Collège
Vol. 1, No. 2, (2026)
Journal of Contemporary Issues in Education
E-ISSN: 3124-9736

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA DIGITAL

Ika Erly Setiawati[1], Abdah Munfaridatus Sholihah[2]
[12]Institut Agama Islam Sunan Giri Ponorogo; Indonesia
Correspondence E-mail: ikaerlysetiawati@gmail.com

Article History
Submission : 03/08/2026
Revised : 11/10/2026
Accepted : 31/10/2026

Abstract This study examines efforts to enhance young children's learning motivation through digital story-based learning at RA Muslimat NU 063 Tarbiyatul Islam, Coper, Jetis, Ponorogo, Indonesia. It aims to describe the stages of implementation, identify children's respones, and analyze the supporting and inhibiting factors. The study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observations, interviews, and documentation involving the head of the institution, teachers of Groups A and B, an administrative operator, and children. The data were analyzed through data reduction, data display, and inductive conclusion drawing, while data credibility was ensured through source and method triangulation. The findings reveal that digital story-based learning was implemented through three main stages: planning, implementation, and evaluation and reflection. The instructional activities included selecting appropriate stories, preparing audiovisual materials, presenting stories interactively, asking follow-up questions, and observing children's respones. Children demonstrated positive learning motivation, as reflected in increased enthusiasm, attention, active participation, curiosity, and expressions of enjoyment during learning activities. Supporting factors included engaging audiovisual media, adequate learning facilities, teachers' verbal storytelling skills, developmentally appropriate content, and institutional leadership support. However, several challenges were identified, including disparities in teachers' digital competencies, technical disruptions, unstable internet connectivity, power outages, and inadequate speaker output. The study concludes that digital storytelling can serve as an effective alternative for fostering engaging, interactive, and developmentally appropriate learning experiences in early childhood education.

Keywords Digital Storytelling; Early Childhood Education; Learning Motivation; Interactive Learning.

© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, dan spiritual anak. Pada masa emas, stimulasi yang diberikan melalui pengalaman belajar yang tepat akan memengaruhi kesiapan anak untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Karena itu, pembelajaran di lembaga PAUD perlu dirancang menyenangkan, aktif, konkret, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Madyawati (2016).

Motivasi belajar menjadi salah satu unsur utama dalam keberhasilan pembelajaran. Pada anak usia dini, motivasi tidak terutama tampak melalui capaian akademik, tetapi melalui antusiasme, perhatian, partisipasi, rasa ingin tahu, dan ekspresi emosional positif selama kegiatan berlangsung. Dorongan tersebut dapat bersumber dari dalam diri anak maupun diperkuat oleh lingkungan, strategi guru, media, dan suasana belajar yang menarik (Sardiman, 2018; Uno, 2019).

Pengamatan awal di RA Muslimat NU 063 Tarbiyatul Islam Coper menunjukkan bahwa 4 anak mudah bosan, 3 anak kurang fokus, 4 anak ramai sendiri, 2 anak melamun, 2 anak mengantuk, dan 3 anak kurang aktif merespon pembelajaran. Situasi tersebut tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru, mengingat pada usia dini anak seharusnya belajar melalui aktivitas yang melibatkan rasa ingin tahu dan kegembiraan. Rendahnya motivasi belajar ini dikhawatirkan dapat berdampak pada kurang optimalnya pencapaian perkembangan anak, baik dari aspek kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional. Jika kondisi ini dibiarkan berlarut-larut tanpa adanya upaya perbaikan, maka tujuan pembelajaran PAUD sebagai sarana stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh tidak akan tercapai secara maksimal. Kondisi tersebut menandakan perlunya variasi metode yang lebih sesuai dengan dunia anak yang kaya imajinasi, menyukai gambar, suara, warna, cerita, dan pengalaman langsung. Pembelajaran yang terlalu dominan menggunakan penjelasan lisan berpotensi membuat rentang perhatian anak yang pendek semakin sulit dipertahankan.

Faktor utama yang menjadi penyebab munculnya berbagai perilaku anak tersebut adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru (teacher-centered). Pembelajaran yang lebih banyak mengandalkan ceramah atau penjelasan lisan tanpa melibatkan media visual dan audiovisual yang interaktif membuat anak usia dini lekas kehilangan minat. Padahal, karakteristik anak usia dini berada pada tahap operasional konkrit yang sangat membutuhkan stimulasi konkret seperti visualisasi warna yang cerah, audio

berirama, ekspresi cerita yang hidup, serta alur narasi yang menarik untuk memikat perhatian dan memicu rasa ingin tahu mereka.

Dampak dari tidak diakomodasinya karakteristik belajar anak tersebut bukan hanya terbatas pada suasana kelas yang kurang kondusif, melainkan juga berpotensi menghambat ketercapaian aspek-aspek perkembangan penting. Ketika anak merasa bosan, pasif, atau mengantuk, proses penyerapan informasi dan perangsangan kognitif tidak dapat berjalan dengan baik. Begitu pula dari dimensi sosial-emosional, rendahnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, serta membangun kebiasaan fokus. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan perbaikan pembelajaran melalui inovasi pendekatan yang lebih komunikatif dan imajinatif, salah satunya dengan memanfaatkan media berbasis cerita digital atau audiovisual yang terbukti efektif dalam memikat konsentrasi dan meningkatkan motivasi belajar anak secara menyeluruh.

Cerita digital merupakan bentuk pembelajaran yang memadukan narasi, gambar, suara, musik, animasi, dan video. Kombinasi audiovisual tersebut dapat membuat pesan lebih konkret, menarik perhatian, merangsang imajinasi, dan membangun keterlibatan emosional anak. Dalam pendidikan anak usia dini, cerita digital bukan sekadar hiburan, tetapi dapat digunakan untuk mengenalkan konsep, nilai moral, bahasa, dan pengalaman sosial melalui penyajian yang interaktif (Robin, 2012; Lambert, 2013; Ohler, 2013).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa cerita digital berpotensi meningkatkan perhatian, minat, partisipasi, kemampuan bahasa, dan minat baca anak. Astuti (2019) melaporkan pengaruh positif cerita digital terhadap motivasi belajar, sedangkan Nurjanah dan Fauzi (2020) menemukan bahwa digital storytelling membantu pemahaman dan rasa ingin tahu anak. Lestari (2018) menunjukkan peningkatan keaktifan dan rasa senang melalui tindakan kelas, sementara Fitriyani et al. (2025) menyoroti hubungannya dengan minat baca. Meskipun demikian, kajian yang mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan, respon motivasional anak, serta faktor pendukung dan penghambat dalam satu konteks RA masih terbatas.

Meskipun demikian, berbagai studi terdahulu tersebut umumnya masih berfokus pada pengukuran hasil akhir atau efektivitas kuantitatif secara umum, serta belum secara komprehensif memotret alur implementasi pedagogis yang utuh mulai dari tahap perencanaan, penyajian interaktif, tindak lanjut, hingga evaluasi mendalam di dalam satu ekosistem lembaga formal seperti

RA. Selain itu, kajian yang secara spesifik menggali ragam respon motivasional harian anak secara kualitatif serta memetakan faktor pendukung dan penghambat operasional (seperti kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru) di tingkat satuan PAUD masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran berbasis cerita digital dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini, menganalisis respon anak selama pembelajaran, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya di RA Muslimat NU 063 Tarbiyatul Islam Coper Jetis Ponorogo.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih untuk memahami secara mendalam penerapan pembelajaran berbasis cerita digital dan respon motivasional anak dalam konteks alamiah lembaga. Penelitian dilaksanakan di RA Muslimat NU 063 Tarbiyatul Islam, Desa Coper, Kecamatan Jetis, Kabupaten Ponorogo, pada tahun pelajaran 2025/2026. Pengumpulan data utama dilakukan setelah observasi awal pada 28 November 2025 dan dilanjutkan pada semester genap 2025/2026.

Sumber data primer meliputi kepala RA, guru Kelompok A, guru Kelompok B, guru operator, serta anak Kelompok A dan B. Data sekunder diperoleh dari profil lembaga, kurikulum, catatan anekdot, hasil asesmen, dokumentasi pembelajaran, dan data sarana-prasarana. Informan dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berbasis cerita digital.

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Sumber data	Jumlah/keterangan	Kontribusi data
1	Kepala RA	1 orang	Kebijakan, dukungan lembaga, pelaksanaan umum, dan faktor pendukung-penghambat
2	Guru Kelompok A dan B	2 orang	Perencanaan, penyajian, tindak lanjut, evaluasi, serta pengamatan respon anak
3	Guru operator	1 orang	Dokumen lembaga, perangkat, dan dukungan teknis
4	Anak Kelompok A dan B	Subjek pembelajaran	Antusiasme, fokus, partisipasi, rasa ingin tahu, dan ekspresi senang

(Observasi di RAM NU 063 Tarbiyatul Islam Coper Ponorogo).

Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur, serta dokumentasi. Observasi diarahkan pada tahapan pembelajaran, penggunaan laptop, LCD proyektor, speaker, dan video cerita, serta perilaku motivasional anak. Informan dalam observasi adalah kepala sekolah, guru, dan anak. Penelitian dilaksanakan selama periode semester genap tahun ajaran 2025/2026, dimulai dari observasi pertama tanggal 28 November 2025 sampai pengumpulan data tanggal 2 April 2026. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman kepala RA, guru, dan anak. Dokumentasi meliputi foto, video, rekaman wawancara, profil lembaga, data guru-siswa, dan perangkat pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara induktif-tematik melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data diberi kode awal, dikelompokkan menjadi kategori, lalu dirumuskan menjadi tiga tema utama: penerapan cerita digital, respon anak, serta faktor pendukung dan penghambat. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, serta dokumen yang relevan (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian disusun berdasarkan tiga fokus, yaitu tahapan penerapan cerita digital, respon motivasional anak, serta kondisi yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Penerapan Pembelajaran Berbasis Cerita Digital

Penerapan pembelajaran berbasis cerita digital berlangsung dalam tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Tahap perencanaan mencakup penentuan tema, pemilihan cerita, penyusunan atau pemilihan konten, serta penyiapan perangkat. Guru menyeleksi video yang sesuai dengan tema, usia, kebutuhan perkembangan, dan tujuan pembelajaran. Laptop, LCD proyektor, speaker, dan video dipersiapkan sebelum kegiatan dimulai.

Tahap pelaksanaan mencakup penyajian cerita dan kegiatan tindak lanjut. Guru memberikan pengantar, menampilkan video cerita, mengarahkan perhatian anak pada tokoh dan alur, memberi jeda, serta mengajukan pertanyaan sederhana. Setelah tayangan selesai, anak diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau menceritakan kembali bagian yang diingat. Dengan demikian, anak tidak ditempatkan sebagai penonton pasif, melainkan sebagai peserta aktif dalam interaksi pembelajaran.

Tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui pengamatan terhadap antusiasme, perhatian, partisipasi, rasa ingin tahu, serta ekspresi anak. Guru menggunakan respon tersebut sebagai dasar untuk menilai kesesuaian cerita, efektivitas media, dan perbaikan pembelajaran berikutnya.

Tabel 2. Tahapan, Kegiatan Utama dan Fungsi Pedagogis Pembelajaran Berbasis Cerita Digital

No	Tahap	Kegiatan utama	Fungsi pedagogis
1	Perencanaan	Menentukan tema, memilih cerita, menyiapkan video dan perangkat	Menjamin kesesuaian isi dengan tujuan dan perkembangan anak
2	Pelaksanaan	Pengantar, pemutaran cerita, pertanyaan interaktif, tanya jawab, menceritakan kembali	Menciptakan keterlibatan aktif, pemahaman, dan pengalaman belajar menyenangkan
3	Evaluasi dan refleksi	Mengamati respon anak dan menilai kendala teknis maupun pedagogis	Menilai motivasi belajar dan memperbaiki kegiatan selanjutnya

(Suyanto S, 2014)

Respon Anak terhadap Cerita Digital

Respon anak menunjukkan pola positif pada lima indikator motivasi. Pertama, anak lebih antusias ketika tayangan dimulai dan mengikuti kegiatan hingga selesai. Kedua, perhatian dan fokus meningkat karena kombinasi gambar bergerak, warna, suara, dan alur cerita mampu mempertahankan ketertarikan. Ketiga, anak lebih aktif menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan, dan menceritakan kembali isi cerita. Keempat, rasa ingin tahu muncul melalui pertanyaan tentang tokoh, peristiwa, dan permintaan untuk melihat cerita lain. Kelima, anak memperlihatkan ekspresi senang melalui senyum, tawa, dan kegembiraan selama pembelajaran.

Tabel 3. Indikator, Bukti Respon dan Makna Motivasi Belajar Anak

No	Indikator motivasi	Bukti respon anak	Makna
1	Antusiasme	Anak segera memperhatikan layar dan mengikuti kegiatan dengan semangat	Muncul ketertarikan awal terhadap pembelajaran
2	Perhatian dan fokus	Sebagian besar anak mengikuti tayangan dari awal hingga akhir	Media audiovisual membantu mempertahankan konsentrasi
3	Partisipasi aktif	Anak menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita	Anak terlibat sebagai pelaku pembelajaran
4	Rasa ingin tahu	Anak bertanya tentang tokoh, alur, dan meminta cerita lanjutan	Cerita merangsang eksplorasi dan keingintahuan
5	Ekspresi senang	Anak tersenyum, tertawa, dan menantikan video cerita	Pembelajaran dipersepsi menyenangkan dan tidak membosankan

Sumber: diolah Peneliti, 2026

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung meliputi media audiovisual yang menarik, tersedianya laptop, LCD proyektor, dan speaker, kemampuan guru menyampaikan cerita dengan intonasi dan ekspresi, kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak, serta dukungan kepala RA terhadap penggunaan teknologi. Kelima faktor tersebut saling memperkuat karena media yang baik tetap membutuhkan guru yang komunikatif, konten yang sesuai, serta dukungan fasilitas dan kelembagaan.

Faktor penghambat meliputi kemampuan digital guru yang belum merata, file atau perangkat yang terkadang bermasalah, koneksi internet tidak stabil, listrik padam, dan kualitas suara speaker yang kurang jelas. Kendala teknis dapat memutus alur cerita dan menurunkan fokus anak. Karena itu, guru perlu menyiapkan materi secara luring, memeriksa perangkat sebelum pembelajaran, serta memiliki alternatif kegiatan ketika listrik atau jaringan terganggu.

Tabel 4. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran

No	Kategori	Faktor yang ditemukan
1	Pendukung	Media menarik; fasilitas memadai; kompetensi verbal guru; materi sesuai perkembangan; dukungan kepala RA
2	Penghambat	Kompetensi digital guru beragam; gangguan perangkat/file; internet tidak stabil; listrik padam; suara speaker kurang jelas

Sumber: diolah Peneliti, 2026

Pembahasan

Tahapan penerapan yang ditemukan selaras dengan konsep cerita digital yang menempatkan perencanaan, penyajian interaktif, tindak lanjut, dan evaluasi sebagai rangkaian yang saling berkaitan. Perencanaan mencegah penggunaan video secara acak dan memastikan bahwa cerita memiliki tujuan perkembangan yang jelas. Penyajian interaktif menegaskan bahwa teknologi berfungsi sebagai alat bantu pedagogis, sedangkan guru tetap menjadi fasilitator utama yang menjelaskan, memberi penguatan, dan membangun dialog dengan anak (Suyanto, 2014; Ohler, 2013). Penguatan teoretis ini sejalan dengan temuan Pratama et al. (2024) serta Hidayat dan Rahmawati (2023) yang menekankan bahwa integrasi media digital dalam pendidikan anak usia dini menuntut perencanaan kurikuler yang terstruktur agar peranan guru sebagai mediator sosial tetap dominan dibandingkan perangkat teknologinya.

Temuan mengenai meningkatnya perhatian dan antusiasme dapat dijelaskan melalui karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap praoperasional dan lebih mudah memahami informasi melalui simbol, gambar, suara, serta pengalaman konkret. Cerita digital mempertemukan unsur naratif dengan representasi visual-auditorial sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Hal tersebut mendukung penelitian Astuti (2019) dan Lestari (2018) yang menunjukkan bahwa cerita digital mampu memperkuat perhatian, keaktifan, dan rasa senang anak. . Argumen ini diperkuat oleh riset terbaru dari Kurniasih dan Wijayanti (2022) serta Smith et al. (2025) yang mendemonstrasikan bahwa stimulasi audiovisual interaktif pada digital storytelling secara signifikan merangsang pemahaman kognitif anak usia 4–6 tahun melalui pemanfaatan memori visual dan auditorial secara simultan.

Partisipasi aktif dan rasa ingin tahu menunjukkan bahwa motivasi tidak hanya muncul karena daya tarik visual, tetapi juga karena guru mengubah kegiatan menonton menjadi pengalaman dialogis. Pertanyaan, jeda, kegiatan menceritakan kembali, dan diskusi sederhana membuat anak mengolah informasi serta mengekspresikan pemahamannya. Temuan ini menguatkan Nurjanah dan Fauzi (2020) serta Ridhwan dan Aisyah (2023) mengenai kontribusi media interaktif terhadap keterlibatan dan kemampuan ekspresif anak. Lebih lanjut, Wibowo dan Ningsih (2023) serta Chen et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis media digital yang dikombinasikan dengan metode scaffolding dan tanya jawab aktif mampu mentransformasi anak dari penonton pasif menjadi subjek pembelajaran yang aktif mengeksplorasi makna.

Lima respon anak juga berkaitan dengan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian: antusiasme, perhatian, partisipasi, rasa ingin tahu, dan ekspresi senang. Dalam konteks PAUD, peningkatan motivasi lebih tepat ditafsirkan melalui perubahan perilaku yang dapat diamati daripada melalui nilai akademik. Karena desain penelitian bersifat kualitatif dan tidak menggunakan kelompok pembanding, temuan ini menunjukkan adanya penguatan motivasi dalam konteks kegiatan yang diamati, bukan pengaruh kausal yang dapat digeneralisasikan ke seluruh lembaga PAUD. Perspektif metodologis ini didukung oleh kajian Rahma et al. (2021) dan Sari dan Setiawan (2023) yang menyatakan bahwa pengukuran motivasi anak usia dini secara kualitatif melalui behavioral observation (observasi perilaku) jauh lebih reliabel untuk menangkap keterlibatan emosional anak secara autentik.

Ketersediaan fasilitas dan dukungan kepala RA memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran membutuhkan ekosistem lembaga. Namun, teknologi juga membawa ketergantungan pada perangkat, listrik, jaringan, dan kompetensi pengguna. Oleh sebab itu, penerapan cerita digital perlu disertai pelatihan guru, pemeliharaan perangkat, penyimpanan video secara luring, serta rencana cadangan berupa buku gambar, boneka, atau cerita verbal. Pendekatan tersebut menjaga kesinambungan pembelajaran tanpa mengurangi peran cerita sebagai inti kegiatan. Temuan ini selaras dengan studi manajerial sekolah oleh Mulyana dan Lestari (2024) serta Johnson dan Lee (2022) yang menyoroti pentingnya kesiapan infrastruktur serta mitigasi risiko digital (seperti manajemen kendala teknis dan pelatihan berkelanjutan bagi pendidik PAUD).

Secara keseluruhan, cerita digital efektif ketika dipadukan dengan keterampilan pedagogis guru. Daya tarik gambar dan suara membuka perhatian anak, tetapi pertanyaan, ekspresi narator, penguatan, dan tindak lanjutlah yang mengubah perhatian tersebut menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, keberhasilan metode ini tidak ditentukan oleh kecanggihan teknologi semata, melainkan oleh kesesuaian konten, interaksi guru-anak, dan pengelolaan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh temuan Fauziah et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa efektivitas pedagogi digital sangat bergantung pada Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) guru dalam menjembatani konten digital dengan kebutuhan emosional anak.

Tahapan penerapan cerita digital yang ditemukan dalam penelitian ini dapat didialogkan dengan *Self Determination Theory* yang dikembangkan oleh Edward L Decy Dan Richard M. Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi individu berkaitan dengan pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu autonomy (otonomi), competence (kompetensi), dan relatedness (keterhubungan). Dalam konteks pembelajaran anak usia dini ketiga kebutuhan tersebut dapat digunakan untuk memahami bagaimana perencanaan, penyajian, tindak lanjut dan evaluasi dalam penggunaan cerita digital mendukung keterlibatan anak serta motivasi belajar anak. (Deci, E, L & Ryan, R.M. 1985). Relevansi teori klasik ini dalam era digital dipertegas oleh riset kontemporer dari Vallerand et al. (2023) dan Martinek et al. (2024) yang membuktikan bahwa pemenuhan kebutuhan psikologis dasar melalui media pembelajaran interaktif secara konsisten meningkatkan motivasi intrinsik dan kesejahteraan psikologis peserta didik sejak usia dini.

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis cerita digital di RA Muslimat NU 063 Tarbiyatul Islam Coper Jetis Ponorogo dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Guru memilih cerita sesuai tema dan perkembangan anak, menyiapkan perangkat, menyajikan video secara interaktif, melakukan tanya jawab atau kegiatan menceritakan kembali, serta mengevaluasi respon anak. Anak menunjukkan respon motivasional yang positif berupa meningkatnya antusiasme, perhatian dan fokus, partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan ekspresi senang. Faktor pendukung mencakup media yang menarik, fasilitas yang memadai, kompetensi verbal guru, kesesuaian materi, dan dukungan kepala RA. Hambatan meliputi kompetensi digital guru yang belum merata, gangguan teknis, internet tidak stabil, listrik padam, dan kualitas suara speaker. Lembaga disarankan meningkatkan pelatihan literasi digital guru, menyediakan materi luring dan perangkat cadangan, serta menyusun pedoman pemilihan cerita digital yang sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan durasi pengamatan lebih panjang, melibatkan lebih banyak lembaga, atau mengombinasikan pendekatan kualitatif dengan pengukuran kuantitatif untuk menguji perubahan motivasi secara lebih terukur.

REFERENSI

Akbar, E. (2020). Metode Belajar Anak Usia Dini. Kencana.

Astuti, R. (2019). Pengaruh Media Cerita Digital terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 45–52.

Chen, Y., Wang, L., & Zhang, H. (2024). Scaffolding Young Children's Digital Literacy through Interactive Storytelling in Early Childhood Education. Early Education and Development, 35(4), 512–529.

Daswati. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia 4–5 Tahun melalui Metode Bernyanyi. Institut PTIQ.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. Plenum Press.

Fadillah. (2014). Edutainment PAUD: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan. Kencana.

Fadillah, I. N., & Dini, K. (2021). Digital Storytelling sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. Journal of Education Science, 7(2), 85–86.

Fauziah, N., Hidayat, M., & Susanto, A. (2025). Analisis TPACK Guru PAUD dalam Mengintegrasikan Media Cerita Digital Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9(1), 112–125.

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(1), 114.

Habibi Muhammad, Devy. (2025). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital: Sistematis terhadap Strategi Media yang Efektif. Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman, 2(1), 68–70.

Herwati, et al. (2023). Motivasi dalam Pendidikan. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Hidayat, R., & Rahmawati, D. (2023). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Media Digital Interaktif pada Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age, 7(2), 145–158.

Johnson, M. K., & Lee, S. H. (2022). Infrastructure, Leadership, and Digital Readiness in Kindergarten Settings: A Multi-Case Study. Computers & Education, 181, 104456.

Kuku, H. (2025). Karakteristik Anak Didik sebagai Dasar dalam Mendukung Proses Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal PG-PAUD Universitas Negeri Gorontalo, 2(3), 196.

Kurniasih, E., & Wijayanti, R. (2022). Pengaruh Media Audiovisual Interaktif terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Praoperasional. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 16(2), 230–245.

Lambert, J. (2013). Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (4th ed.). Routledge.

Lestari, D. (2018). Penerapan Media Cerita Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, 4(1), 22–29.

Madyawati, L. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana.

Martinek, D., et al. (2024). Basic Psychological Needs Satisfaction and Intrinsic Motivation in Technology-Enhanced Learning Environments. Motivation and Emotion, 48(1), 88–104.

Marwani, & Kurniawan, H. (2020). Pendidikan Literasi Anak Usia Dini: Meningkatkan Keterampilan Membaca, Menulis, dan Berpikir Anak. Hijas Pustaka Mandiri.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. SAGE Publications.

Moeslichatoen, R. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Rineka Cipta.

Mulyana, D., & Lestari, P. (2024). Manajemen Sarana Prasarana dan Kesiapan Ekosistem Digital di Lembaga RA/TK. Manajemen Pendidikan Islam, 12(1), 67–82.

Mulyasa, E. (2013). Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bumi Aksara.

Nurjan, S. (2015). Psikologi Belajar. Wade Group.

Nurjanah, S., & Fauzi, A. (2020). Digital Storytelling sebagai Metode Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal PAUD, 5(1), 30–38.

Ohler, J. B. (2013). Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity. Corwin Press.

Prastya, B. D. (2019). Penerapan Storytelling Berbasis Buku Cerita Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu. Jurnal Pendidikan Khusus, 1(1), 11–20.

Pratama, A. D., et al. (2024). Peran Mediator Guru dalam Pemanfaatan Cerita Digital di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Basicedu, 8(2), 1020–1031.

Purnama, S. (2022). Digital Storytelling Trendy in Early Childhood Education in Indonesia. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 16(1), 24.

Rahma, S., et al. (2021). Observasi Perilaku Motivasi Belajar Anak Usia Dini dalam Setting Pembelajaran Non-Klasikal. Jurnal PAUD Agapedia, 5(2), 189–202.

Ridhwan, M., & Aisyah, S. (2023). Peningkatan Partisipasi Aktif Anak melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi. Jurnal Jendela PAUD, 11(1), 44.

Robin, B. R. (2012). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. Digital Education Review, 22, 2–3.

Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.

Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. RajaGrafindo Persada.
Setiantono, T. (2012). Penggunaan Metode Bercerita bagi Anak Usia Dini di PAUD Smart Little Cilame Indah Bandung. Jurnal Empowerment, 1(2), 22.
Setyosari, P. (2017). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Kencana.
Suyanto, S. (2014). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group.
Uno, H. B. (2019). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.
Vallerand, R. J., et al. (2023). Self-Determination Theory in the Digital Age: How Technology Shapes Autonomy, Competence, and Relatedness. Current Directions in Psychological Science, 32(3), 215–222.