PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL STORYTELLING PADA MATA PELAJARAN PAI DI SDIT H.DJALALUDDIN BONJO ALAM

Design Of Digital Storytelling-Based Learning Media In PAI Subject At SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam

Ahmad Jiranda Tanjung[1], Yulifda Elin Yuspita[2], Firdaus Annas[3], Gusnita Darmawati[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : ahmadjirandatanjung@gmail.com[1], yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id[2]

ABSTRACT

This thesis, entitled "Designing Digital Storytelling-Based Learning Media for Islamic Religious Education (PAI) at SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam," was written by Ahmad Jiranda Tanjung, Student ID Number 2521062, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sjech M. Djamil Djambek State Islamic University, Bukittinggi, 2025. This research was motivated by the lack of interest in the Islamic Religious Education (PAI) learning media used at SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam, due to its monotonous presentation, which makes it less effective in attracting students' attention and interest. Furthermore, available learning technology, such as projectors in each classroom, has not been optimally utilized to create a more engaging and interactive learning environment. This study aims to design valid, practical, and effective digital storytelling-based learning media for fifth-grade Islamic Religious Education (PAI) at SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The final product is a digital media animation video containing Islamic Religious Education (PAI) material such as Surah Al Hujurat verse 13, tawakkal (trust), infak (charity), sedekah (charity), gifts, and the story of the Prophet Muhammad (peace be upon him) in establishing the city of Medina. Test results indicate that the developed media has very high validity (score 0.91), high practicality (score 0.63), and high effectiveness based on a G-Score of 0.72. Thus, this digital storytelling media has been proven to improve students' understanding of Islamic Religious Education (PAI) material and can be used as an educational, engaging, and tailored learning alternative.

Keywords : *Digital Storytelling; Learning Media; Islamic Religious Education; ADDIE*

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling pada Mata Pelajaran PAI di SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam" yang ditulis oleh Ahmad Jiranda Tanjung, NIM 2521062, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Tahun 2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang menariknya media pembelajaran PAI yang digunakan di SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam karena masih dikemas secara monoton, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, teknologi pembelajaran yang tersedia, seperti proyektor di setiap kelas, belum dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk Merancang media pembelajaran pada pembelajaran PAI untuk kelas 5 di SDIT H.Djalaluddin Bonjo Alam berbasis digital storytelling yang dirancang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk akhir berupa media digital berbentuk animasi video yang memuat materi PAI seperti Q.S. Al-Hujurat ayat 13, tawakkal, infak, sedekah, hadiah, serta kisah Nabi Muhammad SAW dalam membangun Kota Madinah. Hasil uji menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi (skor 0,91), praktikalitas tinggi (skor 0,63), dan efektivitas dalam kategori tinggi berdasarkan nilai G-Score sebesar 0,72. Dengan demikian, media digital storytelling ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI serta dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang edukatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

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

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pendidikan yang mengalami perkembangan pesat seiring kemajuan teknologi (Jama Hendra et al., 2024). Dalam era ini dimana teknologi terus berkembang dan media pembelajaran menjadi alat yang tak tergantikan dalam mendukung efektifitas pembelajaran. Penggunaan media seperti video, animasi, simulasi, dan platform digital memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih variatif dan menarik. Inovasi ini tidak hanya mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka (Ainun et al., 2019).

Media menjadi unsur penting dalam pembelajaran sebab perannya mampu memperkaya wawasan dan membantu guru dalam mentransfer ilmu pada siswa. Selain itu, media juga menjadi alat yang berguna untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta perhatian siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Media dan pembelajaran sangat erat kaitannya karena media berfungsi sebagai wahana untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari pengirim ke penerima, yang dapat mendukung pembelajaran yang efektif (Wawan Citra Purnama et al., 2023).

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengadilan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Fauzi et al., 2022).

Berdasarkan Undang-undang di atas terlihat bahwa guru senantiasa mewujudkan suasana belajar yang efektif dengan cara menggali potensi diri pada siswa dengan menggunakan media pembelajaran, agar siswa lebih tertarik untuk belajar karna di bantu dengan media pembelajaran dan sangat berpengaruh besar pada proses belajar siswa (dkk, 2022).

Perancangan media yang baik dapat menunjukkan keberhasilan guru untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Dengan media pembelajaran yang dirancang secara efektif, siswa dapat lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan minat belajar dari siswa tersebut. Salah satu solusi dalam merancang media pembelajaran yang efektif adalah dengan menerapkan teknik digital storytelling. Digital storytelling merupakan sebuah gabungan berbagai fitur multimedia dengan seni bercerita untuk menyajikan materi atau poin-poin tertentu dengan durasi waktu tertentu dan dikemas dalam format digital yang menarik (Fortinasari et al., 2022).

Digital Storytelling merupakan sebuah teknik yang memadukan antara edukasi dan hiburan untuk menarik perhatian dan minat siswa serta membantu menyederhanakan pesan. Minat dan perhatian siswa sangatlah penting untuk memotivasinya belajar lebih banyak. Pengemasan digital storytelling menggabungkan antara musik, gambar, suara, narasi yang melibatkan emosi, makna, hiburan, koneksi ke kehidupan nyata, dan dilengkapi alur cerita yang jelas sehingga berpotensi meningkatkan minat belajar siswa. Penjelasan materi yang biasanya membosankan dapat menjadi lebih menyenangkan dengan teknik ini (Fatmawati, 2015).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam pada Jum'at, 7 Maret 2025, penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru PAI. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran PAI sudah beragam, seperti metode ceramah, diskusi, dan penggunaan media. Namun, media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran, seperti media powerpoint, cenderung dikemas secara monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Penulis juga telah mewawancarai beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik pada

pembelajaran dengan konsep visual yang menarik dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Padahal, SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berupa proyektor di setiap kelasnya. Hal ini menunjukkan adanya potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara maksimal dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, khususnya pada pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

Penulis memilih pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas 5 sebagai fokus penelitian karena pada level ini, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik agar mereka lebih antusias dalam memahami materi. Selain itu, pelajaran PAI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai keislaman pada siswa sejak dini.

Permasalahan ini menuntut adanya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital storytelling .

Media ini dirancang untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan menerapkan teknik digital storytelling, yaitu teknik pembelajaran yang menggabungkan elemen narasi, visual, audio untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Misalnya, dalam pembelajaran PAI, media ini dapat menyajikan cerita digital yang menggambarkan kisah-kisah para nabi, akhlak terpuji, atau penerapan nilai nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dapat menyimak cerita, menganalisis makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu, fitur latihan soal dan umpan balik otomatis dapat membantu siswa mengenali kesalahan serta memperbaiki pemahaman mereka dengan cara yang lebih efektif. Dengan penerapan digital storytelling, pembelajaran PAI menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat memahami konsep keislaman secara efektif dalam pembelajaran PAI.

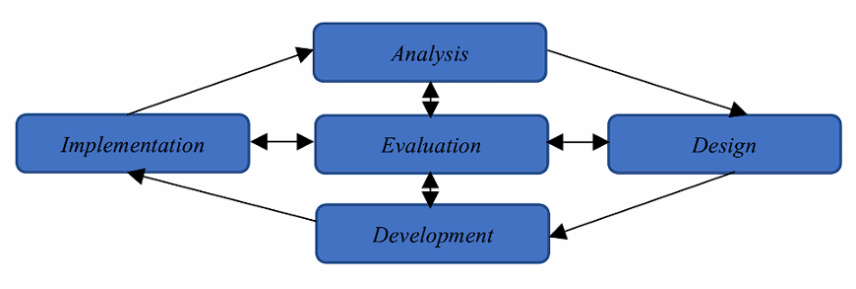
Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul : “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Didital Storytelling Pada Mata Pelajaran PAI di SDIT H.Djalaluddin Bonjo Alam”.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan Research & Development (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk mencari, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi (Salfina et al., 2023).

Adapun model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Model ini dikembangkan pada tahun 2003 oleh Michael Molenda. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada Tahap analisis dilakukan kajian terkait penelitian. Pada model pengembangan ini, suatu produk akan melalui proses kajian, pembuatan prototipe, pengimplentasian, hingga evaluasi untuk menentukan pengaruh dari produk yang telah dihasilkan (Sugihartini & Yudiana, 2018). Produk yang nantinya dihasilkan pada penelitian ini adalah media digital storytelling pada materi PAI.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Analysis

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis masalah yang akan dicari solusinya. Pada tahap ini pengembang melakukan studi literatur sebagai dasar teroritis untuk memastikan latar belakang yang kuat untuk memulai pengembangan. Selanjutnya hasil studi literatur dikonfirmasi melalui studi lapangan. Adapun informasi yang digali berasal dari peserta didik dan guru yang berkaitan dengan kemampuan, karakteristik, paradigma, skenario pembelajaran, serta sikap siswa (Rachma et al., 2023).

Design

Pada tahap ini pengembang membuat design (rancangan) dari media yang akan dikembangkan. Tahapan ini dilakukan melalui beberapa proses, dimana konsep dari media digital storytelling serta konten yang akan dimasukkan dalam media dirancang. Pada tahap ini pula design dari tampilan media dan storyboarad dengan rinci telah disusun. Konsep dari media yang akan dibuat yaitu video animasi dengan audio serta terdapat voice over yang berperan sebagai pencerita (narator).

Development

Pada tahap Pada tahap ini media yang telah selesai dibuat masuk ke tahap validasi dan praktikalitas. Instrumen validasi dengan 4 kriteria dari aspek validasi isi, 5 aspek instruksional desain, 5 aspek desain media pembelajaran, dan 4 aspek pembahasan, kemudian instrumen praktikalitas dengan 7 kriteria kemudahan penggunaan, 5 kriteria waktu penggunaan, dan 5 kriteria ketersediaan fitur pada media pembelajaran.

Implementation

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dan diuji dengan uji efektifitas. Media yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, selanjutnya akan diimplementasikan kepada siswa untuk melihat apakah media yang dirancang efektif atau tidak, dengan menggunakan instrumen efektifitas untuk membandingkan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan ketika keempat tahap sebelumnya telah dilakukan. Tahap evaluasi ini akan menentukan kelayakan media serta pengaruh penggunaan media dalam pembelajaran untuk nantinya bisa digunakan secara luas (diseminasi). Selain itu, tahap ini juga akan memberikan informasi terkait rekomendasi penggunaan media serta hal-hal yang perlu diperhatikan ketika memasuki tahap diseminasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

Uji validitas

Uji validitas ini dilakukan menguji kevalidan produk ini dan akan menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Uji praktikalitas

Uji praktikalitas menggunakan angket praktikalitas untuk mengumpulkan data tentang tingkat praktikalitas media pembelajaran yang dirancang.

Uji efektivitas

Uji efektifitas ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat efektivitas media pembelajaran yang dirancang, yaitu tes hasil belajar yang valid dan efisien.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis digital storytelling untuk mendukung pembelajaran PAI. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah developmental reseach dengan metode ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation).

Analysis (Analisis)

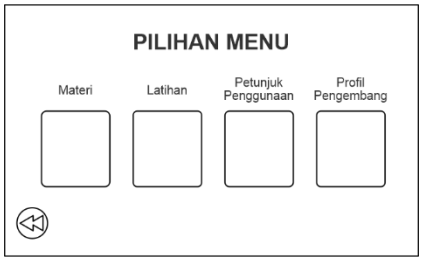
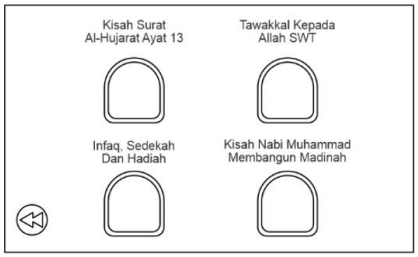
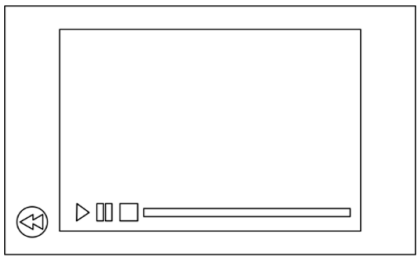
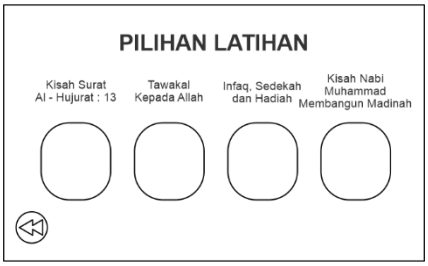
Analisis pengembangan media dilakukan dengan mengkaji kebutuhan materi dan komponen media. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara serta mengacu pada capaian pembelajaran fase C kelas V semester II di SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam. Hasil analisis ini secara langsung berhubungan dengan materi yang dipilih serta media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis komponen media dilakukan melalui studi literatur dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa guru sangat mendukung penggunaan media yang mampu menggabungkan elemen audio dan visual, karena dinilai lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, media digital storytelling dianggap tepat dan relevan berdasarkan hasil analisis tersebut.

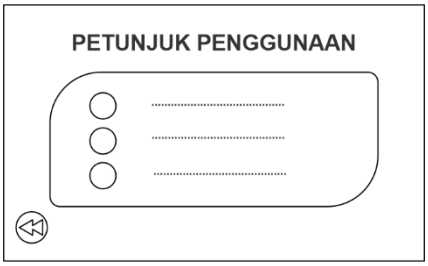
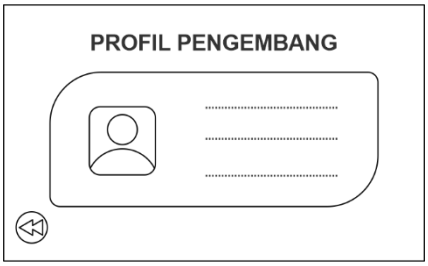
Desain (Rancangan)

Pada tahapan ini konsep media dan digital storytelling serta konten yang dihasilkan dari tahap analisis dirancang. Tahap rancangan pembuatan media ini dilakukan melalui beberapa tahap. Adapun tahapan yang dilakukan yaitu penyusunan materi, design media, dan desain digital storytelling.

Tabel 1. Tahap Perancangan

No.	*Scene*	Penjelasan
1		Halaman awal menampilkan judul dan berisi tombol navigasi Start untuk memulai media

2		Halaman pemilihan menu berisi tombol navigasi untuk kembali dan materi, latihan, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang
3		Halaman pemilihan materi berisi tombol navigasi materi *digital storytelling* dan tombol kembali
4		Halaman untuk memulai, berisi tombol mulai vidio *digital storytelling* dan tombol kembali
5		Halaman penampilan vidio, Berisi vidio *digital storytelling* dan tombol kembali
6		Halaman pemilihan latihan, berisi tombol latihan - latihan dan tombol kembali

7		Halaman latihan, berisi soal beserta jawabannya yang terdiri dari a,b,c, dan d
8		halaman petunjuk penggunaan, berisi informasi terkait petunjuk penggunaan
9		halaman profil pengembang, berisi tentang informasi pengembang

Development (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan pembuatan media dan pengujian dengan uji produk yang mencakup uji validasi serta uji praktikalitas.

Pembuatan media

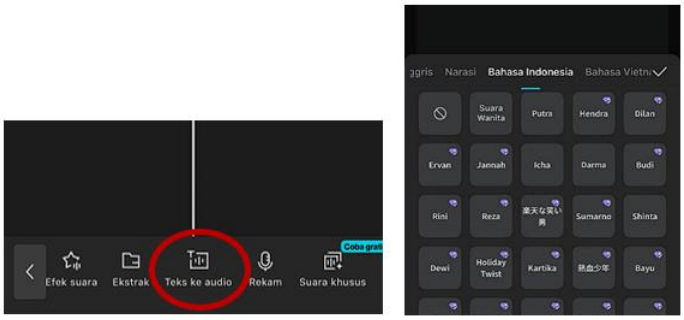
1) Pembuatan digital storytelling

Ditahap ini dilakukan pembuatan gambar. Pembuatan gambar berguna untuk memvisualisaisikan masing-masing scene yang nantinya akan dibuat pada animasi. Gambar ini dibuat menggunakan menggunakan software Adobe Animate. Adobe Animate merupakan perangkat lunak desain grafis dan animasi yang digunakan untuk membuat gambar bergerak dan gambar dalam bentuk vektor.



Gambar 2. Tambilan ilustrasi

Kemudian dilakukan pengambilan suara, suara diambil menggunakan aplikasi CapCut dengan fitur *text to audio* yang ada di aplikasi tersebut.



Gambar 3. Fitur text to audio pada CapCut

Tahapan selanjutnya yaitu proses animasi. Animasi dibuat dengan menggunakan software Adobe Animate. Adobe Animate berfungsi untuk memberikan animasi pada gambar serta mengatur pergerakan objek.



Gambar 4. Proses Pembuatan Animasi Pada Adobe Animate

2) Pembuatan Media

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media dilanjutkan menggunakan Adobe Animate. Melalui aplikasi ini, setiap elemen visual dan animasi dirancang secara interaktif dan menarik.

Tabel 2. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling

No.	*Scene*	Penjelasan
1		Halaman awal menampilkan judul dan berisi tombol navigasi Start untuk memulai media

2		Halaman pemilihan menu berisi tombol navigasi untuk kembali dan materi, latihan, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang
3		Halaman pemilihan materi berisi tombol navigasi materi *digital storytelling* dan tombol kembali
4		Halaman untuk memulai, berisi tombol mulai vidio *digital storytelling* dan tombol kembali
5		Halaman penampilan vidio, Berisi vidio *digital storytelling* dan tombol kembali
6		Halaman pemilihan latihan, berisi tombol latihan - latihan dan tombol kembali
7		Halaman latihan, berisi soal beserta jawabannya yang terdiri dari a,b,c, dan d

8		halaman petunjuk penggunaan, berisi informasi terkait petunjuk penggunaan
9		halaman profil pengembang, berisi tentang informasi pengembang

Uji produk

Berdasarkan hasil dari perancangan media yang telah dirancang, maka peneliti melakukan penebaran angket validitas, praktikalitas dan efektivitas. Dimana hasil- hasil angket yang didapatkan tersebut yaitu:

1) Hasil uji validasi

Validator dilakukan oleh dua dosen ahli media, uji validasi produk ini akan menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama	Validator	Nilai
1.	Rohaniatul Husna, M.Kom	I	1
2.	Efmi Maiyana, M.Kom	II	0,83
Rata - rata			**0,91**

Hasil lembaran angket uji validasi dari ahli media I yaitu ibu Nia dengan nilai 1 dan angket uji validasi ahli media II yaitu ibu efmi dengan nilai 0,83. Didapatkan nilai akhir 0,91 dengan rumus Statistik Aiken's, maka nilai uji validitas produk dari media ini dinyatakan valid.

2) Hasil uji praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diisi oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI)

Tabel 4. Praktikalitor

Item	Praktikalitator	
	Aminuddin, S. Pd I, M. Pd, Gr	
	Skor	Skor Max
1	4	5
2	4	5
3	4	5
4	4	5
5	4	5
6	3	5
7	3	5
8	4	5
9	4	5
10	4	5
11	3	5
12	3	5
13	4	5
14	3	5
15	3	5
16	4	5
17	4	5
18	4	5
Jumlah	**66**	**90**
Po	**0,73**	
Pe	**0,26**	
K	**0,63**	

Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari salah seorang guru PAI, didapatkan nilai 0,63 yang diterapkan menggunakan moment kappa dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,61 – 0,80 dengan kategori tinggi.

3) Hasil uji efektivitas

Uji efektifitas ini dilakukan kepada 21 orang siswa kelas 5 untuk mengetahui tingkat efektivitasnya.

Tabel 5. Hasil Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media

No	Nama Responden	Sebelum						Sesudah						
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7
1	Nabila Utriyan	20	40	20	40	60	20	100	80	80	100	100	100	80
2	Prisha Anindita Sonia	40	60	60	60	40	60	100	40	60	60	40	80	80
3	Adzkia Callista Thiane	20	40	20	40	20	20	100	80	100	100	100	80	60
4	Hasyim Abdullah	60	60	40	40	80	60	100	100	100	100	100	80	100
5	Noufel Bey Tristan Avally	20	40	40	40	20	20	100	100	80	100	80	80	60
6	Balqis Ramadhani Hauna	20	40	20	20	40	20	80	40	60	100	40	40	60
7	Ravel Alvaro	40	40	40	60	40	60	80	80	60	80	60	80	60
8	Aurelia Amira Bachtiar	20	40	20	20	40	40	100	80	100	80	80	80	100
9	Azka Raditya Pranaja	40	40	80	100	80	60	100	100	100	80	100	100	100
10	Muhammad Farhan	40	40	60	40	60	60	80	80	80	60	60	80	80
11	Zia Azhura Hime	60	40	60	60	40	60	100	80	80	80	80	100	100
12	Jihan Nauri Afif	20	40	20	20	40	40	100	80	100	100	80	80	80
13	Raffa Azka Daisy	60	60	40	60	80	40	100	100	100	80	100	80	100
14	Naufal Rafif At-Tsaqif	80	40	60	40	20	40	100	100	100	100	80	100	100
15	Farid Miftdhal Irsano	60	40	100	100	80	100	100	100	100	40	80	40	20
16	Fayyola Wydjhe Anindya	20	20	20	20	20	20	100	80	100	100	80	60	60
17	Fairuz Maulidina Mure	40	60	40	40	60	60	80	100	80	80	80	80	100
18	M.Faiq Abiyyu Alfarouqy	20	40	20	20	40	20	100	100	100	80	100	100	60
19	Kamila Muthmainnah	40	40	40	60	60	40	80	80	60	80	80	80	60
20	Istifaiyyatul Rahma	40	20	20	40	20	60	100	80	80	100	60	80	100
21	Fadhila Nisaulkhair	60	20	40	20	40	20	100	100	100	80	100	80	60
JUMLAH		**820**	**860**	**860**	**940**	**980**	**920**	**2000**	**1780**	**1820**	**1780**	**1680**	**1680**	**1620**
JUMLAH TOTAL		**5380**						**12360**						
RATA-RATA		**42,70**						**84,08**						

Uji efektivitas media pembelajaran berbasis digital storytelling diperoleh melalui lembar penilaian efektivitas yang diisi oleh 21 orang siswa. Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai akhir sebesar 0,72. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Richard R. Hake (Gain Score), nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi.

Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahap *development* dan *implementation*, media pembelajaran berbasis *digital storytelling* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dua ahli media memperoleh nilai validitas sebesar 0,91 yang termasuk kategori valid berdasarkan Aiken's, dengan saran revisi minor berupa penambahan identitas dan subtitle. Uji kepraktisan menunjukkan nilai 0,64 yang berada pada kategori tinggi berdasarkan *moment kappa*. Selanjutnya, uji efektivitas terhadap 21 siswa menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 42,70 menjadi 84,08, dengan nilai *G-Score* sebesar 0,72 yang tergolong dalam kategori efektivitas tinggi menurut Richard R. Hake.

Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Media dapat digunakan secara klasikal dengan bantuan proyektor sehingga seluruh siswa dapat menyimak tayangan secara bersama. Tampilan visual yang menarik, narasi yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, serta penggunaan bahasa sederhana dan ilustrasi pendukung menjadikan media mudah dipahami oleh siswa dengan kemampuan belajar yang beragam.

Pembahasan

Hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan media ini valid (0,91), praktis (0,63), dan efektif (0,72 G-score). Dengan demikian, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI sekaligus menanamkan karakter Islami sejak dini.

Dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki keunggulan pada cakupan dan tujuan pembelajarannya. Penelitian Tri Khairunnisa (2023) dan Qoni'ah Marifatul (2022) menunjukkan efektivitas digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan ekspresi verbal siswa, sementara penelitian ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai keislaman. Penelitian Dwi Retno Anjani (2022) menggunakan model ADDIE pada peserta didik berkebutuhan khusus, sedangkan penelitian ini menerapkan model yang sama pada siswa sekolah dasar reguler dengan konten religius yang kontekstual. Selain itu, berbeda dengan penelitian Vachry Ardi Nugratama Jaya yang berfokus pada motivasi belajar, penelitian ini terbukti meningkatkan aspek kognitif sekaligus membentuk karakter Islami siswa. Dengan demikian, penelitian ini lebih komprehensif karena mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam media digital storytelling berbasis animasi sesuai capaian pembelajaran PAI kelas V.

KESIMPULAN

Melalui hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital storytelling yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT H. Djalaluddin Bonjo Alam berhasil dirancang dan diimplementasikan dengan baik.

Hasil uji validitas menunjukkan nilai 0,91 yang tergolong sangat valid, hasil praktikalitas mencapai 0,63 yang tergolong praktis, dan hasil efektivitas menggunakan rumus G-Score sebesar

0,72 yang menunjukkan kategori efektif. Artinya, media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI, serta dapat digunakan secara luas sebagai alternatif pembelajaran digital yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan.

Dengan keberhasilan ini, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual, sekaligus membentuk karakter Islami siswa sejak dini melalui pendekatan yang visual, naratif, dan inspiratif.

DAFTAR PUSTAKA

Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2019). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang dan Tantangan di Era Disrupsi. *Teachin.Id*, *6*(1), 1570–1580. https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2778

dkk, S. M. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, *9*(1), 115–130.

Fatmawati, E. (2015). Media Baru Digital Storytelling. *Jurnal*, *4*(2), 105–117.

Fauzi, R., Nasution, H. N., Hastini, F., Zainy, A., & Lumban Tobing, Y. R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA. *Jurnal Education and Development*, *11*(1), 437–442. https://doi.org/10.37081/ed.v11i1.2687

Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(1), 24–32.

Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *5*(1), 126–134. https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(08), 506–516. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554

Salfina, R., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2023). Perancangan Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy di SMKN 4 Payakumbuh. *Journal of Information System and Education Development*, *1*(1), 1–7. http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *15*(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Wawan Citra Purnama, Annas, F., Musril, H. A., & Gusnita Darmawati. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X Di Sma N 1 Iv Koto. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(2), 1304–1311. https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7246