



Development of storytelling media to increase Civic education interest in elementary students

Maulidya Hasanah Damanik¹, Reh Bungana Br Perangin-angin², Yakobus Ndona³, Sri Yunita⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

maulidhasanah90@gmail.com¹, rehbungana@unimed.ac.id², yakobusndona@unimed.ac.id³, sr.yunita@unimed.ac.id⁴

ABSTRACT

Students' interest in learning about Pancasila Education remains low due to the abstract nature of the materials and a lack of engaging, contextual media. Meanwhile, the analysis revealed that students require learning tools that foster active engagement, relate to real-life experiences, and support concrete understanding of values. The Merdeka Curriculum encourages learning through narratives and experiential activities. This study aimed to develop a valid, practical, and effective digital interactive storytelling-based media to enhance the learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 050690 Sawit Seberang. The research employed the Research and Development method, utilizing the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product was created using Canva and validated by experts in content, media, and language. The results indicated a validity score of 93% and a practicality score of 92%. Learning outcomes showed an average posttest improvement of 27 points compared to the pretest. The media connects Pancasila values to meaningful stories and visual narratives, thereby supporting both emotional and cognitive engagement. The primary contribution of this study lies in providing adaptive and curriculum-relevant learning media that support character education and student motivation in elementary schools.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 4 Mar 2025

Revised: 9 Jul 2025

Accepted: 16 Jul 2025

Available online: 3 Aug 2025

Publish: 29 Aug 2025

Keywords:

digital media; interactive
storytelling; learning interest;
Pancasila education

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed
open-access journal.

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik terhadap Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah karena penyajian materi yang bersifat abstrak, tidak kontekstual, dan belum didukung oleh media yang interaktif. Sedangkan hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang memfasilitasi keterlibatan aktif, pemahaman nilai secara konkret, serta relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Kurikulum Merdeka pun mendorong pembelajaran berbasis narasi dan pengalaman personal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis storytelling yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk dikembangkan melalui Canva, divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan kelayakan media sebesar 93% dan kepraktisan sebesar 92%. Penggunaan media dalam pembelajaran menghasilkan peningkatan skor posttest rata-rata sebesar 27 poin dari pretest awal. Media ini menghubungkan materi nilai-nilai Pancasila dengan alur cerita yang bermakna dan visualisasi menarik sehingga mendorong keterlibatan peserta didik secara emosional dan kognitif. Penelitian ini menghasilkan kontribusi konkret berupa media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan relevan dengan kebutuhan kurikulum, sehingga mampu memperkuat pembelajaran karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: media digital; minat belajar; pendidikan Pancasila; storytelling interaktif

How to cite (APA 7)

Damanik, M. H., Perangin-angin, R. B. B., Ndona, Y., & Yunita, S. (2025). Development of storytelling media to increase Civic education interest in elementary students. *Inovasi Kurikulum*, 22(3), 1503-1518.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2025, Maulidya Hasanah Damanik, Reh Bungana Br Perangin-angin, Yakobus Ndona, Sri Yunita. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: maulidhasanah90@gmail.com

INTRODUCTION

Minat belajar peserta didik di sekolah dasar masih menjadi permasalahan krusial yang berdampak pada kualitas proses dan hasil pembelajaran. Tidak tertariknya peserta didik terhadap kegiatan belajar menyebabkan rendahnya partisipasi aktif dalam kelas, lemahnya motivasi internal, dan sikap pasif terhadap materi yang disampaikan guru (Oviliyani & Susanto, 2023). Permasalahan ini diperparah oleh dominasi metode pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak melibatkan peserta didik secara langsung (Sulistiyaning et al., 2023). Proses pembelajaran di kelas tidak mampu menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional peserta didik, maka minat belajar cenderung menurun secara signifikan (Setiawan et al., 2024). Kondisi ini telah dibuktikan dalam studi terkini yang menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar peserta didik berakar dari kombinasi faktor internal dan eksternal, seperti kurangnya inovasi pembelajaran serta minimnya keterlibatan sosial emosional dalam penyajian materi (Mariyana et al., 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang memuat nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa, seperti gotong royong, toleransi, dan cinta tanah air (Indriyani et al., 2023). Meskipun memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih sering dipersepsikan sebagai kegiatan hafalan yang membosankan (Dewi et al., 2023). Materi disampaikan secara verbal tanpa dukungan media visual atau interaktif, sehingga peserta didik kurang mampu memahami makna nilai-nilai Pancasila dalam konteks kehidupan nyata. Ketidakesesuaian metode pengajaran dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menyebabkan proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan minim keterlibatan aktif (Babullah, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan naratif (Atmaja, 2024; Hidayanto, 2025; Shofarani & Hidayat, 2021). Kurangnya variasi media yang digunakan dalam penyampaian materi turut menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ini, sehingga diperlukan upaya transformasi dalam strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif (Ginting et al., 2021).

Pemanfaatan media digital berbasis *storytelling* menjadi alternatif yang menjanjikan dalam mentransformasi pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar (Verawati et al., 2023). Karakteristik media ini yang menggabungkan narasi visual, audio, animasi, dan teks memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Materi pembelajaran tidak lagi disampaikan secara abstrak, melainkan dikemas dalam bentuk cerita digital yang konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik (Handayani et al., 2021; Restu et al., 2023). Proses ini mendorong keterlibatan emosional peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan (Samiyah & Anggraeni, 2021). Hasil studi menunjukkan bahwa integrasi elemen naratif dalam media digital mampu meningkatkan atensi, retensi informasi, serta interaksi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Fitriyah et al., 2024). Melihat karakteristik tersebut, pengembangan media digital *storytelling* dapat dijadikan solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa idealisme pembelajaran interaktif belum sepenuhnya terealisasi dalam praktik pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil observasi di salah satu sekolah dasar memperlihatkan bahwa guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan pencatatan, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Media yang digunakan terbatas pada *slide* statis tanpa dukungan narasi atau visual interaktif yang mampu membangun partisipasi peserta didik (Amelia, 2021). Situasi ini berdampak pada rendahnya antusiasme, fokus, dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Persentase peserta didik yang menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah cukup signifikan, yang mencerminkan kurangnya pendekatan pembelajaran yang menarik dan

kontekstual (Purwaningsih & Wangid, 2021). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa ketiadaan media yang menarik berpotensi memperburuk persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu (Naa'ifah & Suprijono, 2024). Berdasarkan kenyataan tersebut, diperlukan pengembangan media *digital storytelling* yang tidak hanya responsif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga didesain secara pedagogis untuk membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap nilai-nilai dalam Pendidikan Pancasila.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya kehadiran media pembelajaran yang mampu menyentuh aspek emosional dan kognitif peserta didik secara seimbang. Media interaktif *digital storytelling* menjadi pilihan strategis karena dirancang untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan melalui alur cerita yang memadukan teks, gambar, suara, musik, dan animasi secara harmonis (Chen *et al.*, 2024). Pengalaman belajar yang disajikan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membangun koneksi emosional yang mendalam dengan peserta didik. *Storytelling* digital memungkinkan peserta didik mengalami proses internalisasi nilai, seperti gotong royong, melalui pendekatan kontekstual dan multisensorik (Ngongo & Kerans, 2023). Penelitian sebelumnya mengungkap bahwa media ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan, elaborasi informasi, dan motivasi intrinsik peserta didik (Çetin, 2021). Selain itu, sifat interaktif dari media ini memberi ruang bagi peserta didik untuk mengontrol proses belajarnya sendiri, yang berkontribusi terhadap peningkatan tanggung jawab dan kemandirian. Namun, riset-riset terdahulu masih terbatas dalam mengembangkan media *storytelling* digital berbasis nilai-nilai Pendidikan Pancasila yang relevan secara lokal dan aplikatif dalam konteks sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengembangkan media interaktif digital *storytelling* yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang pada materi gotong royong dalam keberagaman.

LITERATURE REVIEW

Minat belajar

Minat belajar peserta didik merupakan aspek fundamental yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kajian terdahulu menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi aktif dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran (Mesra *et al.*, 2021; Sulistiyani *et al.*, 2023). Lingkungan pembelajaran yang mendukung rasa ingin tahu dan interaksi yang bermakna juga berperan dalam membentuk sikap belajar yang produktif (Asy'arie *et al.*, 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang dengan pendekatan yang tidak hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, melainkan juga afektif, agar peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan secara utuh.

Nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak menuntut media pembelajaran yang mampu merepresentasikannya dalam bentuk konkret dan bermakna, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar (Adam, 2023; Ardialulya *et al.*, 2025). Sayangnya, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan minat belajar dalam konteks mata pelajaran tematik dan IPA, serta belum secara spesifik menyentuh ranah Pendidikan Pancasila (Prabandari *et al.*, 2022; Pratiwi *et al.*, 2024). Beberapa studi masih terbatas pada desain kuantitatif yang mengukur hasil belajar secara numerik, tanpa menggali bagaimana pengalaman belajar peserta didik terbentuk melalui media yang digunakan. Bahkan, sejumlah penelitian tidak menyertakan indikator afektif secara eksplisit, sehingga kurang menggambarkan dinamika keterlibatan emosional peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini hadir untuk menjawab kekosongan tersebut dengan mengembangkan media digital interaktif berbasis *storytelling* yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan

Pancasila. Media ini memadukan elemen naratif, visual, dan audio yang dikemas dalam alur cerita bermuatan nilai, bertujuan membangun koneksi emosional peserta didik dengan materi yang dipelajari (Minggi *et al.*, 2023; Zulaiha *et al.*, 2024). Penelitian ini menempati posisi strategis dalam peta keilmuan sebagai integrasi antara pendekatan pembelajaran humanistik dan teknologi digital yang adaptif, serta menjadi kontribusi nyata terhadap penguatan literasi nilai kebangsaan melalui minat belajar peserta didik sejak pendidikan dasar.

Pengembangan Bahan Ajar Digital

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan pendekatan kontekstual, partisipatif, serta integratif terhadap teknologi pembelajaran (Ardianti & Amalia, 2022). Implikasi dari kebijakan ini menekankan pentingnya bahan ajar digital yang tidak hanya mampu menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan pengalaman konkret peserta didik. Kebutuhan ini semakin penting di sekolah dasar, mengingat karakteristik peserta didik yang cenderung visual dan membutuhkan stimulus pembelajaran yang atraktif. Pendidikan Pancasila, yang sarat dengan nilai-nilai kebangsaan dan bersifat abstrak, menuntut media ajar yang mampu menjembatani antara konsep normatif dan pengalaman keseharian peserta didik (Yulianti *et al.*, 2025).

Namun, hasil kajian terdahulu menunjukkan bahwa orientasi pengembangan bahan ajar digital umumnya masih terbatas pada konten-konten pembelajaran tematik terpadu, sementara aspek nilai dalam Pendidikan Pancasila cenderung terpinggirkan dalam inovasi digital (Noerdiansyah *et al.*, 2023; Tiningrum *et al.*, 2025). Kecenderungan ini menciptakan celah dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai untuk membumikan nilai-nilai kebangsaan melalui pendekatan yang menarik dan kontekstual. Minimnya fokus terhadap substansi nilai dalam pengembangan *digital learning resources* menandakan adanya kebutuhan akan desain media yang tidak hanya adaptif terhadap teknologi, tetapi juga responsif terhadap karakteristik moral dan sosial peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini diposisikan untuk merespons kekosongan tersebut melalui rancangan bahan ajar digital berbasis *storytelling* interaktif. Inovasi ini ditujukan untuk mengintegrasikan muatan nilai secara lebih humanistik dan komunikatif dengan bantuan elemen naratif, visual, dan audio. Konsep ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang bermakna, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara emosional dan reflektif terhadap materi yang disampaikan (Ardiawan, 2024; Pernantah *et al.*, 2022). Oleh karena itu, studi ini berkontribusi dalam memperluas ranah penelitian pengembangan media digital yang berbasis nilai dan relevan dengan dinamika pembelajaran Pendidikan Pancasila di era Kurikulum Merdeka.

Bahan Ajar Interaktif *Storytelling*

Penerapan bahan ajar berbasis *storytelling* interaktif telah terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kecenderungan peserta didik usia dini yang menyukai cerita visual dengan alur naratif yang kuat dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif yang menyenangkan, sekaligus membangun koneksi emosional dalam proses belajar (Nair & Yunus, 2021; Nicoli *et al.*, 2022). Pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan didominasi oleh guru, terutama dalam mata pelajaran bernuansa nilai seperti Pendidikan Pancasila, membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif. *Storytelling* berbasis digital membuka ruang bagi peserta didik untuk mengalami proses belajar secara lebih reflektif dan bermakna, karena mereka dapat menempatkan diri dalam alur cerita yang dikemas kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari (Fu *et al.*, 2022).

Studi-studi terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media *storytelling* meningkatkan motivasi, atensi, serta pemahaman konsep peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, baik sains maupun literasi

dasar (Fadhillah & Dini, 2021; Ilomäki *et al.*, 2023; Yang *et al.*, 2022). Selain itu, bahan ajar berbasis *storytelling* dinilai mampu memperkuat penanaman nilai karakter karena memfasilitasi keterhubungan antara isi materi dan pengalaman pribadi peserta didik (Safitri *et al.*, 2025). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih bersifat umum dan belum secara spesifik menyasar pengembangan bahan ajar digital interaktif dalam konteks Pendidikan Pancasila, terutama pada materi gotong royong dalam keberagaman di kelas IV sekolah dasar. Aspek ini menjadi kritik yang perlu disoroti, karena materi tersebut memiliki urgensi tinggi dalam membentuk kesadaran kebhinekaan sejak dini.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menghadirkan produk bahan ajar digital yang dirancang berbasis *storytelling* interaktif. Fokus utama pengembangan adalah membangun keterlibatan afektif peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui narasi visual yang komunikatif dan mudah diakses. Kontribusi penelitian ini terletak pada inovasi penyajian materi Pendidikan Pancasila secara digital yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga relevan secara pedagogis dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penempatan posisi ini mempertegas bahwa pengembangan bahan ajar digital berbasis *storytelling* interaktif merupakan pendekatan yang potensial dalam memperkuat dimensi humanistik dalam pendidikan nilai di sekolah dasar.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE, meliputi lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 050690 Sawit Seberang, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV; serta peserta didik kelas IV sebagai pengguna media. Objek penelitian adalah media pembelajaran interaktif digital berbasis *storytelling* yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Gotong Royong dalam Keberagaman.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analysis* diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila. Peneliti juga menganalisis kurikulum berdasarkan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka serta merumuskan tujuan pembelajaran yang relevan dengan pendekatan *storytelling*. Selain itu, analisis karakter peserta didik dilakukan untuk memahami kemampuan literasi digital, preferensi terhadap media visual, dan ketertarikan terhadap cerita. Tahap *design* mencakup penyusunan struktur media, perancangan alur cerita bercabang yang memuat nilai-nilai Pancasila, penentuan titik interaktivitas, serta pembuatan *flowchart*, *storyboard*, desain antarmuka, dan sistem navigasi. Pada tahap ini, peneliti juga merancang sistem *reward* dan *feedback* yang akan disisipkan dalam media.

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan seluruh aset media, seperti penulisan naskah cerita, pembuatan karakter dan latar visual, serta perekaman dan penyuntingan narasi suara. Validasi dilakukan oleh empat ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli *storytelling*, yang memberikan masukan untuk penyempurnaan produk. Setelah revisi, media diimplementasikan melalui uji coba terbatas terhadap 20 peserta didik kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang. Proses *implementation* diawali dengan orientasi kepada guru, penyiapan perangkat, dan pengumpulan data observasi serta tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media. Terakhir, tahap *evaluation* dilakukan secara formatif melalui penyebaran angket untuk menilai efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran, tingkat interaktivitas, serta respons afektif peserta didik terhadap nilai-nilai yang disampaikan dalam cerita. Setiap

tahapan dalam prosedur ini dilaksanakan secara sistematis dan saling berkaitan untuk menjamin kualitas produk yang dikembangkan.

RESULTS AND DISCUSSION

Tahap Analisis (*Analyze*)

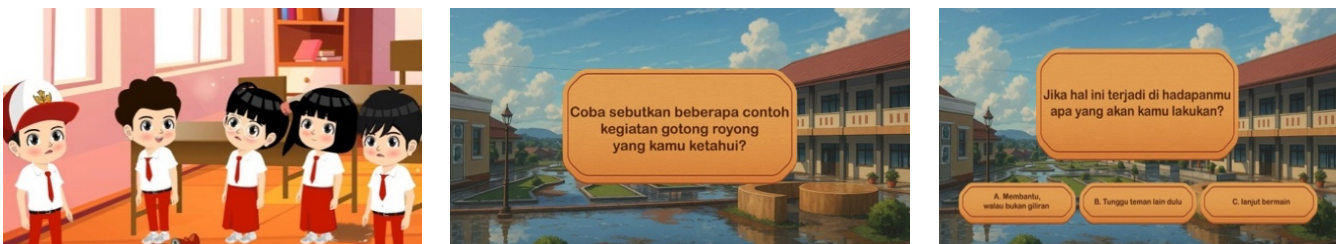
Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan menentukan arah pengembangan media digital *storytelling* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi ajar. Analisis ini mencakup identifikasi masalah pembelajaran, kondisi peserta didik, serta analisis kurikulum dan kompetensi yang harus dicapai. Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik kurang antusias dan mudah terdistraksi ketika pembelajaran berlangsung, terutama saat materi disampaikan secara konvensional menggunakan buku teks.

Observasi awal di kelas memperkuat temuan tersebut memperlihatkan peserta didik terlihat pasif dan minim interaksi saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis terhadap dokumen kurikulum menunjukkan bahwa capaian pembelajaran pada fase B, khususnya materi gotong royong dalam keberagaman, menekankan pentingnya penguatan nilai-nilai kolaborasi dan toleransi, yang idealnya disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan urgensi pengembangan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat, memfasilitasi interaksi aktif, serta menyampaikan materi secara naratif dan visual agar lebih mudah dipahami dan diterima peserta didik sekolah dasar.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk merancang struktur dan konten media pembelajaran interaktif digital *storytelling* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Proses perancangan dimulai dengan menyusun alur cerita yang terintegrasi dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya materi gotong royong dalam keberagaman. Cerita dikembangkan dengan tokoh dan latar yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga memudahkan mereka untuk memahami pesan moral dan makna yang disampaikan. Desain visual media mencakup *storyboard*, *layout* tampilan, navigasi tombol interaktif, serta integrasi elemen teks, gambar, dan suara. Struktur narasi disusun dalam format dialog antar tokoh yang diselengi dengan pertanyaan reflektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

Rancangan ini juga memuat petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik sebagai panduan awal dalam mengoperasikan media. Visualisasi dari rancangan awal media ditampilkan pada Gambar 1 yang memperlihatkan tampilan antarmuka pembuka, navigasi tombol interaktif, serta elemen narasi digital yang telah dirancang secara sistematis untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila.



Gambar 1. Tampilan awal media digital interaktif
Sumber: Penelitian 2025

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Proses pengembangan dimulai dengan validasi oleh ahli materi untuk memastikan kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Validator menilai aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, penggunaan bahasa, serta keterkaitan isi dengan pengalaman nyata peserta didik. Hasil validasi pertama menunjukkan bahwa isi materi dinilai baik dan relevan. Ahli materi memberikan saran untuk memperkuat keterhubungan materi dengan contoh situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari peserta didik agar lebih kontekstual, sehingga materi yang ada di dalam video perlu direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut dengan menambahkan elemen cerita yang lebih konkret dan dekat dengan realitas peserta didik. Validasi kedua menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kelayakan dan dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Data penilaian dari proses validasi tersebut ditampilkan pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Pernyataan	Skor penilaian	
	Tahap 1	Tahap 2
Aspek materi		
Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	5
Penyajian materi dalam media pembelajaran mendukung pencapaian kompetensi.	4	5
Materi dalam media pembelajaran relevan dengan kebutuhan peserta didik.	4	5
Materi dalam media pembelajaran disajikan dengan kedalaman dan kelengkapan yang memadai.	4	4
Materi dalam media pembelajaran disusun secara sistematis.	5	5
Materi disajikan secara runtut sehingga mudah dipahami.	3	4
Hubungan antarbagian dalam materi jelas dan terstruktur.	4	4
Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.	4	5
Aspek bahasa		
Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.	3	5
Bahasa dalam media pembelajaran sesuai dengan kaidah EYD.	3	4
Aspek keterlaksanaan		
Media pembelajaran memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar lebih giat.	5	5
Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	5	5
Jumlah skor keseluruhan	48	56
Persentase	80%	93%
Kategori	L	SL

Sumber: Penelitian 2025

Tahapan validasi media dilanjutkan oleh ahli media untuk menilai kualitas teknis dan visual media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang. Validasi dilaksanakan dalam dua tahap untuk menilai kelayakan perangkat secara komprehensif. Penilaian awal menggunakan indikator teknis dan estetika sebagai dasar evaluasi, yang kemudian dijadikan acuan dalam merevisi media. Proses revisi dilakukan berdasarkan saran dari validator

yang mencermati stabilitas fungsi, cara penyampaian informasi, serta kreativitas dan relevansi desain visual.

Revisi tersebut menghasilkan peningkatan signifikan dalam penilaian tahap kedua, yang menunjukkan adanya perbaikan nyata pada fungsionalitas teknis, kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, hingga penggunaan bahasa. Hasil penilaian awal memperoleh skor 77 poin (77%) dan termasuk kategori Layak (L), sedangkan hasil penilaian kedua meningkat menjadi 91 poin (91%) dan masuk kategori Sangat Layak (SL). Validasi ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif digital *storytelling* telah memenuhi kriteria teknis dan estetika, serta mampu menarik minat peserta didik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Data penilaian dari proses ini disajikan pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Pernyataan	Skor penilaian	
	Tahap 1	Tahap 2
Aspek rekayasa perangkat lunak media pembelajaran		
Media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.	4	5
Saya merasa lebih memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran ini.	4	5
Media pembelajaran ini dapat dipelihara dengan mudah.	5	4
Media pembelajaran ini mudah untuk dikelola oleh guru dan peserta didik.	4	5
Media pembelajaran ini mudah digunakan tanpa memerlukan banyak bantuan.	4	5
Antarmuka media pembelajaran ini mudah dipahami oleh pengguna.	4	4
Media pembelajaran ini berjalan dengan stabil tanpa banyak gangguan.	3	4
Media ini terkendala teknis saat menggunakan media pembelajaran ini.	4	4
Media pembelajaran ini memiliki dokumentasi yang memudahkan penggunaannya.	4	4
Media pembelajaran ini digambarkan dengan jelas	3	5
Informasi materi dalam media pembelajaran ini sangat akurat.	4	5
Aspek komunikasi visual dalam pengembangan media pembelajaran		
Media pembelajaran ini menyajikan informasi dengan cara yang komunikatif.	3	4
Desain media pembelajaran ini kreatif dan menarik.	3	4
Tampilan media pembelajaran ini berbeda dari media pembelajaran lain	3	4
Unsur video dalam media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	5
Video dalam media pembelajaran ini mendukung pemahaman terhadap materi.	4	5
Video yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini relevan dan menarik.	3	4
Tata letak media pembelajaran ini menarik dan jelas.	5	5
Warna yang digunakan dalam media pembelajaran ini sesuai dan nyaman dilihat.	5	5
Kombinasi warna dalam media pembelajaran ini membantu fokus pada materi yang disampaikan.	5	5
Jumlah skor keseluruhan	77	91
Persentase	77%	91%
Kategori	L	SL

Sumber: Penelitian 2025

Tahapan validasi berikutnya dilakukan oleh ahli bahasa untuk menilai kualitas kebahasaan media digital interaktif *storytelling* yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa bahasa yang

digunakan telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan mampu menjangkau tingkat pemahaman peserta didik sekolah dasar secara optimal. Validator menilai dua aspek utama, yaitu kesesuaian bahasa terhadap kaidah Ejaan yang Disempurnakan (EYD), serta aspek komunikasi dan interaktivitas. Penilaian terhadap aspek kebahasaan mencakup ketepatan tata bahasa, kejernihan makna, dan ketiadaan makna ganda. Penilaian terhadap aspek komunikasi mencakup kemudahan bahasa untuk dipahami, kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, serta kejelasan kalimat dalam format visual dan audio.

Validasi dilakukan dalam dua tahap menggunakan instrumen angket skoring. Hasil validasi pertama menunjukkan skor 29 dari maksimum 40, dengan persentase 73% dan masuk kategori Layak (L). Indikator yang memperoleh skor rendah di antaranya adalah penggunaan ejaan, kemudahan dipahami, dan kesesuaian bahasa dengan kemampuan peserta didik. Revisi dilakukan berdasarkan masukan tersebut, dan pada tahap validasi kedua terjadi peningkatan skor menjadi 37 atau 93%, yang termasuk kategori Sangat Layak (SL). Temuan ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas kebahasaan, baik dalam aspek struktur, keterbacaan, maupun komunikasi. Secara keseluruhan, validasi ini menyatakan bahwa media digital interaktif *storytelling* telah layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Rangkuman hasil validasi tersebut disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pernyataan	Skor penilaian	
	Tahap 1	Tahap 2
Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia		
Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan	3	5
Ketepatan tata Bahasa	4	4
Tidak memiliki makna ganda	4	5
Aspek komunikasi dan interaktif		
Bahasa mudah dipahami	3	5
Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan peserta didik SD	3	5
Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan dan informasi yang disampaikan	4	4
Kalimat yang digunakan mudah didengar dengan jelas	4	5
Jumlah skor keseluruhan	29	37
Persentase	73%	93%
Kategori	L	SL

Sumber: Penilaian 2025

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan bagian keempat dari model pengembangan ADDIE yang berfokus pada penggunaan langsung media digital *storytelling* oleh guru Pendidikan Pancasila di SD Negeri 050690 Sawit Seberang. Kepraktisan media diuji melalui penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas IV dengan melibatkan dua orang guru sebagai responden. Tujuan dari uji kepraktisan ini adalah untuk menilai sejauh mana media dapat digunakan secara mudah, dipahami dengan jelas, serta mampu mendukung penyampaian materi kepada peserta didik. Instrumen angket digunakan untuk menilai beberapa aspek penting, seperti kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, keterpahaman isi, keterlibatan peserta didik, dan efektivitas media dalam menunjang pemahaman konsep gotong royong.

Respons dari guru menunjukkan bahwa media digital *storytelling* ini dinilai sangat praktis dan menarik. Media ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah penyampaian materi, dan tidak menimbulkan kesulitan teknis saat digunakan. Penilaian juga mencakup pandangan guru terhadap antusiasme peserta didik, tantangan pemahaman materi, dan dukungan sarana sekolah. Hasil angket menunjukkan bahwa Guru I memberikan skor 50 dengan persentase 91%, sedangkan Guru II memberikan skor 52 dengan persentase 95%. Kedua skor tersebut berada dalam kategori Sangat Praktis (SP), yang mencerminkan bahwa media ini efektif dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Rangkuman hasil uji kepraktisan oleh guru disajikan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Penggunaan Media

Pernyataan	Skor penilaian	
	Guru 1	Guru 2
Aspek pembelajaran pendidikan Pancasila		
Minat peserta didik pada saat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	4	5
Materi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai rendah	5	5
Kendala yang dialami pada saat Pendidikan Pancasila	5	5
Metode yang digunakan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila	5	4
Kelebihan dan kekurangan metode yang digunakan	5	5
Aspek fasilitas sekolah		
Ketersediaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah	4	5
Ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah	5	5
Aspek penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran pendidikan Pancasila		
Media pembelajaran yang digunakan pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila	4	5
Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan	5	5
Media pembelajaran interaktif <i>storytelling</i> pada pendidikan Pancasila	4	4
Media yang digunakan dapat menunjang pembelajaran pendidikan Pancasila	4	4
Jumlah skor keseluruhan	50	52
Persentase	91%	95%
Kategori	SP	SP

Sumber: Penilaian 2025

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media digital interaktif *storytelling* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Gotong Royong dalam Keberagaman. Evaluasi dilakukan melalui pengujian hasil belajar menggunakan instrumen tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media digital, sedangkan *posttest* dilakukan setelah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kedua tes ini diterapkan pada 20 peserta didik kelas IV SD Negeri 050690 Sawit Seberang, dan hasilnya dianalisis menggunakan uji N-Gain Score untuk melihat tingkat peningkatan kognitif peserta didik. Nilai *pretest* menunjukkan rentang antara 30 hingga 80, sementara nilai *posttest* mengalami peningkatan signifikan dengan rentang 75 hingga 100.

Seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar, yang ditandai oleh status “Meningkat” pada seluruh responden. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Saat *pretest*, hanya 4 peserta didik (20%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 16 peserta didik (80%) masih berada di bawah

standar. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, sehingga dinyatakan tuntas. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif *storytelling* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep Pancasila secara menyeluruh. Media yang dikembangkan tidak hanya mampu menyederhanakan penyampaian materi, tetapi juga mendorong peningkatan kognitif yang signifikan.

Discussion

Penilaian kevalidan dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilaksanakan dalam dua tahap dan menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan masing-masing validator. Hasil akhir menunjukkan bahwa media digital interaktif *storytelling* dinyatakan sangat layak dari sisi isi, tampilan visual, serta kesesuaian kebahasaan. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menyatakan bahwa proses validasi oleh para ahli menjadi indikator penting dalam menjamin kualitas media pembelajaran yang dikembangkan (Fadhillah & Dini, 2021). Dukungan serupa ditunjukkan oleh penelitian yang menyimpulkan bahwa proses pengembangan media yang melibatkan validasi dari berbagai aspek menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran (Noverdika, 2021). Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa keterlibatan ahli dalam proses validasi konten dan media mampu meningkatkan kesesuaian materi dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik (Genisa *et al.*, 2025). Studi lain menegaskan bahwa kevalidan produk ditentukan oleh sinergi antara kejelasan isi, integrasi media visual, dan kesesuaian bahasa (Fadilah *et al.*, 2023). Secara umum, media digital interaktif yang divalidasi secara menyeluruh memiliki potensi besar dalam mendukung efektivitas pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Pancasila.

Hasil uji kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa media digital interaktif *storytelling* ini mudah digunakan, tidak memerlukan pelatihan teknis tambahan, serta efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Guru menilai bahwa media memiliki navigasi yang intuitif, petunjuk penggunaan yang jelas, dan tampilan visual yang mampu menarik perhatian peserta didik. Penilaian positif ini selaras dengan temuan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang dirancang secara praktis dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dan mempermudah proses pembelajaran di kelas (Zalukhu *et al.*, 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa guru cenderung menerima dan menggunakan media berbasis digital apabila media tersebut mudah dioperasikan, relevan dengan materi, dan tidak memerlukan perangkat khusus (Salsabila *et al.*, 2021). Studi lain menambahkan bahwa kepraktisan media dipengaruhi oleh penyusunan antarmuka yang ramah pengguna serta dukungan narasi yang komunikatif (Rusiyono & Apriani, 2020). Temuan lain menguatkan bahwa media pembelajaran yang praktis memungkinkan guru untuk fokus pada pemahaman konsep, tanpa dibebani persoalan teknis (Najla *et al.*, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media digital *storytelling* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dari sudut pandang pendidik.

Pengukuran efektivitas dilakukan melalui analisis hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor *posttest* dan mencapai ketuntasan, yang menandakan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Media ini memanfaatkan kekuatan cerita dan visualisasi untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk yang lebih konkret dan kontekstual. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital berbasis *storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kebangsaan (Alvendri & Effendi, 2024). Penelitian lain mengungkapkan bahwa integrasi unsur cerita dan visual mampu meningkatkan daya serap informasi peserta didik secara bermakna (Lestari & Pertiwi, 2025). Temuan lain mendukung bahwa *storytelling* digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi yang memuat nilai moral dan sosial (Aryati *et al.*, 2024). Selain itu, penelitian lain memperlihatkan bahwa efektivitas media digital sangat

bergantung pada kedekatan konten dengan konteks kehidupan nyata peserta didik (Fitriyaningrum & Alriningrum, 2023). Peningkatan hasil belajar secara keseluruhan dalam penelitian ini mempertegas bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Keberhasilan pengembangan media digital *storytelling* dalam penelitian ini tidak hanya terlihat dari peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi juga dari antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (Asy'arie et al., 2025). Guru merasa terbantu dengan adanya media yang telah dikemas secara menarik, informatif, dan mudah digunakan, sehingga waktu yang biasanya dihabiskan untuk persiapan materi dapat lebih efisien (Amelia, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media tidak hanya berorientasi pada kebutuhan peserta didik, tetapi juga memperhatikan kebermanfaatan praktis bagi guru sebagai fasilitator pembelajaran.

Pengembangan media digital berbasis *storytelling* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pembelajaran nilai-nilai Pancasila di tingkat Sekolah Dasar, terutama dalam menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan emosional peserta didik. Penggunaan narasi digital memungkinkan penyampaian materi nilai kebangsaan menjadi lebih kontekstual dan bermakna, karena memadukan unsur cerita, visual, dan audio dalam satu kesatuan yang menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* digital mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai budaya dan moral, sekaligus memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan partisipatif (Hanum et al., 2023). Penerapan teknologi dalam bentuk digital *storytelling* juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan reflektif dalam menginternalisasi pesan-pesan moral yang disampaikan melalui cerita (Puspitasari et al., 2025). Pada konteks pembelajaran IPS yang memuat nilai-nilai Pancasila, pendekatan ini terbukti efektif karena mampu menjembatani kebutuhan pedagogis dengan perkembangan karakter anak di era digital. Oleh karena itu, integrasi *storytelling* digital dalam Pendidikan Pancasila tidak hanya memperkaya strategi pengajaran, tetapi juga memperkuat pendidikan karakter berbasis budaya lokal secara berkelanjutan.

Media pembelajaran berbasis digital *storytelling* terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar. Penggunaan digital *storytelling* dalam pelajaran bahasa terbukti meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas IV secara efektif (Kandemir & Bay, 2023). Hasil belajar menulis peserta didik juga meningkat secara bermakna ketika pembelajaran disampaikan melalui konten digital yang menarik dan kontekstual (Sönmez & Dadandi, 2023). Penerapan *storytelling* digital mampu mengembangkan keterampilan menulis, berpikir kritis, dan kesadaran budaya peserta didik dengan hambatan belajar seperti disleksia (Kritsotaki et al., 2025). Aktivitas digital *storytelling* juga mendorong sikap positif terhadap literasi digital di kalangan calon guru, yang menjadi modal penting dalam transformasi pedagogi (Altuğ & Kırmızı, 2024). Temuan-temuan tersebut memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis cerita digital yang tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga membentuk karakter dan pemahaman peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Pancasila.

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis *storytelling* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada materi Gotong Royong dalam Keberagaman. Validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi, teknis, dan kebahasaan. Hasil uji kepraktisan oleh guru juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik berdasarkan uji *pretest* dan *posttest*. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa media digital berbasis *storytelling* dapat menjadi alternatif inovatif dalam penguatan nilai-nilai Pancasila

melalui pendekatan yang kontekstual, komunikatif, dan menyenangkan. Saran yang dapat diajukan yaitu agar pengembangan media digital serupa dapat memperluas cakupan materi dan diterapkan pada jenjang yang berbeda untuk memperkuat pembelajaran berbasis karakter. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah subjek uji coba yang terbatas serta belum menjangkau evaluasi jangka panjang terhadap perubahan perilaku peserta didik, sehingga studi lanjutan diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan nilai.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme

REFERENCES

- Adam, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29-37.
- Altuğ, A., & Kırmızı, F. (2024). The effect of digital storytelling activities on prospective teachers' attitudes towards digital writing. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 9(3), 362-421.
- Alvendri, D., & Effendi, H. (2024). Perancangan media pembelajaran interaktif konsep digital story telling berbasis android menggunakan aplikasi Unity. *Javit: Jurnal Vokasi Informatika*, 4(1), 43-52.
- Amelia, D. (2021). Upaya peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui storytelling slide and sound. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22-26.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum merdeka: pemaknaan merdeka dalam perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399-407.
- Ardiaulya, V., Munjiatun, & Noviana, E. (2025). Analisis minat belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada kelas V sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 1-6.
- Ardiawan, I. K. N. (2024). Pengembangan komik audio visual pendidikan Pancasila berorientasi kearifan lokal. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 181-194.
- Aryati, S., Utami, N. C. M., & Yarmi, G. (2024). Pemanfaatan digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1141-1148.
- Asy'arie, A., Amir, A., & Suharman, A. (2025). Analisis pemanfaatan media audio-visual dan dampaknya terhadap minat belajar siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(3), 517-524.
- Atmaja, T. S. (2024). Internalisasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 171-179.
- Babullah, R. (2022). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan penerapannya dalam pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131-152.
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39(1), 1-25.
- Chen, S., Sermeno, R., Hodge, K., Murphy, S., Agenbroad, A., Schweitzer, A., Tsao, L. L., & Roe, A. J. (2024). Young children's self-regulated learning benefited from a metacognition-driven science education intervention for early childhood teachers. *Education Sciences*, 14(6), 565-588.

- Dewi, P. D., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of website-based learning media on the practice of Pancasila on student learning motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250-261.
- Fadhillah, I., & Dini, K. (2021). Digital storytelling sebagai strategi baru meningkatkan minat literasi generasi muda. *JES: Journal of Education Science*, 7(2), 83-98.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Fitriyah, S. N., Suciptaningsih, O. A., & Mashfufah, A. (2024). Pengembangan bahan ajar IPAS berbasis kearifan lokal berbantuan aplikasi Heyzine pada muatan cerita tentang daerahku. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5230-5236.
- Fitriyaningrum, D., & Alriningrum, S. (2023). Pengaruh media youtube digital storytelling terhadap literasi sejarah peserta didik SMA Negeri 1 Taman. *Avatara*, 12(2), 1-12.
- Fu, J. S., Yang, S.-H., & Yeh, H.-C. (2022). Exploring the impacts of digital storytelling on English as a foreign language learners' speaking competence. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(5), 679-694.
- Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218-227.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133-143.
- Handayani, Z. L., Hadiapurwa, A., Azzahra, D. H., & Nugraha, H. (2021). Pembaharuan strategi dan metode pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah SMA di era pandemi COVID-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329-426.
- Hanum, L., Lassari, R. P., Rahma, S. A., Sutiasih, S., Zaitun, & Marini, A. (2023). Upaya melestarikan kebudayaan Indonesia berbasis digital storytelling di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1165-1672.
- Hidayanto, N. E. (2025). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan anak usia dini: Sebuah tinjauan sistematis. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 8(2), 489-496.
- Ilomäki, L., Lakkala, M., Kallunki, V., Mundy, D., Romero, M., Romeu, T., & Gouseti, A. (2023). Critical digital literacies at school level: A systematic review. *Review of Education*, 11(3), 1-28.
- Indriyani, N., Erita, Y., Undari, M., & Miranda. (2023). Peningkatan hasil belajar PPKn melalui model problem based learning berbasis kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(2), 393-400.
- Kandemir, M., & Bay, Y. (2023). The effect of using digital stories in primary school languagelessons on 4th-grade students' reading comprehension skills. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 13(2), 339-358.
- Kritsotaki, K., Castro-Kemp, S., & Kamenopoulou, L. (2025). Digital storytelling: An educational approach for enhancing dyslexic children's writing skills, critical and cultural learning. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 25(2), 289-311.
- Lestari, M. R. D. W., & Pertiwi, P. P. (2025). Peningkatan keterampilan menyimak dengan media digital storytelling pada siswa sekolah dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2133-2141.

- Mariyana, W., Winatha, I. K., Rahmawati, F., & Rizal, Y. (2023). Pengaruh minat belajar, perhatian orang tua, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa. *Journal of Social Education*, 4(1), 22-28.
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.
- Minggi, N., Pratiwi, I. A., & Bakhrudin, A. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi kedisiplinan belajar siswa kelas V SDN 1 Pemelengkerep pada mata pelajaran PPKn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 316-326.
- Naa'ifah, B. J., & Suprijono, A. (2024). Pengaruh pembelajaran transformatif dengan pendekatan kontekstual dan model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Trenggalek. *Avatara*, 15(3), 1-14.
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 1-15.
- Najla, A. P., Izzati, N. V., Oktaviani, D., & Marini, A. (2022). Digital storytelling untuk meningkatkan karakter siswa SD pada kurikulum "Merdeka Belajar". *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 413-424.
- Ngongo, K. P., & Kerans, G. (2023). Pengembangan pendidikan anti-korupsi sebagai pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui lesson study dengan metode storytelling. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 102-114.
- Nicoli, N., Henriksen, K., Komodromos, M., & Tsagalas, D. (2022). Investigating digital storytelling for the creation of positively engaging digital content. *EuroMed Journal of Business*, 17(2), 157-173.
- Noerdiansyah, I., Sudiana, I. N., & Sariyasa, S. (2023). Meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn kelas V melalui buku saku digital. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 59-70.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 105-122.
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27-33.
- Pernantah, P. S., Rizka, M., Handrianto, C., & Syaputra, E. (2022). Inovasi bahan ajar pendidikan IPS berbasis digital flipbook terintegrasi local wisdom dalam menunjang perkuliahan jarak jauh. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(2), 136-145.
- Prabandari, L., Fuadi, D., Sumardi, S., Minsih, M., & Pratiwi, Y. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan LKPD IPA berbasis eksperimen sains untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 694-704.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. (2024). Media pembelajaran augmented reality berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan minat belajar IPA kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 110-122.
- Purwaningsih, W., & Wangid, M. N. (2021). Improving students' critical thinking skills using Time Bar Media in Mathematics learning in the third grade primary school. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2), 248-260.
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital storytelling for enjoyable and effective learning in the technological era (2020-2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161-173.

- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94-101.
- Rusiyono, R., & Apriani, A.-N. (2020). Pengaruh metode storytelling terhadap penanaman karakter nasionalisme pada siswa SD. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 11-19.
- Safitri, D. I., Sumiharsono, R., & Prastyo, D. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital storytelling terhadap minat baca siswa kelas II SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 424-435.
- Salsabila, A. T., Astuti, D. Y., Hafidah, R., Nurjanah, N. E., & Jumiatmoko, J. (2021). Pengaruh storytelling dalam meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2), 164-171.
- Samiyah, S. S., & Anggraeni, C. A. (2021). Peningkatan sikap toleransi melalui kombinasi model direct instruction, metode bercerita dengan cerita rakyat di TK B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(2), 52-60.
- Setiawan, M. A., Sriadhi, S., & Silaban, S. (2024). Enhancing critical thinking skill by implementing electronic student worksheets based on guided inquiry in natural science subject for elementary school. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 16(3), 225-229.
- Shofarani, I. A., & Hidayat, S. (2021). Nilai-nilai Pancasila dalam film animasi "Serial D.O.A" pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 927-945.
- Sönmez, E. E., & Dadandı, P. U. (2023). Does digital storytelling have an effect on writing outcomes?. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 11(2), 147-157.
- Sulistiyani, P. S., Huliatusna, Y., & Magdalena, I. (2023). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN Keboncau IV kecamatan Teluknaga kabupaten Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1778-1790.
- Tiningrum, A., Suciptaningsih, O. A., & Pristiani, R. (2025). Microsite s.id sebagai media inovatif dalam pengembangan bahan ajar pendidikan Pancasila dengan model ADDIE. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 5081-5087.
- Verawati, U. J., Alifa, Y. D. N., Millah, Z., & Nissa, Z. K. (2023). Implementasi pembelajaran e-learning sebagai transformasi pendidikan di era digital. *Social Science Academic*, 1(2), 221-228.
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 840-862.
- Yulianti, D., Nuraini, N. L. S., & Ningsih, W. N. (2025). Optimalisasi media DIAKULTURA untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(7), 4-12.
- Zalukhu, M. N. P., Astawan, I. G., & Wirabrata, D. G. F. (2023). Pengaruh storytelling bermuatan nilai nilai Pancasila terhadap kemampuan berperilaku sosial anak usia dini kelompok usia 4-5 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(1), 165-172.
- Zulaiha, E., Sari, D. N., Rahmat, M., Azzahra, D., & Lestari, D. (2024). Analisis tantangan meningkatkan minat belajar di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 635-642.