

Implementasi *Storytelling Digital* Berbasis Kearifan Lokal untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Anak Usia Dini

Samsul Mujtahidin*¹, Laily Fitriani¹

samsul.mujtahidin@nusantaraglobal.ac.id*¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan Nusantara Global

Abstract

This study aims to explore the implementation of local wisdom-based digital storytelling as a strategy for character education in early childhood. The research focused on the use of the Riri-Interactive Children's Story application, which features the legend of Putri Mandalika as a learning medium. The study was conducted at PAUD Mayang Mekar Selong involving 20 children, 3 classroom teachers, and 15 parents. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and then analyzed thematically to identify patterns of implementation and children's responses to the digital media used. The findings revealed significant improvements in three aspects of character development: classroom participation increased from 35% to 70%, expressions of empathy rose from 25% to 65%, and compliance with teachers' instructions grew from 40% to 75%. Thematic analysis further indicated that digital media enriched with visual and audio elements, combined with locally rooted cultural narratives, successfully attracted children's attention, enhanced emotional engagement, and strengthened the understanding of moral values such as courage, responsibility, and social care. Moreover, parental involvement played a crucial role in reinforcing the internalization of these values beyond school into daily life at home. These results highlight that local wisdom-based digital storytelling can serve as a relevant, engaging, and contextual learning medium to address the challenges of character education in the digital era.

Kata kunci: *character education, early childhood, digital storytelling, local wisdom, Putri Mandalika*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi digital storytelling berbasis kearifan lokal sebagai strategi dalam pendidikan karakter anak usia dini. Fokus utama penelitian diarahkan pada pemanfaatan aplikasi Riri-Cerita Anak Interaktif yang menyajikan kisah Putri Mandalika sebagai media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di PAUD Mayang Mekar Selong dengan melibatkan 20 anak, 3 guru kelas, dan 15 orang tua. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola implementasi dan respons anak terhadap media digital yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam tiga aspek perkembangan karakter, yaitu partisipasi anak dalam diskusi kelas yang naik dari 35% menjadi 70%, ekspresi empati yang meningkat dari 25% menjadi 65%, serta kepatuhan terhadap instruksi guru yang bertambah dari 40% menjadi 75%. Analisis tematik juga mengungkapkan bahwa media digital dengan dukungan visual, audio, serta cerita berbasis budaya lokal mampu menarik perhatian anak, meningkatkan keterlibatan emosional, dan memperkuat pemahaman nilai moral seperti keberanian, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Selain itu, keterlibatan orang tua berperan penting dalam memperkuat internalisasi nilai yang diperoleh anak di sekolah ke dalam kehidupan sehari-hari di rumah. Temuan ini menegaskan bahwa digital storytelling berbasis kearifan lokal dapat menjadi media pembelajaran yang relevan, menyenangkan, sekaligus kontekstual dalam menghadapi tantangan pendidikan karakter anak di era digital.

Kata kunci: *pendidikan karakter, anak usia dini, digital storytelling, kearifan lokal, Putri Mandalika*

PENDAHULUAN

Masa usia dini dikenal sebagai masa keemasan (golden age), yaitu periode ketika anak sangat peka terhadap berbagai bentuk stimulasi, termasuk penanaman nilai moral

dan sosial (Mujtahidin, Hardianti, & Rachman, 2024; Suryana, Tika, & Wardani, 2022). Pada tahap ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga harus memperhatikan perkembangan emosional serta sosial anak (Niccoli, Piantoni, & Ricci, 2024; Prins, Gaikhorst, & Hovinga, 2025). Tantangan besar dalam pendidikan anak usia dini dewasa ini adalah bagaimana menanamkan nilai karakter dengan cara yang efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Grönman, Lindfors, & Rönkkö, 2024; Jang & Suh, 2024; Bustos-Orosa, 2024). Perubahan gaya hidup modern serta meningkatnya ketergantungan anak pada media digital menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif, memikat secara visual, dan bermuatan nilai.

Fenomena yang berkembang menunjukkan bahwa sebagian besar media digital yang dikonsumsi anak justru kurang mengandung nilai edukatif, bahkan ada yang bertentangan dengan budaya bangsa (Strouse et al., 2024; Ata-Aktürk & Akman, 2024). Padahal, media digital memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah digital storytelling, yaitu penyampaian cerita melalui media interaktif berbasis teknologi (Rahiem, 2021; Preradovic, Lesin, & Boras, 2016; Addone, Palmieri, & Pellegrino, 2021). Cerita rakyat sebagai bagian dari kearifan lokal Indonesia menyimpan pesan moral yang kaya dan relevan untuk pendidikan karakter. Melalui digitalisasi, cerita rakyat dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik, misalnya aplikasi interaktif. Salah satu contohnya adalah aplikasi Riri-Cerita Anak Interaktif, yang menyajikan berbagai cerita rakyat Indonesia seperti Malin Kundang atau Bawang Merah Bawang Putih dengan nilai-nilai empati, kasih sayang, dan tanggung jawab. Namun, hingga kini belum banyak penelitian yang mendalami implementasi media tersebut dalam pembelajaran karakter di PAUD.

Kondisi serupa juga ditemukan di TK Kemala Bayangkari Selong. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, diketahui bahwa penanaman nilai karakter masih didominasi metode konvensional yang cenderung verbal dan kurang menarik bagi anak. Guru menyampaikan bahwa anak-anak lebih mudah teralihkan perhatiannya ketika pembelajaran dilakukan tanpa dukungan media interaktif. Sementara itu, pemanfaatan media digital di sekolah masih sangat terbatas, meskipun sebagian besar anak sudah terbiasa menggunakan gadget di rumah. Kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pendidikan di lapangan inilah yang memperkuat urgensi perlunya digital storytelling berbasis kearifan lokal untuk mendukung pendidikan karakter pada anak usia dini.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak menghadirkan model pembelajaran karakter yang sesuai dengan tantangan era digital sekaligus tetap menumbuhkan nilai budaya lokal. Dalam konteks globalisasi yang masif, guru PAUD membutuhkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat dalam konten nilai. Aplikasi Riri dapat menjadi alternatif strategis karena menghadirkan cerita rakyat Nusantara yang sarat pesan moral dalam format digital interaktif. Penelitian ini penting untuk mengeksplorasi implementasi digital storytelling berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran karakter, sekaligus menggali bagaimana anak meresponsnya dalam proses belajar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya pendidikan karakter dan efektivitas storytelling dalam pembelajaran moral (Hafidhoh, Drajiati, &

Sukmawati, 2023; Solichah & Hidayah, 2022). Beberapa studi juga membahas media digital interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, namun sebagian besar masih berupa kajian pustaka (Purnama et al., 2022; Wu & Chen, 2020), atau lebih berfokus pada media konvensional maupun cerita internasional yang kurang mencerminkan nilai lokal (Hori et al., 2024; Dewi, Haryati, & Chandra, 2023). Penelitian yang secara spesifik mengkaji aplikasi digital lokal seperti Riri masih sangat terbatas, padahal aplikasi ini menghadirkan cerita rakyat Nusantara yang kaya nilai karakter dan berpotensi besar sebagai sarana pembelajaran yang praktis sekaligus kontekstual.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media digital yang sudah tersedia dan mudah diakses tanpa harus mengembangkan media baru, serta pada penekanan aspek kearifan lokal sebagai sumber nilai karakter yang relevan dengan budaya anak Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (Stanley, 2023). Proses penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan. Tahap awal dimulai dengan penulisan proposal sebagai dasar pelaksanaan penelitian, yang mencakup perumusan masalah, penyusunan latar belakang, kajian literatur awal, serta penentuan tujuan dan metode penelitian. Selanjutnya dilakukan tahap persiapan yang meliputi studi pendahuluan atau kajian literatur yang lebih mendalam, identifikasi lembaga PAUD yang menjadi lokasi penelitian, koordinasi dengan pihak mitra, serta penyusunan dan validasi instrumen penelitian seperti pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan penelitian, yang difokuskan pada pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran menggunakan aplikasi Riri-Cerita Anak Interaktif, wawancara dengan guru kelas mengenai strategi pembelajaran serta respons anak, dan dokumentasi aktivitas belajar anak yang berkaitan dengan penyampaian nilai karakter. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola implementasi, strategi penyampaian nilai karakter, serta sejauh mana anak memberikan respons terhadap penggunaan media digital berbasis kearifan lokal tersebut (Elliott & Timulak, 2021).

Untuk menjaga keabsahan temuan, validitas data diuji melalui teknik triangulasi dengan cara membandingkan dan menggabungkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Bans-Akutey & Tiimub, 2021). Melalui strategi ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang implementasi *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan pada tahun 2025 di PAUD Mayang Mekar Selong melibatkan 20 anak usia dini, 3 guru kelas, serta 15 orang tua siswa. Proses penelitian mengikuti tahapan yang telah direncanakan, mulai dari persiapan, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, hingga analisis tematik. Fokus penelitian diarahkan pada implementasi *storytelling* digital berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan aplikasi **Riri-Cerita Anak Interaktif** yang menampilkan cerita rakyat *Putri Mandalika*.

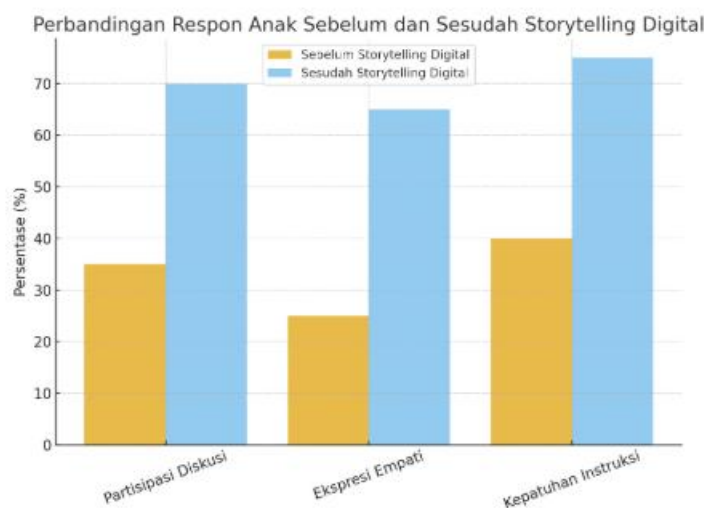
Hasil Penelitian

Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada berbagai aspek perkembangan karakter anak setelah pembelajaran menggunakan *digital storytelling*. Ringkasan respon anak sebelum dan sesudah penggunaan media ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Respon Anak Sebelum dan Sesudah Storytelling Digital

Aspek yang Diamati	Sebelum Storytelling Digital	Sesudah Storytelling Digital
Partisipasi diskusi kelas	35%	70%
Ekspresi empati	25%	65%
Kepatuhan instruksi guru	40%	75%

Selain itu, visualisasi data dalam bentuk grafik juga ditunjukkan pada Gambar 1 untuk memperjelas arah peningkatan respon anak.



Gambar 1. Perbandingan Respon Anak Sebelum dan Sesudah Storytelling Digital

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa partisipasi anak dalam diskusi kelas meningkat dari 35% menjadi 70%. Anak lebih berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Ekspresi empati, yang mencakup sikap peduli terhadap teman dan kesediaan membantu, meningkat dari 25% menjadi 65%. Misalnya, anak lebih sering memberikan mainan kepada temannya, menghibur teman yang sedih, atau menunjukkan simpati terhadap tokoh cerita yang menghadapi kesulitan. Kepatuhan terhadap instruksi guru juga meningkat dari 40% menjadi 75%, ditunjukkan melalui perilaku lebih cepat merespons arahan guru, mengikuti aturan bermain, serta menjaga ketertiban selama kegiatan belajar berlangsung.

Analisis Tematik

Dari hasil wawancara dengan guru dan orang tua peserta didik, ditemukan beberapa pola utama:

1. Media visual dan audio yang menarik

Anak lebih fokus mengikuti kegiatan ketika cerita disampaikan melalui aplikasi digital karena adanya ilustrasi berwarna, animasi, serta suara narasi yang ekspresif. Guru menegaskan bahwa kombinasi visual dan audio membuat nilai moral dalam cerita lebih mudah dipahami anak.

"Ketika cerita Putri Mandalika diputar, anak-anak lebih betah mendengarkan sampai selesai, berbeda dengan saat saya bercerita tanpa media."

2. Cerita berbasis kearifan lokal lebih mudah diterima

Tokoh *Putri Mandalika* yang sudah akrab dalam budaya lokal membuat anak lebih cepat memahami jalan cerita sekaligus menangkap pesan moral, seperti keberanian, kecerdikan, dan tanggung jawab.

"Anak-anak langsung antusias karena cerita Putri Mandalika juga sering mereka dengar dari orang tua saat acara bau nyale."

3. Keterlibatan emosional anak meningkat

Anak lebih terlibat secara emosional karena mereka merasa dekat dengan tokoh cerita. Beberapa anak bahkan menirukan dialog tokoh atau mempraktikkan perilaku positif yang diceritakan.

Ada anak yang bilang 'Kasihannya Putri Mandalika, dia sayang rakyatnya', itu menunjukkan mereka benar-benar paham makna pengorbanan."

4. Dukungan orang tua sebagai penguat

Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa anak cenderung menceritakan kembali isi cerita di rumah dan menirukan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjembatani pembelajaran karakter di sekolah dan di rumah.

"Sepulang sekolah, anak saya bercerita tentang Putri Mandalika yang berubah jadi nyale. Dia bilang Putri Mandalika itu baik karena tidak mau membuat rakyatnya berkelahi."

Pembahasan

Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital dengan kearifan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam pendidikan karakter anak usia dini. Storytelling digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan nilai yang menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Mutiah (2022) yang menekankan efektivitas media digital berbasis cerita rakyat dalam penguatan karakter anak usia dini. Selain itu, Rahiem (2021) menegaskan bahwa *digital storytelling* mampu meningkatkan pemahaman nilai moral dan keterampilan sosial anak, sementara Hafidhoh, Drajiati, dan Sukmawati (2023) menemukan bahwa keterlibatan anak dalam pembelajaran digital meningkat secara signifikan ketika cerita dikaitkan dengan konteks budaya mereka.

Peningkatan pada aspek partisipasi, empati, dan kepatuhan menunjukkan bahwa storytelling digital mampu menanamkan nilai karakter seperti keberanian, tanggung jawab, serta kepedulian sosial. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat tetap mengakar pada budaya lokal tanpa kehilangan nilai moral yang ingin disampaikan.

Validitas temuan diperkuat melalui triangulasi data yang melibatkan observasi kelas, wawancara guru dan orang tua, serta dokumentasi aktivitas anak. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dipercaya sebagai gambaran komprehensif tentang implementasi storytelling digital berbasis kearifan lokal di PAUD.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi digital lokal seperti Riri-Cerita Anak Interaktif dapat dijadikan alternatif strategis dalam pendidikan karakter di era digital. Guru dan orang tua dapat berkolaborasi memanfaatkan media ini untuk menanamkan nilai-nilai positif sejak dini, sekaligus melestarikan cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya bangsa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *storytelling* digital berbasis kearifan lokal melalui aplikasi Riri-Cerita Anak Interaktif memberikan dampak positif terhadap pendidikan karakter anak usia dini di PAUD Mayang Mekar Selong. Cerita rakyat *Putri Mandalika* terbukti mampu meningkatkan partisipasi anak dalam diskusi kelas, menumbuhkan empati, serta memperkuat kepatuhan terhadap instruksi guru. Peningkatan signifikan ini menegaskan bahwa media digital lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak.

Analisis tematik memperlihatkan bahwa konten lokal membuat pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan anak, sehingga nilai-nilai seperti tanggung jawab, empati, pengorbanan, dan persatuan dapat tersampaikan secara lebih mendalam. Visualisasi dan audio interaktif pada media digital membantu anak lebih fokus, terlibat emosional, dan mampu merefleksikan pesan moral dari cerita.

Dukungan guru dan orang tua semakin memperkuat hasil pembelajaran, karena anak tidak hanya memahami cerita di kelas, tetapi juga membawa pengalaman tersebut ke rumah dan mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari. Hasil ini menunjukkan bahwa *storytelling* digital berbasis kearifan lokal memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan anak sekaligus berkontribusi dalam pelestarian budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi sehingga artikel ini dapat diselesaikan tepat waktu. Penelitian ini memperoleh dukungan pendanaan melalui hibah kompetitif nasional yang dialokasikan dalam skema Program Penelitian Dosen Pemula (PDP) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdiktisaintek).

DAFTAR PUSTAKA

Addone, A., Palmieri, G., & Pellegrino, M. A. (2021, September 8). Engaging children in digital storytelling. In *International Conference in Methodologies and Intelligent*

- Systems for Technology Enhanced Learning* (pp. 261–270). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-86618-1_26
- Ata-Aktürk, A., & Akman, M. B. (2024). What happens beyond the screen? Uncovering digital technology perception, usage, and parental mediation among 3–6-year-old Turkish children. *Journal of Child and Family Studies*, 33(4), 1–20. <https://doi.org/10.1007/s10826-024-02888-x>
- Bans-Akutey, A., & Tiimub, B. M. (2021). Triangulation in research. *Academia Letters*, 2(3392), 1–7. <https://doi.org/10.20935/AL3392>
- Bustos-Orosa, M. A. (2024). Early childhood education in Philippines. In *International handbook on education in South East Asia* (pp. 1–26). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-8136-3_3-3
- Dewi, I. K., Haryati, E., & Chandra, A. (2023). Story telling dan pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5531–5538. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5162>
- Elliott, R., & Timulak, L. (2021). *Essentials of descriptive-interpretive qualitative research: A generic approach*. American Psychological Association. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0000224-000>
- Grönman, S., Lindfors, E., & Rönkkö, M. L. (2024). Design thinking in early childhood education and care: A literature review and consideration from the perspective of young learners' craft, design, and technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 1–21. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09944-z>
- Hafidhoh, S. A., Drajiati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan media digital storytelling berbasis multimodal untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(4), 2535–2541. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.574>
- Hori, R., Fujii, M., Toguchi, T., Wong, S., & Endo, M. (2024). Impact of an EFL digital application on learning, satisfaction, and persistence in elementary school children. *Early Childhood Education Journal*, 52(3), 1–2. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01653-5>
- Jang, Y. J., & Suh, Y. M. (2024). Qualitative research on early childhood education in North Korea: Literature and interviews with defector educators. *Child Indicators Research*, 1–24. <https://doi.org/10.1007/s12187-024-10209-3>
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Niccoli, A., Piantoni, M., & Ricci, E. (2024). Virtue monism: Some advantages for character education. *Topoi*, 43(3), 1043–1051. <https://doi.org/10.1007/s11245-024-10041-y>
- Preradovic, N. M., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of digital storytelling in preschool education: A case study from Croatia. *Digital Education Review*, 30, 94–105. <https://doi.org/10.1344/der.2016.30.94-105>
- Prins, J., Gaikhorst, L., & Hovinga, D. (2025). Nature as a co-teacher in early childhood language education. *Early Childhood Education Journal*, 1–4. <https://doi.org/10.1007/s10643-025-01854-6>

- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital storytelling trends in early childhood education in Indonesia: A systematic literature review. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31. <https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02>
- Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital storytelling untuk kemampuan bahasa anak. *Jurnal Intervensi Psikologi*, 14(2), 123–131. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5>
- Stanley, M. (2023). Qualitative descriptive: A very good place to start. In *Qualitative research methodologies for occupational science and occupational therapy* (pp. 52–67). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003456216>
- Strouse, G. A., Opoku, A., Mourlam, D. J., Newland, L. A., Chesnut, S. R., & Williams, J. M. (2024). Educators' enacted beliefs about the use of print and digital media in early and middle childhood classrooms. *Discover Education*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00329-x>
- Suryana, D., Tika, R., & Wardani, E. K. (2022, June 20). Management of creative early childhood education environment in increasing golden age creativity. In *6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)* (pp. 17–20). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.005>
- Wu, J., & Chen, D. T. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>