



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1559-1567

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2122

## **Pemanfaatan *Digital Storytelling* Berbasis Legenda Lokal untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan Laut Anak Usia Dini**

**Riska Ode<sup>1</sup>, Farida Samad<sup>2</sup>, Nurul Jariah<sup>3</sup>, dan A. Agustan Arifin<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Khairun

**ABSTRAK.** Masalah kerusakan dan rendahnya menjaga kebersihan lingkungan laut di kawasan pesisir ternate menjadi tantangan yang perlu ditanamkan sejak usia dini melalui pembelajaran yang sesuai dan bermanfaat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manfaat digital storytelling berbasis Legenda "Kolano Terante" sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 1 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara semi-struktural, serta dokumentasi video dan field notes. Dikaji secara interaktif melalui tahap reduksi data, display data, penarikan kesimpulan, verifikasi. Subjek Penelitian terdiri dari 20 anak B2 Ikan Tuna, 2 guru kelas, dan kepala sekolah. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa digital storytelling membantu anak memahami nilai pelastarian laut dalam budaya lokal, membangkitkan empati terhadap dampak pencemaran, serta mendorong tindakan nyata seperti kepedulian membuang sampah pada tempatnya dan membersihkan pantai. Media ini membuat pembelajaran menarik dan dekat dengan budaya. Penerapan digital storytelling efektif untuk membentuk karakter peduli lingkungan, sehingga disarankan diterapkan dalam PAUD.

**Kata Kunci :** *Digital Storytelling; Legenda Kolano; Sikap Peduli Lingkungan Laut; Anak Usia Dini; Media Pembelajaran*

**ABSTRACT.** The issues of environmental degradation and poor maintenance of marine environmental hygiene in the coastal areas of Ternate present challenges that need to be instilled from an early age through appropriate and meaningful learning. This study aims to examine the benefits of digital storytelling based on the "Kolano Terante" legend as a learning medium to foster a sense of care for the marine environment among 5- to 6-year-old children at TK Pembina 1 in Ternate. This study employed a qualitative method using a case study design, with data collection through participatory observation, semi-structured interviews, as well as video documentation and field notes. The analysis was conducted interactively through the stages of data reduction, data display, drawing conclusions, and verification. The research subjects consisted of 20 children in the B2 Tuna Fish class, 2 classroom teachers, and the school principal. The research results showed that digital storytelling helps children understand the value of marine conservation within local culture, evokes empathy toward the impacts of pollution, and encourages concrete actions such as properly disposing of trash and cleaning the beach. This medium makes learning engaging and culturally relevant. The application of digital storytelling is effective in fostering an environmentally conscious character, so it is recommended for implementation in early childhood education.

**Keyword :** *Digital Storytelling; Kolano Legend; Marine Environmental Awareness; Early Childhood; Learning Media*

Copyright (c) 2026 Riska Ode dkk.

✉ Corresponding author : Riska Ode

Email Address : oderiska2005@gmail.com

Received 25 Maret 2026, Accepted 10 Mei 2026, Published 10 Mei 2026

## PENDAHULUAN

Maluku Utara sebagai wilayah yang dikenal dengan konsep *Moloku Kie Raha* memiliki karakteristik budaya maritim yang kuat sejak masa kesultanan. Kehidupan masyarakat tidak terlepas dari laut sebagai sumber ekonomi, sosial, dan identitas budaya. Nilai tersebut tercermin dalam kearifan lokal yang menekankan keseimbangan antara manusia dan lingkungan. Sistem nilai masyarakat pesisir tidak hanya berfungsi sebagai struktur sosial, tetapi juga sebagai pedoman dalam menjaga hubungan dengan alam [1]. Cerita rakyat menjadi media penting dalam mentransmisikan nilai-nilai tersebut kepada generasi berikutnya [2].

Namun demikian, realitas menunjukkan adanya pergeseran nilai dalam kehidupan masyarakat pesisir. Permasalahan sampah laut dan rendahnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan masih menjadi isu yang berkembang. Pembentukan karakter peduli lingkungan perlu dilakukan sejak dini melalui proses pendidikan yang sistematis [3]. Pembinaan karakter lingkungan pada anak usia dini juga membutuhkan pendekatan yang berkelanjutan dan kontekstual [4]. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan lingkungan belum sepenuhnya mampu menginternalisasi nilai menjadi perilaku nyata.

Pembelajaran di lembaga PAUD pada umumnya masih didominasi pendekatan verbal yang kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penanaman nilai lingkungan akan lebih efektif jika dilakukan melalui pengalaman yang bermakna [5]. Selain itu, pembelajaran berbasis praktik memiliki peran penting dalam membentuk perilaku peduli lingkungan pada anak usia dini [6]. Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghubungkan nilai lingkungan dengan pengalaman konkret anak.

Salah satu alternatif yang relevan adalah pemanfaatan *digital storytelling* berbasis legenda lokal. Media ini mengintegrasikan unsur narasi, *visual*, dan *audio* sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran [7]. Penggunaan media digital juga terbukti membantu anak memahami pesan pembelajaran secara lebih mendalam [8]. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAUD dapat memperkaya pengalaman belajar anak secara signifikan [9].

Sebagai mana di kemukakan oleh Solichah & Hidayah penerapan metode *digital storytelling* terbukti memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa serta kemampuan literasi pada anak usia dini [10]. Metode ini terbukti efektif dalam pengembangan kemampuan bahasa anak. Selain itu, *digital storytelling* juga mampu meningkatkan minat belajar anak melalui pendekatan yang menarik dan interaktif [11]. Efektivitas pembelajaran juga meningkat ketika media ini digunakan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran [12]. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kognitif dan belum secara spesifik mengaitkannya dengan pendidikan lingkungan laut berbasis kearifan lokal.

Di sisi lain, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti mampu memperkuat pembentukan karakter anak. Kearifan lokal berperan sebagai media internalisasi nilai yang kontekstual dan bermakna [13]. Pembelajaran berbasis maritim juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan anak di

wilayah pesisir [14]. Selain itu, *storytelling* berbasis kearifan lokal efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini [15].

Namun, belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan legenda lokal Maluku Utara, khususnya Legenda “Kolano Ternate”, dalam bentuk *digital storytelling* untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia dini. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa potensi kearifan lokal sebagai media pembelajaran kontekstual belum dimanfaatkan secara optimal dalam pendidikan lingkungan anak usia dini.

Observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 Desember 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengetahui pentingnya membuang sampah pada tempatnya, namun belum memahami dampaknya terhadap lingkungan laut secara mendalam. Selain itu, guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa dukungan media *digital* yang kontekstual. Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran yang inovatif, berbasis budaya lokal, dan sesuai dengan karakteristik anak.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan *digital storytelling* berbasis Legenda “Kolano Ternate” dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal serta kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan lingkungan kehidupan anak.

## **METODE**

Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan jenis studi kasus, pemilihan desain ini didasari oleh kebutuhan untuk menelaah secara mendalam mengenai jalannya proses pembelajaran, sekaligus memaknai berbagai hal yang terbentuk dari penerapan *digital storytelling* berbasis legenda “Kolano Ternate” dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia dini. Pendekatan ini menekankan pengkajian fenomena dalam konteks alami dengan peneliti sebagai instrumen utama yang secara langsung mengumpulkan dan menafsirkan data di lapangan [16].

Penelitian dilaksanakan di TK Pembina 1 Kota Ternate pada bulan Januari hingga Februari 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik wilayah pesisir yang relevan dengan pembelajaran berbasis lingkungan laut. Partisipan penelitian terdiri atas 20 anak usia 5–6 tahun pada kelas B2 Ikan Tuna, dua orang guru kelas, dan kepala sekolah. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yakni meliputi anak yang aktif selama proses belajar, guru yang terlibat dalam penggunaan media *digital storytelling*, serta kepala sekolah yang memahami kebijakan pembelajaran di lembaga [17].

Data diperoleh dengan cara melakukan observasi, wawancara mendalam dengan format semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dalam situasi alami dengan panduan yang berfokus pada indikator sikap peduli lingkungan laut, seperti

kebiasaan membuang sampah, respons terhadap pencemaran, dan partisipasi menjaga kebersihan. Wawancara digunakan untuk menggali informasi mendalam dari guru dan kepala sekolah, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, dan catatan perkembangan anak digunakan untuk memperkuat data penelitian [18].

Pengujian kelayakan instrumen dilakukan melalui penilaian validitas isi dengan melibatkan dosen pembimbing selaku pakar, untuk menilai kesesuaian indikator dan bahasa. Sedangkan aspek reliabilitas diperkuat melalui pengecekan konsistensi hasil pengamatan serta pencatatan data secara berulang selama penelitian berlangsung [19].

Proses analisis informasi menerapkan model interaktif yang terdiri dari empat tahapan utama, yakni pengumpulan informasi, penyederhanaan data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data yang terkumpul kemudian disaring dan difokuskan sesuai dengan tujuan penelitian, selanjutnya dipaparkan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mengidentifikasi pola dan tema. Proses penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi sepanjang penelitian agar menghasilkan temuan yang valid dan mendalam [17].

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari anak, guru, dan kepala sekolah, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini juga telah memenuhi prinsip etika penelitian dengan memperoleh persetujuan dari pihak sekolah, menerapkan informed consent, serta menjaga kerahasiaan identitas partisipan [20].

Tahapan analisis data dalam penelitian ini divisualisasikan dalam Gambar 1 yang menunjukkan model interaktif yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sebagai proses yang berlangsung secara siklus dan berkelanjutan.



Gambar 1. Tahapan Analisis Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan *digital storytelling* berbasis Legenda “Kolano Ternate” dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia 5–6 tahun di TK Pembina 1 Kota Ternate. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa penggunaan media digital storytelling mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak terhadap isu lingkungan laut.

Proses pembelajaran diawali dengan penayangan video animasi Legenda “Kolano Ternate” yang menampilkan kondisi laut tercemar serta dampaknya terhadap kehidupan biota laut dan masyarakat pesisir. Selama proses tersebut, anak-anak menunjukkan perhatian yang tinggi, ditandai dengan fokus *visual* yang konsisten dan minim distraksi. Selain itu, muncul respons verbal spontan seperti “lautnya jadi sakit” dan “ikan bisa mati karena sampah banyak”, yang menunjukkan adanya keterlibatan emosional sekaligus pemahaman awal terhadap kondisi lingkungan. Temuan ini selaras dengan pendapat Wirda yang menjelaskan bahwa *digital storytelling* berperan efektif dalam meningkatkan keaktifan dan daya serap anak, melalui perpaduan unsur *visual*, *audio*, serta alur cerita [21].



Gambar 2. Anak-anak menyaksikan video Legenda Kolano dengan fokus tinggi

Hasil observasi pada Gambar 2 menunjukkan bahwa anak-anak memperlihatkan konsentrasi penuh terhadap media yang ditampilkan. Ekspresi wajah yang serius dan arah pandangan yang terfokus pada layar mengindikasikan keterlibatan kognitif yang kuat. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media *audio-visual* interaktif efektif dalam menarik perhatian anak usia dini serta mendukung proses pemahaman awal terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 3. Respons anak terhadap tayangan kondisi laut tercemar

Sebagaimana terlihat pada Gambar 3, beberapa anak memberikan respons spontan terhadap adegan laut yang tercemar. Respons ini mencerminkan keterlibatan afektif, di mana anak tidak hanya memahami secara kognitif, tetapi juga mulai menunjukkan empati terhadap kondisi lingkungan. Dengan demikian, *visual* tersebut tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai bukti empiris bahwa *digital storytelling* mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan emosional dalam pembelajaran.

Tingginya keterlibatan ini berdampak pada berkembangnya pemahaman anak terhadap hubungan sebab-akibat antara perilaku manusia dan kerusakan lingkungan. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas SB (21 Januari 2026) yang menyatakan, “*kalau tanpa media anak-anak cepat bosan, tapi dengan video mereka lebih mudah memahami kondisi laut.*” Pernyataan tersebut didukung oleh guru SA (28 Januari 2026) yang menyebutkan, “*anak-anak mulai menyadari bahwa laut yang kotor bisa membuat ikan sakit dan berdampak pada manusia.*”

Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *digital storytelling* yang dikombinasikan dengan diskusi mampu membantu anak membangun pemahaman kontekstual. Anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa *storytelling* berbasis kearifan lokal dapat memperkuat pemaknaan belajar karena dekat dengan kehidupan anak [15].

Perubahan perilaku anak menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya pergeseran dari pemahaman menuju tindakan nyata. Anak mulai membiasakan diri membuang sampah pada tempatnya tanpa diingatkan, serta terlibat aktif dalam kegiatan sederhana seperti mendaur ulang botol plastik menjadi tempat pensil. Perilaku ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada aspek kognitif, tetapi juga berkembang ke ranah afektif dan psikomotor.



**Gambar 4. Anak membuat tempat pensil dari botol plastik bekas**

Gambar 4 menunjukkan keterlibatan langsung anak dalam kegiatan daur ulang. Aktivitas ini mencerminkan implementasi nilai peduli lingkungan dalam bentuk tindakan konkret. Secara pedagogis, kegiatan berbasis praktik seperti ini memperkuat

internalisasi nilai karena anak mengalami langsung prosesnya, bukan hanya mendengar atau melihat.



**Gambar 5. Anak membuang sampah pada tempatnya**

Pada Gambar 5 terlihat kebiasaan baru yang mulai terbentuk, yaitu membuang sampah pada tempatnya secara mandiri. Perilaku ini mengindikasikan adanya perubahan sikap yang berkelanjutan. Kepala sekolah YM, 12 Februari 2026 menyatakan, “anak-anak sekarang sudah mulai sadar, mereka tidak lagi buang sampah sembarangan dan bahkan bisa memanfaatkan kembali barang bekas.”

Temuan ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* yang dipadukan dengan aktivitas praktik memiliki efektivitas dalam membentuk karakter peduli lingkungan. Secara teoretis, hal ini selaras dengan konsep pendidikan lingkungan yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun kesadaran ekologis sejak dini [22]. Selain itu, penggunaan *storytelling* berbasis kearifan lokal memperkuat keterikatan emosional anak terhadap lingkungan karena cerita yang digunakan dekat dengan budaya mereka [15].

Namun demikian, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Kedua, durasi penelitian relatif singkat, sehingga belum dapat mengukur keberlanjutan perubahan perilaku dalam jangka panjang. Ketiga, faktor eksternal seperti peran orang tua di rumah belum dianalisis secara mendalam. Di sisi lain, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *digital* tidak selalu efektif jika tidak diimbangi dengan pendampingan guru yang optimal. Hal ini menjadi catatan kritis bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga strategi pedagogis yang digunakan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan terletak pada integrasi antara media, interaksi guru, serta konteks budaya lokal dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan *digital storytelling* berbasis legenda lokal “Kolano Ternate” efektif sebagai pendekatan pembelajaran kontekstual dalam menumbuhkan sikap peduli lingkungan laut pada anak usia 5–6 tahun. Novelty penelitian ini terletak pada integrasi media digital interaktif dengan kearifan lokal sebagai sumber belajar, yang mampu menghubungkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku anak dalam satu pengalaman pembelajaran yang utuh. Kontribusi penelitian ini

secara teoritis memperkuat konsep pendidikan lingkungan berbasis budaya lokal pada pendidikan anak usia dini, sementara secara praktis memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan guru PAUD untuk mengembangkan karakter peduli lingkungan melalui media yang menarik dan relevan dengan kehidupan anak. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembentukan karakter ekologis yang berkelanjutan sejak usia dini.

## PENGHARGAAN

Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa kontribusi dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada TK Pembina 1 Kota Ternate atas izin, dukungan, dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Tidak lupa juga kepada para guru yang telah berpartisipasi aktif serta anak-anak yang dengan senang hati ikut serta dalam seluruh proses pembelajaran. Selain itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan berharga, dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung selama penelitian berlangsung. Tanpa kontribusi dari semua pihak ini, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik dan optimal.

## REFERENSI

- [1] A. Nugraha, "Tidore Dalam Balutan Sejarah Kesultanan Tidore." 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://annienugraha.com/tidore-dalam-balutan-sejarah-kesultanan-tidore/>
- [2] R. M. Khamary, "Antologi Cerita Rakyat Tidore Namu Baikole," in *Maluku Utara : Kantor Bahasa Maluku Utara, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrian dan Pendidikan Kebudayaan dan Riset Teknologi*, 2021. [Daring]. Tersedia pada: <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/33107/>
- [3] M. J. Ismail, "Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah," *Guru Tua J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, hal. 59–68, Mei 2021, doi: 10.31970/gurutua.v4i1.67.
- [4] S. Gusmawanti, Y. Fitriani, dan . F., "Pembinaan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui PHP2D Di Desa Cimoyan Kecamatan Taktakan Kota Serang," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 2, hal. 297–305, Agu 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i2.381.
- [5] T. Chandrawati dan S. Aisyah, "Penanaman Cinta Lingkungan Pada Masyarakat PAUD," *Aksara J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 8, no. 1, hal. 131, Jan 2022, doi: 10.37905/aksara.8.1.131-136.2022.
- [6] J. Ratnasariningsih, A. G. Matin, R. Y. M. Efendi, M. Romauli, dan K. Br, "Pengelolaan Sampah Pada Anak Usia Dini," *Cendikia J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 4, hal. 219–225, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.bayfapublisher.com/index.php/cendekia/article/view/91>
- [7] Syifa Azzah Hafidhoh, Nur Arifah Drahati, dan Fatma Sukmawati, "Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini," *J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 4, hal. 2535–2541, Des 2023, doi: 10.37985/jer.v4i4.574.
- [8] E. Nurelah dan L. Nuraeni, "Digital Storytelling : Penerapan Media Pembelajaran

- untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 7, no. 2, hal. 145–157, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/22204>
- [9] N. Aulia, “Peran Guru Dalam Mengembangkan Literasi Digital di Taman Kanak-Kanak,” Universitas Pendidikan Indonesia, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://repository.upi.edu/123640/>
- [10] N. Solichah dan R. Hidayah, “Digital Storytelling untuk Kemampuan Bahasa Anak,” *JIP (Jurnal Interv. Psikologi)*, vol. 14, no. 2, hal. 129–140, Des 2022, doi: 10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5.
- [11] R. Fitriyani, E. Rahmawati, dan R. P. S. Indah, “Analisis Metode Bercerita Berbasis Digital untuk Meningkatkan minat Baca pada Anak Usia Dini,” *J. KRIDATAMA SAINS DAN Teknol.*, vol. 7, no. 01, hal. 114–122, Feb 2025, doi: 10.53863/kst.v7i01.1520.
- [12] H. R. Puspitasari, N. Widiarti, dan B. Subali, “Digital Storytelling For Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020–2025),” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 14, no. 2, hal. 161–173, Mei 2025, doi: 10.21070/pedagogia.v14i2.1905.
- [13] Z. Zainuddin, “The Merdeka Curriculum and Local Wisdom: An Innovative Synergy in Shaping Student Character in South Sumatra, Indonesia,” *J. Cross-Disciplinary Sustain. Innov.*, vol. 1, no. 1, hal. 32–38, Jun 2025, doi: 10.64229/ryqx2v47.
- [14] F. Samad, R. Wondal, U. Arfa, dan R. Samad, “Contextual-Based E-Comic Media Through Maritime Thematic Learning In Early Childhood,” *J. Ilm. Potensia*, vol. 10, no. 1, hal. 1–12, Jan 2025, doi: 10.33369/jip.10.1.1-12.
- [15] S. Mujtahidin dan L. Fitriani, “Implementasi Storytelling Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Menanamkan Nilai Karakter pada Anak Usia Dini,” *Educatio*, vol. 20, no. 3, hal. 518–525, Des 2025, doi: 10.29408/edc.v20i3.32422.
- [16] U. Sidiq dan M. Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019. [Daring]. Tersedia pada: [https://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.pdf](https://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20di%20Bidang%20Pendidikan.pdf)
- [17] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1543971>
- [18] N. D. E. Suwaryaningrat, “Analisis Teknik Observasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 24, hal. 1011–1015, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8633>
- [19] T. W. Ramdhan, *Metode penelitian kualitatif (Teori, teknik, dan aplikasi)*. Bangkalan: Press STAI Darul Hikmah Bangkalan, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.staidhi.com/index.php/pressstaidhi/article/view/353>
- [20] A. Supriandi, “Pendekatan Penelitian Kualitatif,” *J. Ris. Rumpun Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, hal. 197–204, 2025, doi: 10.55606/jurripen.v4i1.4384.
- [21] W. Wirda, “Pemanfaatan Digital Storytelling dalam Mengajarkan Nilai-Nilai Sosial Budaya pada Siswa SD,” *Intelekt. J. Ilm. MULTIDISIPLIN Mhs. DAN Akad.*, vol. 1, no. 3, hal. 78–88, 2025, doi: 10.64690/intelektual.v1i3.84.
- [22] S. U. Nabila, G. D. Lestari, dan W. Yulianingsih, “Pembiasaan Nilai-Nilai Kepedulian Lingkungan pada Anak Usia Dini melalui Prinsip Pembelajaran,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1105–1118, Feb 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3859.