
Inovasi Media Digital *Storytelling* Islami: Pengembangan Kisah Nabi Yusuf untuk Menumbuhkan Nilai Kesabaran Anak Usia Dini

Islamic Digital Storytelling Media Innovation: Developing the Story of the Prophet Joseph to Cultivate the Value of Patience in Early Childhood

✉¹Maiva Wulandari, ²Veryawan, ³Saptiani

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Langsa, Jalan Meurandeh, Kecamatan Langsa Lama, Kota Langsa, Aceh, Indonesia

¹maivawulandari15@gmail.com, ²veryawan@iainlangsa.ac.id, ³saptiani@iainlangsa.ac.id

Article submitted: 24 Februari 2026

Review process: 26 Februari 2026

Article accepted: 07 April 2026

Article published: 23 April 2026

Abstrak

Menanamkan nilai kesabaran pada anak usia dini seringkali sulit dipahami karena sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan konkret bagi anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bercerita berdasarkan kisah Nabi Yusuf untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak usia dini. Penelitian ini mengadopsi model Penelitian dan Pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah siswa TK Al-Azhar di Kota Langsa, sedangkan objeknya adalah media bercerita. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan kuesioner ahli. Data dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media bercerita digital animasi berhasil meningkatkan pemahaman anak tentang nilai kesabaran melalui aktivitas seperti menonton cerita, kuis, dan teka-teki. Oleh karena itu, guru TK merekomendasikan penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran alternatif untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral dengan pendekatan yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: anak usia dini; kisah nabi yusuf; membaca cerita digital; nilai kesabaran

Abstract

Instilling the value of patience in early childhood is often difficult to understand due to its abstract nature. Therefore, interesting and concrete learning media are needed for children. This study aims to develop a storytelling learning media based on the story of the Prophet Yusuf to instill the value of patience in early childhood. This study adopted a Research and Development (R&D) model. The subjects were students of Al-Azhar Kindergarten in Langsa City, while the object was the storytelling media. The research instruments included observation sheets and expert questionnaires. Data were analyzed descriptively with qualitative and quantitative approaches. The results showed that digital animated storytelling media successfully increased children's understanding of the value of patience through activities such as watching stories, quizzes, and puzzles. Therefore, early childhood teachers recommend the use of digital storytelling media as an alternative learning medium to instill religious and moral values with a more interesting and effective approach.

Keywords: digital storytelling; early childhood; the story of the prophet yusuf; the value of patience

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) Merupakan fase yang sangat penting dalam membentuk landasan dasar perkembangan anak. Merujuk pada Pasal 1 Ayat (14) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu upaya pembinaan yang secara khusus ditujukan kepada anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Stimulasi selama rentang usia 0–6 tahun ini (Maisarah, 2018). Sering disebut sebagai “masa keemasan”, karena kemampuan kognitif anak berkembang pesat, mencapai sekitar 80% dari potensinya (Zaini, H., & Dewi, 2017). Oleh karena itu, masa usia dini merupakan fase unik yang hanya terjadi sekali seumur hidup, sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk mendukung pertumbuhan anak secara maksimal (Mayar et al., 2022).

Perkembangan anak usia dini meliputi enam aspek utama berdasarkan Standar Tercapai Perkembangan Anak (STPPA), yaitu nilai agama dan moral, kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Seluruh aspek tersebut saling berhubungan dan berperan dalam membentuk kepribadian anak secara utuh, dengan nilai agama dan moral sebagai landasan utama dalam pembentukan karakter, yang berfungsi sebagai landasan utama bagi pengembangan karakter (Natari & Suryana, 2022). Pendidikan spiritual dan etika sejak usia dini berfungsi sebagai landasan penting dalam rangka pengembangan karakter dan mendukung kemajuan anak pada tahap-tahap selanjutnya (Salasiah, 2021). Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai religius dan moralitas termasuk di antara unsur-unsur perkembangan yang paling esensial untuk ditanamkan pada anak-anak usia dini (Rizqina & Suratman, 2020). Penanaman nilai-nilai agama dan etika ini menumbuhkan perilaku positif, sehingga memungkinkan anak-anak tumbuh menjadi individu yang taat beragama dan berkarakter mulia (Karima et al., 2022). Nilai keagamaan dan etika perlu ditanamkan sejak dini secara berkelanjutan agar terbentuk generasi yang beriman dan berakhlak baik (Netri, 2025). Nilai pembelajaran hanya akan bertahan jika peserta didik dapat secara pribadi mengalami baik aktivitas maupun proses pencarian, tantangan, dan penemuan yang bermakna (Veryawan et al., 2023).

Kesabaran merupakan salah satu sifat karakter utama yang harus ditanamkan sejak usia dini. Sifat ini membantu anak-anak mengelola emosi mereka, menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menghormati orang lain. Pembinaan kesabaran harus menjadi proses berkelanjutan baik di lingkungan sekolah maupun keluarga untuk memastikan bahwa perkembangan moral dan sosial anak-anak mencapai potensi penuhnya (Silaban et al., 2023). Kesabaran Merupakan salah satu unsur fundamental dalam perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Anak-anak yang sabar umumnya menunjukkan pengendalian diri yang lebih baik, lebih pandai menunggu giliran, dan membangun hubungan yang harmonis dengan teman sebayanya. Melalui rutinitas dalam aktivitas sehari-hari, seperti menunggu giliran saat bermain atau berbicara, anak dapat belajar untuk bersikap teratur serta menghargai orang lain. Pembiasaan sikap sabar yang dilakukan secara berulang dan konsisten akan memfasilitasi anak dalam mengembangkan kemampuan pengendalian diri, sehingga dapat membentuk karakter baik yang mendukung pertumbuhan sosial dan emosional mereka sejak masa kecil (Tihnike & Farida, 2023). Akibatnya, orang dewasa dan lingkungan sekitar menanamkan nilai-nilai serta norma-norma positif sekaligus memberikan rangsangan yang membangkitkan minat anak-anak dan menggali potensi mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya (Khodijah et al., 2023).

Perkembangan teknologi membuka akses yang luas terhadap berbagai sumber belajar serta mendukung peningkatan kemampuan kognitif anak melalui penyajian visual dan audio yang menarik (Nilapancuran et al., 2025). Kemajuan teknologi telah membuat anak-anak semakin dekat dengan gadget dan konten visual yang tidak selalu bersifat edukatif. Oleh karena itu, mendongeng dapat dimanfaatkan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menanamkan nilai-nilai akhlak Islam (Nabihasnah et al., 2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar anak-anak. (Simatupang et al., 2024). Karakteristik anak usia dini yang menyukai gambar bergerak, warna, dan suara menjadikan media digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, digital *storytelling* dapat digunakan sebagai alternatif Alat bantu pembelajaran yang menggunakan elemen visual seperti gambar, audio, animasi,

dan rekaman video untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta membantu anak memahami isi cerita dan nilai moral (Hafidhoh et al., 2023).

Pendekatan narasi dalam pembelajaran agama Islam membantu siswa memahami dan mengingat materi (Almadanie et al., 2024). Kisah-kisah dalam Al-Qur'an kaya akan nilai-nilai pembentukan karakter yang sangat penting bagi Pendidikan anak usia dini, khususnya dalam proses penanaman nilai-nilai moral dan religius (Agustin, 2025). Salah satu kisah yang relevan adalah kisah Nabi Yusuf dalam Surah Yusuf yang mengandung nilai kesabaran, keteguhan hati, dan integritas (Pohan, 2021). Nabi Yusuf dikenal sebagai sosok yang memiliki kesabaran luar biasa, terutama ketika beliau memaafkan saudara-saudaranya yang telah berbuat jahat kepadanya (Cahyono, 2025). Kisah Nabi Yusuf juga mengajarkan nilai pengampunan sebagai dasar pembentukan karakter yang dapat menciptakan lingkungan yang harmonis di sekolah maupun masyarakat (Humaira & Pasaribu, 2022).

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penceritaan digital sangat efektif dalam upaya menginternalisasikan nilai kesabaran pada anak usia dini Menurut (Ariqoh et al., 2022) menyatakan bahwa nilai kesabaran dalam kisah Nabi Yusuf menunjukkan bahwa Islam mengajarkan kegigihan dan kesabaran melalui pendidikan formal maupun informal. (Munir, 2023) menyatakan bahwa kisah Nabi Yusuf mengandung nilai moral dan spiritual yang mendalam seperti kesabaran, kasih sayang, dan ketaatan kepada Allah. Menurut Cahyono, (2025) menyatakan bahwa sejarah kehidupan Nabi Yusuf dapat menjadi pelajaran penting dalam membangun karakter sabar pada peserta didik.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan studi-studi terdahulu, khususnya dalam hal fokus dan pendekatan metodologis yang digunakan. Penelitian sebelumnya umumnya menekankan analisis nilai kesabaran dalam kisah Nabi Yusuf melalui pendekatan tafsir atau pengajaran konvensional, dan lebih sering diterapkan pada siswa sekolah dasar. Sebaliknya, penelitian ini mengembangkan media pendidikan bercerita digital berdasarkan kisah Nabi Yusuf, yang dikembangkan secara khusus untuk anak usia dini. Media ini berbentuk video cerita animasi interaktif yang disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Selain itu, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pendidikan berkualitas tinggi yang secara efektif menanamkan nilai kesabaran.

Berdasarkan pengamatan serta wawancara yang dilaksanakan di TK Al-Azhar yang berlokasi di Kota Langsa, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, khususnya melalui kegiatan bercerita secara lisan serta pemanfaatan buku cerita cetak sebagai media utama dalam penyampaian materi. Meskipun metode tersebut memiliki nilai edukatif dalam mendukung perkembangan bahasa dan imajinasi anak, dalam praktiknya pendekatan ini cenderung kurang mampu menarik perhatian serta mempertahankan fokus belajar anak secara optimal. Hal ini disebabkan oleh karakteristik anak usia dini yang lebih responsif terhadap stimulus visual, audio, dan aktivitas interaktif yang mampu merangsang tingkat keingintahuan serta partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran

Menanggapi kondisi tersebut, diperlukan media pendidikan inovatif yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik belajar anak usia dini. Salah satu opsi yang dapat dikembangkan adalah media digital *storytelling* yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan narasi yang menarik dalam penyajian cerita. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kegiatan bercerita memiliki peran yang signifikan dalam rangka pembentukan karakter serta nilai-nilai etika pada anak-anak (Mahriza et al., 2024). Pengembangan media cerita digital berdasarkan kisah Nabi Yusuf dianggap sangat relevan sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan minat anak-anak dalam kegiatan belajar, namun juga berperan sebagai media untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter, khususnya kesabaran. Melalui penyampaian cerita yang bersifat interaktif dan kontekstual, diharapkan anak-anak dapat menangkap dan memahami nilai-nilai moral dalam cerita tersebut sekaligus mengintegrasikannya ke dalam rutinitas sehari-hari sebagai nilai positif.

Keunikan penelitian ini terletak pada pengembangan sumber daya pendidikan berupa cerita digital yang didasarkan pada kisah Nabi Yusuf yang dikembangkan secara khusus bagi anak usia dini dengan menggunakan model ADDIE. Sumber daya ini dibuat untuk menanamkan nilai kesabaran melalui visualisasi cerita dalam bentuk animasi interaktif, sehingga membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang umumnya membahas nilai kesabaran dalam kisah Nabi Yusuf hanya secara teoritis atau melalui metode bercerita tradisional.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana media cerita digital yang mengangkat kisah Nabi Yusuf dapat dikembangkan untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak-anak usia dini? Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media cerita digital yang sesuai untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak-anak usia dini di TK Al-Azhar di Kota Langsa. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik dan kaya akan nilai-nilai pendidikan karakter Islam.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D), yang berfokus pada pengembangan bahan ajar serta pengujian kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran (Ariansyah et al., 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Wati et al., 2023).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Langkah-langkah ini membantu para peneliti dalam merancang dan menghasilkan alat bantu pembelajaran yang efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak usia dini (Nasution, 2025). Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa setiap tahapannya sesuai untuk digunakan dalam proses pengembangan bahan pembelajaran

berbasis video animasi. Melalui model ini, para peneliti berharap dapat menghasilkan bahan pembelajaran berkualitas tinggi yang dapat meningkatkan kreativitas anak-anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan pada satuan pendidikan TK Al-Azhar di Kota Langsa, Aceh. Subjek penelitian terdiri dari 19 anak di Kelompok B3 yang berusia 4–6 tahun. Teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi dan kuesioner bagi para ahli: observasi digunakan untuk memantau perkembangan kesabaran pada anak usia dini dalam konteks pelaksanaan prosedur pembelajaran dengan menggunakan digital *storytelling* dari kisah Nabi Yusuf. Sementara itu, kuesioner digunakan sebagai instrumen untuk menghimpun data terkait tingkat kesesuaian media berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah video cerita animasi sebagai alat bantu pembelajaran yang diadaptasi dari kisah Nabi Yusuf, yang dirancang untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak-anak. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Nasution & Amelia, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas Kelompok B untuk anak-anak berusia 4–6 tahun, Ternyata, penanaman nilai kesabaran pada anak-anak belum optimal. Hal ini terlihat jelas saat waktu bermain, di mana sebagian anak masih kesulitan menunggu giliran, mudah kesal jika keinginannya tidak segera terpenuhi, dan sulit mengendalikan emosi saat menghadapi situasi yang belum memenuhi ekspektasi yang diharapkan. Selain itu, pengamatan terhadap bahan ajar yang digunakan guru menunjukkan bahwa bahan tersebut terbatas pada buku cerita dan narasi lisan, yang tidak mampu menarik perhatian anak-anak. Situasi ini mengakibatkan anak-anak sulit berkonsentrasi selama sesi bercerita, dan pelajaran moral yang disampaikan tidak terserap sepenuhnya. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan, dibutuhkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan konteks yang relevan. Salah satu opsi yang potensial adalah video animasi tentang kisah Nabi Yusuf, karena kisah ini kaya akan nilai kesabaran dan dapat disajikan melalui komponen visual dan auditori yang lebih atraktif bagi anak.

Selama tahap perancangan, konsep media dikembangkan, alur cerita ditentukan, dan platform digital untuk produksi media dipilih. Proses perancangan dimulai dengan mengembangkan alur cerita yang diadaptasi yang bersumber berdasarkan kisah Nabi Yusuf yang terdapat dalam Al-Qur'an, Mengaplikasikan penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh anak berusia 4–6 tahun. Cerita ini berfokus pada peristiwa-peristiwa penting yang menonjolkan kesabaran Nabi Yusuf, seperti Pada saat ia dimasukkan ke dalam sumur oleh saudara-saudaranya, ketika ia dituduh secara tidak adil dan dipenjara, serta akhirnya menjadi pemimpin yang bijaksana. Bagian-bagian cerita ini dipilih agar anak-anak dapat memahami nilai kesabaran melalui teladan tokoh tersebut. Selanjutnya, para peneliti merancang elemen visual dengan memilih animasi yang menarik, warna-warna cerah, dan karakter yang sesuai untuk anak-anak kecil. Pemilihan warna, narasi suara, dan musik latar juga diselaraskan dengan nilai-nilai Islam untuk meningkatkan perhatian dan minat anak-anak dalam belajar saat mereka mengikuti cerita.







Dalam proses produksi media, para peneliti memanfaatkan beberapa platform digital, yaitu Canva AI, Microsoft PowerPoint, dan CapCut. Canva AI digunakan untuk merancang elemen visual seperti karakter animasi, latar belakang, dan gambar yang mendukung alur cerita. Microsoft PowerPoint digunakan untuk membuat kuis interaktif dan teka-teki sederhana guna memperkuat pemahaman anak-anak terhadap isi cerita. Sementara itu, CapCut digunakan pada tahap pengeditan video, seperti menyesuaikan durasi tampilan gambar, menambahkan efek transisi, menyisipkan narasi suara, dan menambahkan musik latar untuk membuat video lebih menarik dan interaktif.

Pada proses pengembangan produk dilakukan finalisasi draft awal produk media video animasi *storytelling* Kisah Nabi Yusuf untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak. Draft awal produk disajikan pada tabel 1:

Tabel 1. Tampilan Produk Media Video Animasi “ Kisah Nabi Yusuf ” untuk Menumbuhkan Nilai Kesabaran pada Anak

| Tampilan Produk | Keterangan | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Kisah Nabi Yusuf belajar sabar • Nabi Yusuf adalah anak yang sangat baik, jujur, dan disayangi oleh ayahnya karena ketaatannya kepada Allah. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Ayah Nabi Yusuf sangat menyayanginya karena sifatnya yang mulia. • Nabi Yusuf memiliki saudara-saudara yang sangat iri kepadanya. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Nabi Yusuf berangkat bersama saudara-saudaranya, meskipun ia belum mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya • Nabi Yusuf dimasukkan ke dalam sebuah sumur yang gelap oleh saudara-saudaranya. Apakah ia menangis ketakutan? Nabi Yusuf justru berdoa dan bersabar. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Saat Nabi Yusuf berada di dalam sumur, kemudian datanglah rombongan musafir yang sedang mencari air. • Para musafir menurunkan timba ke dalam sumur. Betapa terkejutnya mereka saat melihat seorang anak laki-laki yang terangkat. |

| Tampilan Produk | Keterangan | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Nabi Yusuf kemudian dibawa oleh rombongan tersebut menuju negeri yang jauh bernama Mesir. • Di tempat yang baru, Nabi Yusuf selalu teringat wajah dan nasihat ayahnya. Kerinduan itu ia simpan dengan sabar dalam doa. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Nabi Yusuf akhirnya tinggal di sebuah rumah mewah yang besar dan indah. Di sana, ia bekerja dengan sangat rajin, jujur, dan sabar. • Suatu hari, ada orang yang berbicara tidak baik dan menuduh Nabi Yusuf melakukan kesalahan yang tidak ia perbuat. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Meskipun tidak bersalah, Nabi Yusuf harus masuk ke dalam penjara. • Didalam penjara Nabi Yusuf tetap berbuat baik kepada orang lain ia tetap berdoa kepada Allah dan bersabar. |
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> • Setelah keluar dari penjara, Nabi Yusuf menjadi pemimpin yang hebat, yang baik dan ia sangat sabar. • Aku anak yang sabar. |

| Tampilan Produk | Keterangan |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  <ul style="list-style-type: none"> • Klik tombol mulai • Klik pada salah satu menu |
|  |  <ul style="list-style-type: none"> • Baca soal terlebih dahulu, kemudian pilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan • Baca soal terlebih dahulu, kemudian pilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan |
|  |  <ul style="list-style-type: none"> • Baca soal terlebih dahulu, kemudian pilih jawaban yang paling tepat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan • Sekarang ke teka-teki baca soal lalu klik pada jawaban yang benar |

Tabel 1 menyajikan sebuah video animasi berjudul “Kisah Nabi Yusuf,” yang dirancang untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak-anak. Setelah video tersebut dikembangkan, video tersebut divalidasi oleh para ahli media, ahli bidang terkait, dan ahli bahasa untuk mendapatkan penilaian, saran, dan masukan sebelum diuji coba pada para siswa. Hasil dari proses validasi tersebut dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Skor (%)

| Aspek | Skor Rata-Rata | Persentase | Kategori |
|-------------|----------------|------------|----------|
| Ahli Media | 4,5 | 91 % | Layak |
| Ahli Materi | 5,0 | 100 % | Layak |
| Ahli Bahasa | 4,6 | 92 % | Layak |

Setelah proses validasi dilakukan oleh para ahli media, ahli konten, dan ahli bahasa, muncul beberapa saran konstruktif dari para ahli tersebut, yang menghasilkan sejumlah perbaikan. Saran-saran yang diterima antara lain: 1) Ahli media menyarankan untuk menambahkan beberapa kuis; 2) Ahli konten merekomendasikan untuk menyisipkan ayat-ayat Al-Qur'an ke dalam video animasi sebagai sumber konten untuk produk media tersebut; 3) Ahli bahasa meminta revisi terkait penggunaan huruf kapital, spasi, dan tanda baca. Selanjutnya, setelah revisi, Hasil penilaian validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital ini sangat tepat digunakan dalam mengajarkan nilai kesabaran kepada anak usia dini, sesuai dengan tabel kriteria kesesuaian dan revisi produk.

Selama tahap implementasi, dilakukan studi percontohan yang melibatkan 19 anak berusia 4–6 tahun di TK Al-Azhar, Kota Langsa. Pada hari pertama, peneliti memperkenalkan video animasi “*Storytelling: Kisah Nabi Yusuf*” menggunakan proyektor. Setelah pemutaran, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana dan memandu kegiatan lanjutan untuk membantu anak-anak memahami cerita serta nilai kesabaran yang terkandung di dalamnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengikuti cerita dan terlibat aktif dalam kegiatan. Anak-anak berhasil menunggu giliran saat menjawab pertanyaan dan mematuhi aturan sepanjang sesi. Fakta ini membuktikan bahwa media digital *storytelling* yang dikembangkan dapat dengan mudah diterapkan dalam pembelajaran dan efektif dalam menanamkan nilai kesabaran.



Gambar 2. Menonton video kisah Nabi Yusuf

Pada tahapan evaluasi dilakukan melakukan penilaian terhadap kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video animasi Kisah Nabi Yusuf melalui validator. Saran dan umpan balik diharapkan dari para validator. Selain validasi para ahli, uji kelayakan media juga melibatkan metode empiris melalui serangkaian uji coba di lapangan. Evaluasi berbasis pengalaman ini mencakup uji coba lapangan yang dilaksanakan di TK Al-Azhar Kota Langsa. Di setiap tahap, anak-anak yang berusia 4-6 tahun secara aktif berperan sebagai peserta utama, memungkinkan adanya pengamatan langsung terhadap tingkat partisipasi, kemudahan penggunaan, dan respons perkembangan terhadap menanamkan nilai kesabaran.

Tabel 3. Hasil efektivitas pembelajaran media digital

| Aspek | Skor | Persentase Rata-rata | Kategori |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------|----------------|
| Mampu menunggu giliran saat bermain | 76 | 100 % | Efektif |
| Mengontrol emosi saat harus menunggu giliran | 57 | 75 % | Efektif |
| Mau mengikuti aturan selama kegiatan | 76 | 100 % | Efektif |
| Menerima penundaan ketika harus menunggu bantuan guru atau menunggu giliran | 58 | 70 % | Efektif |
| Total / Rata-rata | 247 | 81,25 % | Efektif |

Secara keseluruhan, analisis efektivitas *storytelling* sebagai alat pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 247, dengan persentase rata-rata 81,25%, yang berada pada kategori “efektif”. Oleh karena itu, metode *storytelling* yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pendidikan bercerita digital “Kisah Nabi Yusuf” menunjukkan bahwa media berbasis animasi dapat membantu anak-anak usia dini memahami nilai kesabaran secara lebih nyata. Penyajian cerita melalui kombinasi visual, audio, dan narasi sederhana membuat anak-anak lebih antusias dan fokus selama proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media digital merupakan alat yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai agama dan moral yang abstrak kepada anak-anak usia dini. Melalui cerita digital, anak-anak dapat menyaksikan dan memahami contoh-contoh kesabaran Nabi Yusuf. Format animasi membuat anak-anak lebih tertarik, fokus, dan mampu mencerna isi cerita dengan

lebih mudah dibandingkan dengan metode bercerita konvensional. temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi pemahaman yang lebih optimal terhadap materi (Mayar et al., 2022).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penerapan digital *storytelling* dalam pendidikan anak usia dini, yang dapat meningkatkan kemampuan literasi anak-anak serta pemahaman mereka terhadap isi cerita. Hal ini karena digital *storytelling* menyajikan cerita dengan cara yang lebih ekspresif dan menarik, sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya (Hendrica et al., 2023). Dari perspektif teori pembelajaran, penggunaan digital *storytelling* juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme dari Lev Vygotsky menekankan bahwa proses belajar anak berlangsung melalui interaksi sosial dan dukungan dari lingkungan, termasuk guru dan media pembelajaran yang digunakan. Media digital *storytelling* berfungsi sebagai alat yang mendukung interaksi ini, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai konteks kepada anak-anak (Vygotsky, 1978). Setelah menonton video, anak-anak diminta menjawab kuis serta menyusun puzzle yang berkaitan dengan isi cerita dan nilai kesabaran. Nilai tersebut meliputi menunggu giliran, mengikuti aturan, mengontrol emosi, serta menerima penundaan. Kegiatan ini membantu anak memahami dan menanamkan sikap sabar secara bertahap.

Oleh karena itu, pengembangan sumber daya pendidikan bercerita digital berjudul “Kisah Nabi Yusuf” menunjukkan bahwa media animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai kesabaran pada anak-anak usia dini. Sumber daya ini membantu para guru menyampaikan pesan moral yang abstrak secara lebih nyata melalui visualisasi cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini di TK Al-Azhar, Kota Langsa. Temuan riset memperlihatkan bahwa penerapan narasi digital dalam mendeliver cerita nabi tidak sekedar dipandang sebagai terobosan teknologi, melainkan sebagai pengalaman berharga yang merubah interaksi guru dan anak terhadap isi pembelajaran agama (Harefa & Nabi, 2025). Metode pengajaran berbasis pendekatan naratif yang didukung oleh media animasi membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efisien untuk anak usia dini. (Putri et al., 2025).

Berdasarkan temuan penelitian, guru pendidikan anak usia dini merekomendasikan penggunaan *storytelling* sebagai media pembelajaran alternatif untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini. Media digital, yang menggabungkan cerita, visual, dan audio, dapat membantu anak memahami moral dengan lebih jelas, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini menunjukkan bahwa *storytelling* dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar dan membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. (Purnama et al., 2022).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di TK Al-Azhar di Kota Langsa, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *storytelling* untuk kisah Nabi Yusuf telah berhasil dibuat sebagai alat pengajaran yang dirancang secara menarik serta selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Media ini dikemas dalam format video animasi yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan alur cerita sederhana sehingga anak-anak mudah memahaminya. Penggunaan kisah Nabi Yusuf dalam *storytelling* menyajikan contoh kesabaran dalam berbagai situasi kehidupan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media mendongeng digital dianggap sesuai untuk proses pembelajaran dan efektif dalam membantu guru menyampaikan nilai kesabaran dengan cara yang lebih realistis dan menarik. Melalui format animasi, anak-anak tampak lebih konsentrasi, antusias, dan mudah memahami pesan moral dalam cerita. Selain itu, media ini juga membantu mengembangkan perilaku sabar anak dalam rutinitas sekolah, seperti menunggu giliran, mematuhi peraturan, dan mengelola emosi. Dengan demikian, pengembangan media bercerita digital untuk kisah Nabi Yusuf dapat menjadi inovasi berbasis teknologi yang ampuh Untuk mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dan moral terutama kesabaran, pada masa usia dini. Media ini juga menawarkan pilihan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif yang berdampak pada perkembangan karakter anak.

Oleh karena itu, beberapa rekomendasi disajikan berdasarkan temuan penelitian. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media cerita digital Nabi Yusuf sebagai alat pembelajaran alternatif Untuk menginternalisasikan nilai-nilai keagamaan dan moral, khususnya kesabaran, pada usia dini. Sekolah mendukung implementasi media pembelajaran digital untuk

meningkatkan kualitas pengajaran, menjadikannya lebih menarik dan interaktif. Lebih lanjut, peneliti di masa mendatang diharapkan dapat mengembangkan media cerita digital yang lebih beragam dan interaktif serta mengujinya dalam skala yang lebih besar dengan mata pelajaran dan aspek perkembangan lainnya, sehingga semakin meningkatkan kemampuan media tersebut dalam membangun karakter pada usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. (2025). Pendidikan moral pada kisah nabi yusuf dalam al- qur'an. *As-Syifa: Journal of Islamic Studies and History*, 6(2), 2963–9395. <https://doi.org/10.35132/assyifa.v4i2.1273>
- Ariqoh, A.N., Ngarifin, & E.-S., R. S. (2022). Nilai-nilai Pendidikan Karakter Tentang Bersikap Sabar pada Kisah Nabi Yusuf dalam AL-Qur'an (Kajian Q.S. Yusuf Ayat 90). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(6), 584–590. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i06.985>
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 36–48. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v4i2.7120>
- Almadanie, R., Purwati, R., & S. S. (2024). Penerapan Model Storytelling dalam Meningkatkan Pemahaman Sejarah Nabi Muhammaddi MA As-Syadziliyah. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 387–393. <https://doi.org/10.57255/eduspirit.v1i1.17>
- Cahyono, E. (2025). Building Patience Character in Elementary Students through Prophet Yusuf ' s Story : Membangun Karakter Kesabaran pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Cerita Nabi Yusuf. *Journal of Education Methods Development*, 20(4), 1–9. <https://doi.org/10.21070/ijem.v20i4.937>
- Hafidhoh, S. A., Drahati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(137), 2535–2541. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.574>
- Harefa, J., & Nabi, K. (2025). Storytelling Digital Kisah Nabi Sebagai Kolaborasi. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 05(01), 1–16. <https://doi.org/10.53802/audcendekia.v5i1.577>
- Hendrica, M., Yudha, R. P., & Bekasi, P. S. (2023). Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan Digital Story Telling di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(12), 10144–10147. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2496>
- Humaira, A. Y., & Pasaribu, A. K. (2022). Nilai-nilai Pendidikan Islam yang Terkandung

- dalam Kisah Nabi Yusuf A.S Meneladani Kesabaran, Ketabahan dan Penerapannya Sehari-hari. *Al-I'jaz : Jurnal Kewahyuan Islam*, 8(2), 58–72. <https://dx.doi.org/10.30821/al-i'jaz.v8i2.23446>
- Karima, N. C., Ashilah, S. H., Taufiq, P. H., & Hasnah, L. (2022). Pentingnya Penanaman Nilai Agama dan Moral Terhadap Anak Usia Dini. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak.*, 17(2), 273–292. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v17i2.6482>
- Khodijah, D. N., Saptiani, S., Santi, N. E., & Utama, M. M. A. (2023). Investigation of Religious and Moral Values in Children in the Digital Era. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 24(2), 212–227. <https://doi.org/10.36769/asy.v24i2.425>
- Mahriza, R., Veryawan, Tursina, A., & A. S. D. (2024). Enhancing Language Development : How Storytelling Helps Children With Speech Delays. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 5(1), 98–107. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v5i1.9578>
- Maisarah, F. G. (2018). Analisa Faktor Yang Mempengaruhi Ketidaksiplinan Belajar Anak Usia 4-5 Tahun di TKIT Ibnu Qoyyim. *Jurnal Raudhah*, 06(01), 1–9. <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i1.291>
- Mayar, F., Uzlal, U., & Ermiwati, S. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Munir, M., & M. (2023). Nilai-nilai Kesabaran dalam Kisah Nabi Yusuf (Kajian Tafsir Tematik). *Jadid: Journal of Quranic Studies and Islamic Communication*, 03(02). <https://doi.org/org/10.33754/jadid.v3i02.826>
- Nasution, R. A., & Amelia, N. (2024). Kelayakan Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Terapan Nilai Islam. *Jurnal Raudhah*, 12(2), 216–230. <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v12i2.3937>
- Natari, R., & Suryana, D. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Agama dan Moral AUD Selama Masa Pandemic Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3659–3668. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1884>
- Netri, E. (2025). Penanaman Nilai Agama dan Moral Menurut Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(3), 988–996. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.822>
- Nilapancuran, M., et al. (2025). Konsep Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital dan Peran Orang Tua dalam Menghadapi Tantangannya. *Carong: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 880–893. <https://doi.org/10.62710/qvkp7f84>
- Nabihasnah, H. M., Alhayyu, M., & Gusmaneli. (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>
- Nasution, W. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Tree Family dalam Meningkatkan Adab dan Sopan Santun Anak di TK Rahmatul Iman II. *Jurnal Raudhah*,

13(1), 55–68. <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v13i1.4433>

- Pohan, N., H. M. (2021). Implimentasi Pendekatan Metode Kisah Qur ' an Nilai Religiusdan Moral Di Ra Ar-Raudhah Anak Usia Dini Kota Sibolga Sumatera Utara. *Jurnal Raudhah*, 9(2). <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v9i2.1304>
- Purnama, S., et al. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia : A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02>
- Putri, R. E., Ikhwani, M., & Nurfebruary, N. S. (2025). Penerapan Storytelling Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3D (Studi Kasus : PAUD Harapan Alinda). *Journal of Science and Social Research*, 8(3), 5072–5079. <https://doi.org/10.54314/jssr.v8i3.3825>
- Rizqina, A.L., B. S. (2020). Peran Pendidik dalam Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 14(1), 18–29. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v14i1.760>
- Salasiah. (2021). Penanaman Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Rutinitas. *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)*, 1(1), 12–17. <https://doi.org/10.20527/e-chief.v1i1.3372>
- Silaban, C. P. R., Agustina, W., & S. H. (2023). Pengaruh Penerapan Pendidikan Agama Kristen Terhadap Penanaman Nilai Kesabaran Anak Usia 4-6 Tahun. 1(4). <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.519>
- Simatupang, E. V., Erniati, R., & Sari, D. A. (2024). Tinjauan Beberapa Aplikasi Teknologi Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 12(2), 200–215. <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v12i2.3820>
- Tihnike, D., & Farida, H. (2023). Mengembangkan Kemampuan Emosional Anak Melalui Kegiatan Pembiasaan Sabar Menunggu Giliran. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.37812/atthufuly.v4i1.1554>
- Veryawan, V., et al. (2023). Living Values Education Program In Early Childhood. *Jurnal Anifa* 4(2), 50–60. <https://doi.org/10.32505/anifa.v4i2.7046>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society The Development of Higher Psychological Processes* 159–176.
- Wati, W., Fajriah, H., & Faridy, F. (2023). Pengembangan APE BOX Hijaiyah untuk Meningkatkan Bacaan Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Raudhah*, 11(2), 161–170. <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v11i2.2354>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>