



Strategi *Storytelling* untuk Meningkatkan Moral Peserta Didik

Tri Endang Trisnawati^{1*}, Nurul Fadillah², Nurul Azwa³, Resti Yulastri⁴

¹⁻⁴Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
12310120434@students.uin-suska.ac.id¹, 12310121901@student.uin-suska.ac.id², 12310122755@student.uin-suska.ac.id³, Yulastriresti@gmail.com⁴

*Penulis Korespondensi: 12310120434@students.uin-suska.ac.id

Abstract. *The advancement of digital technology encourages the need for innovative learning strategies capable of strengthening students' moral character amid the decline in discipline, responsibility, and empathy among learners. This study aims to analyze how project-based digital storytelling influences the improvement of students' morals and how its implementation process occurs within an educational context. The research method used is library research by examining books, journals, and relevant scientific sources related to students' moral development, project-based learning, and digital storytelling. The analysis was conducted through content analysis to identify key concepts, findings from previous studies, and the relationship between storytelling strategies and the internalization of moral values. The results indicate that digital storytelling is effective as a learning medium because it can integrate cognitive, affective, and technological aspects into a meaningful learning experience. Through the processes of planning, scriptwriting, digital production, and project presentation, students are actively involved in understanding and internalizing moral values such as honesty, empathy, responsibility, and discipline. In addition, digital narratives can build emotional connectedness that strengthens moral feeling and encourages students' moral action in daily life. These findings imply that project-based digital storytelling can serve as an innovative pedagogical strategy to reinforce character education in schools, especially in facing the challenges posed by technological development and behavioral changes in the digital generation.*

Keywords: *Character Education; Digital Storytelling; Empathy; Moral Action; Project-Based Learning*

Abstrak. Kemajuan teknologi digital mendorong perlunya inovasi strategi pembelajaran yang mampu memperkuat moral peserta didik di tengah menurunnya perilaku disiplin, tanggung jawab, dan empati pada siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana pembelajaran proyek digital *storytelling* berpengaruh terhadap peningkatan moral siswa serta bagaimana proses implementasinya dalam konteks pendidikan. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian kepustakaan (*library research*) dengan menelaah buku, jurnal, dan sumber ilmiah relevan terkait moral peserta didik, pembelajaran berbasis proyek, dan digital *storytelling*. Analisis dilakukan melalui *content analysis* untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama, temuan penelitian terdahulu, serta hubungan antara strategi *storytelling* dan internalisasi nilai moral. Hasil kajian menunjukkan bahwa digital *storytelling* efektif sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan teknologis dalam satu pengalaman belajar yang bermakna. Melalui proses perencanaan, penulisan naskah, produksi digital, dan presentasi proyek, siswa terlibat aktif dalam memahami sekaligus menginternalisasi nilai moral seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, dan kedisiplinan. Selain itu, narasi digital mampu membangun keterhubungan emosional yang memperkuat moral *feeling* dan mendorong moral *action* siswa dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini mengimplikasikan bahwa pembelajaran proyek digital *storytelling* dapat menjadi strategi pedagogis inovatif untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah, khususnya dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi dan perubahan perilaku generasi digital.

Kata kunci: Digital *Storytelling*; Empati; Moral *Action*; Pembelajaran Proyek; Pendidikan Karakter

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi pembelajaran yang digunakan guru untuk menanamkan nilai moral kepada siswa. Nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, dan kedisiplinan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa moral siswa saat ini cenderung mengalami penurunan, ditandai dengan meningkatnya perilaku tidak disiplin, kurangnya rasa tanggung jawab, serta

melemahnya kepekaan sosial. Kondisi ini menuntut adanya inovasi strategi pembelajaran yang mampu menghubungkan perkembangan teknologi dengan kebutuhan penguatan moral siswa.

Digital *storytelling* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan cerita dengan penggunaan media digital seperti gambar, video, audio, dan animasi. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kreativitas dan keterampilan literasi digital siswa, tetapi juga memberikan ruang refleksi terhadap nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita yang dibuat maupun dianalisis. Melalui pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), digital *storytelling* dapat menjadi media yang mendorong siswa terlibat aktif dalam proses menemukan, memahami, dan menginternalisasi nilai moral melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan literasi, kreativitas, atau motivasi belajar siswa. Meskipun terdapat beberapa studi yang mengaitkannya dengan pendidikan karakter, kajian mengenai pengaruh pembelajaran proyek digital *storytelling* secara langsung terhadap moral siswa masih terbatas. Inilah yang menjadi celah penelitian (gap) dan menunjukkan urgensi untuk mengkaji lebih dalam bagaimana proyek digital *storytelling* dapat berperan dalam meningkatkan nilai moral siswa, serta bagaimana proses implementasinya di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran proyek digital *storytelling* terhadap moral siswa, serta mengidentifikasi bagaimana pendekatan tersebut dapat mendukung proses internalisasi nilai-nilai moral dalam pembelajaran.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis ini disusun untuk memberikan dasar konseptual dan landasan ilmiah bagi penelitian mengenai strategi *storytelling* dalam meningkatkan moral peserta didik. Sesuai ketentuan kajian teori dalam artikel ilmiah, bagian ini memaparkan teori-teori yang relevan, hasil penelitian terdahulu, serta asumsi dasar yang menjadi pijakan penelitian (McCullough & Willoughby, 2009). Tiga fokus kajian utama dalam penelitian ini meliputi konsep moral peserta didik, pembelajaran nilai dalam pendidikan, serta *storytelling* sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk penguatan akhlak.

Moral peserta didik dapat dipahami sebagai nilai-nilai yang mengarahkan perilaku, seperti kejujuran, tanggung jawab, empati, kedisiplinan, dan rasa hormat. Lickona menjelaskan bahwa moral memiliki tiga unsur utama, yaitu moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *action*, sehingga pendidikan moral harus membentuk pemahaman, kesadaran emosional, dan tindakan

nyata secara terpadu. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pengembangan moral (akhlak) tidak hanya bersifat kognitif, tetapi harus menyentuh ranah afektif dan praktik keseharian, sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman nilai secara langsung (Winasih, 2024).

Storytelling merupakan salah satu pendekatan yang relevan dalam pendidikan moral karena cerita mengandung unsur alur, tokoh, konflik, serta pesan yang dapat menstimulasi pemahaman dan empati peserta didik (Maghfiroh, 2024). Bandura melalui teori belajar sosial menegaskan bahwa individu belajar dengan meniru model; tokoh dalam cerita dapat berfungsi sebagai model moral yang memberikan contoh perilaku. Selain itu, konstruktivisme Piaget dan Vygotsky menempatkan pengalaman simbolik, termasuk cerita, sebagai media bagi peserta didik untuk membangun makna moral berdasarkan pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri (Widayanthi et al., 2024).

Dalam perspektif Islam, metode kisah juga digunakan dalam Al-Qur'an, seperti kisah Nabi Yusuf, Nabi Musa, dan Luqman, yang menunjukkan bahwa pendalaman nilai melalui cerita merupakan bagian dari tradisi pendidikan akhlak. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *storytelling* efektif dalam meningkatkan kemampuan moral peserta didik. Penelitian oleh Adnyani & Landrawan menemukan bahwa *storytelling* dapat meningkatkan empati dan sensitivitas moral siswa sekolah dasar.

Sementara itu, studi oleh Nabihasnah, Alhayyu, & Gusmaneli menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis cerita mampu memperkuat sikap tanggung jawab dan kejujuran siswa melalui pengalaman emosional yang dihadirkan dalam alur cerita (Nabihasnah et al., 2025). Penelitian oleh Hakim, Astawan, & Wirabrata juga mengungkapkan bahwa penggunaan cerita nabi dan tokoh teladan dalam pembelajaran PAI meningkatkan pemahaman nilai akhlak secara lebih signifikan dibandingkan metode ceramah (Hakim et al., 2024). Meski demikian, sebagian penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek pemahaman nilai, belum secara mendalam mengukur pengaruh *storytelling* terhadap pembentukan perilaku moral secara langsung.

Berdasarkan teori dan temuan penelitian sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa strategi *storytelling* memiliki potensi besar dalam meningkatkan moral peserta didik melalui proses internalisasi nilai, pemodelan perilaku, serta penguatan empati. Asumsi ini tidak dinyatakan sebagai hipotesis eksplisit, tetapi menjadi dasar argumentatif yang memperkuat urgensi penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai efektivitas *storytelling* sebagai strategi pembelajaran dalam penguatan moral peserta didik, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *library research* atau penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menelaah, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian (Saefullah, n.d.). Metode ini tidak melibatkan pengumpulan data lapangan, tetapi berfokus pada penelusuran literatur ilmiah seperti buku, jurnal nasional dan internasional, prosiding, laporan penelitian, dan sumber akademik lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran proyek, digital *storytelling*, dan moral siswa.

Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi dan seleksi sumber-sumber pustaka yang kredibel, kemudian melakukan pencatatan, pengelompokan, dan analisis terhadap teori maupun temuan penelitian yang dimuat dalam literatur tersebut (Wijaya, 2019). Analisis data dilakukan dengan teknik *content analysis* untuk memahami konsep, pola, serta hubungan antar variabel yang diteliti, sehingga dapat disusun sintesis ilmiah yang menggambarkan pengaruh pembelajaran proyek digital *storytelling* terhadap moral siswa.

Metode ini memungkinkan peneliti untuk membangun landasan teoretis yang kuat, menyusun argumentasi ilmiah berdasarkan temuan-temuan relevan, serta menemukan celah penelitian yang menjadi dasar urgensi penelitian ini. Pendekatan *library research* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan kajian teoritis mendalam mengenai konsep digital *storytelling*, model pembelajaran berbasis proyek, dan pengembangan moral siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Moral Siswa dalam Perspektif Pendidikan

Moral siswa merupakan nilai dan prinsip yang menjadi dasar bagi peserta didik dalam menentukan baik dan buruk suatu tindakan. Dalam konteks pendidikan, moral bukan hanya dipahami sebagai aturan perilaku, tetapi juga sebagai bagian dari pembentukan karakter yang harus ditanamkan sejak dini. Sekolah memiliki peran strategis dalam menumbuhkan moral melalui keteladanan, pembiasaan, dan integrasi nilai dalam pembelajaran (Judrah et al., 2024). Pembentukan moral juga berkaitan dengan mereka memahami konsekuensi dari setiap tindakan.

Menurut Lickona, pendidikan moral harus mencakup tiga dimensi, yaitu moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *action*. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembentukan karakter siswa. Peserta didik tidak hanya perlu memahami nilai kebaikan, tetapi juga memiliki rasa peduli dan dorongan untuk

mewujudkannya dalam perilaku (Susanti, 2022). Oleh karena itu, guru berperan penting dalam membimbing siswa agar dapat menginternalisasi nilai moral dalam keseharian.

Sementara itu, perspektif psikologi perkembangan menjelaskan bahwa moral berkembang secara bertahap sesuai usia dan pengalaman siswa. Kohlberg menjelaskan bahwa perkembangan moral terjadi melalui tiga tingkat utama: moralitas pra-konvensional, konvensional, dan pasca konvensional. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mempertimbangkan nilai moral sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan lingkungan sosial (Nida, 2013). Dengan demikian, pendidikan moral tidak cukup hanya bersifat teoretis, tetapi harus melibatkan pengalaman langsung yang membentuk pemahaman mendalam pada peserta didik.

Dalam pendidikan Islam, moral atau akhlak disebut sebagai inti dari keberhasilan pendidikan. Ulwan menyebutkan bahwa pendidikan akhlak merupakan pondasi utama yang membentuk karakter muslim yang beradab (Habibah, 2024). Oleh sebab itu, integrasi nilai moral harus dilakukan secara konsisten melalui kurikulum, keteladanan guru, dan suasana pembelajaran yang kondusif. Dengan demikian, moral siswa dapat berkembang secara optimal dan tercermin dalam perilaku sehari-hari.

Konsep dan Prinsip Pembelajaran Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*/PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar melalui perancangan dan penyelesaian sebuah proyek. Model ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi dari guru. Dalam prosesnya, siswa dituntut untuk merencanakan, mencari informasi, bekerja sama, hingga mempresentasikan hasil proyek secara mandiri (Habibah, 2024). Hal inilah yang membuat PjBL dinilai lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

PjBL memiliki sejumlah prinsip penting, seperti pembelajaran yang berpusat pada siswa, adanya masalah atau tantangan nyata, integrasi berbagai mata pelajaran, serta menghasilkan produk akhir yang bisa dinilai (Habibah, 2024). Proyek yang diberikan kepada siswa tidak sekadar kegiatan, tetapi harus mendorong proses berpikir kritis dan investigatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing alur kegiatan tanpa mengambil alih kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Proyek dalam pembelajaran juga membantu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Jonassen menjelaskan bahwa

pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. PjBL memungkinkan peserta didik melihat hubungan antara teori dan praktik, dari yang abstrak menjadi konkret, serta dari yang semula sulit dipahami menjadi lebih mudah diterapkan.

Selain itu, prinsip penting lainnya dalam PjBL ialah adanya proses refleksi. Melalui refleksi, siswa diajak untuk menilai proses, hasil, dan pengalaman belajar mereka secara lebih mendalam. Hal ini memperkuat aspek afektif dan sikap bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan (Ramadan et al., 2025). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan.

Konsep dan Prinsip Pembelajaran Proyek

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*/PjBL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar melalui perancangan dan penyelesaian sebuah proyek. Model ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi dari guru (Darel, 2024). Dalam prosesnya, siswa dituntut untuk merencanakan, mencari informasi, bekerja sama, hingga mempresentasikan hasil proyek secara mandiri. Hal inilah yang membuat PjBL dinilai lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

PjBL memiliki sejumlah prinsip penting, seperti pembelajaran yang berpusat pada siswa, adanya masalah atau tantangan nyata, integrasi berbagai mata pelajaran, serta menghasilkan produk akhir yang bisa dinilai (Darel, 2024). Proyek yang diberikan kepada siswa tidak sekadar kegiatan, tetapi harus mendorong proses berpikir kritis dan investigatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing alur kegiatan tanpa mengambil alih kreativitas siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Proyek dalam pembelajaran juga membantu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga belajar menjadi lebih bermakna. Jonassen menjelaskan bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan situasi dunia nyata dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa (Sulisworo, 2020). PjBL memungkinkan peserta didik melihat hubungan antara teori dan praktik, dari yang abstrak menjadi konkret, serta dari yang semula sulit dipahami menjadi lebih mudah diterapkan.

Selain itu, prinsip penting lainnya dalam PjBL ialah adanya proses refleksi. Melalui refleksi, siswa diajak untuk menilai proses, hasil, dan pengalaman belajar mereka secara lebih

mendalam (Syafila & A'yun, 2024). Hal ini memperkuat aspek afektif dan sikap bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter positif seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan.

Digital Storytelling sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran

Digital *storytelling* merupakan media pembelajaran yang memadukan cerita dengan teknologi digital seperti gambar, suara, video, dan animasi. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga mampu membangun pengalaman emosional melalui narasi yang menarik. Robin menjelaskan bahwa digital *storytelling* dapat meningkatkan pemahaman siswa karena cerita membantu otak mengingat dan memproses informasi dengan lebih baik (Waruwu & Dona, 2025). Dengan demikian, digital *storytelling* menjadi media yang efektif untuk pembelajaran karena dapat melibatkan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.

Digital *storytelling* memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan cerita digital, siswa harus merencanakan alur cerita, memilih gambar atau video, menulis naskah, hingga melakukan pengeditan (Ferdiansyah, 2019). Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, literasi digital, keterampilan komunikasi, serta kreativitas siswa. Selain itu, pengalaman membuat karya digital dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa karena mereka menghasilkan produk konkret yang dapat dipresentasikan.

Sebagai media inovatif, digital *storytelling* membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Narasi digital dapat menampilkan situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa memahami nilai, pesan moral, atau konsep pelajaran lainnya (Ratri, 2018). Guru dapat menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret melalui alur cerita yang sederhana dan mudah diikuti. Dengan demikian, digital *storytelling* mendukung pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna.

Selain itu, digital *storytelling* juga cocok diterapkan dalam pembelajaran karakter karena cerita memiliki kekuatan besar dalam membentuk empati, sikap, dan perilaku siswa. Lambert menegaskan bahwa cerita dapat mempengaruhi cara siswa melihat dunia, memahami perasaan orang lain, dan mengambil keputusan moral (Kurdi, 2024). Dengan memanfaatkan media digital, penyampaian cerita dapat menjadi lebih menarik, aktual, dan mudah dipahami oleh generasi digital saat ini.

Proses Implementasi Pembelajaran Proyek Digital Storytelling di Kelas

Implementasi pembelajaran proyek digital *storytelling* di kelas dimulai dengan penentuan tema dan tujuan pembelajaran oleh guru. Guru harus merancang proyek yang relevan dengan kompetensi dasar serta mampu menanamkan nilai moral yang ingin ditanamkan. Setelah itu, guru memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pembuatan digital *storytelling*, termasuk perencanaan cerita, pengumpulan bahan, serta penggunaan aplikasi penyusun cerita digital (Yulianti et al., 2025). Tahap ini penting untuk memastikan bahwa siswa memahami seluruh proses sebelum memulai pengerjaan.

Tahap selanjutnya adalah proses pengumpulan informasi dan penyusunan naskah cerita. Pada fase ini, siswa bekerja secara kolaboratif untuk menentukan pesan moral yang ingin disampaikan melalui cerita (Ningrum, 2025). Aktivitas ini mendorong siswa berdiskusi, saling bertukar ide, dan melatih kemampuan mereka menyusun alur cerita yang logis. Guru berperan sebagai pembimbing yang memberikan arahan tanpa membatasi kreativitas siswa.

Setelah naskah cerita selesai, siswa mulai mengumpulkan media pendukung seperti gambar, video, suara, atau animasi. Proses *editing* merupakan bagian yang cukup menarik bagi siswa karena mereka belajar menggabungkan berbagai elemen digital menjadi satu produk cerita yang utuh (Setiawan et al., 2023). Pengalaman ini tidak hanya melatih literasi digital siswa, tetapi juga mengajarkan keterampilan teknis seperti pengeditan video dan desain visual.

Tahap terakhir adalah presentasi dan refleksi. Siswa mempresentasikan hasil digital *storytelling* di depan kelas, sementara guru memberikan umpan balik konstruktif. Proses refleksi membantu siswa memahami kelebihan dan kekurangan proyek mereka serta nilai moral yang berhasil disampaikan (Hidayah et al., 2025). Dengan demikian, implementasi pembelajaran proyek digital *storytelling* tidak hanya menghasilkan produk kreatif, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan bernilai karakter.

Hasil dan Evaluasi Perubahan Moral Siswa setelah Mengikuti Pembelajaran Digital Storytelling

Pembelajaran proyek digital *storytelling* memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan moral siswa. Melalui cerita digital, siswa dapat memahami nilai-nilai moral secara lebih mendalam karena mereka terlibat langsung dalam penyusunan pesan moral tersebut. Proses menciptakan cerita membuat siswa merenungkan makna tindakan, nilai kebaikan, serta konsekuensi dari suatu perilaku (Musthofa et al., 2025). Hal ini membantu siswa bukan hanya memahami moral secara teori, tetapi juga menginternalisasikan nilai tersebut dalam diri mereka.

Selain itu, digital *storytelling* dapat meningkatkan empati siswa karena cerita mendorong mereka untuk melihat masalah dari sudut pandang orang lain.² Ketika siswa membuat cerita tentang kejujuran, tanggung jawab, atau persahabatan, mereka belajar memosisikan diri dalam situasi tokoh yang diceritakan. Pengalaman ini memperkuat aspek moral *feeling* yang menjadi bagian penting dalam perkembangan karakter.

Evaluasi terhadap perubahan moral dapat dilakukan melalui observasi, penilaian sikap, dan refleksi siswa. Guru dapat melihat perubahan perilaku siswa dalam keseharian, seperti meningkatnya kemampuan bekerja sama, tanggung jawab dalam tugas, serta sikap saling menghargai (Armini, 2024). Proses presentasi dan diskusi setelah proyek juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman moral mereka secara eksplisit.

Secara keseluruhan, pembelajaran proyek digital *storytelling* terbukti efektif dalam mendukung pembentukan moral siswa. Media cerita yang menarik dan pengalaman membuat karya digital menjadikan pembelajaran moral lebih konkret, bermakna, dan sesuai dengan karakter generasi digital. Dengan demikian, pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter di sekolah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *storytelling*, khususnya melalui pendekatan digital *storytelling* berbasis proyek, efektif dalam meningkatkan moral peserta didik. Pembelajaran moral tidak hanya bergantung pada pemahaman nilai, tetapi juga pada pengalaman belajar yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan tindakan. Digital *storytelling* memberikan ruang bagi siswa untuk membangun keterlibatan emosional dan refleksi nilai sehingga proses internalisasi moral dapat terjadi secara lebih mendalam. Melalui penyusunan cerita, kolaborasi kelompok, dan presentasi proyek, siswa mampu mengembangkan empati, tanggung jawab, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis yang mendukung pembentukan karakter positif. Evaluasi menunjukkan adanya perubahan perilaku moral yang terlihat dari sikap siswa dalam aktivitas belajar maupun interaksi sehari-hari.

Meskipun demikian, penggunaan digital *storytelling* membutuhkan kesiapan guru, fasilitas teknologi, serta kemampuan literasi digital siswa yang memadai sehingga implementasinya perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah. Penelitian ini terbatas pada analisis konseptual dan belum melakukan uji empiris secara luas terhadap berbagai konteks sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas strategi ini melalui pendekatan eksperimen atau tindakan kelas pada berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, diperlukan pengembangan model pembelajaran *storytelling* yang lebih terstruktur

agar dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam meningkatkan pendidikan moral di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Armini, N. K. (2024). Evaluasi metode penilaian perkembangan siswa dan pendidikan karakter dalam kurikulum merdeka pada sekolah dasar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(1), 98-112. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i1.2990>
- Darel, N. S. (2024). *Analisis Project Based Learning sebagai strategi dalam mengoptimalkan pemahaman mahasiswa pada pembelajaran daring* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Ferdiansyah, S. (2019). *Pendekatan pedagogis membuat digital storytelling: Panduan praktis untuk guru dan calon guru* [A pedagogical approach in digital storytelling making: A practical guide for teachers and pre-service teachers]. MejaTamu.
- Habibah, U. (2024). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK Al Musyawirin. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 3(4). <https://doi.org/10.59188/jcs.v3i4.661>
- Hakim, N., Amin, M. N., & Nursikin, M. (2024). Efektivitas metode keteladanan dalam pembelajaran akidah akhlaq di MA Tarbiyatut Tholabah Lamongan tahun 2024. *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 158-168. <https://doi.org/10.58518/darajat.v7i2.3086>
- Hidayah, H., Suwarningsih, T., Judijanto, L., Janah, R., Pujowati, M., Apriyanto, A., ... & Efitra, E. (2025). *Strategi pembelajaran di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membangun karakter peserta didik: Upaya penguatan moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25-37. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- Jusita, M. L. (2019). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 90-95. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p090>
- Kurdi, M. S. (2024). Storytelling sebagai alat untuk transmisi nilai lintas generasi di Madrasah Ibtidaiyah. *Indonesian Journal of Religion Center*, 2(1), 89-102.
- Maghfiroh, L. (2024). Pembentukan karakter melalui dongeng pada anak usia dini. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 24-41. <https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v3i2.8755>
- McCullough, M. E., & Willoughby, B. L. B. (2009). Religion, self-regulation, and self-control: Associations, explanations, and implications. *Psychological Bulletin*, 135(1), 69–93. <https://doi.org/10.1037/a0014213>
- Musthofa, Z., Faizin, F., & Sanjani, M. A. F. (2025). Strategi pembelajaran storytelling adaptif untuk menanamkan nilai akhlak mulia pada siswa MI di era digital. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4282-4291. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7798>
- Nabihasnah, H. M., Alhayyu, M., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi pembelajaran pendidikan Islam melalui pendekatan storytelling untuk membentuk akhlak mulia anak usia dini.

Reflection: Islamic Education Journal, 2(2), 197-212.
<https://doi.org/10.61132/reflection.v2i2.793>

- Nida, F. L. K. (2013). Intervensi teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg dalam dinamika pendidikan karakter. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.754>
- Ningrum, D. N. (2025). Penerapan model inquiry-based learning untuk meningkatkan kemampuan menyimpulkan pesan moral dalam cerpen siswa di MTs Al-Muhtarom. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 5(1), 224-233.
<https://doi.org/10.58218/alinea.v5i1.1368>
- 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. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Rabani, M. A. B. (2024). Konsep pendidikan akhlak dalam kitab *Tarbiyāt Al-Awlād Fī Al-Islām* karya Abdullah Nasih Ulwan (1928-1987) (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. (2025). Pendekatan pembelajaran deep learning di sekolah dasar (Teori dan aplikasi). *Greenbook Publisher*.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(01), 1-8. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Saefullah, A. S. (2024). Ragam penelitian kualitatif berbasis kepustakaan pada studi agama dan keberagaman dalam Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 195-211. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i4.1428>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... & Gunawan, I. G. D. (2023). *Pendidikan multimedia: Konsep dan aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sulisworo, D. (2020). *Konsep pembelajaran Project Based Learning*. Alprin.
- Susanti, S. E. (2022). Pendidikan karakter dalam membangun kecerdasan moral bagi anak usia dini perspektif Thomas Lickona. *Trilogi: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*, 3(1), 10-17. <https://doi.org/10.33650/trilogi.v3i1.3396>
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2024). Analisis eksplorasi konsep pendidikan konstruktivis dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Waruwu, N., & Dona, E. (2025). Mengoptimalkan pembelajaran pendidikan agama Kristen melalui metode cerita dan pemanfaatan media teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(5).
- Widayanthi, D. G. C., Subhaktiyasa, P. G., Hariyono, H., Wulandari, C. I. A. S., & Andrini, V. S. (2024). *Teori belajar dan pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wijaya, H. (2019). *Analisis data kualitatif: Sebuah tinjauan teori & praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Winasih, T. M., & Munfarida, E. (2024). Living Qur'an sebagai solusi penguatan pendidikan akhlak terhadap siswa: Perspektif teori Thomas Lickona. *Jurnal Kependidikan*, 12(1), 119–138. <https://doi.org/10.24090/jk.v12i1.10235>

Yulianti, E., Hasan, H., & Irawan, V. (2025). Penguatan profil pelajar Pancasila melalui dongeng digital berbasis project based learning pada siswa sekolah dasar. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 16-25.