

Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Jember Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PG - PAUD

Agus Salim

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia
mumunbatman@gmail.com

Abstract

This study aimed to examine the increase in early childhood education students' creativity after participating in digital storytelling learning based on Jember local wisdom in developing learning media for young children. The study was grounded in the need to prepare prospective early childhood teachers to develop digital learning media that are not only technically attractive, but also creative, educational, contextual, and developmentally appropriate. This research employed a quantitative approach with a one group pretest posttest design. The subjects were 11 students of class E0401 enrolled in the Early Childhood Learning Technology course. The instruments consisted of a student creativity rubric and a digital storytelling product assessment rubric. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, and N-Gain. The results showed that the mean pretest score was 69.55, categorized as fairly creative, while the mean posttest score increased to 87.09, categorized as highly creative. The paired sample t-test showed a significance value of $p < 0.001$, and the N-Gain score was 0.58, categorized as moderate. The final student products integrated Jember local wisdom through themes such as Lahbako Dance, Jember town square, suwar-suwir, edamame, Papuma Beach, local markets, and early childhood learning environments in Jember. These findings indicate that digital storytelling based on Jember local wisdom has the potential to improve students' creativity within the classroom context studied.

Keywords: *Digital Storytelling; Early Childhood Education; Jember Local Wisdom; Learning Media; Student Creativity*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas mahasiswa PG PAUD setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan calon guru PAUD untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga kreatif, edukatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian adalah 11 mahasiswa kelas E0401 pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran PAUD. Instrumen penelitian berupa rubrik kreativitas mahasiswa dan rubrik penilaian produk digital *storytelling*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, *paired sample t-test*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 69,55 berada pada kategori cukup kreatif, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 87,09 dengan kategori sangat kreatif. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p < 0,001$ dan *N-Gain* sebesar 0,58 dengan kategori sedang. Produk akhir mahasiswa menunjukkan integrasi kearifan lokal Jember melalui tema Tari Lahbako, Alun-Alun Jember, suwar-suwir, edamame, Pantai Papuma, pasar lokal, dan

lingkungan PAUD Jember. Temuan ini menunjukkan bahwa penceritaan digital berdasarkan kearifan lokal Jember memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam konteks kelas yang diteliti.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Digital *Storytelling*; Kearifan Lokal Jember; Kreativitas Mahasiswa; Media Pembelajaran

Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah memicu perubahan dalam praktik pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD). Teknologi pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai penggunaan perangkat digital, tetapi sebagai upaya untuk merancang pengalaman pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Mayer, 2009). Penggunaan media digital harus mempertimbangkan aspek perkembangan anak, kesesuaian konten, kesederhanaan bahasa, daya tarik visual, serta kesempatan bagi anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yelland, 2018).

Kondisi seperti itu mengharuskan mahasiswa PG-PAUD sebagai calon guru untuk memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru PAUD tidak hanya sebagai pengguna media, tetapi sebagai perancang pengalaman belajar yang dapat memadukan secara seimbang aspek pedagogi, konten dan teknologi (Mishra & Koehler, 2006). Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga edukatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak melalui mata kuliah Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini.

Namun, pembuatan media digital oleh siswa masih sering berfokus pada aspek teknis dan estetika, sementara kualitas cerita, nilai pendidikan, dan kedekatan kontekstual dengan kehidupan anak-anak belum cukup diperhitungkan. Padahal, media pembelajaran yang baik dapat menyajikan pengalaman belajar yang bermakna, sesuai dengan lingkungan peserta didik, dan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Sadiman et al., 2014; Sanjaya, 2012). Salah satu pendekatan yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan ini adalah cerita digital.

Digital *storytelling* adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan cerita, gambar, suara, narasi, dan teknologi digital menjadi satu media komunikatif yang terintegrasi (Robin, 2008). Pendekatan ini tidak hanya mendukung penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembang media untuk menuangkan ide-ide secara kreatif melalui pengembangan alur cerita, visualisasi, dan pesan edukatif. Cerita digital dalam pendidikan anak usia dini dilaporkan mendukung perkembangan literasi awal, keterampilan bahasa, keterlibatan belajar, dan kreativitas peserta didik ketika dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Fielding & Murcia, 2022; Liu et al., 2024; Maureen et al., 2020; Rahiem, 2021).

Temuan lain mengungkapkan bahwa bercerita berbasis multimedia memberikan kontribusi terhadap pengembangan keterampilan bahasa dan ekspresif anak usia dini dan merupakan salah satu tren dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini di Indonesia (Motimona & Maryatun, 2023; Purnama et al., 2022; Prastyo et al., 2025). Selain menggunakan teknologi, pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan konteks sosial dan budaya tempat anak-anak tumbuh. Kearifan lokal dapat menjadi sumber pembelajaran yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Kabupaten Jember berbagai potensi lokal seperti Tari Lahbako, Pantai Papuma, Alun-alun Jember, suwar-suwir, edamame, pasar tradisional, maupun lingkungan sosial masyarakat dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran. Melalui integrasi ini anak

dapat sedari dini mengenal budaya dan lingkungan di luar dirinya sekaligus menumbuhkan identitas lokal dalam proses pendidikan (Yuliani, 2013; Zaman & Eliyawati, 2010). Ada banyak studi yang membahas tentang digital *storytelling*, kreativitas siswa, dan penggunaan kearifan lokal dalam pembelajaran. Namun, penelitian tentang integrasi ketiga dimensi dalam konteks pendidikan pelatihan guru PAUD masih relatif sedikit. Sebagian besar penelitian lebih menitikberatkan kepada pengaruh digital *storytelling* terhadap perkembangan anak maupun penggunaan media digital dalam pembelajaran, namun penelitian terkait bagaimana digital *storytelling* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa PG-PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran, masih belum banyak ditemukan.

Keunikan dari penelitian ini adalah integrasi penceritaan digital, kearifan lokal Jember, dan kreativitas mahasiswa PG-PAUD dalam proyek pengembangan media pembelajaran anak usia dini berdasarkan kondisi. Penelitian ini tidak hanya mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak tetapi juga mempertimbangkan anak sebagai perancang media yang menciptakan narasi digital berdasarkan budaya lokal, sehingga siswa diposisikan sebagai pengguna teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kreativitas mahasiswa PG-PAUD setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember dalam mengembangkan media pembelajaran anak usia dini.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental satu kelompok *pretest-posttest* untuk menguji perubahan kreativitas siswa setelah berpartisipasi dalam pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa kelas E0401 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Argopuro Jember yang mengambil mata kuliah Teknologi Pembelajaran Anak Usia Dini sebanyak 11 mahasiswa sebagai sampel. Perlakuan dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap orientasi konsep digital *storytelling* dan kearifan lokal Jember, persiapan *storyboard*, pengembangan produk digital, presentasi, evaluasi, dan revisi produk. Pada setiap pertemuan mahasiswa mengerjakan tugas berupa eksplorasi budaya lokal, penyusunan naskah cerita, pembuatan *storyboard*, sampai pengembangan media digital *storytelling* dengan menggunakan perangkat digital seperti *canva* sesuai kebutuhan proyek pembelajaran. Data kreativitas siswa diperoleh menggunakan rubrik kreativitas dan rubrik penilaian produk digital *storytelling* yang terdiri dari indikator orisinalitas, kelancaran ide, fleksibilitas, elaborasi, integrasi kearifan lokal, kualitas visual-audio, kesesuaian konten dengan karakteristik anak prasekolah, dan nilai edukatif. Penilaian menggunakan rentang skor 1-4 dengan kategori sangat buruk, buruk, baik, dan sangat baik. Analisis data dengan uji t sampel berpasangan untuk membandingkan skor kreativitas siswa pada *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember.

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Kreativitas Mahasiswa

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kreativitas awal mahasiswa dalam merancang media pembelajaran digital berada pada kategori cukup kreatif hingga kreatif. Pada tahap ini, mahasiswa diminta membuat rancangan awal media pembelajaran digital untuk anak usia dini sebelum memperoleh perlakuan digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember. Data *pretest* mahasiswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rancangan Awal *Pretest* Mahasiswa

Kode Mahasiswa	Rancangan Awal Media	Tema PAUD	Bentuk Media	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
M1	Aku Suka Menjaga Kebersihan	Lingkunganku	Cerita bergambar digital	69	Cukup kreatif
M2	Mengenal Warna Ceria	Kognitif	<i>PowerPoint</i> interaktif	66	Cukup kreatif
M3	Ayo Mengenal Buah	Tanaman	<i>Canva</i> digital	72	Kreatif
M4	Binatang di Sekitarku	Binatang	Video sederhana	63	Cukup kreatif
M5	Aku Anak Mandiri	Diri sendiri	Cerita digital sederhana	75	Kreatif
M6	Ayo Cuci Tangan	Kesehatan	Video pembelajaran	69	Cukup kreatif
M7	Bermain Sambil Berhitung	Kognitif	Game edukasi sederhana	66	Cukup kreatif
M8	Aku Sayang Keluarga	Keluargaku	Cerita digital	72	Kreatif
M9	Mengenal Makanan Sehat	Kesehatan	Media <i>Canva</i>	75	Kreatif
M10	Mengenal Profesi	Pekerjaan	<i>PowerPoint</i> interaktif	66	Cukup kreatif
M11	Aku Cinta Tanaman	Tanaman	Video sederhana	72	Kreatif

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 1, skor *pretest* mahasiswa berkisar antara 63 hingga 75. Beberapa mahasiswa sudah mampu menetapkan tema, tujuan pembelajaran, dan bentuk media digital yang akan dikembangkan. Namun, masih ada beberapa kelemahan mendasar dalam desain awal yang mempengaruhi kualitas kreativitas produk. Aspek yang paling lemah pada tahap awal adalah alur cerita dan integrasi kearifan lokal. Sebagian besar siswa menyusun media dalam bentuk penyampaian materi secara langsung tanpa menciptakan konflik sederhana, karakter, atau alur cerita yang sesuai dengan karakteristik digital *storytelling*. Cerita yang dirancang cenderung informatif, tetapi belum mampu memberikan pengalaman belajar yang imajinatif dan kontekstual untuk anak usia dini.

Selain itu, integrasi unsur lokal Jember masih terbatas pada penggunaan latar umum seperti rumah, sekolah, tanaman, maupun lingkungan sekitar tanpa mengangkat identitas budaya lokal yang lebih spesifik. Beberapa siswa masih belum dapat menunjukkan nilai pendidikan mereka dengan jelas dalam cerita yang mereka buat. Pesan moral, pembentukan karakter, dan relevansi dengan pengalaman belajar anak usia dini masih sederhana dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam desain media digital. Temuan menunjukkan bahwa pada tahap awal, siswa lebih fokus pada tampilan visual media daripada pengembangan elemen naratif, edukatif, dan kontekstual. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan pengalaman belajar yang dapat mendukung mereka untuk menghubungkan kreativitas digital dengan konteks budaya lokal dan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

2. Deskripsi Perlakuan Digital *Storytelling* Berbasis Kearifan Lokal Jember

Setelah *pretest*, para siswa diberikan pembelajaran digital *storytelling* berdasarkan kearifan lokal jember. Dosen menjelaskan konsep digital *storytelling*, prinsip pengembangan media anak usia dini, persiapan *storyboard*, pengembangan produk digital, pengujian media, evaluasi produk, dan revisi. Mahasiswa diarahkan untuk mengeksplorasi berbagai unsur kearifan lokal Jember seperti Tari Lahbako, Pantai Papuma, Watu Ulo, suwar-suwir, edamame, pasar tradisional, batik Jember, lingkungan PAUD, dan profesi masyarakat lokal pada tahap ini.

Unsur-unsur tersebut kemudian disusun menjadi cerita digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada aspek teknis penggunaan aplikasi digital, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk membangun cerita yang bersifat alur, tokoh, konflik sederhana, pesan edukatif, dan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan anak. Dalam proses tersebut mahasiswa mulai menyadari bahwa media pembelajaran digital tidak hanya harus menarik secara visual, tetapi juga harus bermakna, kontekstual, dan mendukung pengalaman belajar anak.

3. Deskripsi Hasil *Posttest* Kreativitas Mahasiswa

Setelah perlakuan, mahasiswa mengembangkan produk akhir berupa media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember. Hasil *posttest* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Posttest* Mahasiswa

Kode Mahasiswa	Produk Akhir <i>Posttest</i>	Unsur Kearifan Lokal Jember	Bentuk Media	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
M1	Lala Mengenal Tari Lahbako	Tari Lahbako	<i>Canva</i> digital <i>storytelling</i>	88	Sangat kreatif
M2	Petualangan Rara di Alun-Alun Jember	Alun-Alun Jember	<i>PowerPoint</i> interaktif	84	Kreatif
M3	Aku Suka Suwar-Suwir	Makanan khas Jember	Cerita digital <i>Canva</i>	91	Sangat kreatif
M4	Mengenal Tembakau Jember	Komoditas lokal Jember	Video cerita sederhana	81	Kreatif
Kode Mahasiswa	Produk Akhir <i>Posttest</i>	Unsur Kearifan Lokal Jember	Bentuk Media	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
M5	Bimo dan Festival Budaya Jember	Festival budaya lokal	Digital <i>storytelling</i> interaktif	94	Sangat kreatif
M6	Ayo Hidup Bersih di Sekolah Jember	Lingkungan PAUD Jember	Video pembelajaran digital	88	Sangat kreatif
M7	Berhitung dengan Oleh-Oleh Jember	Suwar-suwir dan edamame	Game cerita sederhana	84	Kreatif

M8	Keluargaku Pergi ke Pantai Papuma	Pantai Papuma		Cerita digital	88	Sangat kreatif
M9	Makanan dari Jember	Sehat Pasar	Pasar lokal Jember	Media <i>Canva</i>	91	Sangat kreatif
M10	Mengenal Profesi Sekitarku		Petani, pedagang, guru PAUD	<i>PowerPoint</i> interaktif	81	Kreatif
M11	Aku Tanaman Kebun Jember	Cinta di	Tanaman dan kebun lokal	Video sederhana	88	Sangat kreatif

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan kualitas kreativitas siswa dalam mengembangkan media cerita digital. Skor *posttest* berada dalam rentang 81-94 dengan kategori kreatif hingga sangat kreatif. Ada tujuh mahasiswa yang masuk dalam kategori sangat kreatif dan empat mahasiswa masuk dalam kategori kreatif. Peningkatan kreativitas ditunjukkan dalam kemampuan mahasiswa untuk mengembangkan alur cerita yang lebih koheren, memasukkan elemen budaya lokal secara lebih eksplisit, dan menyampaikan pesan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia dini.

Produk yang dihasilkan juga memiliki visual yang lebih menarik, penggunaan naratif yang lebih komunikatif, dan integrasi yang lebih baik antara elemen cerita dan tujuan pembelajaran. Mahasiswa mulai mampu mengaplikasikan unsur lokal Jember bukan semata sebagai latar visual, melainkan menjadi bagian utama dalam pengembangan cerita. Tari Lahbako, suwar-suwir, pasar tradisional, Pantai Papuma, bahkan profesi masyarakat lokal dijadikan pengalaman belajar yang dekat dengan hidup anak. Ini membuktikan bahwa penceritaan digital berbasis kearifan lokal dapat berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. Hasil penilaian produk akhir menunjukkan bahwa media *storytelling* digital berbasis kearifan lokal Jember yang dikembangkan oleh siswa berada dalam kategori kreatif hingga sangat kreatif. Mahasiswa tidak hanya menyajikan unsur-unsur lokal sebagai dekorasi visual atau latar belakang cerita, tetapi juga mulai mengintegrasikannya secara lebih holistik ke dalam struktur cerita.

Unsur lokal Jember mewujudkan tokoh, aktivitas keseharian, konflik sederhana, alur cerita, hingga pesan pembelajaran yang mendekati kehidupan anak usia dini. Beberapa siswa menghadirkan karakter anak yang berinteraksi langsung dengan budaya dan lingkungan Jember, misalnya dengan mengikuti Tari Lahbako, mengunjungi pasar tradisional, mengenal makanan khas suwar-suwir dan edamame, serta menjaga kebersihan Pantai Papuma. Integrasi ini menunjukkan bahwa kearifan lokal tidak lagi diposisikan sebagai sekadar ilustrasi tempat tetapi menjadi bagian penting yang membangun pengalaman belajar anak-anak dalam cerita. Mahasiswa dapat mengaitkan unsur budaya lokal dengan nilai-nilai pembelajaran anak usia dini, seperti kerja sama, peduli lingkungan, berani tampil, disiplin dan cinta budaya daerah. Situasi ini menunjukkan bahwa proses digital *storytelling* mendorong siswa untuk menciptakan cerita yang lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan pengalaman sosial budaya anak-anak.

Hal ini sesuai dengan pendapat Robin (2008) yang menyatakan bahwa digital *storytelling* mampu mengintegrasikan narasi, visual, emosi, dan pengalaman belajar dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya belajar

keterampilan teknis dalam menyusun media digital tetapi juga belajar membangun cerita yang dekat secara budaya dengan kehidupan anak-anak. Hasilnya lebih mendukung pandangan Ohler (2013) bahwa penceritaan digital dapat menjadi sarana pengembangan kreativitas serta media untuk menyampaikan identitas budaya melalui pengalaman belajar yang lebih personal dan kontekstual.

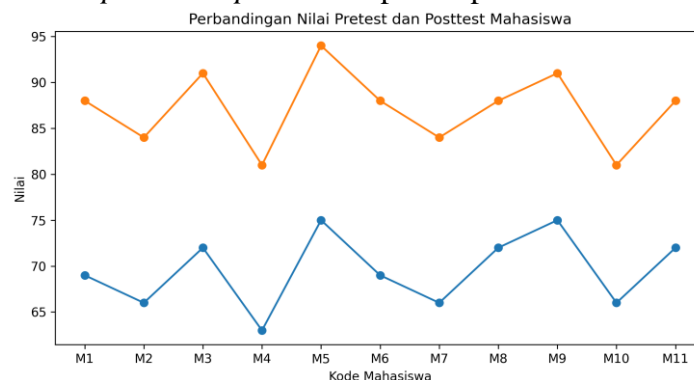
4. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 3. Perbandingan Hasil Kreativitas Mahasiswa

No	Kode Mahasiswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih	Kategori Akhir
1	M1	69	88	19	Sangat kreatif
2	M2	66	84	18	Kreatif
3	M3	72	91	19	Sangat kreatif
4	M4	63	81	18	Kreatif
5	M5	75	94	19	Sangat kreatif
6	M6	69	88	19	Sangat kreatif
7	M7	66	84	18	Kreatif
8	M8	72	88	16	Sangat kreatif
9	M9	75	91	16	Sangat kreatif
10	M10	66	81	15	Kreatif
11	M11	72	88	16	Sangat kreatif

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Hasil dalam tabel 3 menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal di Jember. Mahasiswa pada *pretest* memiliki nilai antara 63-75 dengan kategori cukup kreatif. Setelah pembelajaran, nilai *posttest* meningkat menjadi 81-94 dengan kategori kreatif hingga sangat kreatif. Peningkatannya cukup konsisten di antara semua siswa, tetapi jumlah peningkatannya bervariasi untuk masing-masing individu. Perubahan skor individu menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya masih mampu menghasilkan desain media sederhana, kini mampu menghasilkan media digital yang lebih naratif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Beberapa siswa menunjukkan peningkatan yang lebih besar terutama dalam aspek seperti pengembangan cerita, penggunaan elemen lokal, dan penguatan pesan edukatif dalam media cerita digital yang dibuat. Untuk menjelaskan pola perubahan nilai setiap siswa, presentasi data individu dapat didukung oleh diagram batang atau diagram garis seperti yang terlihat pada Gambar 1. Visualisasi tersebut menggambarkan bahwa semua siswa cenderung meningkatkan skor dari *pretest* ke *posttest* tanpa ada penurunan skor.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, mengorganisir cerita, memilih visual, dan mengembangkan media pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat pada rata-rata skor kelas, tetapi juga terlihat pada perkembangan hasil kerja mahasiswa per individu. Namun, interpretasi hasil penelitian harus dilakukan dengan hati-hati karena jumlah subjek penelitian terbatas pada satu kelas dengan 11 mahasiswa.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran peningkatan kreativitas dalam konteks pembelajaran yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi mahasiswa PG PAUD secara umum. Mahasiswa dalam pengembangan media mulai memanfaatkan unsur lokal Jember seperti tari lahbako, suwar-suwir, pantai papuma, pasar tradisional dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari cerita pembelajaran.

Penggunaan konteks lokal membuat media yang dikembangkan lebih dekat dengan pengalaman anak usia dini dan pada saat yang sama memperkuat elemen kontekstual dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa digital *storytelling* tidak hanya sebagai media berbasis teknologi, tetapi juga dapat menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna, komunikatif, dan sesuai untuk anak-anak.

5. Statistik Deskriptif

Tabel 4. Rekapitulasi Statistik Deskriptif

Data	N	Minimum	Maksimum	Rata-Rata	Standar Deviasi	Kategori Umum
<i>Pretest</i>	11	63	75	69,55	3,98	Cukup kreatif
<i>Posttest</i>	11	81	94	87,09	4,18	Sangat kreatif
Selisih	11	15	19	17,55	1,51	Meningkat

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Berdasarkan tabel 4, nilai rata-rata *pretest* sebesar 69,55 berada pada kategori cukup kreatif. Setelah perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 87,09 dengan kategori sangat kreatif. Rata-rata selisih sebesar 17,55 menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember. Peningkatan tersebut tidak terjadi secara seragam, karena setiap mahasiswa menunjukkan perkembangan yang berbeda sesuai dengan kualitas rancangan, integrasi unsur lokal, alur cerita, visual, interaktivitas, dan kelayakan media yang dikembangkan.

6. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Data	N	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	11	0,379	Normal
<i>Posttest</i>	11	0,406	Normal

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,379 dan *posttest* sebesar 0,406. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test*.

7. Uji Paired Sample t-Test

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Pasangan Data	Mean Difference	t	df	Sig.
Pretest dan Posttest	17,55	38,60	10	< 0,001

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember, kreativitas mahasiswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam konteks kelas yang diteliti. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara skor kreativitas siswa pada *pretest* dan *posttest*, $t(10) = 38,60$, $p < 0,001$.

Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan media pembelajaran anak usia dini. Nilai t yang relatif tinggi dalam penelitian ini disebabkan oleh perbedaan konsisten antara skor *pretest* dan *posttest* pada hampir semua peserta. Menurut data penelitian, peningkatan rata-rata skor mencapai 17,55 dengan deviasi standar perbedaan hanya 1,51.

Kondisi ini menunjukkan bahwa perubahan skor di antara siswa cenderung homogen sehingga menghasilkan nilai t yang besar meskipun ukuran sampel penelitian relatif kecil ($n=11$). Dengan demikian, nilai statistik yang diperoleh masih dapat diterima secara empiris dan sesuai dengan karakteristik data penelitian. Selain signifikansi statistik, ukuran efek yang diukur menggunakan *Cohen's d* juga dihitung. Hasil perhitungan memperoleh *Cohen's d* sebesar 11,62 yang termasuk dalam kategori efek yang sangat besar.

8. Hasil Perhitungan N-Gain

Tabel 7. Hasil Perhitungan N-Gain

Data	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Skor Maksimum	N-Gain	Kategori
Kreativitas Mahasiswa	69,55	87,09	100	0,58	Sedang

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan nilai sebesar 0,58 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini mengindikasikan bahwa peningkatan kreativitas mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember berada pada tingkat sedang. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat dari perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*, tetapi juga dari tingkat gain yang menunjukkan perubahan kemampuan mahasiswa secara cukup kuat dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

Hasil perhitungan *N-Gain* adalah 0,58 dengan kategori sedang. Hasilnya menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat cukup efektif setelah diberikan perlakuan pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media yang lebih kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini. Namun Interpretasi hasil *N-Gain* perlu dipertimbangkan dengan memperhatikan keterbatasan desain penelitian yang menggunakan pendekatan *pre-experimental one group pretest-posttest*.

Desain ini tidak mencakup kelompok kontrol sehingga peningkatan kreativitas siswa tidak dapat sepenuhnya dikaitkan hanya dengan perlakuan yang diberikan. Faktor-faktor lain seperti pengalaman belajar sebelumnya, motivasi individu, dan proses pembelajaran di luar perawatan mungkin masih mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karenanya, temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi awal bahwa digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa pada konteks pembelajaran yang diteliti.

9. Penilaian Produk Digital *Storytelling*

Tabel 8. Penilaian Produk Akhir Digital *Storytelling*

Kode	Kesesuaian PAUD	Alur Cerita	Visual	Bahasa Anak	Unsur Lokal	Interaktif	Nilai Edukatif	Kelayakan	Rata-Rata
M1	88	86	88	86	90	85	90	87	88
M2	85	84	86	84	85	82	87	82	84
M3	91	90	92	88	92	89	92	91	91
M4	82	80	83	81	82	79	84	79	81
M5	94	93	95	92	95	92	95	94	94
M6	88	86	87	86	88	86	90	89	88
M7	85	84	84	83	86	82	86	85	84
M8	88	87	88	85	89	85	89	89	88
M9	91	90	91	89	92	89	92	91	91
M10	82	81	82	80	82	79	83	81	81
M11	88	87	88	86	89	85	89	88	88

Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti

Hasil penilaian produk akhir menunjukkan bahwa media digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember yang dikembangkan mahasiswa berada pada kategori kreatif hingga sangat kreatif. Nilai rata-rata produk berada pada rentang 81 sampai 94. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh mahasiswa telah mampu menghasilkan media pembelajaran digital yang layak digunakan dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Aspek kesesuaian PAUD, nilai edukatif, dan unsur lokal menjadi kekuatan utama produk mahasiswa. Sebagian besar media sudah sesuai dengan karakteristik anak usia dini, menggunakan bahasa yang cukup sederhana, memuat visual yang menarik, serta mengangkat kearifan lokal Jember secara relevan. Namun, aspek interaktivitas masih perlu diperkuat melalui pertanyaan sederhana, pilihan jawaban, instruksi gerak, ajakan menirukan, suara narasi, atau aktivitas singkat yang sesuai dengan usia anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mahasiswa PG PAUD setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 69,55 menjadi 87,09 pada *posttest*.

Perubahan ini menunjukkan bahwa dalam konteks kelas yang diteliti, pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember berkaitan dengan peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Peningkatan kreativitas mahasiswa dapat dijelaskan melalui karakteristik digital *storytelling* sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan narasi, visual, suara, alur cerita, tokoh, pesan edukatif, dan teknologi digital.

Digital *storytelling* tidak hanya menuntut mahasiswa untuk menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga menuntut kemampuan merancang pesan pembelajaran secara kreatif. Mahasiswa perlu menentukan ide cerita, memilih unsur visual, menyusun narasi, menyesuaikan bahasa dengan anak usia dini, serta menghubungkan cerita dengan tujuan pembelajaran. Proses tersebut mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih orisinal, fleksibel, dan terperinci dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Robin (2008) yang menegaskan bahwa digital *storytelling* merupakan alat pembelajaran yang kuat karena mengintegrasikan teknologi, narasi, visual, dan keterlibatan peserta didik.

Dalam penelitian ini, kekuatan digital *storytelling* tampak pada kemampuan mahasiswa mengubah rancangan media yang semula masih umum menjadi produk media berbasis cerita yang memiliki tokoh, latar, alur, pesan edukatif, dan unsur lokal. Hasil ini juga memperkuat pandangan Ohler (2013) bahwa digital *storytelling* tidak hanya berfungsi sebagai media presentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan literasi, ekspresi gagasan, dan kreativitas melalui media digital. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan hasil kajian terbaru yang menempatkan digital *storytelling* sebagai pendekatan yang relevan dalam pembelajaran anak usia dini.

Maureen et al., (2020) menunjukkan bahwa aktivitas *storytelling* berbasis digital dapat memperkuat pengalaman literasi awal anak melalui penggunaan cerita, visual, dan media digital. Rahiem (2021) menegaskan bahwa *storytelling* dalam PAUD perlu dikembangkan secara digital agar lebih sesuai dengan perkembangan media dan kebutuhan pembelajaran anak. Purnama et al., (2022) juga menunjukkan bahwa digital *storytelling* menjadi tren pembelajaran yang berkembang dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. Dalam konteks kreativitas, Fielding et al., (2022) menegaskan bahwa teknologi digital dapat berhubungan dengan kreativitas anak ketika digunakan dalam kegiatan yang memberi ruang eksplorasi, ekspresi, dan penciptaan karya.

Pada tahap *pretest*, rancangan mahasiswa masih banyak berkisar pada tema umum seperti kebersihan, warna, buah, binatang, keluarga, kesehatan, dan tanaman. Tema tersebut sebenarnya relevan dengan PAUD, tetapi belum sepenuhnya menunjukkan kekuatan digital *storytelling* karena sebagian rancangan masih bersifat informatif dan belum memiliki alur cerita yang jelas. Setelah perlakuan, mahasiswa mulai mampu mengembangkan produk yang lebih naratif dan kontekstual, seperti “Lala Mengenal Tari Lahbako”, “Aku Suka Suwar-Suwir”, “Keluargaku Pergi ke Pantai Papuma”, dan “Makanan Sehat dari Pasar Jember”.

Perubahan ini menunjukkan bahwa digital *storytelling* membantu mahasiswa mengolah gagasan menjadi media pembelajaran yang lebih hidup dan bermakna. Integrasi kearifan lokal Jember menjadi faktor penting dalam peningkatan kreativitas mahasiswa. Unsur lokal memberi ruang bagi mahasiswa untuk menggali sumber ide yang dekat dengan kehidupan anak, seperti budaya, makanan khas, lingkungan, profesi masyarakat, pasar lokal, dan tempat wisata. Unsur lokal tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiasan visual, tetapi menjadi bagian dari cerita, tokoh, latar, aktivitas, dan pesan pembelajaran.

Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar membuat media digital, tetapi juga belajar menghubungkan media pembelajaran dengan konteks sosial budaya anak. Hasil ini memperkuat gagasan bahwa media pembelajaran PAUD perlu dikembangkan secara kontekstual. Anak usia dini lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman konkret dan lingkungan yang dekat dengan kehidupan mereka. Dalam konteks ini, digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember memiliki nilai pedagogis karena dapat memperkenalkan anak pada budaya dan lingkungan sekitar melalui cerita yang sederhana, menarik, dan sesuai dengan dunia anak.

Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pengalaman konkret, kedekatan dengan lingkungan, dan penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dari sisi pedagogis, pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember juga membantu mahasiswa memahami bahwa media PAUD tidak cukup hanya menarik secara visual. Media yang baik harus edukatif, aman, mudah digunakan, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Prinsip tersebut tampak dalam produk mahasiswa yang dinilai berdasarkan aspek kesesuaian PAUD, alur cerita, visual, bahasa anak, unsur lokal, interaktivitas, nilai edukatif, dan kelayakan.

Hal ini sejalan dengan Beghetto & Kaufman (2014) yang menekankan bahwa teknologi dan media interaktif untuk anak usia dini perlu digunakan secara tepat, sesuai perkembangan, dan tetap didampingi oleh pendidik. Temuan penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan kerangka TPACK yang dikembangkan oleh (Mishra & Koehler, 2006). Dalam pengembangan media digital *storytelling*, mahasiswa tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat, tetapi juga perlu memadukan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran.

Mahasiswa harus memahami cara menggunakan media digital, menentukan tujuan pembelajaran PAUD, serta memilih konten lokal yang sesuai dengan perkembangan anak. Dengan demikian, peningkatan kreativitas mahasiswa tidak hanya terjadi karena penggunaan teknologi, tetapi karena adanya integrasi antara teknologi, pendekatan pedagogis, dan isi pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini memperkuat hasil deskriptif yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai mahasiswa.

Nilai *N-Gain* sebesar 0,58 berada pada kategori sedang, sehingga peningkatan kreativitas mahasiswa dapat dinyatakan cukup kuat dalam konteks kelas yang diteliti. Artinya, setelah mengikuti pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember, kreativitas mahasiswa menunjukkan peningkatan positif, meskipun tingkat peningkatannya belum berada pada kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember berkaitan dengan peningkatan kreativitas mahasiswa dalam konteks kelas yang diteliti, meskipun efektivitasnya masih perlu diuji lebih lanjut melalui desain penelitian yang melibatkan kelompok kontrol.

Aspek interaktivitas menjadi catatan penting dalam penelitian ini. Beberapa produk mahasiswa sudah memiliki cerita, visual, unsur lokal, dan pesan edukatif yang baik, tetapi belum sepenuhnya mendorong anak untuk terlibat aktif. Dalam pembelajaran PAUD, media digital sebaiknya tidak hanya ditonton, tetapi juga mengajak anak menjawab pertanyaan, menirukan gerakan, memilih gambar, menyebutkan benda, mengamati perbedaan, atau menceritakan kembali isi cerita. Hal ini sejalan dengan Liu et al., (2024) yang menunjukkan bahwa teknologi digital dapat mendukung pengembangan bahasa dan literasi anak usia dini apabila dirancang secara pedagogis dan interaktif. Prastyo et al., (2025) juga menegaskan bahwa digital *storytelling* dapat mendukung kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui pengalaman cerita yang menarik dan bermakna.

Oleh karena itu, pengembangan digital *storytelling* pada penelitian selanjutnya perlu memperkuat desain interaktif sederhana yang sesuai dengan usia anak. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pembelajaran mata kuliah Teknologi Pembelajaran PAUD. Pertama, penelitian ini menunjukkan bahwa tugas pengembangan media dapat diarahkan menjadi proyek pembelajaran yang terstruktur dan berbasis penelitian. Kedua, penelitian ini membuktikan bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber ide kreatif dalam

pengembangan media pembelajaran PAUD. Ketiga, penelitian ini menunjukkan bahwa digital *storytelling* dapat menjadi pendekatan yang menghubungkan teknologi, kreativitas, pedagogi, dan konteks budaya lokal dalam satu produk pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati. Jumlah subjek penelitian hanya 11 mahasiswa dan desain yang digunakan adalah one group *pretest posttest* tanpa kelompok kontrol. Keterbatasan ini membuat hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Peningkatan kreativitas mahasiswa memang tampak setelah perlakuan, tetapi penelitian ini belum sepenuhnya mampu mengontrol kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta menguji efektivitas media digital *storytelling* secara langsung terhadap anak usia dini atau guru PAUD sebagai pengguna media.

Kesimpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran digital *storytelling* berbasis kearifan lokal Jember berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa PG PAUD dalam mengembangkan media pembelajaran anak usia dini. Perubahan tersebut terlihat dari perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan skor *posttest* serta kategori sedang dari skor *N-Gain*. Produk yang dihasilkan mahasiswa juga menunjukkan kemampuan mengintegrasikan unsur kearifan lokal secara kontekstual dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini ke dalam media digital. Implikasi praktis dari temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan penceritaan digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam mata pelajaran Teknologi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini untuk mendukung pengembangan kreativitas siswa dalam merancang media pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sosial budaya anak. Namun, kehati-hatian harus diterapkan saat menafsirkan hasil penelitian ini karena menggunakan desain *pretest-posttest* satu kelompok tanpa kelompok kontrol dan jumlah subjek yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan desain eksperimental yang lebih kuat dan cakupan subjek yang lebih luas diperlukan untuk menguji konsistensi efektivitas pendekatan ini dalam konteks yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2014). Classroom Contexts For Creativity. *High Ability Studies*, 25(1), 53-69.
- Fielding, K., & Murcia, K. (2022). Research Linking Digital Technologies To Young Children's Creativity: An Interpretive Framework And Systematic Review. *Issues in Educational Research*, 32(1), 105-125.
- Liu, S., Reynolds, B. L., Thomas, N., & Soyoo, A. (2024). The Use Of Digital Technologies To Develop Young Children's Language And Literacy Skills: A Systematic Review. *SAGE Open*, 14(1), 1-18.
- Maureen, I. Y., Van Der Meij, H., & De Jong, T. (2020). Enhancing Storytelling Activities To Support Early (Digital) Literacy Development In Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, 52(1), 55-76.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Motimona, P. D., & Maryatun, I. B. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran STEAM Pada Kurikulum Merdeka Pada PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493-6504.

- Ohler, J. B. (2013). *Digital Storytelling In The Classroom: New Media Pathways To Literacy, Learning, And Creativity*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Prastyo, D., Purwoko, B., Rosyanafi, R. J., Mardiani, D. P., & Reswari, A. (2025). Digital Storytelling In Developing Expressive Language Skills In Early Childhood: A Phenomenological Study. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9(1), 62-72.
- 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.
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling In Early Childhood Education: Time To Go Digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 1-20.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool For The 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent Thinking As An Indicator Of Creative Potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 66-75.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., Harjito, H., & Natakusumah, S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media.
- Yelland, N. J. (2018). A Pedagogy Of Multiliteracies: Young Children And Multimodal Learning With Tablets. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 847-858.
- Yuliani, N. S. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.