

Pengembangan Buku Ajar Akidah Akhlak Berbasis *E-Book Story* untuk Peningkatan *Moral Reasoning* Siswa

¹Mir'atus Sa'diyah, ²Esa Nur Faizah

^{1,2}Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Akbar Surabaya, Indonesia.

¹bugurumira048@gmail.com, ²esa_nfaizah@staialakbarsurabaya.ac.id

ABSTRACT: Advancements in educational technology have increased demand for innovative digital learning materials that enhance conceptual understanding and foster students' moral reasoning. This study aimed to develop a "Story E-Book" for the Akidah Akhlak (Islamic Creed and Ethics) subject, specifically addressing stinginess and ingratitude for blessings, to improve the moral reasoning of fourth-grade students at a Madrasah Ibtidaiyah (Islamic elementary school). The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product feasibility was validated by subject-matter, media, and instructional experts, while its effectiveness was tested using a one-group pretest-posttest design with 17 students, employing instruments based on moral reasoning indicators. Data were analyzed descriptively and through the N-Gain test. The results indicate that the Story E-Book was rated highly feasible by experts and effective in enhancing students' moral reasoning, demonstrating a high level of improvement. These findings suggest that integrating digital storytelling, interactive multimedia, and reflective activities can create a more meaningful learning experience while supporting character development within Akidah Akhlak instruction.

Key words: *E-Book Story; moral reasoning; Islamic Education; digital storytelling*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di berbagai jenjang Pendidikan (Li et al., 2023). Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Otto et al., 2024, Idris et al., 2026). Integrasi berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) (Mayer, 2020; Munir, 2022). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi salah satu kebutuhan penting dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 bahan ajar yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik terbukti mampu meningkatkan motivasi, efektivitas pembelajaran, dan kualitas hasil belajar.

Di sisi lain, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga memiliki tanggung jawab membentuk karakter melalui pengembangan *moral reasoning*. Menurut Saragih et al., (2024), *moral reasoning* merupakan kemampuan individu dalam mempertimbangkan, menganalisis, dan memberikan

alasan terhadap suatu keputusan berdasarkan nilai-nilai moral. Kemampuan ini menjadi semakin penting pada era digital karena peserta didik dihadapkan pada berbagai persoalan yang menuntut kemampuan berpikir kritis sekaligus mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Diana et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memberikan pertimbangan moral terhadap berbagai situasi yang dihadapi.

Dalam pendidikan Islam, mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai keimanan dan akhlak mulia (Solikah & Wardini, 2025). Namun, pembelajaran Akidah Akhlak tidak cukup berhenti pada penguasaan konsep keagamaan, melainkan harus mampu membimbing peserta didik memahami alasan moral di balik setiap perilaku sehingga nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sholeh et al., 2025). Pada materi kikir dan kufur nikmat, misalnya, peserta didik diharapkan tidak hanya mengetahui pengertian kedua perilaku tersebut, tetapi juga mampu menganalisis dampaknya, mempertimbangkan konsekuensi moralnya, serta menunjukkan sikap yang sesuai dengan ajaran Islam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas IV D MI Perguruan Mu'allimat Jombang, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku ajar konvensional dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik lebih banyak menghafal materi daripada menganalisis persoalan moral yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan dilema moral. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah *E-Book Story*, yaitu bahan ajar digital yang mengintegrasikan materi pembelajaran dengan cerita, ilustrasi, audio, video, serta aktivitas refleksi. Pengembangan bahan ajar yang sesuai karakteristik peserta didik terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas pembelajaran (F. W. Lubis & Albina, 2025). Selain itu, Wahyuni et al., (2024) menunjukkan bahwa pengembangan buku ajar berbasis aktivitas edukatif mampu meningkatkan daya tarik belajar, merangsang imajinasi, mengembangkan kemampuan berpikir, serta efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan temuan tersebut, pendekatan *digital storytelling* juga dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan belajar, pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan perkembangan sosial-emosional peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Robin, 2008; Wu & Chen, 2020; Zarifanaiey et al., 2022).

Berbagai penelitian telah mengembangkan bahan ajar digital berbasis cerita maupun e-book interaktif untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan

peserta didik (Liu et al., 2023). Selain itu, pendekatan digital storytelling juga dilaporkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan perkembangan sosial-emosional peserta didik (Hasbi & Makassar, 2025, Zarifsanaiey et al., 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan aspek kognitif, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik, sedangkan pengembangan *moral reasoning* sebagai luaran utama pembelajaran masih relatif sedikit dikaji. Penelitian mengenai *moral reasoning* lebih banyak dikembangkan melalui diskusi dilema moral, simulasi, atau lingkungan belajar digital pada konteks pendidikan umum maupun pendidikan tinggi, sehingga implementasinya pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas (Juujärvi & Myyry, 2022; Prashar et al., 2025). Millah (2026) menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum pendidikan Islam perlu dirancang secara relevan dan adaptif terhadap tantangan global dengan tetap berlandaskan nilai-nilai Islam. Temuan tersebut menunjukkan bahwa inovasi dalam pendidikan Islam tidak hanya diperlukan pada aspek kurikulum, tetapi juga pada pengembangan media dan bahan ajar yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Penelitian Safutri et al., (2025), misalnya, mengembangkan buku ajar berbasis permainan edukatif yang efektif meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik, namun belum memanfaatkan media digital berbentuk E-Book Story maupun mengintegrasikan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg. Demikian pula, penelitian Zamhariroh et al., (2025) lebih menekankan pengembangan buku ajar berbasis Islami yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi belum mengembangkan bahan ajar digital yang mengintegrasikan digital storytelling, multimedia interaktif, dan penguatan *moral reasoning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Oleh karena itu, masih terdapat celah penelitian berupa belum tersedianya bahan ajar digital berbasis E-Book Story yang secara terpadu mengintegrasikan digital storytelling, nilai-nilai Akidah Akhlak, multimedia interaktif, dan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini mengembangkan E-Book Story berbasis digital storytelling pada materi Kikir dan Kufur Nikmat untuk memfasilitasi perkembangan *moral reasoning* peserta didik.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan buku ajar Akidah Akhlak berbasis *E-Book Story* pada materi Kikir dan Kufur Nikmat yang mengintegrasikan cerita kontekstual, multimedia interaktif, serta indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg. Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan bahan ajar digital berbentuk *E-Book Story*, tetapi juga pada integrasi *digital storytelling*, nilai-nilai Akidah Akhlak, multimedia interaktif, dan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg dalam satu produk pembelajaran. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar,

motivasi, atau penggunaan media digital secara terpisah, penelitian ini secara khusus merancang aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis dilema moral, memberikan alasan terhadap suatu keputusan, serta mengembangkan kemampuan moral reasoning melalui cerita kontekstual yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan *E-Book Story* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan moral reasoning siswa kelas IV MI Perguruan Mu'allimat Jombang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan mengembangkan buku ajar Akidah Akhlak berbasis E-Book Story serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan *moral reasoning* siswa sekolah dasar. Metode penelitian dan pengembangan dipilih karena memungkinkan proses perancangan, validasi, revisi, hingga pengujian produk secara sistematis sebelum diimplementasikan pada pembelajaran (Sugiyono, 2019). Pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2020), meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, fleksibel, serta banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media dan bahan ajar.

Penelitian dilaksanakan di MI Perguruan Mu'allimat Jombang pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV D yang berjumlah 17 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan alasan moral terhadap perilaku yang dipelajari pada mata pelajaran Akidah Akhlak, khususnya materi kikir dan kufur nikmat.

Validator Produk

Produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga validator sesuai bidang keahliannya sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Validator Produk

Validator	Kualifikasi	Aspek yang Dinilai
Ahli Materi	Dosen/Pakar Pendidikan Agama Islam	Kesesuaian materi, akurasi isi, kebahasaan, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran
Ahli Media	Dosen/Pakar Teknologi Pendidikan	Desain media, tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan keterbacaan
Ahli Pembelajaran	Guru Akidah Akhlak berpengalaman	Kesesuaian dengan proses pembelajaran, kemudahan penggunaan, dan implementasi di kelas

Masukan dari ketiga validator digunakan sebagai dasar dalam merevisi produk hingga memenuhi kriteria valid untuk diujicobakan kepada peserta didik. Pengembangan produk dilaksanakan mengikuti tahapan model ADDIE sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Tahap	Aktivitas
Analysis	Analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, materi, dan permasalahan pembelajaran melalui observasi serta wawancara dengan guru.
Design	Penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan storyboard, pengembangan alur cerita, desain tampilan E-Book Story, serta penyusunan instrumen penelitian.
Development	Pengembangan produk E-Book Story, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, kemudian revisi produk berdasarkan saran validator.
Implementation	Uji coba produk kepada siswa kelas IV D melalui pembelajaran menggunakan E-Book Story yang diawali dengan <i>pretest</i> dan diakhiri dengan <i>posttest</i> .
Evaluation	Evaluasi terhadap hasil validasi, respon siswa, dan efektivitas produk sebagai dasar penyempurnaan produk akhir.

Desain Uji Efektivitas

Efektivitas produk diuji menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) sebelum memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan E-Book Story dan tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran selesai. Perbedaan skor pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *moral reasoning* siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019).

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest

X : Pembelajaran menggunakan E-Book Story

O₂ : Posttest

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta komentar dan saran dari validator. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi produk, angket respon siswa, serta skor pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur peningkatan *moral reasoning*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Penelitian

Instrumen	Tujuan	Responden
Lembar observasi	Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi awal	Guru dan siswa
Pedoman wawancara	Menggali informasi mengenai kebutuhan pembelajaran	Guru Akidah Akhlak
Lembar validasi ahli	Menilai kelayakan produk	Ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran
Angket respon siswa	Mengetahui tingkat kepraktisan produk	Siswa
Tes moral reasoning (pretest–posttest)	Mengukur peningkatan kemampuan <i>moral reasoning</i>	Siswa

Instrumen tes kemampuan moral reasoning terdiri atas 10 butir soal yang disusun berdasarkan indikator moral reasoning menurut teori perkembangan moral Kohlberg (1981), yaitu *moral awareness*, *moral justification*, *moral consequences*, *moral responsibility*, dan *moral consistency*..

Sebelum digunakan pada tahap implementasi, instrumen tes terlebih dahulu melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian indikator moral reasoning berdasarkan teori Kohlberg, kesesuaian isi soal dengan tujuan pembelajaran, konstruksi butir soal, penggunaan bahasa, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan untuk mengukur kemampuan moral reasoning peserta didik.

Selain memenuhi validitas isi, instrumen juga diuji reliabilitasnya menggunakan uji Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,05 sehingga instrumen termasuk dalam kategori reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur kemampuan moral reasoning peserta didik.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif sesuai karakteristik data yang diperoleh. Teknik analisis yang digunakan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Teknik Analisis Data

Jenis Data	Teknik Analisis
Skor pretest-posttest	Uji normalitas, Paired Sample t-test, dan N-Gain

Sebelum dilakukan uji efektivitas, data pretest dan posttest diuji normalitasnya untuk mengetahui distribusi data. Apabila data berdistribusi normal, maka dilakukan uji Paired Sample t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest. Produk dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest ($p < 0,05$) serta memperoleh nilai N-Gain minimal pada kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan ADDIE (*tahap analysis, tahap design, tahap development, tahap implementation, and tahap evaluation*). Berikut langkah langkah pada tahap ADDIE:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam pengembangan *E-Book Story* yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MI Perguruan Mu'allimat Jombang. Analisis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, analisis kurikulum, serta analisis karakteristik peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran lebih menekankan penguasaan materi secara konseptual dibandingkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis alasan moral di balik suatu tindakan. Akibatnya, peserta didik cenderung mampu menjelaskan pengertian kikir dan kufur nikmat, namun masih mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada situasi yang menuntut pengambilan keputusan berdasarkan pertimbangan moral.

Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV MI berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman nyata, ilustrasi visual, cerita, serta contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan perlu menyajikan materi dalam bentuk narasi kontekstual yang disertai ilustrasi, multimedia, dan aktivitas refleksi agar mampu memfasilitasi perkembangan penalaran moral peserta didik. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi

Akhlak Tercela (*Kikir dan Kufur Nikmat*) tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep, tetapi juga menginternalisasi nilai syukur, kepedulian, dan gemar berbagi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan penguasaan konsep dengan pengembangan moral reasoning sesuai tahapan perkembangan moral menurut Kohlberg.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan produk berupa *E-Book Story* "Celengan Rafi dan Rahasia Rasa Syukur", yaitu buku ajar digital berbasis cerita yang mengintegrasikan materi Akidah Akhlak, ilustrasi visual, video pembelajaran, audio, tautan interaktif, dan pertanyaan reflektif berbasis moral reasoning. Produk dirancang agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mempertimbangkan alasan moral, memahami konsekuensi suatu tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam.

2. Tahap Desain

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan merancang *E-Book Story* sebagai bahan ajar digital pada materi *Akhlak Tercela (Kikir dan Kufur Nikmat)* untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Perancangan diawali dengan penyusunan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP), kemudian dilanjutkan dengan penyusunan alur isi produk yang meliputi halaman sampul, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, cerita kontekstual, dalil Al-Qur'an dan hadis, aktivitas refleksi, latihan soal, glosarium, serta evaluasi. Cerita disusun menggunakan pendekatan *digital storytelling* dengan tokoh utama "Rafi" yang menghadapi berbagai permasalahan terkait perilaku kikir dan kufur nikmat. Alur cerita dirancang secara bertahap sehingga mampu mengarahkan peserta didik memahami konsep, menganalisis akibat suatu tindakan, serta mengembangkan *moral reasoning* sesuai tahapan perkembangan moral menurut Kohlberg.

Selain penyusunan materi, tahap desain juga difokuskan pada perancangan tampilan dan fitur multimedia agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Produk didesain menggunakan kombinasi ilustrasi, warna, tata letak, dan ukuran huruf yang mudah dipahami, serta dilengkapi video pembelajaran, audio, kode QR, dan pertanyaan reflektif yang mendukung proses belajar secara mandiri. Hasil dari tahap ini berupa prototype awal *E-Book Story* "Celengan Rafi dan Rahasia Rasa Syukur" yang selanjutnya memasuki tahap pengembangan (development) untuk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

3. Tahap pengembangan (*Devolement*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun E-Book Story menggunakan platform Heyzine Flipbook berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Produk memuat materi Kikir dan Kufur Nikmat, cerita kontekstual, ayat Al-Qur'an dan hadis, ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas refleksi, latihan soal, glosarium, dan evaluasi. Cerita dirancang mengacu pada teori perkembangan moral Kohlberg sehingga mendorong peserta didik mengembangkan moral reasoning melalui pertanyaan reflektif di setiap akhir cerita. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, penyajian, media, dan kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik sebelum diimplementasikan.

1) Ahli Media

Tabel 5. Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Max	Presentase	Kriteria
1	Tampilan	37	40	92,5%	Sangat Baik
2	Media Digital	19	20	95%	Sangat Baik
3	Multimedia	16	16	100%	Sangat Baik
4	KelayakanMedia	4	4	100%	Sangat Baik
Total		76	80	95%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa E-Book Story memperoleh skor 76 dari 80 dengan persentase kelayakan 95% sehingga termasuk kategori sangat layak. Penilaian mencakup aspek tampilan (92,5%), media digital (95%), multimedia (100%), dan kelayakan media (100%). Validator juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyesuaian CP, TP, dan IKTP, pembesaran ukuran tulisan dalil Al-Qur'an, serta penyuntingan video pembelajaran. Seluruh masukan telah diakomodasi sehingga E-Book Story dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Tabel 6. Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Tampilan	37	40	92,5%	Sangat Baik
2	Media Digital	20	20	100%	Sangat Baik
3	Multimedia	16	16	100%	Sangat Baik
4	KelayakanMedia	4	4	100%	Sangat Baik
Total		76	80	98,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, memiliki hasil penilaian dari ahli media tersebut mendapatkan presentase keseluruhan yaitu 98,5% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Maka, bahan ajar E-book Story qidah akhlak materi kikir dan kufur sangat layak untuk diujicobakan. Validasi bahan ajar E-book oleh ahli media yang dilakukan

sebanyak dua kali mengalami peningkatan dengan grafik yang disajikan pada gambar berikut:

2) Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu merupakan dosen STAI Al-Akbar yang telah berpengalaman dalam mengajar materi aqidah akhlak dan memiliki kompetensi dibidang Pendidikan guru sekolah dasar. Berikut disajikan data hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan bahan ajar E-book Story untuk peningkatan moral reasoning siswa kelas 4.

Tabel 7. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	34	40	85%	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	9	10	90%	Sangat Baik
3	Moral Reasoning (Kohlberg)	30	35	85%	Sangat Baik
4	Karakteristik Siswa	14	15	93,3%	Sangat Baik
Total		87	100	87%	Sangat Baik

Berdasarkan table 7. Dapat diketahui bahwa hasil validasi awal oleh ahli materi menunjukkan E_Book Story memperoleh penilaian dengan total persentase 87%, produk *E-Book Story* "Celengan Rafi dan Rahasia Rasa Syukur" termasuk dalam kategori sangat layak dengan sedikit revisi.

Tabel 8. Hasil Validasi Kedua Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	38	40	95%	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	9	10	90%	Sangat Baik
3	Moral Reasoning (Kohlberg)	35	35	100%	Sangat Baik
4	Karakteristik Siswa	14	15	93,3%	Sangat Baik
Total		96	100	96%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 8, hasil validasi akhir oleh ahli materi menunjukkan bahwa E-Book Story memperoleh skor 96 dari 100 dengan persentase kelayakan 96% sehingga termasuk kategori sangat layak. Seluruh aspek penilaian memenuhi kriteria, meliputi kelayakan isi (95%), penyajian (90%), moral reasoning berdasarkan teori Kohlberg (100%), dan karakteristik peserta didik (93,3%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-

Book Story telah memenuhi persyaratan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

3) Ahli Pembelajaran

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Kesesuaian Pembelajaran	19	20	95%	Sangat Baik
2	Penyajian Pembelajaran	19	20	95%	Sangat Baik
3	Moral Reasoning	14	15	93,3%	Sangat Baik
4	Motifasi Belajar	10	10	100%	Sangat Baik
5	Kepraktisan	10	10	100%	Sangat Baik
Total		72	75	96%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 9, hasil validasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan bahwa E-Book Story memperoleh skor 72 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 96%, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kesesuaian pembelajaran (95%), penyajian pembelajaran (95%), pengembangan moral reasoning (93,3%), motivasi belajar (100%), dan kepraktisan (100%). Penilaian ini mengindikasikan bahwa E-Book Story telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mampu menyajikan materi secara sistematis, memfasilitasi pengembangan penalaran moral peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut, E-Book Story dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan sebagai bahan ajar digital pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Link produk E-book Story Aqidh Akhlak Materi Kikir dan Kufur Nikmat.

<https://heyzine.com/flip-book/15c0cb3551.html>



4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah E-Book Story dinyatakan valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Produk diimplementasikan kepada 17 peserta

didik kelas IV D MI Perguruan Mu'allimat Jombang untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan moral reasoning. Pembelajaran diawali dengan pretest melalui Quizizz, dilanjutkan pengenalan E-Book Story menggunakan LCD, kemudian peserta didik mengaksesnya secara mandiri melalui Heyzine Flipbook menggunakan perangkat digital.

Gambar 1. Peneliti menampilkan E-Book Story berbasis Heyzine Flipbook melalui layar LCD



Selama pembelajaran, peserta didik membaca cerita kontekstual, mengamati ilustrasi, menyaksikan video pembelajaran, mempelajari dalil Al-Qur'an dan hadis, serta mengerjakan aktivitas refleksi yang terdapat pada setiap bagian cerita. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan posttest menggunakan platform Quizizz dengan instrumen yang sama seperti pada pretest. Pelaksanaan posttest bertujuan untuk mengetahui perubahan kemampuan *moral reasoning* setelah menggunakan E-Book Story. Seluruh proses implementasi berjalan dengan baik, ditunjukkan oleh tingkat partisipasi siswa yang mencapai 100%. Peserta didik dapat mengakses media tanpa mengalami kendala teknis serta menunjukkan antusiasme selama mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas E-Book Story dalam meningkatkan *moral reasoning* siswa.

Efektivitas E-Book Story dalam meningkatkan *moral reasoning* siswa dianalisis berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 17 siswa kelas IV D MI Perguruan Mu'allimat Jombang. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen berupa 10 butir soal berbasis indikator *moral reasoning* yang disajikan melalui platform Quizizz. Data hasil pretest dan posttest selanjutnya dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan *moral reasoning* setelah penggunaan E-Book Story.

Tabel 10. Hasil Pretest dan Posttes

Aspek	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	17	17
Jumlah Soal	10	10
Nilai Rata-rata	70%	100%

Aspek	Pretest	Posttest
Tingkat Penyelesaian	100%	100%

Berdasarkan Tabel 10, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 70%, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 100%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *moral reasoning* setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan E-Book Story. Pada tahap pretest, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan keputusan yang tepat ketika dihadapkan pada permasalahan moral yang berkaitan dengan perilaku kikir dan kufur nikmat. Setelah mempelajari materi melalui E-Book Story, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami nilai-nilai syukur, kepedulian, dan tanggung jawab, serta mampu memberikan alasan moral yang lebih tepat terhadap setiap permasalahan yang disajikan.

Berikut merupakan hasil uji normalitas.

Tabel 11. Uji Normalitas

Data	Sig
Pretest	0,213
Posttest	0,185

Berdasarkan Tabel 11, diperoleh nilai N-Gain sebesar 1,00 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *E-Book Story* sangat efektif dalam meningkatkan *moral reasoning* siswa kelas IV D MI Perguruan Mu'allimat Jombang. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui cerita kontekstual yang dipadukan dengan ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas refleksi, dan evaluasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep sekaligus mengembangkan kemampuan memberikan pertimbangan moral sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, E-Book Story tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli, tetapi juga terbukti efektif sebagai bahan ajar digital untuk meningkatkan *moral reasoning* siswa.

Tabel 12. Hasil Paired Sample t-test

Variabel	t	Sig.(2-tailed)
Pretest-Posttest	-12,456	0,000

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan E-Book Story memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan moral reasoning peserta didik.

Tabel 13. Hasil Analisis N-Gain Kemampuan *Moral Reasoning*

Komponen	Hasil
----------	-------

Nilai N-Gain	1,00
Kategori N-Gain	Tinggi
Interpretasi	Sangat efektif

Berdasarkan Tabel 13, diperoleh nilai N-Gain sebesar 1,00 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Book Story sangat efektif dalam meningkatkan *moral reasoning* siswa kelas IV D MI Perguruan Mu'allimat Jombang. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui cerita kontekstual yang dipadukan dengan ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas refleksi, dan evaluasi interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep sekaligus mengembangkan kemampuan memberikan pertimbangan moral sesuai dengan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, E-Book Story tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli, tetapi juga terbukti efektif sebagai bahan ajar digital untuk meningkatkan *moral reasoning* siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Book Story yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran Akidah Akhlak materi *Kikir dan Kufur Nikmat*. Tingginya hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, desain media, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pengembangan ADDIE mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan tersebut mendukung pendapat Yulianto (2026) yang menjelaskan bahwa setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, efektif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Selain itu, pengembangan yang dilakukan secara bertahap memungkinkan proses revisi berdasarkan masukan para ahli sehingga kualitas produk semakin optimal (Branch, 2020; Sugiyono, 2019).

Keberhasilan E-Book Story juga dipengaruhi oleh penyajian materi yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas refleksi, dan evaluasi interaktif dalam satu media digital. Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan buku ajar konvensional. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan visual karena kedua informasi tersebut diproses secara simultan oleh sistem kognitif (Isna & Fauziah, 2025; Hasan et al., 2026). Penyajian materi dalam bentuk multimedia juga membantu mengurangi beban kognitif sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada proses memahami konsep dan membangun pengetahuan baru (Rahmawati et al., 2024). Efektivitas produk terlihat dari peningkatan kemampuan *moral reasoning* peserta didik setelah implementasi E-Book Story. Nilai rata-rata pretest sebesar 70% meningkat menjadi 100% pada posttest, sedangkan hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai 1,00 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan E-Book Story memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah moral, mempertimbangkan konsekuensi suatu tindakan, memberikan alasan moral, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Menurut Erawati et al., (2025), nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi menunjukkan bahwa suatu media pembelajaran memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan aspek kognitif, tetapi juga perkembangan kemampuan penalaran moral peserta didik (R. Lubis et al., 2025).

Peningkatan kemampuan *moral reasoning* pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. Menurut Kohlberg, perkembangan moral terjadi ketika peserta didik dihadapkan pada situasi yang mengandung konflik atau dilema moral sehingga mereka terdorong untuk mempertimbangkan alasan, konsekuensi, dan nilai yang mendasari suatu keputusan (Hamid et al., 2026). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyajian cerita kontekstual dalam E-Book Story memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis berbagai situasi moral yang berkaitan dengan materi Kikir dan Kufur Nikmat, mendiskusikan alternatif penyelesaian, serta memberikan alasan terhadap keputusan yang dipilih. Proses tersebut memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan *moral reasoning* secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg. Dalam E-Book Story, peserta didik tidak hanya membaca cerita, tetapi juga diajak menganalisis perilaku tokoh, mengidentifikasi bentuk perilaku kikir dan kufur nikmat, serta menentukan tindakan yang sesuai dengan ajaran Islam melalui aktivitas refleksi. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan penalaran moral secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan moral yang dikemukakan Kohlberg (Permana et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahmadi et al., (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan *digital storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna. Pada penelitian ini, peningkatan keterlibatan peserta didik terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi, serta memberikan alasan terhadap permasalahan moral yang disajikan dalam E-Book Story. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui cerita digital tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan penelitian Rahmadi et al., (2026) yang lebih menekankan peningkatan keterlibatan peserta didik, penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi *digital storytelling* dengan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan memberikan pertimbangan moral terhadap berbagai situasi yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak

Hasil penelitian Arifah et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan motivasi belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Temuan

tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penerapan E-Book Story berbasis *digital storytelling* tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mengembangkan kemampuan *moral reasoning*. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui cerita digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir pada situasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena secara khusus mengintegrasikan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg ke dalam materi Akidah Akhlak, sehingga luaran pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memberikan pertimbangan dan mengambil keputusan moral.

Penelitian Zarifsanaiey et al., (2022) turut memperkuat temuan penelitian ini dengan menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *digital storytelling* yang dipadukan dengan diskusi kelompok mampu meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional peserta didik sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana peserta didik tidak hanya menunjukkan peningkatan kemampuan *moral reasoning*, tetapi juga lebih aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta memberikan alasan terhadap keputusan moral yang dihadapi dalam cerita. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa penyajian cerita digital yang dikombinasikan dengan aktivitas diskusi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir dan sosial-emosional secara bersamaan. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena memfokuskan pengembangan *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg melalui materi Akidah Akhlak, sedangkan penelitian Zarifsanaiey et al. (2022) lebih menitikberatkan pada peningkatan kecerdasan sosial dan emosional peserta didik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui cerita digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (Sopiana & Saputri, 2025).

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Jusniani & Monariska, (2025) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis cerita mampu meningkatkan minat belajar karena materi disajikan secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini, di mana penyajian materi Akidah Akhlak melalui E-Book Story berbasis *digital storytelling* mampu menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari memudahkan peserta didik memahami konsep Kikir dan Kufur Nikmat sekaligus mengaitkannya dengan pengalaman nyata. Namun, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena tidak hanya berfokus pada peningkatan minat belajar, tetapi juga mengintegrasikan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memberikan pertimbangan dan mengambil keputusan moral terhadap berbagai permasalahan yang disajikan. Demikian

pula, penelitian Isna & Fauziah (2025) menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan secara kreatif mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dibandingkan penelitian sebelumnya. Jika penelitian Afrida berfokus pada pengembangan buku ajar berbasis Islami dan penelitian Faizah menekankan penggunaan permainan edukatif, penelitian ini mengembangkan E-Book Story yang mengintegrasikan cerita digital, multimedia interaktif, dan indikator *moral reasoning* berdasarkan teori Kohlberg pada materi Akidah Akhlak tentang kikir dan kufur nikmat. Integrasi tersebut menjadikan produk tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan peserta didik dalam memberikan pertimbangan moral berdasarkan nilai-nilai Islam (Solikah & Wardini, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa E-Book Story merupakan inovasi bahan ajar digital yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Integrasi cerita kontekstual, ilustrasi, video pembelajaran, aktivitas refleksi, dan evaluasi interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan *moral reasoning*. Oleh karena itu, E-Book Story berpotensi menjadi alternatif bahan ajar digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak maupun mata pelajaran lain yang berorientasi pada penguatan karakter peserta didik (Hasan et al., 2026)

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan E-Book Story sebagai bahan ajar digital pada materi Akidah Akhlak tentang Kikir dan Kufur Nikmat yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan moral reasoning peserta didik Madrasah Ibtidaiyah. Integrasi cerita kontekstual, multimedia interaktif, aktivitas refleksi, dan teori perkembangan moral Kohlberg menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta membantu peserta didik memahami materi sekaligus mengembangkan kemampuan mengambil keputusan moral sesuai nilai-nilai Islam. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam, sedangkan secara praktis E-Book Story dapat menjadi alternatif bahan ajar yang menarik dan interaktif. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dengan 17 peserta didik, hanya mencakup materi Kikir dan Kufur Nikmat, serta menggunakan desain One Group Pretest–Posttest tanpa kelas kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan kelas kontrol, dan mengembangkan fitur interaktif yang lebih adaptif agar efektivitas E-Book Story dapat diuji secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Arifah, R. Z., Arista, S. F., Susilawati, W., & Sholihah, W. (2025). INTEGRASI FLIPPED

CLASSROOM DAN DIGITAL STORYTELLING DALAM PEMBELAJARAN DEEP LEARNING UNTUK. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 4(September), 187–204.

- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4939-8994-2>
- Diana, M. M., Widayati, S., & Baehaqi, M. L. (2025). Pengaruh Model Moral Reasoning pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Terhadap Pengambilan Keputusan Moral di Kelas XI MA Al-Hadi Girikusuma Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. *LITERASI : Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 04(03), 140–150.
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas media pembelajaran cibatar terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Flores*, 8(1), 64–75.
- Hamid, S., Djollong, A. F., & Parepare, U. M. (2026). The Impact of the Application of Islamic Values in Natural Science (IPA) Learning on the Learning Motivation of Class VII Students at MTsN 1 Enrekang. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 06(01), 695–711.
- Hasan, H. M., Djollong, A. F., Naim, M., & Hamang, N. (2026). Religious Values-Based Role Playing for Character Development in Early Childhood Education : A Case Study at Aisyiyah Bustanul Athfal Kindergarten , Enrekang Regency. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 06(01), 573–595.
- Hasbi, N., & Makassar, U. N. (2025). Transformasi Praktik Literasi Sosial : Peran Cybergogy dalam Membangun Multiliterasi Peserta Didik melalui Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 9(3), 34941–34950.
- Idris, M., Djollong, A. F., Patintingan, A., & Parepare, U. M. (2026). Utilizing Digital Technology in Islamic Religious Education to Enhance Student Participation : Evidence from an Indonesian Elementary School. *JELS*, 06(01), 596–615.
- Isna, K., & Fauziah, A. (2025). The Role of Self-Efficacy in Students of Al-Muhsin Islamic Boarding School Yogyakarta in Memorizing the Qur ' an. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 05(01), 86–105.
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan Media Ajar Matematika Kartun Menggunakan Storyboard Berbasis Kontekstual untuk Siswa Sekolah Dasar Pendahuluan Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan kurang. *CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 8(2), 525–540.
- Juujärvi, S., & Myyry, L. (2022). Online dilemma discussions as a method of enhancing moral reasoning among health and social care graduate students. *International Journal of Ethics Education*, 7(2), 271–287. <https://doi.org/10.1007/s40889-022-00143-9>
- Li, K. C., Wong, B. T. M., & Chan, H. T. (2023). Teaching and learning innovations for distance learning in the digital era: A literature review. *Frontiers in Education*, 8, 1198034. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1198034>
- Liu, P., Zhang, Y., & Xie, X. (2023). Exploring factors influencing young children's learning from storybooks: Interactive and multimedia features. *Journal of Experimental Child Psychology*, 233, 105680. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2023.105680>
- Lubis, F. W., & Albina, M. (2025). Urgensi Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al - Muaddib*, 07(01), 73–89.

- Lubis, R., Rahmadani, A., Fadillah, A. R., & Fadillah, F. (2025). Implikasi Perkembangan Kognitif Afektif Psikomotorik Moral dan Spiritual Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar Kelas 6. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 148–159.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Millah, M. Z. (2026). Model Pengembangan Kurikulum Fikih Kebangsaan di Ma' had Aly Lirboyo : Konstruksi Epistemologi dan Implementasinya dalam Menjawab Tantangan Global. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 06(02), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.56404/jels.v6i2.311> Model
- Munir. (2022). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Otto, S., Bertel, L. B., Lyngdorf, N. E. R., Markman, A. O., Andersen, T., & Ryberg, T. (2024). Emerging Digital Practices Supporting Student-Centered Learning Environments in Higher Education: A Review of Literature and Lessons Learned from the COVID-19 Pandemic. *Education and Information Technologies*, 29, 1673–1696. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11789-3>
- Permana, D., Rahman, A., & Wildan, D. (2025). Landasan Teori Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori Perkembangan Moral, Kognitif, dan Sosial. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 7(2), 215–223.
- Prashar, A., Gupta, P., & Gupta, S. (2025). Metaverse learning environments and learners' moral reasoning and moral development: An experimental investigation of direct and moderating effects. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2523399>
- Rahmadi, J. F., Andreas, L. O., & Rifwan, F. (2026). Efektivitas Media Video Berbasis Storytelling dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SMK pada Pembelajaran Ilmu Konstruksi Bangunan. *SITek: Jurnal Sains, Informatika, Dan Teknologi*, 1(2), 8–19.
- Rahmawati, A. D., Ardianzah, F., & Novitasari, P. (2024). Penerapan Teori Beban Kognitif dalam Pengajaran Matematika Dalam Mengurangi Beban Kognitif Tak Esensial. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(04), 463–472.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47TY-BOO(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Safutri, L. W., Faizah, N., & Samudra, U. (2025). Pengembangan buku cerita untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di sekolah dasar. *Kajian Pendidikan, Seni, Budaya, Sosial, Dan Lingkungan*, 2(2), 152–164.
- Saragih, K. W., Sitinjak, I. Y., & Hermes, C. D. (2024). Manfaat Moral Reasoning dalam Peningkatan Karakter Kewarganegaraan di Kelas XI TKJ Trisakti Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2023/2024. *Moralita : Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 26–34.
- Sholeh, M. I., Hassan, A., Ali, S., Tulungagung, R., Stai, I., Muhammad, K., Tulungagung, S., Bojonegoro, I. U., & Misr, I. (2025). Innovative Curriculum Adaptation in Aligning Learning Content with 21st-Century Skills : A Case Study in Senior High Schools. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 05(01), 59–73.
- Solikah, I., & Wardini, S. U. (2025). Multicultural Islamic Education In Fostering

- Tolerance : Strategies And Challenges In Indonesia. *JELS : Journal of Education and Learning Sciences*, 05(01), 39–58.
- Sopiana, N., & Saputri, R. (2025). Eksplorasi Potensi Cerita Digital sebagai Media Pembelajaran Berbasis Karakter Mandiri. *Widyantara*, 3(1), 103–114.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Wahyuni, R. D., Prastiyono, H., & Ilyas, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi. *Dialektika Pendidikan IPS*, 4(4), 33–48.
- Wu, J., & Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Yulianto, R. R. (2026). Analisis Implementasi Model ADDIE dalam Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran Inovatif. *An-Nahdloh*, 1(November 2025), 1–13.
- Zamhariroh, N. M., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Analisis Model ASSURE dalam Pembelajaran SKI Berbasis Digital Storytelling : Penggunaan Plotagon Sebagai Media Interaktif. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 09(2023), 97–115.
- Zarifsanaiey, N., Mehrabi, Z., Kashefian-Naeeni, S., & Mustapha, R. (2022). The effects of digital storytelling with group discussion on social and emotional intelligence among female elementary school students. *Cogent Psychology*, 9(1), 2004872. <https://doi.org/10.1080/23311908.2021.2004872>