan penelitian ini juga terletak pada orientasi pengembangan produk yang mencakup tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Aspek validitas diarahkan untuk memastikan kesesuaian media dari segi ilustrasi, tampilan, daya tarik, kualitas media, kebahasaan, kurikulum, dan materi. Aspek praktikalitas berkaitan dengan kemudahan serta kepraktisan penggunaan produk oleh guru, sedangkan aspek efektivitas ditinjau dari pemahaman, ketertarikan peserta didik terhadap media, dan motivasi belajar. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya menghasilkan alternatif media pembelajaran digital, tetapi juga menyediakan produk yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata pembelajaran PAI pada materi akhlak di sekolah dasar.

Landasan teoretis penelitian ini bertumpu pada konsep media pembelajaran, teori pembelajaran multimedia, dan pendekatan digital storytelling dalam pendidikan. Konsep media pembelajaran menempatkan media sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan keterlibatan dalam proses belajar. Selanjutnya, teori pembelajaran multimedia memberikan dasar bahwa penyajian informasi melalui kombinasi unsur verbal dan visual perlu dirancang secara terarah agar mendukung proses pemahaman peserta didik. Dalam konteks tersebut, penggunaan teks naratif, gambar, ilustrasi, animasi, dan suara dalam storytelling digital diharapkan dapat membantu peserta didik menghubungkan informasi yang disampaikan dengan representasi visual yang menyertainya. Hasil penelitian Ginting et al. (2024) memberikan dukungan empiris terhadap potensi penyajian materi melalui narasi dan visual dalam meningkatkan retensi serta transfer pengetahuan. Sementara itu, konsep digital storytelling sebagaimana tercermin dalam penelitian Fortinasari et al. (2022), Hadi et al. (2023), dan Aulia et al. (2024) memberikan landasan mengenai pemanfaatan cerita digital untuk membangun pengalaman belajar yang menarik, komunikatif, dan bermakna. Ketiga landasan tersebut kemudian diintegrasikan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam yang berorientasi pada pembentukan akhlak mulia, sehingga media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai perantara penanaman dan penghayatan nilai-nilai keislaman.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran storytelling digital pada mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam, khususnya pada materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*, serta mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Secara lebih khusus, penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; praktis berdasarkan tanggapan guru sebagai pengguna; serta efektif berdasarkan respons peserta didik yang mencakup aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Melalui pengembangan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya dalam penyajian materi akhlak yang membutuhkan pendekatan visual dan kontekstual. Selain itu, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan metode campuran atau *mixed methods*, yaitu memadukan analisis data kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengembangan media pembelajaran. Penelitian pengembangan dipilih karena tujuan utama penelitian bukan sekadar mendeskripsikan fenomena pembelajaran, melainkan menghasilkan suatu produk pendidikan berupa media pembelajaran *storytelling* digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan berorientasi pada proses sistematis untuk merancang, menghasilkan, menguji, dan menyempurnakan produk agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Creswell & Creswell, 2018; Rayanto & Sugianti, 2020).

Penggunaan pendekatan metode campuran didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh dua jenis informasi yang saling melengkapi. Data kualitatif digunakan pada tahap awal pengembangan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi penggunaan media pembelajaran, kesesuaian materi, serta permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran PAI. Data tersebut diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI dan digunakan sebagai dasar dalam merancang media *storytelling* digital. Sementara itu, data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat

kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk melalui hasil penilaian validator serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penggabungan kedua jenis data tersebut memungkinkan proses pengembangan didasarkan pada kebutuhan nyata sekaligus didukung oleh hasil pengukuran yang sistematis (Creswell & Plano Clark, 2018; Zhou et al., 2023).

Dalam penerapannya, penelitian ini menempatkan proses pengembangan produk sebagai kegiatan utama, sedangkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif berfungsi memberikan informasi pada setiap tahapan pengembangan. Data kualitatif memberikan gambaran mengenai kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, sedangkan data kuantitatif memberikan gambaran terukur mengenai kualitas produk berdasarkan penilaian ahli dan tanggapan pengguna. Penggunaan kedua pendekatan tersebut relevan dengan karakteristik penelitian pengembangan media pembelajaran yang memerlukan penilaian terhadap aspek desain, isi materi, bahasa, kemudahan penggunaan, dan respons peserta didik. Zhou et al. (2023) menjelaskan bahwa integrasi data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pendidikan dapat memperkuat pemahaman terhadap proses dan hasil penelitian apabila kedua jenis data digunakan secara saling melengkapi. Hal serupa juga ditekankan oleh Ertesvåg et al. (2020), bahwa pengintegrasian data kualitatif dan kuantitatif dapat menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap pelaksanaan suatu kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, karakteristik penelitian ini terletak pada pengembangan produk media pembelajaran *storytelling* digital yang melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kualitas produk ditinjau melalui tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Ketiga aspek tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran, kemudahan penggunaannya, serta respons peserta didik setelah media diterapkan dalam pembelajaran PAI. Penelitian pengembangan media digital dengan orientasi penilaian validitas, praktikalitas, dan efektivitas juga diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Thohir et al., 2024; Suhermanto et al., 2024; Br Ginting, 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja untuk mengarahkan proses pengembangan media

pembelajaran secara sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan sampai penilaian produk setelah diterapkan. Setiap tahapan memiliki fungsi yang saling berkaitan sehingga hasil dari satu tahap menjadi dasar pelaksanaan tahap berikutnya. Model ini relevan untuk pengembangan media pembelajaran karena menyediakan alur kerja yang terstruktur dalam merancang, mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi produk pendidikan (Creswell & Creswell, 2018; Rayanto & Sugianti, 2020). Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran sekolah dasar juga ditemukan pada penelitian Thohir et al. (2024), Suhermanto et al. (2024), dan Br Ginting (2025).

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran storytelling digital pada mata pelajaran PAI kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Analisis diarahkan pada kebutuhan materi, ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi proses pembelajaran, serta sarana pendukung yang dapat digunakan untuk mengakses media digital. Pada tahap ini, peneliti juga mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PAI sebagai dasar dalam menentukan karakteristik produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi pada tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru PAI dan peserta didik kelas V. Informasi yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, kesulitan peserta didik dalam memahami materi, serta kondisi penggunaan media pembelajaran di sekolah. Selain itu, analisis juga memperhatikan ketersediaan perangkat pendukung, seperti komputer, jaringan WiFi, dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk mengakses media *storytelling* digital. Hasil analisis kebutuhan tersebut selanjutnya menjadi landasan dalam menentukan bentuk media, penyusunan materi, dan rancangan produk yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran PAI.

Tahap perancangan dilakukan setelah kebutuhan dan permasalahan pembelajaran berhasil diidentifikasi. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal media *storytelling* digital dengan memperhatikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi PAI, karakteristik peserta didik, dan bentuk penyajian media. Perancangan mencakup penyusunan materi pembelajaran, pembuatan alur cerita, penentuan karakter, pemilihan ilustrasi, serta penataan unsur visual yang akan digunakan dalam produk. Materi yang dikembangkan difokuskan pada materi akhlak dengan topik *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Produk dirancang menggunakan aplikasi Canva sebagai perangkat utama dalam pembuatan media. Materi pembelajaran disusun ke dalam bentuk cerita digital dengan memadukan teks, ilustrasi,

gambar, animasi, dan unsur visual lainnya agar materi dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan dalam proses pengembangan, meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta instrumen untuk mengukur praktikalitas dan efektivitas media. Hasil dari tahap perancangan berupa rancangan awal produk *storytelling* digital beserta instrumen penilaian yang digunakan pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan awal menjadi produk media pembelajaran yang dapat digunakan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media storytelling digital dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Canva. Materi PAI diintegrasikan ke dalam bentuk cerita digital dengan memperhatikan kesesuaian isi materi, desain visual, ilustrasi, dan unsur animasi. Pengembangan produk juga memperhatikan kemudahan akses agar media dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran maupun untuk belajar secara mandiri.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah melakukan validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media dilakukan oleh Puti Andam Dewi, M.Pd., validasi ahli materi dilakukan oleh Syaiful Yeri, M.Pd., sedangkan validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dr. Jasmienti, M.Pd. Penilaian dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing validator sesuai bidang keahliannya. Penilaian ahli media diarahkan pada aspek ilustrasi, tampilan media, daya tarik, dan kualitas media. Penilaian ahli materi diarahkan pada kesesuaian materi dengan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan isi materi. Sementara itu, penilaian ahli bahasa diarahkan pada kesesuaian bahasa, kebakuan dan keterbacaan bahasa tulis, serta bahasa lisan dan dialog dalam *storytelling*.

Hasil penilaian validator selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki produk. Saran, komentar, dan catatan dari ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa diperhatikan dalam proses revisi agar produk yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Proses validasi dan revisi ini merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena kualitas produk perlu diperiksa berdasarkan penilaian pihak yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Penelitian pengembangan media pembelajaran lain juga menerapkan validasi ahli untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan aspek teknis produk sebelum digunakan oleh peserta didik (Pratama et al., 2023; Suhermanto et al., 2024; Rustandi & Darmawati, 2025).

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah melalui proses validasi dan revisi. Media *storytelling* digital yang telah diperbaiki kemudian digunakan dalam pembelajaran PAI pada peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Implementasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana media digunakan dalam proses pembelajaran serta memperoleh tanggapan dari pengguna, terutama guru PAI dan peserta didik. Pada tahap ini, media diterapkan kepada 12 peserta didik kelas V. Penggunaan produk dalam pembelajaran menjadi dasar untuk memperoleh data mengenai kemudahan penggunaan, tampilan media, kemudahan operasional, pemahaman peserta didik terhadap materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Guru PAI memberikan penilaian melalui angket praktikalitas, sedangkan peserta didik memberikan tanggapan melalui instrumen efektivitas yang telah disiapkan. Penerapan media dalam situasi pembelajaran nyata diperlukan agar penilaian produk tidak hanya didasarkan pada rancangan dan penilaian ahli, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman pengguna ketika media digunakan. Pendekatan serupa diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital yang melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna produk (Thohir et al., 2024; Br Ginting, 2025).

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media *storytelling* digital berdasarkan hasil pengembangan dan penerapannya. Evaluasi diarahkan pada tiga aspek, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Evaluasi validitas didasarkan pada hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Evaluasi praktikalitas didasarkan pada tanggapan guru PAI mengenai kemudahan penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Sementara itu, evaluasi efektivitas didasarkan pada respons peserta didik terhadap pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas produk dan menentukan bagian yang perlu diperbaiki. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai tahap akhir, tetapi juga menjadi dasar untuk menilai kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran PAI. Model ADDIE memberikan ruang bagi evaluasi terhadap produk yang dikembangkan sehingga proses pengembangan dapat diarahkan pada perbaikan kualitas media secara sistematis. Penggunaan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran juga ditunjukkan dalam penelitian Rustandi dan Darmawati (2025) serta Br Ginting (2025), yang menilai produk berdasarkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Batagak, Kabupaten Agam, dengan sasaran pengembangan media pembelajaran PAI untuk peserta didik kelas V. Partisipan utama dalam uji coba produk adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 12 orang. Pemilihan peserta didik kelas V didasarkan pada kesesuaian antara karakteristik subjek penelitian, tingkat kelas, dan materi pembelajaran yang dikembangkan, yaitu materi akhlak dengan topik *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Selain itu, hasil wawancara awal dengan guru PAI menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain peserta didik, penelitian ini melibatkan guru PAI sebagai pengguna media sekaligus sumber informasi dalam analisis kebutuhan dan penilaian praktikalitas. Guru PAI memberikan informasi mengenai kondisi pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik peserta didik, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Setelah media diterapkan, guru PAI juga memberikan penilaian melalui angket praktikalitas yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Keterlibatan guru diperlukan karena guru merupakan pengguna yang berinteraksi langsung dengan media dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini juga melibatkan tiga validator yang memiliki bidang penilaian berbeda, yaitu Puti Andam Dewi, M.Pd., sebagai ahli media; Syaiful Yeri, M.Pd., sebagai ahli materi; dan Dr. Jasmienti, M.Pd., sebagai ahli bahasa. Ketiga validator tersebut memberikan penilaian terhadap produk berdasarkan aspek yang sesuai dengan kompetensi masing-masing. Keterlibatan validator dimaksudkan untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan tampilan dan kualitas media, kesesuaian isi materi dengan kurikulum, serta ketepatan penggunaan bahasa dalam produk *storytelling* digital. Dengan demikian, partisipan penelitian terdiri atas peserta didik sebagai pengguna utama, guru PAI sebagai pengguna dan pemberi informasi, serta validator sebagai penilai kelayakan produk.

Instrumen penelitian merupakan perangkat yang digunakan untuk memperoleh data selama proses pengembangan media *storytelling* digital. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket praktikalitas, serta instrumen efektivitas berupa tes hasil belajar dan angket respons peserta didik. Setiap instrumen memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan tahapan dan tujuan pengumpulan data. Penggunaan instrumen yang sesuai dengan aspek yang dinilai diperlukan agar informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas produk secara sistematis. Dalam

penelitian pengembangan, instrumen penilaian perlu disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan karakteristik produk dan tujuan evaluasi (Creswell & Creswell, 2018; Rosellini & Brown, 2021).

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan pembelajaran PAI di SD Negeri 01 Batagak. Wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, penggunaan media yang tersedia, karakteristik peserta didik, kebutuhan materi, serta permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran. Informasi dari wawancara digunakan sebagai bahan analisis kebutuhan sebelum media dikembangkan. Wawancara juga diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai kesesuaian media yang akan dikembangkan dengan kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik kelas V.

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk dari tiga validator, yaitu: 1) Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas tampilan dan penyajian media. Aspek penilaiannya meliputi ilustrasi sebanyak empat butir, tampilan media sebanyak tiga butir, daya tarik sebanyak empat butir, dan kualitas media sebanyak dua butir. Dengan demikian, instrumen validasi ahli media memuat 13 butir penilaian; 2) Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi storytelling digital dengan kurikulum pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan isi materi PAI. Aspek penilaiannya meliputi kesesuaian dengan kurikulum, kesesuaian dengan karakter peserta didik, serta materi yang disajikan. Penilaian ini diperlukan untuk memastikan bahwa isi produk sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas V; 3) Lembar validasi ahli bahasa digunakan untuk menilai ketepatan dan keterbacaan bahasa dalam media. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian bahasa, kebakuan dan keterbacaan bahasa tulis, serta penggunaan bahasa lisan dan dialog dalam *storytelling*. Penilaian bahasa diarahkan agar informasi yang disampaikan dalam media mudah dipahami oleh peserta didik dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media storytelling digital berdasarkan penilaian guru PAI di SD Negeri 01 Batagak. Instrumen ini diberikan kepada guru setelah media digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. Angket praktikalitas memuat tiga aspek penilaian, yaitu kemudahan penggunaan sebanyak satu butir, tampilan media sebanyak satu butir, dan kemudahan operasional sebanyak empat butir. Dengan demikian, instrumen praktikalitas terdiri atas

enam butir penilaian. Data dari angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui apakah media dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian juga memberikan informasi mengenai tampilan produk dan kemudahan dalam mengoperasikan media. Hasil pengisian angket selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat praktikalitas produk berdasarkan derajat pencapaian yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Instrumen efektivitas digunakan untuk memperoleh informasi mengenai respons peserta didik setelah menggunakan media *storytelling* digital. Dalam dokumen penelitian, instrumen efektivitas disebutkan berbentuk tes hasil belajar dan angket atau kuesioner dengan skala Likert. Angket efektivitas disusun berdasarkan tiga aspek, yaitu pemahaman materi sebanyak tiga butir, ketertarikan terhadap media sebanyak dua butir, dan motivasi belajar sebanyak tiga butir. Dengan demikian, angket efektivitas memuat delapan butir penilaian. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi, ketertarikan mereka terhadap media yang digunakan, serta motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran PAI. Data hasil pengisian angket kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui tingkat efektivitas media berdasarkan respons peserta didik. Adapun penggunaan tes hasil belajar sebagai bagian dari instrumen efektivitas perlu dibedakan dari angket respons peserta didik ketika melaporkan hasil analisis, sebab keduanya menghasilkan jenis data yang berbeda.

Pengumpulan data dilakukan secara bertahap mengikuti alur pengembangan media. Pada tahap awal, data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan guru PAI untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang menjadi dasar pengembangan media. Informasi tersebut kemudian digunakan untuk merancang produk sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Setelah produk awal selesai dikembangkan, data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk.

Setelah proses validasi dan revisi, media diterapkan kepada 12 peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batagak. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui angket praktikalitas yang diberikan kepada guru PAI dan instrumen efektivitas yang diberikan kepada peserta didik. Data dari seluruh instrumen tersebut selanjutnya dihimpun dan dikelompokkan sesuai dengan aspek penilaian, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Pengumpulan data secara bertahap tersebut memungkinkan setiap instrumen menghasilkan informasi yang sesuai dengan tujuan evaluasi pada masing-masing tahapan pengembangan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif atau mixed methods. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah informasi hasil wawancara pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil penilaian validator, angket praktikalitas, dan angket efektivitas. Kedua teknik analisis tersebut digunakan sesuai dengan karakteristik data yang dikumpulkan dan tujuan pengembangan media. Penggunaan analisis kualitatif dan kuantitatif dalam satu penelitian perlu memperhatikan keterkaitan antara sumber data, tujuan pengukuran, dan interpretasi hasil agar kedua jenis data dapat memberikan penjelasan yang saling melengkapi (Creswell & Plano Clark, 2018; Ertesvåg et al., 2020; Zhou et al., 2023).

Analisis data kualitatif dilakukan terhadap informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru PAI pada tahap analisis kebutuhan. Data wawancara dianalisis dengan cara menelaah informasi yang berkaitan dengan kondisi pembelajaran, penggunaan media, kebutuhan materi, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PAI. Informasi yang relevan kemudian dikelompokkan berdasarkan aspek kebutuhan pengembangan media. Hasil pengelompokan tersebut digunakan untuk menentukan karakteristik produk yang perlu dikembangkan, materi yang akan disajikan, serta bentuk penyajian media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar pengambilan keputusan pada tahap awal pengembangan. Informasi yang diperoleh tidak diarahkan untuk menguji hubungan antarvariabel, tetapi untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan mengidentifikasi permasalahan yang perlu dijawab melalui pengembangan media. Dengan demikian, hasil analisis wawancara menjadi pijakan dalam menyusun rancangan produk pada tahap Design. Penggunaan data kualitatif untuk memahami kebutuhan dan konteks pengembangan sejalan dengan prinsip penelitian metode campuran, yaitu memanfaatkan data kualitatif untuk memberikan penjelasan kontekstual terhadap proses penelitian (Creswell & Creswell, 2018; Zhou et al., 2023).

Analisis data validitas dilakukan terhadap hasil penilaian tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian validator diperoleh melalui lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator masing-masing aspek. Data hasil penilaian dianalisis menggunakan skala Likert dan dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat

kelayakan media yang dikembangkan. Analisis dilakukan terhadap masing-masing hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui aspek produk yang telah memenuhi kriteria kelayakan dan aspek yang masih memerlukan perbaikan. Dengan demikian, analisis validitas berfungsi sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk sebelum diterapkan kepada peserta didik.

Analisis data praktikalitas dilakukan terhadap hasil pengisian angket oleh guru PAI. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media, kualitas tampilan, dan kemudahan operasional produk. Melalui analisis tersebut, tingkat praktikalitas media ditentukan berdasarkan penilaian guru terhadap aspek penggunaan dan operasional produk. Hasilnya digunakan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran PAI. Analisis praktikalitas juga membantu mengidentifikasi aspek penggunaan yang perlu diperbaiki agar media dapat dimanfaatkan secara lebih mudah oleh guru. Pengujian praktikalitas melalui tanggapan pengguna juga digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar (Thohir et al., 2024; Br Ginting, 2025; Rustandi & Darmawati, 2025).

Analisis data efektivitas dilakukan terhadap hasil angket yang diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media storytelling digital. Analisis ini bertujuan mengetahui respons peserta didik berdasarkan aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media berdasarkan respons peserta didik terhadap tiga aspek yang telah ditetapkan. Apabila data tes hasil belajar digunakan dalam analisis, hasil tes perlu diolah secara terpisah dari angket respons karena keduanya memiliki karakteristik pengukuran yang berbeda. Angket menggambarkan tanggapan peserta didik terhadap media, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk memperoleh informasi mengenai capaian belajar. Penelitian pengembangan media pembelajaran juga membedakan pengukuran respons pengguna dan hasil belajar untuk memberikan penilaian yang lebih terarah terhadap produk yang dikembangkan (Thohir et al., 2024; Suhermanto et al., 2024; Br Ginting, 2025).

Hasil analisis kualitatif dan kuantitatif selanjutnya dihubungkan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses pengembangan media *storytelling* digital. Data kualitatif dari wawancara digunakan untuk menjelaskan kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan produk, sedangkan data kuantitatif dari validasi ahli, angket praktikalitas, dan angket efektivitas digunakan untuk menunjukkan kualitas produk berdasarkan hasil penilaian

dan respons pengguna. Pengintegrasian dilakukan dengan menghubungkan kebutuhan yang ditemukan pada tahap awal dengan hasil penilaian produk setelah dikembangkan dan diterapkan. Melalui pengintegrasian tersebut, hasil penelitian dapat menjelaskan hubungan antara permasalahan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan, karakteristik media yang dihasilkan, dan kualitas produk berdasarkan penilaian validator serta pengguna. Penggunaan kedua jenis data ini sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan, yaitu menghasilkan produk yang didasarkan pada kebutuhan pembelajaran dan memperoleh penilaian empiris terhadap kelayakannya. Integrasi data kualitatif dan kuantitatif menjadi salah satu unsur penting dalam penelitian metode campuran karena dapat memperkuat interpretasi hasil penelitian (Ertesvåg et al., 2020; Zhou et al., 2023)

HASIL

Hasil pengembangan media storytelling digital

Penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran *storytelling* digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Materi yang dikembangkan berfokus pada materi akhlak dengan topik *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Pengembangan produk dilaksanakan melalui tahapan model ADDIE, yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk video cerita digital yang dilengkapi dengan ilustrasi, animasi, narasi suara, teks, dan kartu QR Code sebagai sarana akses media.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep cerita, menentukan materi, dan menyiapkan unsur visual yang digunakan dalam media. Produk dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Dzine*. Bagian video terdiri atas pembukaan *(intro)*, penyajian inti materi, dan penutup. Narasi suara dibuat menggunakan *Google AI Studio*, sedangkan penyuntingan video dilakukan melalui aplikasi *CapCut* untuk menambahkan teks subtitle dan suara pendukung. Hasil rancangan juga dilengkapi kartu QR Code yang digunakan sebagai akses menuju media storytelling digital.

Tabel 1. Komponen Media Pembelajaran Storytelling Digital

No.	Komponen produk	Bentuk penyajian
1	Pembukaan video	Tampilan awal *(intro)* yang memuat pembukaan cerita
2	Materi inti	Penyajian materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*

3	Ilustrasi dan animasi	Animasi anak yang menggambarkan penerapan peran manusia sebagai khalifah dalam kehidupan sehari-hari
4	Narasi suara	Penjelasan materi menggunakan suara narasi
5	Teks dan subtitle	Teks pendukung yang ditambahkan pada video
6	Penutup video	Tampilan akhir sebagai penutup penyajian cerita
7	Kartu QR Code	Kartu yang digunakan untuk mengakses media digital

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui proses validasi oleh tiga orang validator. Setelah memperoleh penilaian dan masukan dari validator, media diperbaiki sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi, produk diperkenalkan kepada guru PAI dan 12 peserta didik kelas V. Uji coba dilaksanakan pada 20 Januari 2026 dalam pembelajaran PAI di SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam.

Hasil validasi ahli

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator yang menilai aspek media, materi, dan bahasa. Validator ahli media adalah Puti Andam Dewi, M.Pd.; validator ahli materi adalah Syaiful Yeri, M.Pd.; sedangkan validator ahli bahasa adalah Dr. Jasmienti, M.Pd. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator pada masing-masing aspek. Hasil rekapitulasi validasi yang tercantum pada lampiran penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 90,76%, ahli materi sebesar 75%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Rata-rata dari ketiga hasil penilaian tersebut adalah 87,25%.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

No.	Aspek validasi	Persentase	Kategori dalam rekapitulasi
1	Ahli media	90,76%	Sangat valid
2	Ahli materi	75%	Valid
3	Ahli bahasa	96%	Sangat valid

Perhitungan rata-rata validasi ahli dalam dokumen penelitian dilakukan dengan menjumlahkan persentase penilaian ketiga validator, kemudian membaginya dengan tiga. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, persentase rata-rata validasi produk tercatat sebesar 87,25%. Hasil penilaian masing-masing validator juga menunjukkan bahwa persentase tertinggi terdapat pada aspek bahasa sebesar 96%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek materi sebesar 75%.

Hasil uji praktikalitas media

Uji praktikalitas dilakukan untuk memperoleh penilaian guru PAI terhadap penggunaan media storytelling digital. Penilaian diberikan oleh Joni Iskandar, S.Pd., melalui angket yang terdiri atas enam butir pernyataan. Setiap butir menggunakan skala penilaian dengan skor maksimum 5, sehingga skor maksimum keseluruhan adalah 30. Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa guru memperoleh skor total 27 dari skor maksimum 30.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respons Guru PAI

Responden	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Total skor
Joni Iskandar, S.Pd.	4	4	5	4	5	5	27
Skor maksimum	5	5	5	5	5	5	30

Berdasarkan skor tersebut, perhitungan praktikalitas dilakukan dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor maksimum. Hasil perhitungan menunjukkan persentase praktikalitas sebesar 90%. Berdasarkan tabel kriteria praktikalitas yang digunakan dalam penelitian, hasil tersebut termasuk kategori sangat praktis. Dengan demikian, hasil penilaian guru PAI terhadap media storytelling digital tercatat memperoleh skor 27 dari 30 dengan persentase pencapaian 90%.

Hasil uji efektivitas berdasarkan respons peserta didik

Uji efektivitas dilakukan setelah media storytelling digital diterapkan dalam pembelajaran PAI. Responden pada tahap ini berjumlah 12 peserta didik kelas V SD Negeri 01 Batagak. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang terdiri atas delapan butir pernyataan. Butir pernyataan tersebut mencakup aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, serta pengalaman belajar melalui penyajian cerita digital. Setiap butir memiliki skor maksimum 5, sehingga skor maksimum setiap peserta didik adalah 40 dan skor maksimum seluruh responden adalah 480.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Angket Efektivitas Peserta Didik

No.	Nama responden	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Total
1	Nadhira Tafania	5	5	4	4	5	4	4	4	35
2	Habibi	5	5	5	4	4	4	5	5	37
3	Syakira Maghfira	5	4	5	5	5	5	5	4	38
4	Rachel	4	5	5	5	4	4	5	5	37
5	Syahlan	4	5	5	5	5	5	4	4	37
6	Keyla	5	5	4	4	5	5	5	5	38

7	Naura Azira	5	4	5	5	4	4	5	5	37
8	Reftu Saputri	4	4	4	4	5	4	4	5	34
9	Farhan	5	4	4	5	5	5	5	4	37
10	Rafa	5	4	4	5	5	5	5	5	38
11	Irwansyah	5	5	5	4	4	5	4	5	37
12	Nisa Maulani	5	5	4	5	5	5	5	4	38
	Jumlah skor									443

Berdasarkan Tabel 4, jumlah keseluruhan skor yang diperoleh dari 12 peserta didik adalah 443. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 480, yaitu hasil perkalian delapan butir pernyataan, skor tertinggi 5, dan jumlah responden 12 orang. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase respons peserta didik mencapai 92,29%. Dalam rekapitulasi hasil penelitian, persentase tersebut ditempatkan pada kategori sangat efektif. Skor total masing-masing peserta didik berada pada rentang 34 sampai 38. Skor tertinggi sebesar 38 diperoleh oleh Syakira Maghfira, Keyla, Rafa, dan Nisa Maulani, sedangkan skor terendah sebesar 34 diperoleh oleh Reftu Saputri. Selain rekapitulasi skor angket, dokumen penelitian juga menyajikan hasil pengelompokan pemahaman peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Dari 12 peserta didik yang menjadi responden, sebanyak 11 peserta didik atau 91,7% tercatat berada pada kategori memahami materi, sedangkan satu peserta didik atau 8,3% berada pada kategori tidak memahami materi berdasarkan batas KKM tersebut.

Tabel 5. Pengelompokan Pemahaman Peserta Didik Berdasarkan KKM

Kategori	Jumlah peserta didik	Persentase
Memahami materi	11	91,7%
Tidak memahami materi	1	8,3%
Jumlah	12	100%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa terdapat satu peserta didik yang belum masuk dalam kategori memahami materi berdasarkan KKM ≥ 75. Data tersebut tetap dicantumkan sebagai bagian dari hasil uji coba, meskipun persentase keseluruhan respons peserta didik terhadap media mencapai 92,29%. Dengan demikian, hasil uji efektivitas dalam penelitian ini memuat dua bentuk data, yaitu skor angket respons peserta didik dan pengelompokan pemahaman berdasarkan KKM.

Hasil evaluasi implementasi dan revisi produk

Implementasi media storytelling digital dilaksanakan pada 20 Januari 2026 dalam pembelajaran PAI kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam. Pada tahap ini, media digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan guru PAI dan 12 peserta didik. Dokumen penelitian mencatat bahwa penggunaan media dapat diselesaikan secara utuh dalam alokasi waktu pembelajaran PAI yang tersedia. Evaluasi produk dilakukan melalui masukan validator dan hasil uji coba. Revisi yang dicatat dalam dokumen meliputi penyesuaian penggunaan tanda baca, penambahan kartu QR Code sebagai akses utama menuju media, serta perbaikan bagian video pada menit tertentu agar narasi selaras dengan tampilan visual dan animasi. Perbaikan juga dilakukan pada penyajian materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Hasil akhir evaluasi produk dalam dokumen penelitian mencantumkan tiga capaian utama, yaitu validasi ahli sebesar 87,25%, praktikalitas sebesar 90%, dan efektivitas sebesar 92,29%.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Media

No.	Aspek penilaian	Persentase	Kategori dalam rekapitulasi
1	Validasi ahli	87,25%	Sangat valid
2	Praktikalitas	90%	Sangat praktis
3	Efektivitas	92,29%	Sangat efektif

Tabel 6 memperlihatkan rekapitulasi persentase hasil penilaian terhadap tiga aspek pengujian produk. Persentase validasi ahli merupakan rata-rata dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Persentase praktikalitas berasal dari angket respons guru PAI, sedangkan persentase efektivitas berasal dari angket respons 12 peserta didik. Penyajian hasil penelitian juga mencakup data yang tidak sepenuhnya menunjukkan pola yang sama. Pada hasil pengelompokan pemahaman peserta didik, terdapat satu peserta didik atau 8,3% yang belum mencapai kategori memahami materi berdasarkan KKM ≥ 75. Sementara itu, 11 peserta didik atau 91,7% berada pada kategori memahami materi. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil respons peserta didik tidak seluruhnya seragam.

Tabel 7. Catatan Ketidaksesuaian Data dalam Dokumen Penelitian

No.	Aspek	Data yang ditemukan	Keterangan
1	Praktikalitas	Tabel 4.3 dan perhitungan skor menunjukkan 90%, sedangkan uraian pada bagian hasil uji coba menyebutkan 88,75%	Terdapat dua angka persentase untuk hasil praktikalitas guru

2	Validasi ahli bahasa	Rekapitulasi lampiran mencantumkan 96%, sedangkan salah satu uraian hasil validasi menyebutkan 92,29%	Terdapat perbedaan persentase penilaian ahli bahasa
3	Validasi ahli materi	Persentase 75% dicantumkan dengan kategori valid dalam rekapitulasi, sedangkan kriteria pada Bab III menempatkan rentang 65-79 sebagai cukup valid	Terdapat ketidaksesuaian antara persentase dan kategori
4	Efektivitas peserta didik	Persentase 92,29% pada rekapitulasi dikategorikan sangat efektif, sedangkan salah satu uraian perhitungan menyebutkan kategori sangat valid	Terdapat ketidakkonsistenan penyebutan kategori
5	Pemahaman peserta didik	Sebanyak 11 peserta didik (91,7%) berada pada kategori memahami dan satu peserta didik (8,3%) berada pada kategori tidak memahami berdasarkan KKM ≥ 75	Terdapat satu hasil peserta didik yang berbeda dari mayoritas

Perbedaan pertama ditemukan pada hasil uji praktikalitas. Tabel 4.3 mencatat bahwa guru memperoleh skor 27 dari skor maksimum 30. Perhitungan berdasarkan skor tersebut menghasilkan persentase 90%. Namun, pada bagian uraian hasil praktikalitas di halaman 99, terdapat angka 88,75%. Sementara itu, bagian evaluasi dan rekapitulasi hasil penelitian kembali mencantumkan angka 90%. Oleh karena itu, kedua angka tersebut perlu dipertahankan dalam catatan pemeriksaan data sampai peneliti memastikan angka yang digunakan sebagai hasil akhir. Perbedaan kedua ditemukan pada hasil validasi ahli bahasa. Rekapitulasi pada lampiran mencantumkan persentase 96%, sedangkan salah satu uraian hasil validasi menyebutkan persentase 92,29%. Perbedaan ini berpengaruh terhadap konsistensi penyajian rata-rata validasi ahli. Rata-rata 87,25% dalam lampiran dihitung menggunakan persentase 90,76%, 75%, dan 96%. Dengan demikian, angka 96% merupakan angka yang digunakan dalam perhitungan rata-rata tersebut, sementara angka 92,29% tetap tercatat pada uraian lain dalam dokumen. Perbedaan ketiga berkaitan dengan kategori hasil validasi ahli materi. Persentase 75% dicantumkan dengan kategori valid pada rekapitulasi lampiran. Akan tetapi, kriteria penilaian pada Bab III menetapkan rentang 65-79 sebagai cukup valid. Oleh karena itu, terdapat ketidaksesuaian antara kategori yang tercantum dalam lampiran dan rentang kriteria yang dijelaskan pada metode penelitian. Perbedaan keempat terdapat pada penyebutan kategori hasil efektivitas. Persentase 92,29% dalam rekapitulasi hasil penelitian dikategorikan sangat efektif. Namun, pada salah satu uraian penghitungan angket peserta didik, hasil tersebut disebut dengan kategori sangat valid. Dalam penyajian hasil penelitian ini, kategori sangat efektif digunakan mengikuti tabel rekapitulasi hasil akhir dan kriteria

efektivitas yang tercantum dalam Bab III, sedangkan ketidaksesuaian penyebutan kategori tetap dicatat sebagai bagian dari pemeriksaan dokumen.

Berdasarkan keseluruhan data yang telah disajikan, penelitian menghasilkan media pembelajaran storytelling digital pada mata pelajaran PAI kelas V dengan materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Produk dikembangkan dalam bentuk video yang memuat pembukaan, materi inti, ilustrasi animasi, narasi suara, teks pendukung, penutup, dan kartu QR Code. Produk tersebut telah melalui penilaian tiga validator, uji praktikalitas oleh guru PAI, serta uji efektivitas berdasarkan respons 12 peserta didik.

Hasil validasi ahli dalam rekapitulasi penelitian memperoleh rata-rata 87,25%, yang terdiri atas penilaian ahli media sebesar 90,76%, ahli materi sebesar 75%, dan ahli bahasa sebesar 96%. Hasil uji praktikalitas berdasarkan perhitungan skor angket guru memperoleh 90%, dengan skor 27 dari skor maksimum 30. Sementara itu, hasil angket efektivitas peserta didik memperoleh skor 443 dari skor maksimum 480 atau sebesar 92,29%. Pada pengelompokan pemahaman berdasarkan KKM ≥ 75, sebanyak 11 peserta didik atau 91,7% berada pada kategori memahami materi dan satu peserta didik atau 8,3% berada pada kategori tidak memahami materi. Seluruh angka tersebut merupakan data yang tercantum dalam dokumen penelitian, termasuk variasi dan ketidaksesuaian yang telah diuraikan sebelumnya.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *storytelling* digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam dilaksanakan sebagai upaya menjawab permasalahan keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI, proses pembelajaran masih cenderung didominasi metode ceramah, sedangkan penggunaan media pembelajaran lebih banyak bergantung pada infocus dan belum dimanfaatkan secara optimal. Kondisi tersebut menjadi persoalan penting karena materi PAI, khususnya materi akhlak dengan topik *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*, tidak hanya menuntut peserta didik mengetahui konsep secara verbal, tetapi juga memahami makna nilai, menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, dan mengembangkan sikap yang sesuai dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, pengembangan media *storytelling* digital dapat dipahami sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang memerlukan

penyajian materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kebutuhan pengembangan media tidak semata-mata berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga berhubungan dengan kesesuaian antara karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, dan cara penyampaian pesan pembelajaran. Materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"* memuat konsep yang memiliki dimensi pengetahuan sekaligus pembentukan sikap dan perilaku. Apabila materi hanya disampaikan melalui penjelasan lisan, peserta didik berpotensi mengalami kesulitan menghubungkan konsep khalifah dengan contoh perilaku konkret. Hal ini sejalan dengan temuan awal dalam penelitian, ketika salah seorang peserta didik menyampaikan bahwa dirinya menyukai pelajaran PAI, tetapi terkadang mengalami kesulitan membayangkan materi apabila guru hanya menjelaskannya melalui cerita secara lisan. Peserta didik tersebut juga menyatakan lebih mudah memahami materi ketika melihat video. Pernyataan ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap penyajian pembelajaran yang menggabungkan penjelasan verbal dengan representasi visual.

Pengembangan media storytelling digital kemudian menjadi pilihan yang relevan karena mengintegrasikan cerita, ilustrasi, animasi, narasi suara, teks, dan unsur visual lainnya ke dalam satu kesatuan penyajian. Melalui bentuk penyajian tersebut, materi yang sebelumnya cenderung abstrak dapat dihubungkan dengan gambaran situasi dan perilaku yang lebih dekat dengan pengalaman peserta didik. Cerita berfungsi sebagai pengorganisasi pesan pembelajaran, sedangkan ilustrasi dan animasi membantu memberikan gambaran terhadap peristiwa atau tindakan yang sedang dijelaskan. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menampilkan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengontekstualisasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi manusia sebagai khalifah, pengontekstualisasian tersebut penting karena pemahaman terhadap konsep khalifah perlu diarahkan pada kesadaran bahwa manusia memiliki tanggung jawab untuk menjaga, menghargai, dan memperlakukan sesama serta lingkungan secara baik.

Dari sisi pengembangan produk, hasil penelitian menunjukkan bahwa media dirancang melalui tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dalam model ADDIE. Produk dikembangkan menggunakan *Canva* dan *Dzine*, sedangkan proses pembuatan narasi suara memanfaatkan *Google AI Studio* dan penyuntingan video dilakukan melalui *CapCut*. Media yang dihasilkan terdiri atas bagian pembukaan, penyampaian materi

inti, ilustrasi dan animasi yang menggambarkan penerapan nilai khalifah dalam kehidupan sehari-hari, bagian penutup, serta kartu QR Code sebagai sarana akses terhadap media. Susunan tersebut menunjukkan bahwa produk dikembangkan dengan memperhatikan alur penyampaian pesan, mulai dari pengenalan materi, penjelasan konsep, pemberian gambaran penerapan, hingga penyediaan akses untuk menggunakan media.

Secara analitis, struktur media tersebut memiliki arti penting bagi pembelajaran PAI di sekolah dasar. Penyajian materi melalui alur cerita memungkinkan peserta didik mengikuti hubungan antargagasan secara bertahap, bukan hanya menerima sejumlah informasi yang terpisah. Ilustrasi dan animasi memberikan dukungan visual terhadap isi cerita, sedangkan narasi suara dan teks membantu memperjelas pesan yang disampaikan. Penggabungan beberapa unsur tersebut dapat memberikan lebih dari satu jalur penyajian informasi kepada peserta didik. Akan tetapi, keberadaan unsur visual, suara, dan teks tidak secara otomatis menjamin keberhasilan pembelajaran. Kualitas media tetap bergantung pada ketepatan isi, keterpaduan antara narasi dan gambar, keterbacaan teks, serta kesesuaian durasi dan urutan penyajian dengan kemampuan peserta didik. Hal tersebut tercermin dalam proses revisi produk, ketika peneliti masih perlu memperbaiki tanda baca, menambahkan kartu QR Code, dan menyesuaikan bagian video agar narasi sesuai dengan visual serta animasi yang ditampilkan.

Temuan mengenai validitas produk memperlihatkan bahwa media memperoleh penilaian sebesar 90,76% dari ahli media, 75% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum produk memperoleh penilaian yang tinggi dari para validator pada aspek tampilan media, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa. Penilaian ahli media sebesar 90,76% mengindikasikan bahwa aspek visual dan kualitas penyajian media dinilai baik oleh validator. Penilaian ahli bahasa sebesar 96% menunjukkan bahwa aspek kebahasaan memperoleh persentase tertinggi di antara ketiga aspek validasi. Sementara itu, nilai ahli materi sebesar 75% merupakan persentase terendah sehingga aspek kesesuaian dan penyajian materi perlu memperoleh perhatian lebih besar dalam penyempurnaan produk.

Meskipun nilai rata-rata validasi mencapai 87,25%, hasil tersebut perlu dibaca secara proporsional. Nilai rata-rata yang tinggi tidak berarti bahwa seluruh aspek produk telah memiliki kualitas yang sama. Perbedaan antara penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa kelayakan produk merupakan hasil penilaian dari beberapa

dimensi yang berbeda. Aspek materi yang memperoleh nilai 75% perlu menjadi perhatian karena media pembelajaran PAI tidak cukup hanya menarik secara visual dan baik secara kebahasaan, tetapi harus menyampaikan substansi ajaran secara tepat, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan tidak mengaburkan makna nilai keislaman yang dipelajari. Dengan demikian, hasil validasi memperlihatkan bahwa kekuatan produk terutama terletak pada penilaian umum terhadap media dan bahasa, sedangkan aspek materi masih membutuhkan pemeriksaan dan penyempurnaan secara lebih cermat.

Perolehan nilai validasi tersebut juga memperlihatkan pentingnya keterlibatan validator dengan bidang keahlian yang berbeda. Ahli media memberikan penilaian terhadap kualitas penyajian dan unsur visual, ahli materi menilai kesesuaian substansi pembelajaran, sedangkan ahli bahasa menilai ketepatan dan keterbacaan bahasa yang digunakan. Pembagian penilaian ini membantu memastikan bahwa produk tidak hanya memenuhi tuntutan teknis sebagai media digital, tetapi juga memenuhi tuntutan pedagogis dan kebahasaan. Dalam konteks pembelajaran PAI, ketiga aspek tersebut saling berkaitan. Tampilan yang menarik perlu didukung oleh materi yang benar, sementara materi yang benar perlu disampaikan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh peserta didik kelas V. Oleh sebab itu, validasi ahli menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pengguna.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 90% berdasarkan penilaian guru PAI. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat praktis dari sudut pandang guru sebagai pengguna dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian kepraktisan mencakup kemudahan penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Secara substantif, hasil tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi untuk membantu guru menyajikan materi PAI dengan alternatif penyampaian yang berbeda dari metode ceramah yang selama ini lebih sering digunakan. Kehadiran media berbasis video juga memungkinkan guru mengarahkan perhatian peserta didik pada alur cerita dan visual yang berkaitan dengan materi, sehingga guru dapat memanfaatkan media sebagai pendukung penjelasan dan penguatan pembelajaran.

Tingkat kepraktisan tersebut juga berkaitan dengan tersedianya kartu QR Code yang menjadi sarana akses menuju media. Penggunaan QR Code dapat mempermudah proses membuka media selama perangkat dan akses yang diperlukan tersedia. Dari sisi pemanfaatan, kemudahan akses merupakan unsur penting karena media pembelajaran yang telah dinilai

baik tidak akan memberikan manfaat optimal apabila sulit digunakan oleh guru atau peserta didik. Meskipun demikian, nilai kepraktisan sebesar 90% dalam penelitian ini bersumber dari penilaian guru PAI. Oleh karena itu, hasil tersebut terutama menggambarkan persepsi kepraktisan dari sudut pandang guru dan belum dapat dianggap sebagai gambaran menyeluruh mengenai kemudahan penggunaan oleh seluruh peserta didik dalam berbagai kondisi pembelajaran.

Pada aspek efektivitas, media memperoleh persentase sebesar 92,29% dari angket yang diberikan kepada 12 peserta didik kelas V. Instrumen tersebut mencakup aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap media berada pada kategori sangat efektif berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian. Nilai tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media storytelling digital, terutama dalam kaitannya dengan pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Dengan demikian, produk yang dikembangkan tidak hanya memperoleh penilaian kelayakan dari para ahli dan kepraktisan dari guru, tetapi juga memperoleh respons positif dari peserta didik sebagai pengguna langsung.

Namun, interpretasi hasil efektivitas perlu memperhatikan karakter instrumen yang digunakan. Persentase 92,29% diperoleh dari skor angket respons peserta didik, sehingga hasil tersebut secara langsung menunjukkan tingkat respons berdasarkan aspek yang diukur dalam angket. Angka tersebut tidak dengan sendirinya membuktikan adanya peningkatan hasil belajar secara kausal, sebab pembuktian peningkatan hasil belajar memerlukan data pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media atau rancangan pembanding yang memadai. Oleh karena itu, istilah "sangat efektif" dalam penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan operasionalisasi efektivitas yang digunakan, yaitu respons peserta didik terhadap pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Pembedaan ini penting agar kesimpulan penelitian tidak melampaui data yang benar-benar dikumpulkan.

Data individual peserta didik juga memperlihatkan bahwa respons terhadap penggunaan media tidak sepenuhnya seragam. Berdasarkan pengelompokan hasil belajar dengan batas KKM sebesar 75, terdapat 11 peserta didik atau 91,7% yang berada pada kelompok memahami materi, sedangkan 1 peserta didik atau 8,3% berada pada kelompok belum mencapai kriteria tersebut. Temuan ini perlu dipertahankan dalam pembahasan karena menunjukkan bahwa respons positif secara umum tidak berarti seluruh peserta didik

memperoleh hasil yang sama. Adanya satu peserta didik yang belum mencapai KKM menjadi petunjuk bahwa penggunaan media storytelling digital masih perlu disertai pendampingan dan penguatan pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Dengan kata lain, media dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran, tetapi tidak menggantikan peran guru dalam mengidentifikasi kesulitan belajar dan memberikan bantuan yang sesuai.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran storytelling digital yang valid, praktis, dan efektif menurut kriteria penelitian memperoleh dukungan dari data validasi ahli, penilaian guru, dan respons peserta didik. Ketiga hasil tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas produk dari sudut pandang yang berbeda. Validasi ahli berkaitan dengan kelayakan isi, tampilan, dan bahasa; uji kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan oleh guru; sedangkan uji efektivitas berdasarkan angket peserta didik menggambarkan respons mereka terhadap pemahaman, ketertarikan, dan motivasi belajar. Oleh sebab itu, kekuatan utama hasil penelitian ini terletak pada pengembangan produk yang telah melalui penilaian ahli, memperoleh respons praktis dari guru, dan mendapatkan respons positif dari peserta didik dalam uji coba terbatas.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan sejumlah penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran digital dan memanfaatkan pendekatan *storytelling* dalam proses pembelajaran. Kesamaan tersebut terutama terlihat pada upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui penggabungan materi dengan unsur visual, audio, dan narasi. Meskipun demikian, penelitian ini mempunyai karakteristik tersendiri karena secara khusus mengembangkan media storytelling digital untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V sekolah dasar pada materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Dengan demikian, perbandingan dengan penelitian terdahulu tidak hanya diarahkan untuk menunjukkan kesamaan hasil, tetapi juga untuk memperjelas posisi dan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan media pembelajaran PAI.

Penelitian Putri et al. (2023) berjudul Efektivitas Metode Digital *Storytelling* sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan digital storytelling dapat menjadi alternatif untuk mengubah pembelajaran yang cenderung monoton menjadi lebih menyenangkan dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan metode studi literatur dengan fokus pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil kajiannya memiliki kesesuaian dengan penelitian ini, terutama pada pandangan bahwa penyajian materi melalui cerita digital dapat mendukung pemahaman peserta didik

dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Kesamaan tersebut memperkuat relevansi penggunaan *storytelling* digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan digital *storytelling*, terdapat perbedaan mendasar antara penelitian Putri et al. (2023) dan penelitian ini. Penelitian Putri et al. berfokus pada pembelajaran IPS dan menggunakan studi literatur, sedangkan penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran secara langsung melalui penelitian pengembangan. Selain itu, penelitian ini diarahkan pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, khususnya materi akhlak tentang manusia sebagai khalifah di bumi. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penerapan *storytelling* digital tidak terbatas pada satu bidang studi, tetapi dapat dikembangkan sesuai karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Kontribusi khusus penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan tersebut untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik sekolah dasar melalui cerita, ilustrasi, animasi, narasi suara, dan teks.

Kesesuaian lainnya dapat ditemukan dalam penelitian Fortinasari et al. (2022) yang membahas digital storytelling sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif pada masa new normal. Penelitian tersebut menempatkan digital *storytelling* sebagai alternatif media yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai karakter bagi peserta didik sekolah dasar. Hasil kajian tersebut relevan dengan penelitian ini karena materi PAI yang dikembangkan tidak hanya memuat pengetahuan tentang konsep manusia sebagai khalifah, tetapi juga mengandung nilai-nilai akhlak yang perlu dihubungkan dengan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan cerita digital dalam pembelajaran PAI memiliki relevansi pedagogis karena dapat menjadi sarana penyampaian materi sekaligus pengenalan nilai karakter melalui konteks cerita.

Namun, penelitian Fortinasari et al. (2022) lebih menekankan penggunaan digital *storytelling* sebagai media pembelajaran kreatif dan inovatif serta kegiatan pengembangan kemampuan guru dalam membuat media. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada proses pengembangan satu produk tertentu, yaitu media *storytelling* digital untuk materi PAI kelas V, yang selanjutnya dinilai melalui validasi ahli, uji kepraktisan oleh guru, dan uji respons peserta didik. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa penelitian ini melanjutkan pembahasan mengenai potensi digital *storytelling* ke dalam konteks pengembangan produk pembelajaran PAI yang lebih spesifik. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini bukan sekadar

menunjukkan bahwa cerita digital dapat digunakan dalam pembelajaran, melainkan menyajikan produk yang telah melalui tahapan pengembangan dan penilaian kelayakan.

Temuan penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Ginting et al. (2024) yang berjudul *The Effects of Digital Storytelling on the Retention and Transferability of Student Knowledge*. Penelitian tersebut mengkaji pengaruh video bernarasi *storytelling* terhadap retensi dan transfer pengetahuan peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta yang menyaksikan video dengan narasi storytelling memperoleh skor retensi pengetahuan jangka pendek lebih tinggi dibandingkan peserta yang menyaksikan video dengan narasi ceramah. Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa unsur narasi dan keterlibatan emosional dalam cerita dapat membantu peserta didik mempertahankan informasi yang dipelajari. Temuan ini memiliki hubungan konseptual dengan penelitian di SD Negeri 01 Batagak, terutama karena produk yang dikembangkan sama-sama menggunakan cerita sebagai pola penyampaian materi melalui video.

Walaupun demikian, hasil penelitian Ginting et al. (2024) tidak dapat disamakan secara langsung dengan hasil penelitian ini. Penelitian Ginting et al. melibatkan 56 mahasiswa dan menggunakan rancangan kuasi eksperimental untuk membandingkan video bernarasi storytelling dengan video bernarasi ceramah. Adapun penelitian ini melibatkan 12 peserta didik kelas V sekolah dasar dan berorientasi pada pengembangan produk, dengan pengukuran utama berupa validasi ahli, penilaian kepraktisan guru, dan angket respons peserta didik. Oleh karena itu, penelitian Ginting et al. memberikan dukungan empiris mengenai potensi narasi storytelling dalam membantu retensi pengetahuan, sedangkan penelitian ini memberikan gambaran mengenai kelayakan dan penerimaan media *storytelling* digital dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar. Perbedaan karakteristik subjek, jenjang pendidikan, materi, dan desain penelitian perlu diperhatikan agar perbandingan tidak menghasilkan kesimpulan yang berlebihan.

Selain penelitian tersebut, kajian relevan yang tercantum dalam skripsi juga memperlihatkan perkembangan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI. Penelitian Meystika Maharani Hasan (2025) mengenai pengembangan flashcard berbasis digital pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VIII SMPN 3 Palopo, penelitian Nur Fausi Amini (2023) mengenai pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis digital, serta penelitian Hildawati Rusli (2024) mengenai pengembangan media PAI berbasis *e book* menunjukkan bahwa pengembangan media digital dapat diarahkan untuk memenuhi

kebutuhan pembelajaran PAI melalui bentuk produk yang beragam. Penelitian Irfan Febrian (2017) mengenai pengembangan multimedia pada mata pelajaran PAI juga memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran digital.

Kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut terletak pada pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk mendukung penyampaian materi PAI. Akan tetapi, bentuk produk yang dikembangkan memiliki perbedaan. *Flashcard* digital lebih menekankan penyajian informasi melalui kartu digital, modul digital menyajikan materi dalam susunan pembelajaran berbentuk modul, *e book* mengorganisasikan materi dalam format buku elektronik, sedangkan multimedia interaktif menggabungkan beberapa unsur media dalam satu produk. Penelitian ini mengambil bentuk yang berbeda dengan menempatkan cerita sebagai struktur utama penyampaian pesan pembelajaran. Artinya, materi PAI tidak hanya disajikan sebagai kumpulan informasi atau halaman digital, tetapi disusun melalui alur narasi yang didukung ilustrasi, animasi, suara, dan teks. Perbedaan tersebut menjadi karakteristik produk yang dikembangkan sekaligus memperlihatkan alternatif bentuk media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan perbandingan tersebut, penelitian ini mempunyai posisi yang lebih khusus pada persilangan antara pengembangan media digital, pendekatan *storytelling*, dan pembelajaran PAI sekolah dasar. Penelitian terdahulu memberikan landasan bahwa media digital dan cerita dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran, sedangkan penelitian ini menerapkannya pada materi akhlak yang memerlukan penghubungan antara pemahaman konsep dan penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Kebaruan penelitian ini terutama terletak pada konteks pengembangan produk, sasaran peserta didik, materi pembelajaran, serta integrasi unsur cerita dan visual dalam media PAI. Kebaruan tersebut tidak dimaksudkan untuk menyatakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian pertama yang menggunakan digital *storytelling* dalam pendidikan, melainkan menunjukkan kekhususan kontribusinya pada pengembangan media PAI kelas V di SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, baik dari sisi konseptual, praktis, maupun pengembangan produk pembelajaran. Secara konseptual, penelitian ini memperlihatkan bahwa penyampaian materi PAI dapat dikembangkan melalui media yang mengintegrasikan narasi, ilustrasi, animasi, teks,

dan suara. Integrasi tersebut memberikan alternatif dalam menyampaikan materi yang tidak cukup hanya dijelaskan melalui definisi atau uraian lisan. Materi akhlak, misalnya, memerlukan penggambaran situasi yang dapat membantu peserta didik mengenali hubungan antara nilai yang dipelajari dan perilaku yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks tersebut, *storytelling* digital dapat ditempatkan sebagai pendekatan penyajian materi yang menghubungkan pengetahuan dengan contoh situasi yang lebih konkret.

Implikasi konseptual tersebut juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran PAI yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku. Materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"* mengandung pesan mengenai tanggung jawab manusia dalam menjalankan perannya di kehidupan. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami makna materi sekaligus mengenali contoh penerapannya. Penyajian melalui cerita dapat membantu guru mengarahkan perhatian peserta didik pada hubungan antara tindakan tokoh, situasi yang dihadapi, dan nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, media *storytelling* digital berpotensi mendukung proses pembelajaran yang menghubungkan pemahaman konseptual dengan pengenalan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Potensi tersebut tetap perlu didukung oleh kegiatan pembelajaran lanjutan, seperti tanya jawab, diskusi, refleksi, dan pemberian contoh perilaku nyata.

Secara praktis, hasil validasi ahli dengan rata-rata 87,25% memberikan dasar bahwa produk yang dikembangkan telah memperoleh penilaian kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa berdasarkan instrumen penelitian. Hasil tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru PAI untuk memanfaatkan media *storytelling* digital sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan materi akhlak. Guru dapat menggunakan media ini sebagai pengantar materi, pendukung penjelasan, atau sarana penguatan setelah peserta didik mempelajari konsep dasar. Dengan penggunaan yang tepat, guru memiliki alternatif untuk memvariasikan penyampaian pembelajaran sehingga tidak hanya bertumpu pada metode ceramah. Namun, media tersebut sebaiknya tidak menggantikan peran guru, melainkan digunakan sebagai sarana pendukung yang tetap memerlukan arahan, penjelasan, dan penguatan selama proses pembelajaran.

Hasil kepraktisan sebesar 90% juga memberikan implikasi bagi guru dalam aspek pengelolaan pembelajaran. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa guru PAI memberikan respons sangat praktis terhadap penggunaan media berdasarkan aspek kemudahan

penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Keberadaan media berbentuk video dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih terstruktur melalui alur cerita yang telah disusun sebelumnya. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan isi cerita, mengidentifikasi nilai akhlak yang muncul, dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka. Sementara itu, kartu QR Code memberikan alternatif akses terhadap media sehingga pemanfaatannya tidak harus terbatas pada saat penayangan di kelas, sepanjang perangkat dan akses yang dibutuhkan tersedia.

Bagi peserta didik, hasil respons sebesar 92,29% menunjukkan bahwa media memperoleh tanggapan positif pada aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Implikasi dari hasil tersebut adalah bahwa media *storytelling* digital dapat dipertimbangkan sebagai salah satu sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik kelas V. Penyajian materi melalui cerita dan unsur visual berpotensi membantu peserta didik mengikuti penjelasan serta mengenali contoh perilaku yang berkaitan dengan materi. Meskipun demikian, respons positif tersebut perlu diikuti dengan aktivitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengungkapkan pemahaman secara langsung. Guru, misalnya, dapat meminta peserta didik menjelaskan pesan yang terdapat dalam cerita, menyebutkan contoh perilaku manusia sebagai khalifah, atau menyampaikan tindakan yang dapat dilakukan untuk menerapkan nilai saling menghargai dan menjaga lingkungan. Aktivitas tersebut merupakan bentuk pemanfaatan lanjutan yang dapat memperkuat hubungan antara media dan tujuan pembelajaran.

Implikasi lainnya berkaitan dengan pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran. Produk penelitian ini dikembangkan dengan memanfaatkan *Canva*, *Dzine*, *Google AI Studio*, dan *CapCut*. Penggunaan beberapa perangkat digital tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi yang mendukung pembuatan ilustrasi, penyusunan tampilan, pembuatan narasi suara, serta penyuntingan video. Hal ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk mulai mengembangkan media sesuai kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut tetap perlu didasarkan pada pertimbangan pedagogis. Guru perlu memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran, bukan sekadar menambah unsur visual atau efek suara tanpa hubungan yang jelas dengan isi materi.

Dari sisi kelembagaan, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mendorong pemanfaatan media digital dalam pembelajaran PAI. Sekolah dapat memberikan dukungan berupa penyediaan perangkat penayangan, akses terhadap sumber belajar digital, serta kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran. Dukungan tersebut penting agar penggunaan media tidak hanya bergantung pada inisiatif individu guru, tetapi dapat menjadi bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Walaupun demikian, pemanfaatan media digital perlu memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana, kemudahan akses, serta kesesuaian penggunaan perangkat dengan kondisi peserta didik.

Secara metodologis, penelitian ini memberikan contoh penerapan penelitian pengembangan dengan tahapan ADDIE dalam menghasilkan media pembelajaran PAI. Penilaian produk dilakukan melalui tiga aspek, yaitu validitas oleh ahli, kepraktisan berdasarkan respons guru, dan efektivitas berdasarkan respons peserta didik. Ketiga aspek tersebut memberikan gambaran yang saling melengkapi mengenai kualitas produk. Validasi ahli membantu menilai kelayakan produk sebelum digunakan, penilaian guru memberikan informasi mengenai kemudahan penggunaan, sedangkan respons peserta didik menunjukkan penerimaan pengguna terhadap media. Pola penilaian tersebut dapat menjadi rujukan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran lainnya, dengan catatan bahwa instrumen dan indikator penilaian harus disesuaikan dengan karakteristik produk, tujuan pembelajaran, dan subjek penelitian.

Lebih lanjut, penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan media PAI pada materi lain. Pendekatan storytelling digital dapat dipertimbangkan untuk materi yang memungkinkan penyajian pesan melalui alur cerita, ilustrasi peristiwa, dan contoh perilaku. Pengembangan lanjutan dapat diarahkan pada materi akhlak lainnya, sejarah kebudayaan Islam, kisah nabi dan rasul, serta materi PAI yang memerlukan penguatan nilai dan keteladanan. Akan tetapi, pengembangan tersebut tidak dapat dilakukan hanya dengan mengganti judul atau isi cerita. Setiap materi perlu dianalisis terlebih dahulu agar struktur narasi, ilustrasi, bahasa, dan tujuan pembelajaran benar-benar sesuai dengan substansi materi yang dikembangkan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media *storytelling* digital memperoleh penilaian validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi berdasarkan kriteria yang digunakan, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam

menafsirkan hasilnya. Keterbatasan pertama berkaitan dengan ruang lingkup dan jumlah subjek uji coba. Penelitian dilaksanakan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam, dengan melibatkan 12 peserta didik kelas V. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai gambaran kelayakan dan respons terhadap produk pada konteks sekolah yang diteliti. Hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh sekolah dasar karena karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, ketersediaan fasilitas, dan kebutuhan media pada setiap sekolah dapat berbeda.

Keterbatasan kedua berkaitan dengan penilaian kepraktisan yang diperoleh dari respons guru PAI. Penilaian tersebut memberikan informasi mengenai persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Akan tetapi, penilaian dari satu orang guru belum cukup untuk menggambarkan variasi pengalaman penggunaan media oleh guru PAI dengan karakteristik, pengalaman mengajar, dan kemampuan teknologi yang berbeda. Oleh karena itu, hasil kepraktisan sebesar 90% perlu dipahami sebagai hasil penilaian guru yang terlibat dalam penelitian ini, bukan sebagai bukti bahwa media akan memiliki tingkat kepraktisan yang sama ketika digunakan oleh semua guru pada kondisi sekolah yang berbeda.

Keterbatasan ketiga berhubungan dengan pengukuran efektivitas. Hasil sebesar 92,29% diperoleh melalui angket respons 12 peserta didik yang mencakup aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Instrumen tersebut memberikan informasi mengenai respons peserta didik setelah menggunakan media. Akan tetapi, berdasarkan data yang tersedia, hasil tersebut belum cukup untuk menyimpulkan bahwa media secara kausal meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Pembuktian peningkatan hasil belajar membutuhkan pengukuran yang lebih langsung dan sistematis, misalnya melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media, disertai analisis terhadap perubahan skor. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan kelompok pembanding apabila ingin mengetahui perbedaan hasil antara pembelajaran yang menggunakan media storytelling digital dan pembelajaran yang menggunakan media atau metode lain.

Keterbatasan keempat berkaitan dengan pengukuran keberlanjutan pemahaman peserta didik. Data penelitian ini memberikan gambaran respons setelah media digunakan, tetapi belum memberikan informasi mengenai sejauh mana peserta didik mampu

mempertahankan pemahaman dalam jangka waktu yang lebih panjang. Hal tersebut penting karena tujuan pembelajaran PAI tidak hanya membuat peserta didik memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi juga membantu mereka mengingat dan menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian berikutnya dapat menambahkan pengukuran tindak lanjut setelah beberapa waktu untuk mengetahui retensi pemahaman serta kemampuan peserta didik menghubungkan materi dengan situasi nyata.

Keterbatasan kelima berkaitan dengan ruang lingkup materi yang dikembangkan. Produk penelitian ini secara khusus membahas materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V. Oleh karena itu, hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang diperoleh tidak secara otomatis berlaku untuk seluruh materi PAI. Setiap materi memiliki karakteristik isi dan tuntutan pembelajaran yang berbeda. Materi yang menekankan pemahaman konsep, praktik ibadah, hafalan, sejarah, atau pembentukan sikap dapat membutuhkan bentuk media dan strategi penyajian yang berbeda. Dengan demikian, pengembangan storytelling digital pada materi lain memerlukan analisis kebutuhan dan validasi ulang agar produk tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan ketergantungan produk terhadap perangkat dan sarana digital. Media dikembangkan menggunakan sejumlah aplikasi digital dan disediakan melalui akses QR Code. Dengan demikian, pemanfaatannya membutuhkan perangkat yang dapat digunakan untuk membuka atau menayangkan media. Kondisi ketersediaan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan pengguna dalam mengakses media dapat memengaruhi kelancaran penggunaannya. Data penelitian yang tersedia belum memberikan pengukuran terperinci mengenai pengaruh perbedaan fasilitas digital terhadap keberhasilan penggunaan media. Oleh karena itu, pemanfaatan produk di sekolah lain perlu mempertimbangkan kesiapan sarana dan prasarana serta menyediakan alternatif akses apabila terdapat kendala teknis.

Selain keterbatasan pada ruang lingkup penelitian, terdapat beberapa ketidakkonsistenan angka dan kategori dalam dokumen penelitian yang perlu diperhatikan sebelum naskah dipublikasikan. Pertama, hasil uji kepraktisan pada tabel dan rekapitulasi menunjukkan persentase 90%, sedangkan salah satu uraian hasil menyebutkan 88,75%. Kedua, hasil validasi ahli bahasa pada rekapitulasi tercatat sebesar 96%, tetapi terdapat uraian lain yang menyebutkan 92,29%. Ketiga, nilai validasi ahli materi sebesar 75% perlu disesuaikan dengan kriteria penilaian yang tercantum dalam metode penelitian, yaitu rentang

65-79% termasuk kategori "cukup valid", bukan "valid". Keempat, pada salah satu bagian uraian hasil angket peserta didik, persentase efektivitas 92,29% disebut sebagai kategori "sangat valid", sedangkan tabel rekapitulasi menyebutnya "sangat efektif".

Ketidakkonsistenan tersebut tidak boleh diabaikan karena berkaitan langsung dengan ketepatan pelaporan hasil penelitian. Dalam penyusunan artikel ilmiah, angka yang digunakan perlu ditelusuri kembali pada lembar penilaian asli, hasil perhitungan, dan tabel rekapitulasi. Nilai 90% pada uji kepraktisan, misalnya, perlu dipastikan kembali berdasarkan skor mentah yang digunakan sebagai dasar perhitungan. Demikian pula, nilai validasi ahli bahasa perlu ditetapkan berdasarkan lembar penilaian validator, bukan dengan memilih angka yang paling tinggi atau paling sering muncul dalam uraian. Penetapan kategori juga harus mengikuti kriteria yang telah ditentukan dalam metode penelitian secara konsisten. Langkah ini diperlukan agar pembahasan dan kesimpulan tidak menghasilkan interpretasi yang bertentangan dengan data.

Selain itu, terdapat perbedaan penyebutan model pengembangan antara abstrak dan uraian metode penelitian. Abstrak menyebutkan model Borg and Gall yang disederhanakan, sedangkan uraian metode dan tahapan pengembangan produk menjelaskan penggunaan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Perbedaan ini perlu diselaraskan dalam naskah akhir karena model pengembangan merupakan bagian penting dari identitas metodologis penelitian. Pembahasan dalam artikel ini mengikuti tahapan ADDIE sebagaimana dijelaskan dalam uraian metode dan prosedur pengembangan produk, tetapi penulis tetap perlu memastikan model yang benar-benar digunakan berdasarkan pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah peserta didik yang lebih besar dan beberapa sekolah dengan karakteristik yang beragam agar hasil pengembangan dapat diuji pada konteks yang lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan lebih banyak guru sebagai penilai kepraktisan sehingga diperoleh gambaran penggunaan media dari sudut pandang pengguna yang lebih beragam. Untuk mengukur efektivitas secara lebih kuat, peneliti dapat menggunakan tes hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, kelompok pembanding, serta pengukuran tindak lanjut untuk mengetahui retensi pemahaman peserta didik. Selain itu, pengembangan produk dapat diperluas pada materi PAI lainnya dengan tetap memperhatikan kesesuaian isi, ketepatan nilai keislaman, karakteristik peserta didik, dan kondisi sarana digital di sekolah.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran storytelling digital yang dikembangkan memiliki potensi sebagai alternatif media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas V, khususnya pada materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Potensi tersebut didukung oleh hasil validasi ahli dengan rata-rata 87,25%, hasil kepraktisan 90%, dan hasil respons peserta didik 92,29% sebagaimana tercantum dalam rekapitulasi penelitian. Namun, hasil tersebut perlu ditafsirkan sesuai dengan cakupan instrumen dan subjek uji coba, serta disertai penyelarasan terhadap ketidakkonsistenan angka dan kategori yang ditemukan dalam dokumen penelitian. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, kontribusi penelitian ini dapat ditempatkan secara proporsional, yaitu menghasilkan media digital berbasis cerita yang telah melalui penilaian ahli dan uji coba terbatas serta memberikan alternatif penyajian materi PAI yang lebih visual, naratif, dan kontekstual.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *storytelling* digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis cerita digital pada materi akhlak dengan topik *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan terhadap alternatif penyajian pembelajaran PAI yang lebih variatif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Produk yang dihasilkan mengintegrasikan unsur cerita, ilustrasi, animasi, narasi suara, teks, serta kartu QR Code sebagai sarana akses media. Pengembangan tersebut memberikan alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi tidak hanya melalui penjelasan lisan, tetapi juga melalui penyajian visual dan naratif yang menghubungkan konsep pembelajaran dengan gambaran penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 90,76%, ahli materi sebesar 75%, dan ahli bahasa sebesar 96%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 87,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian kelayakan yang tinggi secara keseluruhan berdasarkan aspek media, materi, dan bahasa. Meskipun demikian, nilai validasi pada setiap aspek memperlihatkan adanya perbedaan, terutama pada aspek materi yang memperoleh persentase lebih rendah dibandingkan aspek media dan bahasa. Dengan demikian, kelayakan produk

perlu dipahami berdasarkan penilaian masing-masing aspek, bukan hanya berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan.

Selanjutnya, hasil uji kepraktisan berdasarkan penilaian guru PAI memperoleh persentase sebesar 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat praktis berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, dan kemudahan operasional. Sementara itu, hasil uji efektivitas berdasarkan angket respons 12 peserta didik kelas V memperoleh persentase sebesar 92,29%, yang termasuk kategori sangat efektif menurut kriteria penilaian dalam penelitian. Hasil tersebut menggambarkan respons positif peserta didik terhadap aspek pemahaman materi, ketertarikan terhadap media, dan motivasi belajar. Adapun data pengelompokan berdasarkan KKM menunjukkan bahwa 11 peserta didik atau 91,7% berada pada kelompok yang memahami materi, sedangkan 1 peserta didik atau 8,3% belum mencapai kriteria tersebut. Temuan ini memperlihatkan bahwa respons peserta didik secara umum positif, tetapi hasil yang diperoleh setiap peserta didik tetap menunjukkan variasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menjawab tujuan pengembangan, yaitu menghasilkan media pembelajaran storytelling digital untuk mata pelajaran PAI kelas V yang dinilai berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sesuai dengan instrumen serta kriteria yang digunakan. Produk yang dikembangkan telah memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, mendapatkan respons kepraktisan dari guru, serta memperoleh respons peserta didik melalui uji coba terbatas. Oleh karena itu, media *storytelling* digital ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pendukung pembelajaran PAI, khususnya untuk menyajikan materi akhlak tentang manusia sebagai khalifah di bumi secara lebih visual, naratif, dan kontekstual.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada jenjang sekolah dasar. Secara konseptual, penelitian ini memperlihatkan bahwa pendekatan *storytelling* digital dapat dimanfaatkan sebagai alternatif penyajian materi PAI yang mengintegrasikan unsur cerita, visual, animasi, narasi suara, dan teks. Pengintegrasian unsur-unsur tersebut memberikan kemungkinan bagi guru untuk menyampaikan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak melalui alur cerita dan gambaran situasi yang lebih konkret. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya alternatif

pengembangan media pembelajaran PAI yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga menghubungkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik.

Secara metodologis, penelitian ini memberikan contoh penerapan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dalam menghasilkan media pembelajaran digital. Proses pengembangan dilengkapi dengan penilaian validitas oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, penilaian kepraktisan oleh guru, serta pengukuran respons peserta didik. Rangkaian penilaian tersebut memberikan gambaran mengenai proses pemeriksaan kualitas produk sebelum dan selama penggunaannya dalam uji coba terbatas. Kontribusi metodologis ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengembangkan media pembelajaran sejenis, dengan tetap menyesuaikan tahapan pengembangan, instrumen, indikator, dan karakteristik subjek penelitian.

Secara praktis, produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif bagi guru PAI dalam memvariasikan penyajian materi pembelajaran. Media *storytelling* digital dapat dimanfaatkan untuk membantu menjelaskan materi akhlak melalui cerita yang dilengkapi ilustrasi, animasi, narasi suara, dan teks. Hasil penilaian kepraktisan sebesar 90% menunjukkan bahwa guru yang terlibat dalam penelitian memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan media. Sementara itu, hasil respons peserta didik sebesar 92,29% memberikan gambaran bahwa media memperoleh tanggapan positif pada aspek pemahaman materi, ketertarikan, dan motivasi belajar. Hasil tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah dalam memanfaatkan media digital sebagai pendukung proses pembelajaran PAI.

Kontribusi praktis lainnya terletak pada kemungkinan pengembangan media berbasis cerita untuk materi PAI yang memiliki keterkaitan dengan pembentukan sikap dan perilaku. Materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"* menunjukkan bahwa penyajian nilai-nilai keislaman dapat didukung melalui cerita yang menggambarkan situasi dan perilaku yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengembangan media PAI dapat diarahkan pada penyajian materi yang lebih kontekstual, tanpa mengabaikan ketepatan substansi ajaran dan tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, media tetap berfungsi sebagai sarana pendukung, sedangkan proses pembimbingan, penguatan pemahaman, dan pembentukan perilaku peserta didik tetap memerlukan peran guru.

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media storytelling digital dengan melibatkan jumlah peserta didik

yang lebih besar dan berasal dari beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Perluasan subjek dan lokasi penelitian diperlukan agar kualitas produk dapat diuji pada konteks pembelajaran yang lebih beragam. Dengan demikian, hasil pengembangan tidak hanya menggambarkan penerimaan media pada satu sekolah, tetapi juga memberikan informasi mengenai kesesuaian produk ketika digunakan pada lingkungan pendidikan dengan kondisi peserta didik, guru, dan fasilitas pembelajaran yang berbeda.

Penelitian berikutnya juga disarankan melibatkan lebih banyak guru atau praktisi pendidikan sebagai penilai kepraktisan media. Pelibatan penilai dengan latar belakang pengalaman mengajar dan kemampuan penggunaan teknologi yang beragam dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemudahan penggunaan produk. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengembangkan instrumen kepraktisan yang tidak hanya mengukur persepsi guru, tetapi juga memperhatikan pengalaman peserta didik ketika mengakses dan menggunakan media secara langsung.

Dari aspek pengukuran efektivitas, penelitian selanjutnya perlu menggunakan instrumen yang dapat mengukur hasil belajar secara lebih langsung. Penggunaan tes sebelum dan sesudah pembelajaran, serta kelompok pembanding apabila sesuai dengan tujuan penelitian, dapat membantu mengetahui perubahan hasil belajar setelah penggunaan media storytelling digital. Pengukuran lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mempertahankan pemahaman materi setelah pembelajaran berlangsung. Langkah tersebut penting agar penelitian berikutnya dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai kontribusi media terhadap pencapaian hasil belajar, tidak hanya berdasarkan respons peserta didik terhadap media.

Pengembangan berikutnya juga dapat diarahkan pada materi PAI dan Budi Pekerti lainnya, seperti materi akhlak, kisah nabi dan rasul, sejarah kebudayaan Islam, serta materi yang membutuhkan penggambaran peristiwa dan keteladanan. Pengembangan pada materi yang berbeda perlu diawali dengan analisis kebutuhan, karakteristik materi, dan tujuan pembelajaran agar cerita yang disusun benar-benar mendukung substansi pembelajaran. Selain itu, aspek ketepatan isi keislaman, kesesuaian ilustrasi, penggunaan bahasa, kualitas narasi, dan keterpaduan antara suara dengan tampilan visual perlu tetap menjadi perhatian dalam proses pengembangan.

Penelitian selanjutnya juga disarankan memperhatikan aspek aksesibilitas dan kesiapan sarana digital di sekolah. Pengembangan media dapat diarahkan agar lebih mudah

digunakan melalui berbagai perangkat, memiliki ukuran berkas yang sesuai, serta menyediakan alternatif akses ketika jaringan internet atau perangkat digital mengalami kendala. Penelitian lanjutan dapat menguji penggunaan media dalam kondisi fasilitas yang berbeda untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapannya. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya berorientasi pada kualitas produk, tetapi juga pada kemungkinan pemanfaatannya secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada akhirnya, sebelum hasil penelitian ini dipublikasikan, penulis perlu melakukan pemeriksaan akhir terhadap konsistensi data dalam dokumen sumber, terutama perbedaan persentase uji kepraktisan yang tercatat sebesar 90% dan 88,75%, perbedaan persentase validasi ahli bahasa sebesar 96% dan 92,29%, serta penyesuaian kategori validasi ahli materi sebesar 75% dengan kriteria penilaian yang digunakan. Perbedaan penyebutan model pengembangan antara Borg and Gall dalam abstrak dan ADDIE dalam uraian metode juga perlu diselaraskan berdasarkan prosedur yang benar-benar dilaksanakan. Pemeriksaan tersebut merupakan bagian penting dari penyusunan artikel ilmiah agar kesimpulan yang disampaikan sepenuhnya sesuai dengan data dan prosedur penelitian.

Dengan demikian, penelitian pengembangan media pembelajaran *storytelling* digital pada mata pelajaran PAI kelas V SD Negeri 01 Batagak Kabupaten Agam memberikan kontribusi berupa produk media berbasis cerita digital yang telah melalui penilaian ahli dan uji coba terbatas. Hasil validasi rata-rata sebesar 87,25%, kepraktisan sebesar 90%, dan respons efektivitas sebesar 92,29% menunjukkan hasil positif berdasarkan kriteria penilaian penelitian. Produk ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pendukung pembelajaran PAI, khususnya pada materi *"Manusia sebagai Khalifah di Bumi"*, sekaligus menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih luas, teruji, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amita, N. (2023). Digital storytelling in increasing elementary school students' mathematics learning motivation. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 7*(1), 13–19. https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/251

Aulia, H. N., Sari, F. D., & Lindawati. (2024). Pengaruh Digital Storytelling terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur (2015–2024). *Indonesian Journal of Teacher Education, 5*(1). https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/2098

Br Ginting, G. N. (2025). Development of digital interactive learning media Smart Apps Creator on grade IV fraction material at SDS Yos Sudarso Medan. *Jurnal Pendidikan Dasar, 16*(1), 1–15. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/54270

Cahyanti, N. N., & Nuroh, E. Z. (2023). Digital storytelling media to improve students' speaking skills in elementary school. *Journal of Education Technology, 7*(2), 261–268.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications. https://www.sagepub.com/shop/buy-a-book/research-design-5-255675

Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.

Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications. https://www.sagepub.com/shop/buy-a-book/designing-and-conducting-mixed-methods-research-3-241842

Elizabeth, A. K., Ahmad, A. B., & Pairan, M. R. B. (2024). Development of effective instructional teaching module in TVET: A comparative review of ADDIE and Nedham's 5 phases instructional design model. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 13*(4), 334–354. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v13-i4/22946

Ertesvåg, S. K., Sammons, P., & Blossing, U. (2021). Integrating data in a complex mixed-methods classroom interaction study. *British Educational Research Journal, 47*(3), 654–673. https://doi.org/10.1002/berj.3678

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/view/1566

Faizah, A. N., Purwati, P. D., & Murtini, T. (2024). Digital storytelling animation media with minimum competency assessment to enhancing students folktales reading comprehension. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 8*(1), 137–147.

Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal. *Aptekmas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 24–32. https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/en/article/view/3680

Ginting, D., Woods, R. M., Barella, Y., Limanta, L. S., Madkur, A., & How, H. E. (2024). The effects of digital storytelling on the retention and transferability of student knowledge. *SAGE Open, 14*(3). https://doi.org/10.1177/21582440241271267

Hadi, W. H., Ramadhani, R., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2023). Digital musical storytelling to enhance first-grade elementary school students' listening skills. *Journal of Education Technology, 7*(2), 220–225.

Lestari, S., Sugianto, S., & Setiawan, D. (2020). The effectiveness of PBL assisted by digital storytelling media towards science literacy and critical thinking skills. *Journal of Primary Education, 9*(3), 329–341. https://journal.unnes.ac.id/sju/jpe/article/view/40495

Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI, 3*(2), 377–393. https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/en/article/view/616

Mardani, W., Warneri, Ariyati, E., Salam, U., & Halida. (2026). ADDIE-based Google Sites media development: Feasibility and effectiveness test on creativity, innovation, and entrepreneurship learning in vocational schools. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan, 28*(1), 405–424. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/66767

Nelmawati, N., Adila, N., Kailani, A., & Syakban, I. (2025). Integrasi Media Visual dan Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan, 10*(4), 3026–3030. https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp/article/view/1429

Pratama, M. P., Ruruk, S., & Karuru, P. (2023). Validity of interactive learning media in computer basics course. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 10*(4), 353–362. https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.60376

Putri, S. B., Haliza, V. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5*(1).

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Lembaga Academic & Research Institute.

Rosellini, A. J., & Brown, T. A. (2021). Developing and validating clinical questionnaires. *Annual Review of Clinical Psychology, 17*, 55–81. https://www.annualreviews.org/content/journals/10.1146/annurev-clinpsy-081219-115343

Rustandi, A., & Darmawati. (2025). The ADDIE and Waterfall models as a framework for developing learning media (a case study: Circulatory system learning media). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 19*(2), 128–133.

Suhermanto, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE Mata Pelajaran IPA bagi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, 8*(1). https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/951

Thohir, M. A., Renata, M. O., & Utama, C. (2024). Development of interactive video on material changes to improve learning outcomes of elementary school students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 7*(1), 59–67. https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika/article/view/70129

Wijaya, A., & Makraja, F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Konvensional pada Pembelajaran PAI di SDN 32 Rejang Lebong. *Jurnal Tarbiyah Almuslim, 2*(1), 38–54.

Zhou, Y., Zhou, Y., & Machtmes, K. (2024). Mixed methods integration strategies used in education: A systematic review. *Methodological Innovations, 17*(1). https://doi.org/10.1177/20597991231217937