

## Eksplorasi Literasi Anak Usia Dini melalui Ragam Media *Digital Storytelling* di TK Permai Lalebata, Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone

Sitti Nurhidayah Ilyas<sup>1</sup>, Muhammad Akil Musi<sup>2</sup>, Nurul Aisyah Humaerah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Surel: [nur14011975@gmail.com](mailto:nur14011975@gmail.com)<sup>1</sup>, [m.akil.musi@unm.ac.id](mailto:m.akil.musi@unm.ac.id)<sup>2</sup>,

[naisyahhumaerah@gmail.com](mailto:naisyahhumaerah@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

This study aims to examine the implementation of *digital storytelling* with various media in supporting early childhood literacy exploration at TK Permai Lalebata, Lamuru District, Bone Regency, South Sulawesi. The study was motivated by the low literacy achievement in Indonesia and the limited empirical research on the use of *digital storytelling* in rural early childhood education institutions, particularly those that have received support from government-led educational digitalization programs. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through observations, semi-structured interviews, and documentation involving the principal, teachers, and children participating in learning activities. The findings revealed that the use of animated videos, audio *storytelling*, digital books, and interactive learning applications created more engaging, interactive, and meaningful learning experiences for young children. *Digital storytelling* enhanced children's participation in listening, speaking, understanding symbols, and retelling stories. In addition, teachers' roles as facilitators and their ability to utilize digital media effectively were identified as key factors in the successful implementation of digital-based learning. This study provides an empirical contribution to the development of technology-integrated literacy learning in early childhood education, particularly within rural early childhood education settings implementing educational digitalization programs.

**Keyword:** Digital Storytelling, Early Childhood Literacy, Digital Media, Rural Early Childhood Education, Educational Digitalization

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji implementasi *digital storytelling* dengan ragam media dalam mendukung eksplorasi literasi anak usia dini di TK Permai Lalebata, Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian literasi di Indonesia dan masih terbatasnya kajian empiris mengenai pemanfaatan *digital storytelling* pada lembaga PAUD di wilayah perdesaan, khususnya yang telah memperoleh dukungan program digitalisasi pembelajaran pemerintah. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi, audio cerita, buku digital, dan aplikasi pembelajaran interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. *Digital storytelling* meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan menyimak, berbicara, memahami simbol, serta menceritakan kembali isi cerita. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dan kemampuan memanfaatkan media digital menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran literasi berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks lembaga PAUD perdesaan yang mengimplementasikan program digitalisasi pendidikan.

**Kata Kunci:** *Digital Storytelling*, Literasi Anak Usia Dini, Media Digital, PAUD Perdesaan, Digitalisasi Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan anak usia dini. Anak-anak masa kini tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan perangkat digital seperti telepon pintar, televisi pintar, dan media online yang memengaruhi cara mereka belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kondisi ini menjadikan teknologi tidak lagi dipandang hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran anak sehari-hari. Dalam konteks tersebut, penguatan literasi sejak usia dini menjadi semakin penting agar anak mampu memahami informasi, berkomunikasi secara efektif, dan menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat digital yang terus berubah.

Pendidikan anak usia dini sendiri merupakan tahap krusial dalam perkembangan individu karena menjadi dasar bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003 Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Fase ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) yang menjadi fondasi penting bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Erviana et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang diberikan pada tahap ini perlu dirancang secara tepat agar mendukung perkembangan anak secara optimal (Annisa et al., 2022). Pembelajaran yang bermakna pada anak usia dini harus memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dan membangun

pemahaman melalui pengalaman belajar yang dialaminya (Ilyas, 2019).

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah literasi awal. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis formal, tetapi juga mencakup kemampuan menyimak, memahami simbol, memproses informasi, dan mengekspresikan gagasan melalui bahasa (Septiani & Syaodih, 2021). Eksplorasi literasi dipahami sebagai proses perkembangan berkelanjutan yang dibangun melalui pengalaman bahasa yang bermakna sejak usia dini (Abdiah & Noranisa, 2023). Namun demikian, kemampuan literasi di Indonesia masih berada pada tingkat yang relatif rendah dibandingkan standar internasional. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor literasi Indonesia berada jauh di bawah rata-rata internasional dan mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018 (OECD, 2023). Indonesia bahkan berada pada peringkat ke-69 dari sekitar 80 negara peserta. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan literasi sejak usia dini menjadi langkah penting untuk membangun fondasi kemampuan belajar anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu strategi yang banyak digunakan dalam pengembangan literasi anak adalah kegiatan bercerita.. Akan tetapi, metode *storytelling* konvensional yang hanya mengandalkan buku teks sering kali membuat anak kurang antusias sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Puspitasari et al., 2025).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan *digital storytelling* dalam

pembelajaran anak usia dini. *Digital storytelling* merupakan pendekatan bercerita yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan video melalui media digital sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Samuel, 2024). Penggunaan media digital memungkinkan guru mengintegrasikan berbagai bentuk sumber belajar multimodal dalam satu platform interaktif yang mendukung eksplorasi literasi anak (Puspitasari et al., 2025). Pendekatan ini juga sejalan dengan program digitalisasi pembelajaran yang dikembangkan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Dari perspektif konstruktivisme sosial, perkembangan bahasa dan literasi anak terbentuk melalui interaksi sosial yang bermakna. Kurniati (2025) menegaskan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak terjadi melalui proses scaffolding yang diberikan oleh orang dewasa atau individu yang lebih kompeten. Dalam aktivitas *digital storytelling*, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak memahami cerita, menafsirkan simbol, dan membangun makna melalui interaksi dengan media digital.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *digital storytelling* memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan literasi anak usia dini. Septiani & Syaodih (2021) menjelaskan bahwa *emergent literacy* berkembang melalui pengalaman awal anak dalam kegiatan menyimak, berbicara, membaca awal, dan menulis awal sebelum anak memperoleh pembelajaran literasi formal. Neuman & Wright (2023) juga menegaskan bahwa kegiatan *storytelling* dan interaksi bahasa menjadi fondasi penting dalam eksplorasi

literasi anak. Penelitian Fitriyani et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* berbasis audiovisual dan media interaktif mampu meningkatkan minat membaca, konsentrasi, penguasaan kosakata, pemahaman naratif, dan keterampilan bahasa anak. Selain itu, penggunaan media digital seperti animasi, audio cerita, buku digital, dan aplikasi interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar multisensori yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Teknologi digital yang diintegrasikan dengan prosedur pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dapat mendukung perkembangan bahasa dan literasi anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa interaksi anak dengan teknologi digital berpotensi mendukung pembelajaran literasi melalui beragam cara, baik ketika digunakan secara mandiri maupun dengan pendampingan orang dewasa (Liu et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh pandangan Musi & Nurjannah (2021) yang menjelaskan bahwa stimulasi suara, intonasi, dan ritme bahasa pada media audio dapat memperkuat kemampuan menyimak dan pemahaman bahasa anak usia dini.

Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa implementasi *digital storytelling* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Rahiem (2021) menemukan bahwa penggunaan media visual, efek suara, dan teknologi digital dalam *storytelling* dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Penelitian Puspitasari et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif meningkatkan minat membaca, kemampuan

mengekspresikan ide, pemahaman konsep, dan literasi media anak melalui penggunaan video animasi dan flipbook. Namun demikian, efektivitas *digital storytelling* masih sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, kompetensi digital, dan dukungan kurikulum dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, meskipun *digital storytelling* memiliki potensi yang besar, implementasinya tetap membutuhkan kesiapan pedagogis dan dukungan kontekstual agar dapat berjalan optimal.

Meskipun penelitian mengenai *digital storytelling* dalam pendidikan anak usia dini terus berkembang, masih terdapat beberapa keterbatasan dalam kajian sebelumnya. Sebagian besar penelitian masih bersifat konseptual atau dilakukan dalam konteks yang terbatas sehingga belum memberikan gambaran mendalam mengenai praktik implementasi *digital storytelling* di lembaga PAUD yang telah memperoleh dukungan program digitalisasi pemerintah. Selain itu, penelitian sebelumnya belum banyak mengkaji penggunaan ragam media digital secara terintegrasi dalam kegiatan eksplorasi literasi anak di wilayah perdesaan. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di TK Permai Lalebata pada November hingga Desember 2025 menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah menerima fasilitas digital melalui program digitalisasi pembelajaran pemerintah, seperti *Interactive Flat Panels*, *laptop*, dan konten pembelajaran digital. Dari sembilan lembaga TK aktif di wilayah tersebut, hanya tiga sekolah yang memperoleh bantuan digitalisasi, dan TK Permai Lalebata merupakan satu-satunya sekolah yang secara aktif memanfaatkan media digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hasil

wawancara awal menunjukkan bahwa guru secara rutin menggunakan video animasi, buku cerita digital, audio cerita, dan aplikasi pembelajaran interaktif dalam kegiatan *storytelling*. Guru juga memadukan *digital storytelling* dengan aktivitas interaktif seperti tanya jawab, diskusi, dan kegiatan menceritakan kembali isi cerita.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi *digital storytelling* dengan ragam media dalam eksplorasi literasi anak di TK Permai Lalebata, Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone. Penelitian ini secara khusus mengkaji bentuk implementasi *digital storytelling*, peran guru dalam pelaksanaan kegiatan, pengalaman dan keterlibatan anak selama aktivitas berlangsung, serta faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi implementasi pembelajaran berbasis digital tersebut. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang dilakukan pada lembaga PAUD di wilayah perdesaan yang telah mengadopsi program digitalisasi pembelajaran pemerintah dan secara aktif memanfaatkan berbagai media digital dalam kegiatan literasi anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan kajian pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan anak usia dini serta memberikan pemahaman empiris mengenai bagaimana *digital storytelling* dapat mendukung eksplorasi literasi anak secara lebih bermakna dan kontekstual.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi implementasi *digital*

*storytelling* dengan ragam media dalam mendukung eksplorasi literasi anak usia dini di TK Permai Lalebata, Kecamatan Lamuru, Kabupaten Bone. Penelitian dilaksanakan pada Mei 2026 setelah studi pendahuluan dilakukan pada November–Desember 2025. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru kelas, dan anak-anak yang terlibat dalam kegiatan *digital storytelling*. Fokus penelitian mencakup bentuk implementasi *digital storytelling*, peran guru, keterlibatan anak dalam eksplorasi literasi, serta faktor-faktor kontekstual yang memengaruhi pelaksanaannya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, penggunaan media digital, dan interaksi guru dengan anak selama kegiatan *storytelling* berlangsung. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi mengenai proses pelaksanaan, manfaat, dan kendala implementasi *digital storytelling*. Dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan media digital digunakan sebagai data pendukung penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi yang telah divalidasi sebelum digunakan.

Media dan alat yang digunakan meliputi *Interactive Flat Panels*, *laptop*, video animasi, audio cerita digital, buku digital, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara

berkelanjutan (Miles et al., 2020). Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik, member checking, dan audit trail untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *digital storytelling* di TK Permai Lalebata dilakukan sebagai bagian dari upaya sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran didukung oleh program digitalisasi pembelajaran yang telah diterapkan di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sekolah telah memanfaatkan berbagai fasilitas digital seperti *Interactive Flat Panels*, *laptop*, video animasi, audio cerita, buku digital, dan aplikasi pembelajaran interaktif untuk mendukung kegiatan literasi anak usia dini.

Guru menjelaskan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian dan minat anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Anak terlihat lebih fokus ketika cerita ditampilkan melalui gambar bergerak, audio, dan warna-warna yang menarik dibandingkan ketika guru hanya menggunakan metode bercerita konvensional. Sebagaimana yang diungkapkan dengan guru kelas pada wawancara tanggal 11 Mei 2026 bahwa:

*“Anak usia dini biasanya lebih tertarik dengan gambar yang berwarna dan bergerak, jadi saya memilih media yang tampilannya menarik dan mudah dipahami.”*

(Guru Kelas A)

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak aktif memperhatikan tayangan cerita, menjawab pertanyaan guru, serta menunjukkan antusiasme selama kegiatan *storytelling* berlangsung. Kepala sekolah juga menegaskan bahwa penggunaan media digital merupakan bagian dari upaya sekolah dalam mengoptimalkan fasilitas yang telah diberikan melalui program digitalisasi pembelajaran pemerintah sebagaimana yang disampaikan oleh kepala sekolah pada wawancara yang dilakukan pada 11 mei 2026 yang menyatakan:

*“Sekolah mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran, termasuk kegiatan digital storytelling untuk anak usia dini.”* (Kepala Sekolah)

Implementasi *digital storytelling* di TK Permai Lalebata tidak hanya dilakukan melalui pemutaran video cerita, tetapi juga dipadukan dengan aktivitas interaktif lainnya. Guru memberikan pertanyaan sederhana terkait tokoh, alur cerita, dan pesan moral yang terdapat dalam cerita digital yang ditampilkan. Selain itu, guru juga mengajak anak untuk menyebutkan kembali nama tokoh, menirukan suara, dan menceritakan ulang isi cerita menggunakan bahasa sederhana. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung eksplorasi literasi anak secara aktif. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan ragam media dalam *digital storytelling* memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif bagi anak. Video animasi digunakan untuk menarik perhatian visual anak, audio cerita dimanfaatkan

untuk melatih kemampuan menyimak, buku digital digunakan untuk mengenalkan simbol dan teks sederhana, sedangkan aplikasi pembelajaran membantu anak berinteraksi langsung dengan media digital. Guru memilih media sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih kontekstual dan bermakna.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan *digital storytelling* di TK Permai Lalebata. Guru tidak hanya bertugas menampilkan media digital, tetapi juga berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan mediator dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahap perencanaan, guru memilih cerita yang sesuai dengan tema pembelajaran dan tingkat perkembangan bahasa anak. Guru juga menyesuaikan jenis media digital yang digunakan agar mudah dipahami dan menarik bagi anak usia dini. Selama kegiatan berlangsung, guru aktif membimbing anak melalui interaksi verbal dan nonverbal. Guru menggunakan intonasi suara, ekspresi wajah, dan pertanyaan terbuka untuk membantu anak memahami isi cerita secara lebih mendalam. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru secara konsisten memberikan stimulus bahasa kepada anak melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi sederhana selama *storytelling* berlangsung. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan pemahaman mereka terhadap cerita yang disampaikan. Guru menjelaskan melalui wawancara bahwa:

*“Setelah cerita selesai, biasanya saya bertanya tentang tokohnya, apa yang terjadi dalam cerita, atau meminta anak menceritakan*

*kembali dengan bahasa mereka sendiri supaya mereka lebih memahami isi cerita.”* (Guru Kelas A)

Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam mengelola penggunaan media digital agar tetap sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Guru berusaha menjaga keseimbangan antara penggunaan media digital dan interaksi langsung sehingga anak tidak hanya menjadi penonton pasif. Dalam beberapa kegiatan, guru memadukan *digital storytelling* dengan aktivitas bermain, bernyanyi, dan menggambar agar pembelajaran tetap aktif dan menyenangkan. Namun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru masih menjadi salah satu faktor yang memengaruhi variasi implementasi *digital storytelling*. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam mengoperasikan perangkat digital atau mengakses media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menyebabkan penggunaan media digital di kelas masih bergantung pada kemampuan individu guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak di TK Permai Lalebata menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama kegiatan *digital storytelling* berlangsung. Anak terlihat lebih fokus dan antusias ketika guru menggunakan media digital dibandingkan pembelajaran berbasis buku teks biasa. Selama observasi, sebagian besar anak mampu memperhatikan cerita hingga selesai, merespons pertanyaan guru, serta menunjukkan ekspresi emosional terhadap alur cerita yang ditampilkan. Keterlibatan anak terlihat melalui berbagai bentuk aktivitas literasi awal. Anak mampu menyebutkan nama tokoh,

mengenali gambar dan simbol sederhana, menirukan bunyi atau dialog tertentu, serta menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasa mereka sendiri. Beberapa anak juga menunjukkan kemampuan memahami hubungan antara gambar dan makna cerita. Hal ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* memberikan pengalaman belajar multisensori yang membantu anak memahami bahasa dan simbol secara lebih mudah.

Selain itu, penggunaan media digital juga mendorong anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi. Anak terlihat lebih percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan atau menceritakan kembali isi cerita di depan temannya. Guru menjelaskan bahwa anak yang biasanya pasif dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih tertarik untuk berpartisipasi ketika menggunakan media digital yang menarik secara visual dan auditori. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan anak tetap dipengaruhi oleh cara guru mengelola pembelajaran. Ketika guru hanya memutar video tanpa interaksi tambahan, beberapa anak mulai kehilangan fokus setelah beberapa menit. Sebaliknya, ketika guru aktif memberikan pertanyaan dan melibatkan anak dalam diskusi sederhana, keterlibatan anak terlihat lebih tinggi dan berlangsung lebih lama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *digital storytelling* di TK Permai Lalebata dipengaruhi oleh beberapa faktor kontekstual, baik yang mendukung maupun yang menghambat proses pembelajaran. Salah satu faktor pendukung utama adalah tersedianya fasilitas digital dari program digitalisasi pembelajaran pemerintah. Keberadaan *Interactive Flat Panels*, laptop, dan akses media pembelajaran digital membantu

guru melaksanakan kegiatan *storytelling* berbasis teknologi di kelas. Selain fasilitas, dukungan sekolah juga menjadi faktor penting dalam implementasi *digital storytelling*. Kepala sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran dan mendorong guru untuk mulai memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar sehari-hari. Dukungan tersebut menciptakan lingkungan sekolah yang lebih terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis digital.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam pelaksanaan *digital storytelling*. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan kompetensi digital guru. Sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat digital atau mencari media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Selain itu, keterbatasan jaringan internet dan akses teknologi di wilayah perdesaan juga memengaruhi kelancaran implementasi pembelajaran berbasis digital. Kekhawatiran terkait penggunaan layar secara berlebihan pada anak usia dini juga menjadi perhatian beberapa guru dan orang tua. Oleh karena itu, guru berusaha mengelola penggunaan media digital secara seimbang dengan aktivitas belajar langsung agar anak tetap memperoleh pengalaman belajar sosial dan motorik yang optimal.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *digital storytelling* dengan ragam media mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi anak usia dini. Penggunaan video animasi, audio cerita, buku digital, dan aplikasi pembelajaran memberikan pengalaman

belajar multisensori yang mendukung eksplorasi literasi anak. Temuan ini sejalan dengan pendapat Puspitasari et al. (2025) yang menyatakan bahwa *digital storytelling* bersifat multimodal karena menggabungkan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu pengalaman pembelajaran yang menarik. Penggunaan media yang beragam membantu anak memahami informasi melalui berbagai saluran sensorik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Manusia akhirnya menemukan cara agar anak betah belajar: buat layar bergerak dan berwarna. Evolusi pendidikan benar-benar berlaku.

Keterlibatan aktif anak selama kegiatan *storytelling* menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak usia dini. Anak tidak hanya menyimak cerita secara pasif, tetapi juga terlibat dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi cerita. Kondisi ini mendukung teori konstruktivisme sosial Kurniati (2025) yang menegaskan bahwa perkembangan bahasa dan kognitif anak terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna. Dalam kegiatan *digital storytelling*, guru berperan memberikan *scaffolding* melalui pertanyaan, arahan, dan dialog yang membantu anak membangun pemahaman terhadap isi cerita. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Liu et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini berkontribusi positif terhadap perkembangan bahasa dan literasi ketika diterapkan melalui aktivitas yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan didukung oleh pendampingan guru.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan

media audiovisual membantu anak memahami bahasa dan simbol secara lebih efektif. Anak mampu menghubungkan gambar, suara, dan isi cerita dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Hal ini sejalan dengan teori *dual coding* Susanti et al. (2025) yang menjelaskan bahwa manusia memproses informasi melalui dua sistem representasi, yaitu verbal dan visual. Kombinasi kedua sistem tersebut dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dan media visual dalam *digital storytelling* mampu membantu anak memahami makna cerita dengan lebih baik. Selain aspek visual, penggunaan audio cerita dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan kemampuan menyimak anak. Musi & Nurjannah (2021) menjelaskan bahwa stimulasi suara, intonasi, dan ritme bahasa dapat memperkuat kemampuan menyimak dan pemahaman bahasa anak usia dini. Dalam penelitian ini, anak terlihat mampu menirukan suara, memahami alur cerita, dan merespons pertanyaan guru setelah mendengarkan audio cerita yang dipadukan dengan visual menarik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Maureen et al. (2020) menjelaskan bahwa *storytelling* yang dipadukan dengan media digital dapat menjadi stimulus yang efektif dalam pengembangan literasi awal anak usia dini.

Peran guru dalam implementasi *digital storytelling* juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyaji media digital, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang membimbing anak selama proses *storytelling* berlangsung. Guru memilih cerita, menyesuaikan media dengan

karakteristik anak, serta menciptakan interaksi yang mendukung perkembangan bahasa dan literasi anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Najah (2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan *digital storytelling* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran berbasis digital. Guru yang mampu mengintegrasikan media digital secara pedagogis dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa eksplorasi literasi anak berkembang melalui aktivitas menyimak, berbicara, mengenali simbol, dan memahami makna cerita. Temuan tersebut mendukung konsep *emergent literacy* yang dikemukakan oleh Septiani & Syaodih (2021) yang menjelaskan bahwa kemampuan literasi berkembang secara bertahap melalui pengalaman bahasa sebelum anak memasuki tahap membaca dan menulis formal. Dalam kegiatan *digital storytelling*, anak memperoleh pengalaman literasi melalui interaksi dengan cerita, gambar, suara, dan komunikasi verbal bersama guru dan teman sebaya.

Meskipun implementasi *digital storytelling* memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaannya. Kompetensi digital guru masih menjadi hambatan dalam penggunaan media digital secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Bakri et al. (2025) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan utama dalam penerapan teknologi pembelajaran di PAUD adalah keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital. Selain itu, keterbatasan infrastruktur teknologi di wilayah perdesaan juga

memengaruhi akses terhadap media pembelajaran digital yang berkualitas.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa implementasi *digital storytelling* memerlukan dukungan fasilitas, kompetensi guru, dan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar dapat berjalan optimal. Penggunaan media digital tidak dapat sepenuhnya menggantikan interaksi langsung dalam pembelajaran anak usia dini. Oleh karena itu, guru perlu menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas belajar langsung agar perkembangan sosial, emosional, dan motorik anak tetap terfasilitasi secara optimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi digital storytelling dengan ragam media di TK Permai Lalebata mampu mendukung eksplorasi literasi anak usia dini melalui pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual. Penggunaan video animasi, audio cerita, buku digital, dan aplikasi pembelajaran membantu meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, mengenali simbol, serta menceritakan kembali isi cerita, dengan keberhasilan implementasi yang didukung oleh peran guru sebagai fasilitator, ketersediaan fasilitas digital, dan lingkungan belajar yang mendukung. Meskipun demikian, masih ditemukan hambatan berupa keterbatasan kompetensi digital guru dan akses teknologi yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan dalam penguatan kapasitas digital pendidik serta pemerataan sarana dan prasarana teknologi, khususnya di wilayah perdesaan, agar program digitalisasi PAUD yang dikembangkan pemerintah dapat diimplementasikan

secara lebih efektif, merata, dan berkelanjutan dalam mendukung perkembangan literasi anak usia dini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>
- Bakri, T. S. M., Nirmala, B., Annuar, H., Ilyas, S. N., Humaedi, H., & Musi, M. A. (2025). *Augmented Reality-Based Digital Collage for Developing Children's Fine Motor Skills BT - Proceedings of the International Conference on Educational Science and Teacher Education (ICESTE 2025)*. 206–221. [https://doi.org/10.2991/978-2-38476-489-1\\_17](https://doi.org/10.2991/978-2-38476-489-1_17)
- Fitriyani, R., Rahmawati, E., & Indah, R. P. S. (2025). Analisis Metode Bercerita Berbasis Digital untuk Meningkatkan minat Baca pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 7(01), 114–122. <https://doi.org/10.53863/kst.v7i01.1520>
- Ilyas, S. N. (2019). Aplikasi Multiple Intelligences System (MIS) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Studi Kasus di Rumah Sekolah Cendekia Makassar. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 50–56. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4882>

- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky untuk Anak Usia Dini. *JSPAUD: Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24.
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoof, A. (2024). The Use of Digital Technologies to Develop Young Children's Language and Literacy Skills: A Systematic Review. *SAGE Open*, 14(1), 1–18. <https://doi.org/10.1177/21582440241230850>
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities to Support Early (Digital) Literacy Development in Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55–76. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00263-7>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th, Ed.). SAGE Publications, Inc.
- Musi, M. A., & Nurjannah, S. (2021). *Neurosains: Menjiwai Sistem Saraf dan Otak*. Media Prenada.
- Najah, S. (2025). Persepsi Pedagogi Digital pada Pelaksanaan Digital Storytelling Guru PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(2), 193–198. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.9976>
- Neuman, S. B., & Wright, T. S. (2023). *Vocabulary and emergent literacy development in early childhood BT - Handbook of Early Literacy Research*. Guilford Press.
- Nor Amalia Abdiah, & Noranisa. (2023). Kemunculan Kemampuan Literasi Permulaan Anak Usia Dini. *Al-Ulum | Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(02), 51–59. <https://doi.org/10.63216/alulum.v1i02.203>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results: Country Note – Indonesia. In *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). [https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes\\_ed6fbcc5-en/indonesia\\_c2e1ae0e-en.html](https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html)
- 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>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Samuel, K. (2024). The Role of Digital Storytelling in Education: Enhancing Literacy and Communication Skills. *Eurasian Experiment Journal of Scientific and Applied Research*, 5(2), 36–39. <https://www.eejournals.org>
- Septiani, N., & Syaodih, E. (2021). Emergent Literacy in Early



Childhood. *Proceedings of the 5th International Conference on Early Childhood Education (ICECE 2020)*, 538(Icece 2020), 52–55.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.012>

Susanti, D., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2025). Dual Coding Method to Stimulate Memory in Early Childhood. *JURNAL INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 10(2), 127–144.  
<https://doi.org/10.24269/jin.v10i2.9902>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).  
<https://peraturan.go.id/id/uu-no-20-tahun-2003>

Yurita Erviana, Uswatun Kasanah, Novita Sari, A. Nidha Eka Restuti Munawir, Yoga Mahendra, Siti Munawaroh, Lisa Nur Maulidia, Fajrinur, Galuh Mulyawan, N. S., Ratri Dwi Mulyani, Deddy Syaputra Sitio, Yuliana Maria D' Karmel Kara, Fithrii Muzdalifah, S. H. L., & Fransiskus Maria Separ, Dessy Dwitalia Sari, Muthia Sari, Endah Rahmawati, H. Y. (2024). Perkembangan Anak Usia Dini. In *PT. Mifandi Mandiri Digital* (Vol. 1).  
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>