



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2864-2875

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2158

Digital Storytelling Perahu Jou sebagai Media Pembelajaran untuk Menginvestigasi Literasi Budaya Maritim Anak Usia Dini

Sitti Aisyah¹, Farida Samad², Bujuna A. Alhadad³, dan A. Agustan Arifin⁴

^{1,2,3} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Khairun

ABSTRAK. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengenalan literasi budaya maritim pada anak usia dini melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital storytelling “Perahu Jou dan Nukila” sebagai media pembelajaran untuk menginvestigasi literasi budaya maritim anak usia dini di TK Pembina 1 Kota Ternate. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian berjumlah 19 anak kelompok B berusia 5–6 tahun, yang terdiri atas 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital storytelling memberikan respons positif dari anak usia dini. Anak menunjukkan antusiasme, fokus, dan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Media ini juga membantu anak mengenal budaya maritim lokal, khususnya Perahu Jou, serta memahami unsur kehidupan masyarakat pesisir seperti laut, nelayan, dan ikan. Selain itu, cerita digital ini turut menumbuhkan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan laut. Dengan demikian, digital storytelling berbasis budaya lokal efektif dalam mendukung pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Kata Kunci : *Digital Storytelling; Literasi Budaya Maritim; Perahu Jou; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. This study was motivated by the importance of introducing maritime cultural literacy to young children through engaging, interactive, and contextual learning media. The study aims to analyze the use of the digital storytelling medium “Perahu Jou dan Nukila” as a learning tool to investigate maritime cultural literacy among young children at TK Pembina 1 in Ternate City. This study employed a qualitative method using a case study approach. The research subjects consisted of 19 children in Group B, aged 5–6 years, comprising 12 girls and 7 boys. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis utilized the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of digital storytelling media elicited a positive response from young children. The children demonstrated enthusiasm, focus, and active engagement during the learning process. This medium also helped the children learn about the local maritime culture, particularly the Jou Boat, and understand elements of coastal community life such as the sea, fishermen, and fish. Additionally, these digital stories helped foster the children’s awareness of the importance of maintaining cleanliness and preserving the marine environment. Thus, digital storytelling based on local culture is effective in supporting meaningful, contextual, and enjoyable learning for young children.

Keyword : *Digital Storytelling; Maritime Cultural Literacy; Perahu Jou; Early Childhood*

Copyright (c) 2026 Sitti Aisyah dkk.

✉ Corresponding author : Sitti Aisyah

Email Address : sittiaisyahhatala@gmail.com

Received 13 April 2026, Accepted 30 Juni 2026, Published 30 Juni 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk anak-anak kecil sangat penting untuk memaksimalkan pertumbuhan kognitif, sosial-emosional, keterampilan berbahasa, dan perkembangan karakter mereka. Di fase ini, anak-anak biasanya lebih mudah belajar melalui pengalaman yang nyata, gambar, dan konteks daripada dari penjelasan yang bersifat tidak nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini perlu didukung dengan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami [1]. Selain itu, pendidikan pada anak usia dini juga perlu mengintegrasikan nilai budaya dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari pembentukan identitas anak agar anak mampu mengenali, menghargai, dan melestarikan budaya daerahnya sejak dini.

Wilayah Ternate dan Tidore sebagai daerah kepulauan memiliki khazanah budaya kelautan yang sangat kaya. Kehidupan masyarakat yang tinggal di tepi pantai, kegiatan memancing, penggunaan kapal tradisional, serta hubungan antara masyarakat dan laut adalah aspek yang tak terpisahkan dari rutinitas harian penduduk Maluku Utara. Pembelajaran berbasis kemaritiman penting untuk menumbuhkan pemahaman anak tentang lingkungan laut sekaligus menanamkan kepedulian terhadap kelestarian ekosistem pesisir sejak dini [2]. Anak-anak yang diperkenalkan pada budaya kelautan sejak usia muda diharapkan akan memiliki kepedulian terhadap lingkungan laut, mengerti nilai-nilai budaya setempat, serta mengembangkan kebanggaan terhadap identitas wilayahnya.

Literasi budaya maritim untuk anak-anak di usia dini bukan hanya diartikan sebagai kemampuan untuk mengenal laut atau perahu, tetapi juga mencakup pemahaman mengenai kebiasaan masyarakat yang tinggal di pinggir pantai, nilai-nilai budaya setempat, serta kesadaran dalam menjaga ekosistem di laut. Pengenalan budaya maritim sejak usia dini dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan dan cinta budaya pada anak [3]. Dengan demikian, pembelajaran budaya maritim tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan karakter.

Namun, dalam penerapan pembelajaran di PAUD, pengenalan budaya kelautan masih menemui sejumlah tantangan. Informasi mengenai lautan, kehidupan para nelayan, serta budaya maritim sering disampaikan secara lisan yang menjadikan anak sulit untuk menangkapnya secara menyeluruh. Anak-anak di usia dini memerlukan pengalaman belajar yang nyata agar dapat mengembangkan pemahaman yang lebih berarti. Jika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan lisan tanpa media yang mendukung, anak akan kesulitan membayangkan objek atau situasi yang belum pernah mereka lihat secara langsung [4]. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kontekstual.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah digital storytelling. Digital storytelling merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan unsur cerita, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif [5]. Media ini dinilai efektif karena mampu meningkatkan fokus, minat, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, penyajian cerita secara visual dan naratif membantu anak memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini [6]. Digital storytelling

juga memungkinkan guru mengemas materi pembelajaran yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas digital storytelling dalam pendidikan anak usia dini. [7] menemukan bahwa buku cerita bergambar digital berbasis budaya maritim mampu meningkatkan literasi budaya anak. [8] menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, [9] menjelaskan bahwa metode bercerita digital efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian [10] juga menunjukkan bahwa storytelling berbasis budaya lokal mampu menumbuhkan nilai karakter sosial anak. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pengisahan cerita secara digital memiliki potensi besar sebagai sarana belajar yang efisien bagi proses pembelajaran anak-anak di usia dini.

Berdasarkan pengamatan awal dan diskusi dengan kepala sekolah serta pengajar kelas B1 di TK Pembina 1 Kota Ternate, terungkap bahwa institusi tersebut telah menggunakan media visual interaktif seperti video dalam proses pembelajaran. Kepala sekolah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital sangatb efektif dalam menarik minat anak-anak dan membantu mereka menyerap materi, terutama yang berhubungan dengan lingkungan dan laut. Guru wali kelas B1 juga menambahkan bahwa video mempermudah anak memahani peran perah, kegiatan para nelayan, serta berbagai jenis makhluk laut dengan cara yang lebih nyata dibandingkan dengan pembelajaran melalui lisan. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa meski anak-anak tampak bersemangat, masih ada beberapa di antara mereka yang kurang berkonsentrasi dan belum sepenuhnya memahami materi yang di sampaikan.

Temuan awal lainnya menunjukkan bahwa video yang di gunakan sekolah masih berupa video pembelajaran umum dan belum secara khusus mengangkat budaya lokal maluku utara. Semengntara itu, budaya setempat memiliki potensi untuk menjadi materi ajar yang lebih relevan dengan pengalaman anak-anak. Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan media digital storytelling berjudul “ Perahu Jou Dan Nukila”, yaitu video cerita digital yang di ambil dari budaya lokal Tidore. Kisah Perahu jou terinspirasi oleh tradisi masyarakat tidore yang di kenal dengan Festival Djuanga, sebuah perayaan budaya yang diadakan dalam rangka hari jadi Kota Tidore Kepulauan, dimana perahu-perahu tradisional berlayar mengelilingi Pulau Tidore. Tradisi ini mencerminkan kedekatan masyarakat Tidore dengan laut sebagai sumber kehidupan dan warisan budaya. Melalui kisah ini, anak-anak diperkenalkan pada budaya maritim setempat, peran perahu didalam kehidupan masyarakat pesisir, serta pentingnya menjaga kelestarian laut.

Meskipun banyak studi telah mengeksplorasi pemanfaatan digital storytelling dalam pendidikan anak usia dini, mayoritas penelitian lebih menitikberatkan pada aspek perkembangan literasi, kemampuan berbahasa, kafrakter, dan keterampilan sosial anak. Sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji digital storytelling yang mengangkat budaya maritim lokal Maluku Utara, khususnya budaya tidore, sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak usia dini. Selain itu penelitian sebelumnya umumnya menggunakan cerita digital dengan tema yang lebih umum atau budaya

nasional, dan jarang yang menyoroti cerita-cerita budaya lokal yang relevan dengan kehidupan anak di daerah kepulauan. Inilah yang menjadi gap penelitian pada studi ini. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan digital storytelling berbasis budaya lokal maritim melalui cerita Perahu Jou dan Nukila sebagai media untuk mengenalkan literasi budaya maritim pada anak usia dini.

Dengan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan media digital storytelling “Perahu Jou dan Nukila” dalam meningkatkan minat, partisipasi belajar, serta pemahaman literasi budaya maritim pada anak-anak berusia 5–6 tahun di TK Pembina 1 Kota Ternate. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis budaya lokal yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta menjadi pilihan alternatif dalam memperkenalkan budaya maritim lokal kepada generasi muda sejak usia dini.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan tipe penelitian berupa studi kasus. Metode kualitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendalami penerapan media digital storytelling yang berakar pada budaya lokal dalam pendidikan anak usia dini, terutama dalam mempromosikan budaya maritim dan meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan laut. Menurut [11], penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data dan analisis data. Desain penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus tunggal, yang mengarah pada satu contoh tertentu yakni penerapan video digital storytelling dengan tema budaya lokal Perahu Jou dan Nukila pada anak-anak kelompok B1 di TK Pembina 1 Kota Ternate. Melalui studi kasus, penelitian dapat menyelidiki fenomena dengan lebih mendetail berdasarkan situasi yang terjadi dilapangan. Penggunaan digital storytelling dinilai relevan sebagai media pembelajaran kreatif yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, cerita, dan nilai budaya secara bersamaan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak [5].

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina 1 yang terletak di Kota Ternate, Maluku Utara. Tempat ini dipilih karena sekolah tersebut sudah menerapkan media digital dalam proses belajar mengajar, meskipun belum memanfaatkan media yang bertumpu pada budaya lokal maritim secara khusus. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada kamis, 12 Februari 2026. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak dalam kelompok B di TK Pembina 1 di Kota Ternate, dengan total 19 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki, berusia antara 5 hingga 6 tahun. Pemilihan peserta dilakukan dengan metode purposive sampling, yaitu memilih subjek berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

Kriteria yang menjadikan seseorang memenuhi syarat untuk menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Anak yang terdaftar sebagai siswa aktif di kelompok B TK Pembina 1 di Kota Ternate; Berumur antara 5 hingga 6 tahun;

Menghadiri kegiatan pembelajaran pada hari pelaksanaan penelitian; Dapat memperhatikan tayangan video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar. Selain anak, informan penelitian ini terdiri dari : Satu Kepala Sekolah, dan Satu Guru kelas B1. Kedua informan tersebut dipilih karena memiliki pengetahuan langsung mengenai proses pembelajaran di sekolah dan respons anak terhadap penggunaan media digital. Menurut [12], penggunaan media *digital storytelling* dalam PAUD dapat membantu meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar melalui penyajian visual yang menarik.

Alur penelitian dilakukan melalui empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti menentukan lokasi penelitian, menyusun instrumen observasi dan wawancara, serta menyiapkan media video *digital storytelling* "Perahu Jou dan Nukila". Pada tahap pelaksanaan, video ditayangkan kepada anak-anak, kemudian peneliti melakukan observasi terhadap respons anak selama pembelajaran serta wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Bagan 1. Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran saat video *digital storytelling* diputar. Peneliti mengamati respons anak, perhatian, antusiasme, kemampuan menyimak, serta pemahaman awal anak terhadap isi cerita. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang memuat indikator: Fokus perhatian anak saat menonton, Respons verbal/nonverbal anak, Antusiasme terhadap cerita, Pemahaman tentang budaya maritime, dan Pemahaman tentang kepedulian lingkungan laut. Menurut [8], observasi pada penggunaan *digital storytelling* penting untuk melihat peningkatan keterlibatan dan kemampuan menyimak anak secara langsung.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada kepala sekolah dan guru kelas B1. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mendalam mengenai efektivitas media yang digunakan, keunggulan, kelemahan, serta pandangan guru terhadap penggunaan video berbasis budaya lokal. Instrumen wawancara berupa pedoman pertanyaan yang mencakup: Pandangan terhadap *digital storytelling*, Respons anak terhadap video, Pemahaman anak tentang budaya maritime, Efektivitas dibanding metode cerita lisan dan Keunggulan dan kelemahan media. Menurut [9] wawancara

membantu menggali persepsi pendidik terhadap efektivitas metode bercerita digital dalam pembelajaran anak usia dini.

Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data observasi dan wawancara berupa: Foto kegiatan pembelajaran, Dokumentasi penayangan video, Catatan lapangan dan Arsip hasil observasi dan wawancara. Dokumentasi membantu meningkatkan kekuatan bukti penelitian karena data dapat diverifikasi secara visual [13]. Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Laptop sebagai media pemutar video, Speaker untuk memperjelas audio, LCD/layar monitor untuk menampilkan video, Handphone/kamera untuk dokumentasi, Lembar observasi dan Pedoman wawancara. Bahan penelitian berupa: Video *digital storytelling* berjudul “Perahu Jou dan Nukila”, Catatan hasil observasi dan Transkrip wawancara.

Video “Perahu Jou dan Nukila” merupakan media utama yang dikembangkan berbasis budaya lokal Tidore, khususnya tradisi Festival Juanga, untuk mengenalkan budaya maritim sekaligus nilai kepedulian terhadap laut. Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan triangulasi teknik dan member check. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. *Member check* dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada narasumber agar data sesuai dengan maksud informan. Penggunaan triangulasi membantu meningkatkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap hasil penelitian [11].

Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi Data Peneliti menyeleksi, merangkum, dan memfokuskan data penting dari hasil observasi wawancara, dan dokumentasi. Penyajian Data (*Data Display*) Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif agar hubungan antar data lebih mudah dipahami. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola data yang ditemukan dan memverifikasi konsistensinya. Model ini membantu peneliti memahami efektivitas penggunaan digital storytelling berbasis budaya lokal terhadap pemahaman anak mengenai budaya maritim dan kepedulian lingkungan laut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan pada Kamis, 12 Februari 2026 di TK Pembina 1 Kota Ternate, penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media *digital storytelling* berbasis budaya lokal melalui cerita “Perahu Jou dan Nukila” memberikan respons positif dari anak usia dini. Temuan penelitian dikategorikan ke dalam tiga tema utama, yaitu respons anak terhadap media *digital storytelling*, peningkatan literasi budaya maritim, dan tumbuhnya kesadaran terhadap lingkungan laut.

Respons Anak terhadap Media *Digital Storytelling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak memberikan respons antusias terhadap media *digital storytelling* yang ditampilkan. Dari 19 anak yang menjadi partisipan penelitian,

mayoritas menunjukkan perhatian yang baik selama proses pemutaran video cerita berlangsung. Anak terlihat fokus pada visual bergerak, animasi, suara, serta alur cerita yang disajikan. Selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan berbagai bentuk respons verbal maupun nonverbal. Respons nonverbal terlihat dari ekspresi wajah antusias, perhatian yang tertuju pada layar, serta gestur tubuh yang menunjukkan ketertarikan. Respons verbal terlihat ketika anak mulai berbicara mengenai hal-hal yang mereka lihat dalam video. Misalnya, ketika tokoh perahu muncul, beberapa anak secara spontan mengatakan bahwa mereka pernah melihat atau bahkan pernah menaiki perahu. Selain itu, terdapat pula anak yang menunjukkan rasa senang ketika melihat visual ikan dan suasana laut pada tayangan cerita.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua anak memiliki tingkat fokus yang sama. Beberapa anak terlihat terdistraksi dan kurang fokus selama video berlangsung. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan karakteristik perhatian pada setiap anak, yang dipengaruhi oleh usia, minat, pengalaman belajar sebelumnya, serta kemampuan konsentrasi masing-masing. Temuan ini sejalan dengan penelitian [14] yang menjelaskan bahwa *digital storytelling* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak karena memadukan unsur audio, visual, dan narasi secara simultan sehingga anak lebih mudah mempertahankan perhatian. [15]) juga menegaskan bahwa media cerita digital dapat menstimulasi partisipasi aktif anak melalui penyajian yang menarik dan komunikatif. Selanjutnya, [16] menyatakan bahwa kegiatan *storytelling* bukan sekadar aktivitas mendengar cerita, tetapi juga proses interaktif yang mendorong anak merespons isi cerita melalui bahasa, ekspresi, dan perilaku.

Temuan ini turut diperkuat oleh [17] yang menemukan bahwa metode bercerita berpengaruh terhadap pembentukan perilaku positif anak melalui keterlibatan emosional selama proses belajar. Sementara itu, [18] menjelaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, *digital storytelling* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan fokus, keterlibatan, dan partisipasi anak dalam pembelajaran. Namun, efektivitas tersebut tetap dipengaruhi oleh karakteristik individual peserta didik.



Gambar 2. Antusiasme anak saat menyaksikan video digital storytelling “Perahu Jou dan Nukila”
Digital Storytelling sebagai Media Literasi Budaya Maritim. Temuan kedua menunjukkan bahwa media *digital storytelling* membantu anak mengenal budaya maritim lokal, khususnya budaya Perahu Jou sebagai salah satu identitas masyarakat

pesisir di Maluku Utara. Melalui cerita “Perahu Jou dan Nukila”, anak diperkenalkan pada unsur-unsur budaya maritim seperti perahu tradisional, laut, nelayan, ikan, dan kehidupan masyarakat pesisir. Selama pembelajaran, beberapa anak menunjukkan bahwa mereka telah memiliki pengetahuan awal tentang perahu. Saat melihat visual Perahu Jou dalam video, beberapa anak mengatakan bahwa mereka pernah melihat perahu, dan beberapa lainnya mengaku pernah menaiki perahu. Respons ini menunjukkan bahwa anak mampu menghubungkan stimulus visual dalam media dengan pengalaman nyata yang mereka miliki.

Selain itu, beberapa anak juga menunjukkan ketertarikan pada unsur kehidupan laut, terutama ketika melihat ikan. Mereka tampak senang dan antusias saat bagian tersebut ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dekat dengan lingkungan keseharian anak lebih mudah dipahami dan dimaknai. Temuan ini didukung oleh [4] yang menjelaskan bahwa pembelajaran berwawasan kemaritiman mampu mengembangkan kecerdasan naturalistik anak karena memberikan pengalaman belajar yang berkaitan langsung dengan lingkungan alam. [19] juga menyatakan bahwa pembelajaran tematik berbasis maritim efektif membantu anak memahami hubungan antara manusia, budaya, dan laut dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut, [20] menegaskan bahwa implementasi pembelajaran maritim pada pendidikan anak usia dini penting untuk membangun identitas budaya daerah kepulauan sejak dini. Hal ini relevan dengan kondisi geografis Ternate sebagai wilayah kepulauan yang memiliki keterikatan kuat dengan kehidupan laut. Selain itu, [21] menjelaskan bahwa budaya maritim di Maluku Utara merupakan bagian penting dari identitas lokal yang perlu diwariskan melalui pendidikan sejak usia dini. [22] juga menunjukkan bahwa pengembangan modul ajar *digital storytelling* berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterhubungan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata anak. Hal serupa diperkuat oleh [10] yang menyatakan bahwa *storytelling* berbasis budaya lokal efektif untuk menumbuhkan pemahaman budaya sekaligus membangun karakter sosial anak.

Secara ilmiah, hasil ini menunjukkan bahwa literasi budaya maritim tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal simbol budaya, tetapi juga melibatkan proses anak dalam memahami makna budaya melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Dengan demikian, *digital storytelling* berbasis budaya lokal berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman anak dan materi pembelajaran.



Gambar 3. Interaksi anak saat sesi tanya jawab mengenai budaya maritim setelah penayangan video

Digital Storytelling dalam Menumbuhkan Kesadaran Menjaga Lingkungan Laut. Temuan ketiga menunjukkan bahwa media *digital storytelling* juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga lingkungan laut. Dalam cerita “Perahu Jou dan Nukila”, pesan utama yang disampaikan adalah pentingnya menjaga kebersihan laut dari sampah serta menumbuhkan rasa peduli terhadap ekosistem laut sejak usia dini. Melalui alur cerita yang sederhana dan visual yang menarik, anak mulai memahami bahwa laut bukan hanya tempat bermain atau tempat mencari ikan, tetapi juga lingkungan yang harus dijaga bersama. Anak mulai mengenali bahwa sampah yang dibuang ke laut dapat merusak kehidupan biota laut.

Beberapa anak menunjukkan pemahaman awal mengenai pesan lingkungan yang terkandung dalam cerita. Mereka terlihat mampu mengikuti bagian cerita yang menampilkan kondisi laut dan aktivitas menjaga kebersihan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual-naratif membantu anak memahami konsep abstrak seperti kepedulian lingkungan menjadi lebih konkret. Temuan ini diperkuat oleh [23] yang menjelaskan bahwa metode bercerita efektif dalam menanamkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. [24] juga menegaskan bahwa karakter peduli lingkungan perlu dibangun sejak dini melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berulang.

Pembiasaan nilai kepedulian lingkungan akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan anak. Sementara itu, [25] menyatakan bahwa tema pembelajaran peduli lingkungan dapat meningkatkan kreativitas sekaligus kesadaran ekologis anak. Lebih lanjut, [26] menjelaskan bahwa kebiasaan hidup berkelanjutan pada anak dapat dibentuk melalui pengenalan nilai ekologis secara sederhana namun konsisten. Hal serupa juga ditemukan oleh [27] yang menegaskan pentingnya integrasi teknologi digital dan kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini agar anak tidak hanya melek digital tetapi juga memiliki nilai budaya dan ekologis.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan [28] yang menyoroti pentingnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk menanamkan kesadaran lingkungan sejak dini. Penggunaan media yang menarik membantu anak lebih mudah memahami hubungan antara perilaku manusia dan kondisi lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunazzan *digital storytelling* “Perahu Jou dan Nukila” tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran untuk menginvestigasi literasi budaya maritim anak usia dini, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter peduli lingkungan. Integrasi unsur budaya lokal, nilai kemaritiman, dan literasi lingkungan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak. Temuan ini memperkuat bahwa inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal perlu terus dikembangkan untuk mendukung pendidikan anak usia dini, khususnya di wilayah kepulauan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Pembina 1 Kota Ternate, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *digital storytelling* berbasis budaya lokal melalui cerita “Perahu Jou dan Nukila” efektif sebagai media pembelajaran untuk meninvestigasi literasi budaya maritim anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak memberikan respons positif selama pembelajaran berlangsung. Anak terlihat antusias, fokus, dan aktif merespons isi cerita melalui ekspresi verbal maupun nonverbal. Meskipun demikian, terdapat beberapa anak yang masih mudah terdistraksi, yang menunjukkan adanya perbedaan karakteristik perhatian pada setiap anak. Selain meningkatkan keterlibatan anak, media ini juga membantu anak mengenal budaya maritim lokal, khususnya Perahu Jou, sebagai bagian dari identitas masyarakat pesisir Maluku Utara. Anak mampu mengenali unsur-unsur budaya maritim seperti perahu, nelayan, ikan, dan laut, serta menghubungkan cerita dengan pengalaman nyata yang mereka miliki. Lebih lanjut, *digital storytelling* “Perahu Jou dan Nukila” juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran anak terhadap pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan laut. Dengan demikian, integrasi budaya lokal, nilai kemaritiman, dan literasi lingkungan dalam media pembelajaran digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak usia dini.

PENGHARGAAN

Peneliti menyampaikan penghargaan kepada Kepala Sekolah dan guru TK Pembina 1 Kota Ternate atas izin, bantuan, dan kolaborasi yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Rasa terima kasih juga ditujukan kepada anak-anak kelompok B yang ikut berpartisipasi dalam proses belajar, serta kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pengembangan media *digital storytelling* “Perahu Jou” sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan sukses.

REFERENSI

- [1] S. R. Adawiyah, “Pentingnya Pendidikan Lingkungan Hidup bagi Anak Usia Dini,” *Musawa J. Gend. Stud.*, vol. 14, no. 1, hal. 90–108, Jun 2022, doi: 10.24239/msw.v14i1.984.
- [2] F. Samad, E. Yetti, dan Hapidin, “Maritime Curriculum Policy for Early Childhood in North Maluku,” *Scientia*, vol. 2, no. 2, hal. 27–31, Mei 2023, doi: 10.51773/sssh.v2i2.225.
- [3] 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.
- [4] M. A. Rohmah dan C. N. Aulina, “Implementasi Pembelajaran Berwawasan Kemaritiman Terhadap Kecerdasan Naturalistik Anak Usia 4-5 Tahun,” *J. Anak Usia Dini Holistik Integr.*, vol. 7, no. 1, hal. 1, Jul 2024, doi: 10.36722/jaudhi.v7i1.2840.

- [5] P. B. Fortinasari, C. W. Anggraeni, dan S. Malasari, "Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif," *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, hal. 24–32, 2022, doi: 10.36257/apts.vxix.
- [6] S. Purnama, M. Ulfah, L. Ramadani, B. Rahmatullah, dan I. F. Ahmad, "Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 16, no. 1, hal. 17–31, Apr 2022, doi: 10.21009/JPUD.161.02.
- [7] F. U. Mawaddah dan R. Safrina, "Buku Cerita Bergambar Digital ' Baso dan Pinisi yang Rusak ' untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 222–237, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.312.
- [8] D. M. Sari dan S. Utoyo, "Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Digital Storytelling Di Taman Kanak-Kanak Lignita 1 Kota Sawahlunto Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Negeri Padang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 2, hal. 30503–30514, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19890>
- [9] S. Trianingsih dan Untung Nopriansyah, "Analisis Efektivitas Metode Bercerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, hal. 1604–1615, Jun 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7065.
- [10] H. Retnasari, A. P. Rahayu, N. Veronica, dan W. Wahono, "Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3863–3874, Jul 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.3660.
- [11] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [12] M. Hendrica dan R. P. Yudha, "Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan Digital Story Telling di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 12, hal. 10144–10147, Des 2023, doi: 10.54371/jiip.v6i12.2496.
- [13] M. Riska dan F. A. Darmawan, "PKM Guru PAUD melalui Media Digital Storytelling Berbasis Karakter Kearifan Lokal," *J. Dedik.*, vol. 24, no. 2, hal. 106–110, 2022, doi: 10.26858/dedikasi.v24i2.40425.
- [14] Suharni, S. Fadillah, dan H. Filtri, "Penggunaan Media Digital Storytelling Interaktif: Pemahaman Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini di TK Bhayangkari 3 Kota Pekanbaru," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 11, no. 2, hal. 122–131, Agu 2025, doi: 10.30651/pedagogi.v11i2.27324.
- [15] M. Serina, Y. Faradiba, dan Niken Pratiwi, "Pengembangan Media Buku Cerita Digital KUPIN untuk Menstimulasi Perilaku Kerjasama Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 4, hal. 12, Agu 2024, doi: 10.47134/paud.v1i4.781.
- [16] I. K. Dewi, E. Haryati, dan A. Chandra, "Story Telling dan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 5531–5538, Okt 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5162.
- [17] S. Rahma Putri dan D. Eliza, "Pengaruh Storytelling terhadap Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 651–665, Des 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.354.
- [18] R. Yulian dan Maulidha Eka Putri, "Pengenalan Literasi Bahasa Inggris dengan Digital Storytelling Berbasis STEAM Bagi Anak Usia Dini," *Int. J. Community Serv.*

- Learn.*, vol. 7, no. 4, hal. 462–469, Mar 2024, doi: 10.23887/ijcs.v7i4.67497.
- [19] Farida Samad, Rita Samad, dan Nurhamsa Mahmud, “Project-Based Marine Thematic Learning In Early Childhood,” *Daengku J. Humanit. Soc. Sci. Innov.*, vol. 3, no. 1, hal. 91–96, Jan 2023, doi: 10.35877/454RI.daengku1417.
- [20] F. Samad, Z. Zam Zam, dan J. Jarudin, “Implementation of Marine Thematic Learning in Early Childhood,” *Int. J. Environ. Sci.*, vol. 11, no. 2, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://theaspd.com/index.php/ijes/article/view/410>
- [21] R. Wondal, N. Mahmud, R. Samad, dan I. Muhammad, “Pelatihan Pembuatan Token Economy untuk Menurunkan Perilaku Disruptif Anak Usia Dini di PAUD Charis Kota Taernate,” *J. Pengabd. Masy. Inov. Indones.*, vol. 3, no. 4, hal. 267–272, Agu 2025, doi: 10.54082/jpmii.861.
- [22] E. N. Affrida, A. Fachrurrazi, M. A. Anggreni, dan S. B. Masan, “Mengembangkan Modul Ajar Digital Story Telling Berbasis Budaya Lokal Developing,” *J. PEDAMAS (Pengabdian Kpd. Masy.*, vol. 2, no. July, hal. 1102–1106, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/383>
- [23] N. C. Laila dan M. F. Shofa, “Pengaruh Metode Proyek dan Metode Bercerita Terhadap Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini,” *Early Child. Res. J.*, vol. 8, no. 1, hal. 214–222, Jun 2025, doi: 10.23917/ecrj.v8i1.10729.
- [24] 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.
- [25] L. Nazar, M. A. Ningrum, K. R. Adhe, dan M. D. Widayanti, “Pengembangan Buku Ajar Tema Peduli Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, hal. 347–361, Jul 2023, doi: 10.35473/ijec.v5i1.2395.
- [26] D. A. P. Koenarso, “Growing Green: Menanamkan Kebiasaan Hidup Berkelanjutan pada Anak di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini,” *IJIGAEd Indones. J. Islam. Golden Age Educ.*, vol. 4, no. 1, hal. 35, Nov 2023, doi: 10.32332/ijigaed.v4i1.7897.
- [27] Y. Fauziaturrohmah, N. Faizah Romadona, dan Y. Rachmawati, “Strategi Pengasuhan Digital Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 1628–1640, Des 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1722.
- [28] R. Al adawiya, Wsiman, dan M. Rahayu, “Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Lingkungan Untuk PAUD,” *KARIWARI SMART J. Educ. Based Local Wisdom*, vol. 5, no. 2, hal. 48–55, Jul 2025, doi: 10.53491/kariwarismart.v5i2.1740.