JTPM Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah
Volume (9) No. (1) (44-60) 2026
ISSN: 2599-1248
mhttps://journal.usimar.ac.id/index.php/jtpm

IMPLEMENTASI NILAI PENDIDIKAN KARAKTER BASIS DIGITAL STORYTELLING SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TAHOA KABUPATEN KOLAKA

Muhammad Aldy Anwar[1], Abdul Haris Nasution[2], Syahrul[3]
[123]Universitas Sains Islam Al Mawaddah Warrahmah Kolaka
Email: muhaldyanwar690@gmail.com

ABSTRAK

Nilai pendidikan karakter peserta didik kelas III SD Negeri 1 Tahoa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih kurangnya sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan media digital storytelling sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana implementasi digital storytelling dalam meningkatkan nilai pendidikan karakter peserta didik kelas III SD Negeri 1 Tahoa; dan (2) apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi digital storytelling dalam menanamkan nilai pendidikan karakter pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Tahoa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan melalui tahap prasiklus dan satu siklus tindakan yang terdiri atas dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital storytelling dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berhasil meningkatkan nilai pendidikan karakter peserta didik kelas III. Pada tahap prasiklus, sebagian besar peserta didik masih berada pada kategori cukup. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, peserta didik menunjukkan peningkatan pada indikator religius, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Faktor pendukung dalam penelitian ini meliputi ketersediaan media digital, antusiasme peserta didik, dan dukungan guru. Adapun faktor penghambat yang dihadapi adalah keterbatasan waktu pembelajaran serta fokus peserta didik yang terkadang masih mudah teralihkan.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Digital Storytelling, Pendidikan Agama Islam.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan yang bertujuan membentuk peserta didik tidak hanya unggul secara kognitif, tetapi juga memiliki sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan kepribadian yang baik. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan karakter memiliki peran strategis karena menjadi fondasi awal dalam pembentukan sikap religius, disiplin, tanggung jawab, serta kepedulian sosial siswa. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses penanaman nilai-nilai karakter belum sepenuhnya berjalan optimal, khususnya dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih cenderung bersifat konvensional dan kurang melibatkan aspek afektif siswa secara mendalam.

Perkembangan teknologi digital dan karakteristik generasi peserta didik masa kini menuntut adanya inovasi dalam strategi pembelajaran. Siswa sekolah dasar saat ini lebih akrab dengan media visual dan digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual menjadi kebutuhan yang mendesak. Salah satu inovasi pembelajaran yang relevan adalah digital storytelling, yaitu metode penyampaian materi melalui cerita yang dikemas secara digital dengan memadukan unsur gambar, suara, teks, dan animasi. Digital storytelling tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mampu membangun imajinasi, empati, serta keterlibatan emosional siswa, sehingga berpotensi efektif dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi nilai pendidikan karakter berbasis digital storytelling pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Tahoa Kabupaten Kolaka. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan digital storytelling dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan nilai-nilai karakter siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran karakter yang inovatif dan relevan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam penanaman nilai pendidikan karakter siswa melalui penerapan media digital storytelling pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dirancang untuk melihat secara langsung perubahan perilaku dan karakter siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kurt Lewin yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan melalui tahap prasiklus untuk mengetahui kondisi awal karakter siswa, kemudian dilanjutkan dengan satu siklus tindakan yang terdiri atas dua kali pertemuan. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan media digital storytelling. Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan perkembangan nilai karakter selama proses pembelajaran. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan dan menentukan ketercapaian tujuan penelitian.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Tahoa Kabupaten Kolaka serta guru Pendidikan Agama Islam yang berperan sebagai kolaborator. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas III berada pada fase penting dalam pembentukan karakter, namun masih menunjukkan berbagai permasalahan seperti kurangnya kedisiplinan dan tanggung jawab dalam pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa yang berkaitan dengan nilai pendidikan karakter, seperti religius, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian sosial selama penerapan digital storytelling. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam dari guru mengenai respon siswa serta faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dianalisis digunakan untuk menggambarkan proses implementasi digital storytelling serta perubahan perilaku karakter siswa setelah diterapkannya tindakan. Indikator keberhasilan penelitian ditandai dengan adanya peningkatan perilaku positif siswa yang mencerminkan nilai pendidikan karakter serta meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Bentuk Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Basis Digital Storytelling di Kelas III SD Negeri I Tahoa.

a. Pembelajaran PAI Basis Digital Stroytelling di sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi nilai pendidikan karakter berbasis digital storytelling dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas III SD Negeri 1 Tahoa terlaksana melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari kondisi awal (prasiklus) hingga pelaksanaan siklus tindakan. Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah memuat unsur nilai pendidikan karakter serta disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Media digital storytelling yang digunakan berupa video animasi kisah keteladanan para nabi yang dipilih berdasarkan kesesuaian materi, kualitas visual, durasi, dan kelayakan bahasa bagi siswa sekolah dasar.

Pada tahap prasiklus, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan belum beran.mengemukakan pendapat. Selain itu, nilai-nilai pendidikan karakter seperti

kejujuran, disiplin, sopan santun, dan religiusitas belum terinternalisasi dengan baik. Beberapa siswa masih menunjukkan perilaku kurang jujur saat kegiatan berkomunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian besar siswa berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang dalam aspek karakter.

Pada siklus pertama, implementasi digital storytelling mulai diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui materi kisah keteladanan Nabi Yusuf a.s. dan Nabi Syuaib a.s. Pada pertemuan pertama, siswa menunjukkan peningkatan perhatian dan antusiasme selama pemutaran video kisah Nabi Yusuf a.s. Siswa terlihat fokus menyimak tayangan dan mampu merespons pertanyaan guru terkait tokoh, alur cerita, serta sikap-sikap teladan yang ditampilkan. Setelah pemutaran video, siswa lebih aktif dalam diskusi kelas dan mampu menyebutkan nilai-nilai karakter seperti kesabaran, kejujuran, dan sikap pemaaf.

Pada pertemuan kedua, implementasi digital storytelling dilanjutkan dengan materi kisah Nabi Syuaib a.s. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih mengingat materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan mampu mengaitkannya dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa aktif mengikuti diskusi kelompok, menceritakan kembali isi cerita, serta menyebutkan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam kisah tersebut, khususnya kejujuran, keadilan, dan tanggung jawab. Kegiatan refleksi diri yang diberikan kepada siswa juga menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menilai perilaku mereka sendiri dan memberikan contoh penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih tertib, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan sikap yang lebih positif dalam berinteraksi dengan guru dan teman. Implementasi digital storytelling memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Penanaman Nilai Pendidikan Karakter

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital storytelling mampu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa kelas III SD Negeri 1 Tahoa, meliputi aspek ideologi, religius, dan budaya. Penanaman nilai-nilai tersebut terlihat selama proses pembelajaran berlangsung maupun melalui perubahan perilaku siswa baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi, siswa mampu menyimak video digital storytelling yang berisi kisah keteladanan para nabi dengan penuh perhatian. Siswa mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir, memahami isi cerita, serta mampu menceritakan kembali inti kisah menggunakan bahasa sendiri. Selama pemutaran video, siswa menunjukkan sikap disiplin dengan duduk tenang, fokus

terhadap tayangan, dan tidak mengganggu teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa media digital storytelling membantu siswa menerima materi pembelajaran secara lebih efektif.

Hasil pengamatan juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menangkap dan menampilkan sikap karakter. Sejak tahap pra-observasi hingga pertemuan kedua dan ketiga, terjadi perkembangan yang signifikan pada perilaku siswa. Pada aspek ideologi, sebelum penerapan digital storytelling, siswa umumnya belum menunjukkan kedisiplinan, sikap demokratis, kerja sama, dan keberanian berpendapat secara optimal. Setelah penerapan digital storytelling secara bertahap, siswa mulai menunjukkan perubahan positif. Pada pertemuan akhir, sebagian besar siswa telah mampu bersikap disiplin terhadap aturan kelas, bekerja sama dalam kelompok, bersikap demokratis saat berdiskusi, serta berani menyampaikan pendapat di depan kelas.

Pada aspek religius, hasil penelitian menunjukkan perkembangan yang konsisten. Sejak awal, siswa telah terbiasa berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran. Namun, indikator lain seperti ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa, cinta terhadap agama, akhlak yang baik, serta kemampuan menyebutkan hikmah keagamaan masih tergolong rendah pada tahap awal. Setelah pembelajaran berbasis digital storytelling diterapkan, siswa mulai menunjukkan peningkatan pada indikator tersebut. Pada pertemuan akhir, siswa mampu merespons cerita bernilai religius dengan baik, menunjukkan perilaku yang mencerminkan akhlak terpuji, serta menyebutkan pesan keimanan yang terkandung dalam kisah Nabi Yusuf a.s. dan Nabi Syuaib a.s.

Perkembangan juga terlihat pada aspek budaya. Pada tahap pra-observasi, siswa belum menunjukkan sikap empati, sopan santun, kepatuhan terhadap etiket, maupun penghormatan kepada guru dan teman secara konsisten. Setelah diterapkannya digital storytelling, siswa mulai memperlihatkan sikap yang lebih santun dalam berkomunikasi, menghormati guru dan teman, serta menunjukkan ekspresi bahagia selama pembelajaran. Pada pertemuan akhir, sebagian besar siswa telah menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan harapan, bahkan beberapa indikator mencapai perkembangan yang sangat baik.

Selain data observasi di kelas, peneliti juga menemukan perubahan perilaku siswa secara nyata. Siswa yang sebelumnya sering gaduh saat pembelajaran berlangsung menjadi lebih tenang dan fokus ketika video diputar. Dalam diskusi kelompok, siswa mulai berbagi peran, bekerja sama, dan saling membantu. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif dan pemalu mulai berani menyampaikan pendapat, mengaitkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari, serta menunjukkan sikap empati terhadap teman.

Perubahan perilaku juga tampak di luar lingkungan sekolah. Siswa yang sebelumnya sering berselisih mulai saling mengingatkan dan memaafkan. Peneliti juga mengamati bahwa beberapa siswa kelas III mulai lebih rajin mengikuti kegiatan ibadah, seperti salat Magrib berjamaah di masjid. Temuan ini menunjukkan bahwa penanaman nilai religius melalui digital storytelling tidak hanya

berdampak pada pemahaman siswa di kelas, tetapi juga tercermin dalam perilaku nyata di lingkungan masyarakat.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pendidikan Karakter Basis Digital *Storytelling* di Kelas III SD Negeri I Tahoa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter berbasis digital storytelling di kelas III SD Negeri 1 Tahoa dipengaruhi oleh adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor-faktor tersebut diperoleh berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta keterlibatan langsung peneliti dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Faktor pendukung utama dalam implementasi digital storytelling adalah kompetensi guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru Pendidikan Agama Islam memiliki kemampuan dan pengalaman dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran, sehingga proses penerapan digital storytelling berjalan dengan lancar. Pengalaman guru dalam menggunakan media digital pada kelas sebelumnya memudahkan penyesuaian pembelajaran di kelas III. Guru mampu mengoperasikan perangkat, memilih konten yang sesuai, serta menyampaikan materi dengan baik menggunakan media digital, sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Selain kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana sekolah juga menjadi faktor pendukung implementasi digital storytelling. Sekolah telah memiliki fasilitas seperti jaringan internet dan proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dukungan pihak sekolah terhadap pemanfaatan perangkat digital memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter melalui media visual dan audio.

Faktor pendukung lainnya adalah tingginya antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis digital storytelling. Siswa kelas III menunjukkan respon yang positif ketika pembelajaran menggunakan media video animasi. Siswa terlihat lebih senang, fokus, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketertarikan terhadap media visual membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita serta menangkap pesan moral dan nilai karakter yang disampaikan. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran lainnya.

Di samping faktor pendukung, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam implementasi pendidikan karakter berbasis digital storytelling. Salah satu faktor penghambat adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Ketersediaan proyektor yang terbatas menyebabkan guru harus menyesuaikan penggunaan media, bahkan terkadang hanya menggunakan layar laptop sebagai alternatif. Hal ini berdampak pada keterbatasan jangkauan visual, sehingga tidak semua siswa dapat menyimak tayangan dengan optimal. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi fokus dan efektivitas pembelajaran.

Faktor penghambat berikutnya adalah durasi tayangan video digital storytelling yang relatif panjang. Pemilihan video dengan durasi yang tidak sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran menyebabkan beberapa kegiatan yang telah direncanakan dalam RPP tidak terlaksana secara maksimal. Akibatnya, guru perlu melakukan penyesuaian kegiatan pembelajaran, seperti mengganti diskusi kelompok dengan diskusi klasikal agar pembelajaran tetap dapat diselesaikan sesuai waktu yang tersedia.

Selain itu, gangguan teknis sederhana juga menjadi kendala dalam pelaksanaan digital storytelling. Gangguan seperti pengaturan ulang proyektor atau suara video yang kurang jelas dapat mengganggu konsentrasi siswa dan memperlambat jalannya pembelajaran. Meskipun gangguan tersebut bersifat ringan dan dapat diatasi, namun tetap memerlukan kesiapan guru dan perencanaan yang matang agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pendidikan karakter berbasis digital storytelling sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan fasilitas sekolah, serta respon positif siswa. Di sisi lain, keterbatasan sarana, durasi media, dan kendala teknis menjadi faktor yang perlu diperhatikan dan dikelola dengan baik agar implementasi digital storytelling dapat berjalan secara optimal.

B. HASIL

1. Pembelajaran Digital Storytelling

Secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku.[1] Howard l. Kingsley dalam buku psikologi belajar mengatakan *"Learning is the process by which behavior (in the border sense) is originated or changed through practice as a result of practice.* Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau Latihan.[2] Dari pengertian diatas untuk mewujudkan perubahan tersebut agar lebih optimal maka guru berperan penting untuk mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik, Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Disini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang menndukung peningkatan dan kemampuan belajar peserta didik.[3]

Seiring dengan berkembangnya teori pendidikan, para ahli menekankan bahwa pembelajaran tidak cukup hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga perlu menyentuh aspek afektif dan

---

[1] Edward Harefa, dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran,* (Cet. I, Jambi: Sonpedia.com, 2024), hlm. 8-9.

[2] Syaiful bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,* (Cet. III, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 13

[3] Akhiruddin, dkk., *Belajar dan Pembelajaran,* (Cet. I, Sungguminasa: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019), hlm. 14.

psikomotorik.[4] Hal ini sejalan dengan pandangan Lickona (2012) yang menyebutkan bahwa pendidikan karakter menjadi inti dari keberhasilan pendidikan karena berhubungan langsung dengan pembentukan sikap, nilai, dan perilaku.[5] Oleh karena itu, guru harus memilih metode yang relevan dan efektif, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan kepribadian siswa.

Metode pembelajaran menjadi salah satu kunci dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Terdapat berbagai metode yang biasa digunakan dalam pendidikan, mulai dari ceramah, diskusi, tanya jawab, simulasi, hingga metode bercerita (*storytelling*).[6] Khusus dalam pendidikan karakter, metode bercerita seringkali dianggap lebih efektif karena mampu menyentuh dimensi emosional anak. Cerita menghadirkan nilai moral dalam bentuk narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengambil teladan dari tokoh-tokoh yang disampaikan. Pendidikan karakter tidak cukup hanya diajarkan secara kognitif, melainkan harus diinternalisasi melalui pengalaman dan keteladanan yang bisa dihayati oleh anak.[7]

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran penting sebagai jembatan antara guru dengan siswa. Karena penggunaan media pembelajaran yang menarik dan penyesuaian metode pembelajaran yang interaktif, dapat memperkaya proses pembelajaran dan membangkitkan potensi partisipatif aktif siswa dalam mengemukakan pendapat.[8] Sehingga media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[9]

Media yang dipilih dengan tepat dapat mempermudah siswa memahami materi sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Pada praktiknya, guru dapat memanfaatkan berbagai media berbasis digital, seperti video, animasi, hingga multimedia interaktif. Strategi ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah.[10] Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran tidak hanya menjadi tren, tetapi sebuah kebutuhan untuk menjawab tantangan pendidikan modern.

---

[4] Rodliyah, *Pendidik dan Ilmu Pendidikan,* (Cet. II, Jember: IAIN Jember Press, 2013), hlm. 26.

[5] Neni Triana, "Pendidikan Karakter", *Mau'izhah*, Vol. 9. Nomor 1, 2021, hlm. 4.

[6] Elbadiansyah dan Masyani, *Belajar dan Pembelajaran,* (Cet. I, Samarinda: Widya Cipta Dharma, 2021), hlm. 92-93.

[7] Bambang Ariyanto dan Nurkaif, "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Metode Bercerita dalam Pengembangan Karakter", *Inovatif Education Journal*, Vol. 6. Nomor 1, 2024, hlm. 362.

[8] Reza Mulyana, dkk., "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keberanian Berpendapat Siswa", *Jurnal of Education, Cultural and Politics*, Vol. 5. Nomor 1, 2025, hlm. 97.

[9] Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits", *Ittihad Jurnal*, Vol. 13. Nomor 23, 2015, hlm. 132.

[10] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajarn,* (Cet. I, Antasari Press, 2009), hlm. 2-4.

Salah satu bentuk inovasi dalam penggunaan media pembelajaran adalah digital *storytelling*. Digital *storytelling* didefenisikan sebagai kegiatan menyampaikan cerita dengan memanfaatkan teknologi multimedia, seperti video, gambar, suara, dan teks. Dengan memadukan narasi dan teknologi, digital *storytelling* mampu menghadirkan cerita yang lebih hidup, emosional, dan mudah dipahami siswa yang dimana kekuatan utama digital *storytelling* terletak pada kemampuannya membangkitkan keterlibatan emosional, sehingga peserta didik bukan hanya memahami isi cerita, tetapi juga merasakan pesan moral yang terkandung di dalamnya.[11]

Dalam penelitian ini, digital *storytelling* digunakan untuk menyampaikan kisah-kisah keteladanan para nabi, seperti Nabi Yusuf dan Nabi Syuaib, yang sarat dengan nilai karakter. Pemilihan cerita ini bukan tanpa alasan. Kisah Nabi Yusuf mengajarkan nilai kesabaran, kejujuran, dan rendah hati, sementara kisah Nabi Syuaib menekankan pentingnya kejujuran dalam berdagang dan larangan berbuat curang. Melalui pemutaran video, Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada nilai-nilai pendidikan karakter siswa kelas III SD Negeri 1 Tahoa setelah implementasi pembelajaran berbasis digital *storytelling*.

Pada tahap pra-observasi yang dilakukan bersama guru bidang studi PAI (Ibu Darsia, S.Pd.I), terlihat masih menggunakan cara konvensional yakni sebatas ceramah dan mencatat sehingga sebagian besar nilai karakter siswa masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Siswa terlihat kurang disiplin mengikuti aturan, cenderung pasif saat berdiskusi, serta belum menunjukkan sikap religius dan budaya yang konsisten. Kondisi ini memperlihatkan bahwa tanpa media pembelajaran yang menarik, internalisasi nilai-nilai karakter sulit terjadi secara optimal. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Meli Sartika (2024), bahwasanya media tekonologi pembelajaran menjadi komponen yang cukup penting dalam proses pembelajaran, interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal apabila digunakannya media dan teknologi dalam pembelajaran.[12]

Namun, setelah implementasi digital *storytelling* dilakukan bersama guru PAI (Ibu Fika Junianti, S.Pd), perkembangan mulai terlihat. Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa mampu menyimak tayangan dengan lebih fokus, mulai mengikuti aturan kelas dengan tertib, serta berani mengemukakan pendapat. Perubahan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (dikutip dalam Salamah Eka Susanti, 2022) yang menegaskan bahwa pendidikan karakter harus mencakup tiga dimensi utama, yaitu moral *knowing* (pengetahuan moral), moral *feeling*

[11] Alisha Putri Najla, dkk., "Digital *Storytelling* Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Pada Kurikulum Merdeka Belajar", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2. Nomor 2, 2022, hlm. 420.

[12] Meli Sartika, dkk., "Pemanfaatan Teknologi Dalam Membuat Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Kajian Agama Islam*, Vol. 3. Nomor 8, 2024, hlm. 19.

(perasaan moral), dan moral *action* (tindakan moral).[13] Digital *storytelling* terbukti mampu menyentuh ketiga dimensi ini dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Salsabilah (2021), dengan judul "*Pengaruh Penerapan Digital Storytelling terhadap Penurunan Perilaku Agresif Santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an Polehan Malang, Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022*". bahwasanya dalam penerapan digital *storytelling* dapat menurunkan perilaku agresif anak karena anak didik cenderung lebih tertarik penyampaian materi lewat visual, sehingga proses penyerapan materi nilai-nilai karakter akan tersampaikan secara optimal.[14]

Pada pertemuan ketiga, perkembangan semakin nyata. Mayoritas siswa telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB), terutama dalam aspek disiplin, keberanian berpendapat, sikap religius, dan sopan santun. Temuan ini membuktikan bahwa metode digital *storytelling* efektif dalam menumbuhkan karakter siswa karena menyajikan pesan moral secara konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Dengan memperhatikan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa digital *storytelling* sebagai sebuah strategi pembelajaran berbasis media digital memiliki potensi besar dalam memperkuat pendidikan karakter siswa di sekolah dasar. Melalui cerita yang divisualisasikan secara digital, siswa tidak hanya menerima pengetahuan kognitif, tetapi juga terlibat secara emosional sehingga lebih mudah meneladani nilai moral yang disampaikan. Penelitian ini memperlihatkan bahwa meskipun masih terdapat kendala teknis, implementasi digital *storytelling* di SD Negeri 1 Tahoa telah berhasil menumbuhkan nilai-nilai karakter positif, seperti disiplin, kejujuran, sopan santun, serta religiusitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa digital storytelling dapat menjadi alternatif yang relevan dan efektif dalam pembelajaran PAI di era digital saat ini.

2. Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Basis Digital Storytelling

Pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai-nilai yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan dalam mengamalkan nilai tersebut, baik terhadap Tuhan, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun bangsa.[15] Ibnu Khaldun menyatakan bahwa pendidikan karakter harus menumbuhkan kesadaran moral serta kepatuhan pada nilai-nilai positif.

---

[13] Salamah Eka Susanti, "Pendidikan Karakter Dalam Membangun Kecerdasan Moral Bagi Anak Usia Dini Perspektif Thomas Lickona", *Jurnal Trilogi*, Vol. 3. Nomor 1, 2022, hlm. 16.

[14] Umi Salsabillah, "Pengaruh Penerapan Digital *Storytelling* Terhadap Penururnan Perilaku Agresif Santri Di taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Assalam Poleha Malang", *Skripsi*, (Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hlm. 56-65.

[15] Fatchul Mu'in, *Pendidikan Karakter,* (Cet. II, Arruz Media, 2020), hlm. 287.

Pendidikan tersebut wajib mengajarkan integritas, kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan sikap saling menghormati. Menurutnya, pendidikan karakter yang kokoh akan menghasilkan individu yang bertanggung jawab, beretika, dan peduli terhadap kesejahteraan masyarakat.[16]

Konsep pendidikan karakter diataas sesuai dengan temuan penelitian memperlihatkan sejumlah perubahan konkret pada diri siswa pada saat dan setelah mengikuti pembelajaran berbasis digital *storytelling*. Penggunaan media digital *storytelling* dalam penelitian ini terbukti efektif sebagai sarana penanaman nilai karakter. Terutama pada saat materi pembelajaran bercerita tentang kisah keteladanan suatu tokoh, di kelas III materi yang diajarkan adalah Kisah keteladan Nabi Yusuf dan Nabi Syuaib yang dimana untuk mempermudah siswa untuk memahami dan mudah menangkap isi cerita maka disajikanlah secara visual sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.[17] Isi cerita Nabi Yusuf menekankan nilai kesabaran, keikhlasan, dan memaafkan, sementara kisah Nabi Syuaib menekankan kejujuran, tanggung jawab, dan sopan santun dalam bermasyarakat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dalam menyimak cerita serta mudah menangkap pesan moral melalui media visual dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan sebuah cerita yang jika disampaikan dengan mengikut sertakan kombinasi berbagai elemen seperti visual, musik, narasi, teks, rekaman audio, animasi, gambar, hingga elemen interaktif lainnya maka akan menciptakan sebuah pengalaman multimedia yang kuat, yang mampu menarik perhatian sekaligus memberikan pembelajaran bagi audiens.[18]

Dengan demikian, digital *storytelling* bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga dapat merasakan apa yang dialaami si tokoh dalam cerita sehingga dapat membentuk sikap dan perilaku yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan teori pemodelan Bandura, Bandura dalam buku strategi pembelajaran mengatakan bahwa seseorang dapat belajar lebih optimal melalui pengamatan terhadap suatu model. Model harus menarik, dapat diperaya dan memiliki standar performa yaitu atensi (perhatian), retensi (daya serap) dan motivasi.[19]

Hal ini juga sesui dengan pandangan Albert Bandura (dikutip dari penelitian Debi Irama 2022) dalam teori belajar sosial yang menyebutkan bahwa anak belajar nilai dan perilaku melalui proses pengamatan (modeling) yang dimana perilaku suatu individu dipengaruhi oleh model yang diamati,

---

[16] Zayin Nasfaka Sajidin, "Dinamika Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Ibnu Khaldun: Menjaawab Tantangan Penidikan Islam Modern"*, Jurnal Impresi Indonesia (JJI)*, Vol. 10. Nomor 10, 2021, hlm. 905.

[17] Sri Sunarti, "Metode Mengajar yang Kreatif Dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan", *Jurnal Perspektif*, Vol.13. Nomor 2, 2021, hlm. 160.

[18] Kyla Ball, *What is Digital Storytelling and How to Use it in the Most Powerful Way.* (Online). https://www.thinglink.com/blog/what-is-digital-*storytelling*-and-how-to-use-it-in-the-most-powerful-way/ (Diakses 30 Juli 2025)

[19] Jamil Suprihatingrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya,* (Cet. III, Arruz Media, 2016), hlm. 31.

baik dari lingkungan langsung maupun dari media.[20] Dalam mendukung pembelajaran PAI agar lebih optimal, teori ini sangat relevan karena pengajaran nilai-nilai agama dan akhlak sangat membutuhkan model nyata untuk ditiru oleh siswa maka guru memainkan peran sentral sebagi model perilaku Islami, didukung oleh media pembelajaran yang sesui. Dengan demikian, digital *storytelling* bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perrilaku siswa melalui internalisasi nilai karakter.

3. Faktor Pendukung Implemetasi

a. Dukungan Guru yang Kompeten

Keberhasilan implementasi ini tidak lepas dari beberapa faktor pendukung. Salah satunya yakni peran guru PAI (Ibu Fika, S.Pd) sebagai agen perubahan dalam menciptakan suasana belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan di era digital. Karena peran guru kini telah bertransformasi. Mereka tidak lagi sekedar menyampaikan materi, tetapi juga harus berperan sebagai fasilitator pembelajaran, yang mendukung dan memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan kontekstual.[21] Guru juga dituntut untuk menjadi inovator dalam menciptakan strategi dan pendekatan pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia.[22]

b. Adanya Pelatihan Media Pembelajaran Digital

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, pada bulan Februari 2025 sekolah telah melaksanakan pelatihan media pembelajaran berbasis digital untuk seluruh guru. Hal ini menjadi modal penting karena guru memiliki pengetahuan dasar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, digital *storytelling* dapat diimplementasikan lebih mudah karena guru sudah memiliki kesiapan.

c. Sarana dan Prasarana yang Mendukung

Meskipun jumlah proyektor di sekolah terbatas, keberadaan perangkat seperti laptop, proyektor mini, dan jaringan Wi-Fi menjadi pendukung penting, sebab dalam proses implementasi nilai pendidikan karakter itu guru memanfaat kanal *Youtube* untuk mencari video animasi edukatif yang dimana sarana berupa jaringan sangat berperan dalam proses pembelajaran tersebut. Peneliti juga membawa proyektor cadangan sehingga hambatan teknis bisa teratasi. Dengan adanya dukungan sarana ini, proses pembelajaran berbasis digital tetap dapat terlaksana dengan baik.

---

[20] Debi Irama, dkk., "Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Literasiologi*, Vol.12. Nomor 4, 2022, hlm. 135.

[21] Donni Juni Priansa, *Menjadi Kepala Sekolah dan Guru professional,* (Cet. I, CV Pustaka Setia, 2017), hlm. 143.

[22] Dewina Rakhma Alifina, dkk., "Perubahan Sosial dan Pendidikan dalam Peran Guru PAI di Era Digital", *Jurnal Social Studies in Education*, Vol. 2. Nomor 2, 2024, hlm. 131.

d. Antusiasme dan Motivasi Siswa

Antusiasme siswa terhadap media digital yang membuat mereka lebih mudah terlibat aktif dalam pembelajaran. Yang dimana beberapa hasil wawancara kepada anak kelas III yang mengikuti proses pembelajaran tersebut merasa seanang dan tidak bosan mendengarkan cerita. Hal ini sejalan Dalam teori kognitif Jean Piaget, visualisasi materi pembelajaran dalam bentuk digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah.[23]

4. Faktor Penghambat Implementasi

e. Sarana dan Prasarana

Selain jumlah proyektor yang terbatas dan harus bergantian dengan guru lain, hambatan lain yang cukup berpengaruh adalah keterbatasan jaringan Wi-Fi sekolah. Pada saat implementasi, koneksi internet sering tidak stabil sehingga proses mengakses atau memutar video digital mengalami kendala buffering. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi terhambat karena waktu terbuang untuk menunggu jaringan kembali normal. Dalam kondisi tertentu, guru harus menyiapkan alternatif seperti menyimpan video terlebih dahulu secara offline agar pembelajaran tetap dapat berjalan.

Contoh konkret terlihat ketika pada pertemuan kedua, proyektor tidak dapat digunakan karena dipakai guru lain, dan ditambah koneksi Wi-Fi tidak stabil. Akhirnya, guru dan peneliti harus menggunakan laptop serta proyektor mini cadangan. Hambatan ini menunjukkan bahwa kesiapan sarana dan jaringan internet menjadi faktor penting yang harus diperhatikan dalam implementasi digital *storytelling*.

Temuan ini memperlihatkan pentingnya dukungan sarana prasarana dalam menunjang pembelajaran berbasis media. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Farah Sita (2024), yang menegaskan bahwa bahwa pengelolaan sarana dan prasarana yang baik berpengaruh langsung terhadap kualitas pembelajaran. Sekolah dengan fasilitas yang baik dan terkelola dengan efisien menciptakan lingkungan belajar kondusif, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperlancar proses pembelajaran. Sebaliknya, pengelolaan sarana dan prasarana yang buruk dapat menghambat proses pembelajaran dan menurunkan kualitas pendidikan yang diterima oleh siswa.[24]

f. Durasi Video yang Panjang

Kendala lain yang ditemukan adalah pemilihan video dengan durasi cukup panjang, khususnya pada pertemuan pertama yang membahas kisah Nabi Yusuf. Setelah video diputar, waktu yang tersisa tidak mencukupi untuk pelaksanaan diskusi kelompok sebagaimana tercantum dalam RPP, sehingga

---

[23] Ulfa Aulia Dwiyanti, dkk., "Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Ditinjau dari Teori Jean Piaget", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan,* Vol. 7. Nomor 12, 2024, hlm. 4.

[24] Farah Sita, dkk., "Strategi Pengelolaan Fasilitas dan Sumber Daya di Sekolah Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", *Jurnal Nusantara and Education Innovation*, Vol. 1. Nomor 3, 2024, hlm. 122.

guru menggantinya dengan diskusi kelas bersama. Hal ini menimbulkan konsekuensi bahwa kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai rencana, dan interaksi siswa dalam kelompok tidak tereksplorasi maksimal.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pemilihan media harus mempertimbangkan kesesuaian durasi dengan alokasi waktu pembelajaran. Sebab untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan optimal maka guru harus mengikuti standar yang telah ditetapkan mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, tentunya guru harus mengatur waktu masing-masing kegiatan dan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran dapat terukur dengan baik.[25] Oleh karena itu, guru perlu menyaring video dengan durasi yang lebih ringkas atau memodifikasi video agar pesan utama tetap tersampaikan tanpa mengorbankan kegiatan inti pembelajaran.

g. Gangguan Teknis Sederhana

Selain kendala di atas, ditemukan pula gangguan teknis sederhana, misalnya proyektor yang harus diatur ulang atau suara video yang tidak terdengar jelas. Meskipun terkesan ringan, gangguan teknis semacam ini dapat memengaruhi konsentrasi siswa dan membuat waktu pembelajaran terbuang.

Secara keseluruhan, faktor penghambat di atas menunjukkan bahwa implementasi digital *storytelling* tidak hanya bergantung pada kreativitas guru dan minat siswa, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas, pemilihan media yang tepat, serta kesiapan teknis. Dengan mengantisipasi kendala tersebut, efektivitas penanaman nilai pendidikan karakter melalui digital storytelling dapat lebih optimal di masa mendatang.

5. Implikasi Pendidikan

Implikasi dari penelitian ini cukup luas. Bagi guru, hasil ini memberikan alternatif strategi pembelajaran PAI yang materi pembelajaran sudah masuk pada kisah suatu tokoh atau meceritakan keteladana kisah Nabi, agar penyampaian lebih kreatif dan kontekstual melalui digital *storytelling*. Bagi sekolah, hasil ini dapat menjadi pertimbangan dalam memperkuat program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2018 dengan meningkatkan sarana dan prasarana serta meningkatkan sumber daya manusia yaitu pelatihan guru agar tetap mengikuti perkembangan zaman. Bagi siswa, pembelajaran berbasis digital *storytelling* bukan hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter sehingga dapat

[25] Wita Marheni, dkk., "Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif", *Jurnal SSCJ*, Vol. 3. Nomor 1, 2025, hlm. 53.

diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi pengalaman baru dalam mengikuti peroses belajar di kelas.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan sebagai proses menumbuhkan budi pekerti yang mencakup cipta, rasa, dan karsa. Secara praktis, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dengan kisah Islami dapat menjadi sarana yang tepat untuk membentuk karakter generasi muda di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Digital *Storytelling* pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Tahoa, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Basis Digital *Storytelling* dalam Pembelajaran.

Implementasi digital *storytelling* dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru dan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, media digital berupa video kisah nabi, serta instrumen observasi. Pada tahap pelaksanaan, digital *storytelling* diterapkan melalui pemutaran video kisah Nabi Yusuf a.s. dan Nabi Syuaib a.s., dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi bersama siswa. Pada tahap evaluasi, guru menilai ketercapaian nilai karakter melalui pengamatan langsung dan instrumen penilaian. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, fokus, dan mudah memahami materi ketika pembelajaran dikaitkan dengan cerita yang divisualisasikan secara digital.

Digital *storytelling* terbukti mampu menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa kelas III SD Negeri 1 Tahoa. Nilai yang muncul antara lain:

a. Religius: ketaatan beribadah, kebiasaan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, serta rajin melaksanakan shalat.
b. Moral: jujur, sopan santun, rendah hati, serta tidak berbuat curang dalam permainan.
c. Sosial: gotong royong, empati terhadap teman, dan sikap menghormati guru maupun sesama.
d. Ideologi: disiplin terhadap aturan, sikap demokratis dalam diskusi kelompok, dan keberanian mengemukakan pendapat.

Nilai-nilai tersebut tampak dari perubahan perilaku siswa baik selama proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Proses Implementasi Digital *Storytelling*

Faktor pendukung implementasi digital *storytelling* meliputi antusiasme siswa yang tinggi, relevansi materi cerita dengan kehidupan sehari-hari, serta adanya kolaborasi antara guru PAI dan peneliti dalam merancang pembelajaran. Sementara itu, faktor penghambatnya adalah keterbatasan

sarana prasarana seperti proyektor dan jaringan wifi, durasi tayangan video yang cukup panjang sehingga menyita waktu pembelajaran, serta gangguan teknis sederhana seperti audio yang kurang jelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa digital *storytelling* merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 1 Tahoa. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap kisah-kisah nabi, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap pembentukan perilaku positif di lingkungan sekolah.

DARFTAR PUSTAKA

Dwiyanti, U.A., dkk. 2024. "Implikasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Ditinjau dari Teori Jean Piaget." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 4.

Elbadiansyah & Masyani. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Samarinda: Widya Cipta Dharma.

Emzir. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Gunawan, H. 2022. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

Harefa, E., dkk. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: Sonpedia.com.

Hasibuan, L.R. 2023. *Penggunaan Metode Digital Storytelling dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Robi'ul Islam Pasar Latong*. Padangsidimpuan: Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary.

Herwati, dkk. 2023. *Motivasi Dalam Pendidikan*. Malang: PT Literasi Nusantara Group.

Hidayat, R. 2019. *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.

Irama, D., dkk. 2022. "Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Literasiologi*, 12(4), 135.

Jaya, V.A.N. 2016. *Pengembangan Multimedia Digital Storytelling Sebagai Sarana Penunjang Pada Proses Pembelajaran Sehat dan Bergizi di SD Negeri Purwodadi*. Semarang: UNNES.

Jennah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Kardiem, dkk. 2024. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pemuda Media.

Kementerian Agama Republik Indonesia. 2023. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Al-Qosbah.

Lessy, L.Y. 2024. *Pendidikan Anak Sekolah Dasar*. Jawa Barat: CV Edupedia Publisher.

Mahmud. 2010. *Psikologi Pendidikan. Bandung*: Pustaka Setia.

Marheni, W., dkk. 2025. "Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif." *Jurnal SSCJ*, 3(1), 53.

Mu'in, F. 2020. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Mulyana, R., dkk. 2025. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keberanian Berpendapat Siswa." *Journal of Education, Cultural and Politics*, 5(1), 97.

Najla, A.P., dkk. 2022. “Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Karakter Siswa SD Pada Kurikulum Merdeka Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 420.

Novunteo, R., dkk. 2024. “Hakikat Pendidikan Menginternalisasikan Budaya Melalui Filsafat Ki Hajar Dewantara dan Nilai-nilai Pancasila Pada Siswa.” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 3.

Nurfadillah, I. 2021. “Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda.” *Journal of Education Science* (JES), 7(2), 85–87.