



IMPLEMENTASI METODE BERCEKITA BERBASIS BONEKA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENUMBUHKAN EMPATI ANAK USIA DINI DI KB MUTIARA BANGSA KABUPATEN POLIWALI MANDAR

Yohana Arruan Goa¹, Riskal Fitri², Nasaruddin³

PG - Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Makassar, Indonesia

*Corresponding Author; yohanaarruangoa44@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dalam menumbuhkan empati anak usia dini di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Polewali Mandar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kemampuan empati sebagai salah satu aspek perkembangan sosial-emosional anak usia dini yang perlu ditanamkan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru serta peserta didik sebagai subjek penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran, memudahkan anak memahami perasaan tokoh dalam cerita, serta mendorong munculnya perilaku empatik seperti berbagi, membantu teman, dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Penggunaan media boneka digital interaktif juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan komunikatif sehingga pesan moral yang terkandung dalam cerita lebih mudah dipahami oleh anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bercerita berbasis boneka digital interaktif merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan empati anak usia dini. Temuan ini memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pembentukan karakter dan perkembangan sosial-emosional anak pada pendidikan anak usia dini.

Keywords:

Boneka Digital
Interaktif; Metode
Bercerita; Empati;
Anak Usia Dini;
Pembelajaran
Inovatif.

Article Info;

Diterima: 25/5/2026

Revisi: 2/6/2026

Terbit: 28/6/2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era abad ke-21 tidak hanya membawa perubahan besar dalam bidang ekonomi dan komunikasi, tetapi juga berdampak signifikan pada dunia pendidikan, termasuk pendidikan anak usia dini. Anak-anak saat ini tumbuh di lingkungan digital yang interaktif, sehingga pola



pembelajaran konvensional perlu disesuaikan agar tetap relevan dan menarik. Dalam konteks pendidikan karakter, muncul tantangan baru: bagaimana menanamkan nilai-nilai sosial dan empati pada generasi yang terbiasa dengan teknologi interaktif. Empati sebagai kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain merupakan fondasi penting pembentukan karakter sosial anak. Oleh karena itu, pendidikan di usia dini memiliki peran krusial untuk menumbuhkan empati melalui metode yang kontekstual dan adaptif terhadap era digital.

Dalam praktik pendidikan anak usia dini, metode bercerita (*storytelling*) telah lama digunakan sebagai strategi efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial dan moral. Melalui cerita, anak belajar memahami perasaan tokoh, meniru perilaku prososial, dan mengembangkan empati secara alami. Kiing-Bunga (2016) menegaskan bahwa *storytelling* dapat membantu anak memahami makna perasaan dan tindakan orang lain secara konkret. Halimah (2020) juga menemukan bahwa bercerita menggunakan media boneka membantu anak mengekspresikan empatinya melalui komunikasi simbolik yang menyenangkan. Sementara itu, Bratitsis (2015) menunjukkan bahwa penerapan *storytelling* berbasis digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi emosional dan rasa empati anak karena anak merasa terlibat langsung dalam alur cerita. Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi antara metode bercerita dan teknologi interaktif berpotensi besar dalam mengembangkan empati anak usia dini.

Dari hasil penelitian terdahulu, terlihat bahwa metode bercerita efektif menumbuhkan empati anak karena mengaktifkan proses identifikasi emosional dengan tokoh cerita. Namun, kebanyakan penelitian tersebut masih berfokus pada bentuk media tradisional seperti buku cerita atau boneka manual. Di era digital, anak lebih tertarik dengan media visual dan suara interaktif. Artinya, metode konvensional memerlukan inovasi agar mampu mempertahankan daya tarik dan efektivitasnya dalam konteks modern. Di sinilah pentingnya mengintegrasikan elemen digital dan interaktif ke dalam proses bercerita sehingga anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga peserta aktif dalam membangun makna emosional dari cerita yang disampaikan.

Beberapa penelitian terkini telah menunjukkan potensi besar penggunaan media digital interaktif dalam menumbuhkan empati anak. Maranatha (2024) menemukan bahwa digital *storytelling* mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan pemahaman empatik anak taman kanak-kanak. Tiara (2023) melalui penelitian pengembangan boneka digital interaktif menunjukkan peningkatan kemampuan anak mengenali dan merespons emosi melalui interaksi dengan karakter animatif. Selain itu, Geraci (2021) membuktikan bahwa ketika anak



berinteraksi dengan boneka yang menunjukkan perilaku menolong, mereka cenderung meniru dan menilai tindakan tersebut sebagai hal positif. Ketiga temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, terutama yang melibatkan boneka atau karakter animatif, dapat menjadi sarana efektif dalam mengembangkan empati anak usia dini.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, tampak bahwa media digital interaktif membuka peluang baru bagi guru PAUD untuk menanamkan nilai empati secara lebih menarik dan efektif. Namun, sebagian besar penelitian masih dilakukan pada konteks perkotaan atau lembaga pendidikan dengan akses teknologi tinggi. Padahal, lembaga PAUD di daerah seperti Kabupaten Polewali Mandar memiliki karakteristik sosial dan sumber daya yang berbeda. Selain itu, belum banyak penelitian yang memfokuskan pada implementasi langsung metode bercerita berbasis boneka digital interaktif di lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya di wilayah rural. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan riset yang perlu dijumpai agar hasil penelitian dapat lebih aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan lokal.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa integrasi antara metode bercerita dan media boneka digital interaktif berpotensi menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan empati anak usia dini. Cerita yang disampaikan melalui media digital interaktif memungkinkan anak berpartisipasi aktif, mengamati ekspresi emosi tokoh, dan memahami konsekuensi tindakan sosial secara konkret. Penulis berpendapat bahwa inovasi ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sejalan dengan prinsip pendidikan karakter di era digital yang menekankan pembentukan nilai melalui pengalaman interaktif. Oleh karena itu, penelitian mengenai implementasi metode ini menjadi sangat relevan dan penting dilakukan.

Perbedaan mendasar antara penelitian terdahulu dan penelitian sekarang terletak pada aspek inovasi media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu umumnya masih menggunakan metode bercerita secara konvensional dengan media seperti buku cerita bergambar atau boneka tangan, yang cenderung bersifat statis dan interaksi berlangsung satu arah dari guru kepada anak. Fokus pengembangannya pun lebih banyak diarahkan pada peningkatan kemampuan bahasa, kosakata, serta keterampilan menyimak. Sementara itu, penelitian sekarang menghadirkan inovasi berupa boneka digital interaktif yang memadukan unsur animasi, suara, ekspresi, dan respons dua arah, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan partisipatif bagi anak usia dini.



Selain itu, perbedaan signifikan juga terlihat pada fokus tujuan perkembangan yang diteliti. Jika penelitian terdahulu lebih dominan mengukur aspek kognitif dan bahasa, maka penelitian ini secara spesifik menitikberatkan pada pengembangan empati sebagai bagian dari aspek sosial-emosional anak. Penelitian sekarang tidak hanya menilai pemahaman isi cerita, tetapi juga mengamati kemampuan anak dalam mengenali emosi tokoh, menunjukkan kepedulian, memberikan respons simpati, serta perilaku menolong teman. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghadirkan kebaruan pada media pembelajaran, tetapi juga pada orientasi capaian perkembangan anak yang lebih mendalam dan kontekstual sesuai kebutuhan di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Poliwali Mandar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti (Selasa, 21 Oktober 2025) di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Poliwali Mandar, ditemukan bahwa kemampuan empati anak usia dini masih perlu dikembangkan secara lebih optimal. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku anak yang cenderung kurang peka terhadap perasaan teman, seperti belum terbiasa menghibur teman yang menangis, kurang sabar saat menunggu giliran, serta masih sering terjadi konflik kecil saat bermain bersama.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini sudah memuat aktivitas cerita, namun metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media yang menarik perhatian anak secara maksimal. Anak-anak tampak mudah terdistraksi, kurang fokus saat guru bercerita, dan partisipasi aktif dalam memahami isi cerita belum merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung visual, imajinatif, serta responsif terhadap media digital.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas dan pengamatan terhadap sarana prasarana yang tersedia, lembaga ini memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi sederhana, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk penguatan aspek sosial-emosional, khususnya empati. Implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dipandang relevan karena dapat menghadirkan tokoh cerita yang lebih hidup, ekspresif, dan mampu menggambarkan situasi emosional secara konkret sehingga anak lebih mudah memahami perasaan orang lain. Penelitian ini menjadi penting dilakukan di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Poliwali Mandar karena belum terdapat inovasi pembelajaran yang secara spesifik menargetkan pengembangan empati melalui media digital interaktif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran sosial-



emosional di lembaga tersebut serta menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi pada lembaga PAUD lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dalam rangka menumbuhkan empati anak usia dini di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Polewali Mandar. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus memberikan kontribusi teoretis dalam memperluas kajian tentang empati dan storytelling digital di konteks pendidikan Indonesia. Hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu membentuk karakter sosial anak sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dalam konteks nyata di lembaga pendidikan anak usia dini. Peneliti berupaya menggambarkan fenomena secara alamiah dan komprehensif melalui interaksi langsung dengan subjek serta lingkungan belajar tempat penelitian dilakukan. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif digunakan untuk menggali makna, memahami proses, dan menganalisis pengalaman individu dalam konteks sosial tertentu. Pendekatan ini sesuai karena peneliti ingin mengetahui bagaimana guru menerapkan metode bercerita, bagaimana respon anak terhadap kegiatan tersebut, serta bagaimana perubahan perilaku empati anak muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena secara sistematis tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi agar memperoleh pemahaman yang utuh tentang pelaksanaan kegiatan bercerita berbasis boneka digital interaktif.

Desain penelitian ini bersifat studi kasus tunggal (*single case study*), karena fokus penelitian diarahkan pada satu lembaga, yaitu KB Mutiara Bangsa Kabupaten Polewali Mandar. Studi kasus memungkinkan peneliti menelusuri secara mendalam konteks, pelaku, serta dinamika pembelajaran yang terjadi di lapangan. Yin (2018) menyebutkan bahwa studi kasus cocok digunakan ketika peneliti ingin memahami “bagaimana” dan “mengapa” suatu fenomena terjadi dalam konteks nyata. Tahapan penelitian meliputi tahap persiapan, yaitu menentukan fokus penelitian, menyusun instrumen observasi dan wawancara, serta melakukan perizinan penelitian; tahap pelaksanaan, yaitu melakukan observasi terhadap kegiatan bercerita, mewawancarai



guru, dan mendokumentasikan aktivitas anak; tahap analisis data, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan lapangan; serta tahap verifikasi dan pelaporan, di mana hasil penelitian disusun secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Proses Implementasi Metode Bercerita Berbasis Boneka Digital Interaktif

Implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Polewali Mandar dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang sistematis. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan tema cerita yang mengandung nilai empati, menentukan tujuan pembelajaran, memilih tokoh yang dekat dengan kehidupan anak, serta mempersiapkan perangkat teknologi yang digunakan. Temuan ini sejalan dengan Sanjaya (2016) yang menegaskan pentingnya perencanaan sistematis dalam pembelajaran serta didukung oleh Mulyasa (2017) dan Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa pemilihan media dan materi yang sesuai dengan perkembangan anak dapat meningkatkan kualitas dan kebermaknaan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, boneka digital interaktif berhasil menarik perhatian anak melalui tampilan animasi, suara, dan ekspresi yang menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Anak terlihat antusias mengikuti alur cerita, memperhatikan setiap adegan, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Temuan ini sesuai dengan teori Piaget (1952) yang menyatakan bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman konkret dan media visual untuk memahami konsep abstrak seperti empati dan kepedulian sosial.

Interaksi pembelajaran semakin berkembang melalui penggunaan metode tanya jawab yang memungkinkan anak mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, dan mengaitkan isi cerita dengan pengalaman mereka. Aktivitas ini membantu anak memahami nilai empati sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi. Temuan tersebut sejalan dengan teori Vygotsky (1978) mengenai pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak serta didukung oleh penelitian Hasanah (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Pada tahap evaluasi, guru melakukan observasi terhadap perubahan perilaku anak, seperti kemampuan berbagi, membantu teman, dan menunjukkan simpati kepada orang lain. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan perilaku empatik setelah kegiatan berlangsung. Temuan ini sesuai dengan konsep evaluasi autentik Depdiknas (2018) dan diperkuat oleh Rohman (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis cerita efektif dalam pembentukan karakter. Secara empiris, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Lestari (2020), Nugroho (2019), dan Sari (2022) yang membuktikan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, perhatian, fokus, imajinasi, serta efektivitas pembelajaran pada anak usia dini.



Implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif di KB Mutiara Bangsa Kabupaten Polewali Mandar telah berjalan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur. Penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Kegiatan tanya jawab dan interaksi selama proses bercerita membantu anak memahami nilai empati secara lebih konkret, sedangkan evaluasi menunjukkan adanya perubahan perilaku empatik yang positif. Temuan ini didukung oleh teori dan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media digital interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta pembentukan karakter sosial anak usia dini.

(2) Respon dan Keterlibatan Anak Usia Dini Selama Pelaksanaan Metode Bercerita Berbasis Boneka Digital Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan boneka digital interaktif dalam kegiatan bercerita. Anak terlihat antusias, fokus memperhatikan media, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Media digital yang menggabungkan unsur visual dan audio mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi mengikuti kegiatan hingga selesai. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hurlock (2017) yang menyatakan bahwa anak usia dini cenderung tertarik pada media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Keterlibatan anak tampak melalui kemampuan mereka menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan memahami pesan moral yang terkandung dalam cerita. Anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa dan kognitif anak, serta didukung oleh Santrock (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

Anak juga menunjukkan kemampuan memahami emosi tokoh cerita, seperti perasaan senang, sedih, takut, dan kecewa, serta mampu menjelaskan penyebab munculnya emosi tersebut. Selain itu, beberapa anak dapat menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi yang pernah dialami. Temuan ini sejalan dengan teori kecerdasan emosional Goleman (1995) dan teori naratif Bruner (1990), serta diperkuat oleh penelitian Widodo (2021) dan Putri (2020) yang menunjukkan bahwa storytelling berbasis media visual dapat meningkatkan empati dan kemampuan refleksi anak.

Penggunaan boneka digital interaktif juga meningkatkan keberanian anak dalam berbicara di depan kelas dan memperkuat keterlibatan emosional mereka terhadap tokoh cerita. Anak menjadi lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menceritakan kembali isi cerita. Temuan ini didukung oleh Suhartono (2019), Kurniawan (2021), dan Eisenberg (2006) yang menegaskan bahwa media interaktif mampu meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi verbal, serta perkembangan empati anak. Dengan demikian, boneka



digital interaktif terbukti efektif mendukung perkembangan bahasa, sosial-emosional, refleksi diri, dan keterlibatan belajar anak usia dini.

Respon dan keterlibatan anak selama pelaksanaan metode bercerita berbasis boneka digital interaktif menunjukkan hasil yang sangat positif. Anak terlihat antusias, aktif berpartisipasi, mampu memahami isi cerita, mengenali emosi tokoh, serta menghubungkan cerita dengan pengalaman pribadi mereka. Selain meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri, media ini juga membantu perkembangan aspek sosial-emosional, khususnya empati dan kepedulian terhadap orang lain. Hasil tersebut memperkuat berbagai kajian teoritis dan empiris yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis storytelling digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, reflektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

(3) Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Metode Bercerita Berbasis Boneka Digital Interaktif

Keberhasilan implementasi metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, terutama kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran. Guru yang mampu mengintegrasikan teknik bercerita kreatif dengan penggunaan media digital dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan fokus anak. Temuan ini sejalan dengan Mulyasa (2017) yang menyatakan bahwa profesionalisme guru menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran karena menentukan kualitas strategi dan pengelolaan kelas yang diterapkan.

Faktor pendukung berikutnya adalah ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai, seperti laptop, proyektor, speaker, dan aplikasi multimedia. Sarana tersebut memungkinkan penyajian cerita yang lebih menarik melalui kombinasi gambar, animasi, dan suara sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak. Temuan ini didukung oleh Arsyad (2019) dan penelitian Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh kesesuaian cerita dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, menggunakan bahasa sederhana, dan mengandung nilai moral yang relevan membuat anak lebih mudah memahami isi cerita. Temuan ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1952) dan didukung oleh penelitian Rahmawati (2021) yang menyatakan bahwa materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Di sisi lain, penelitian menemukan beberapa faktor penghambat, seperti gangguan teknis pada perangkat digital, perbedaan tingkat konsentrasi anak, serta keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugroho (2019), Lestari (2020), Hurlock (2017), Sari (2022), dan Rohman (2021) yang menunjukkan bahwa kendala teknis, perbedaan



karakteristik individu, serta rendahnya literasi digital guru dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, faktor pendukung terbukti lebih dominan sehingga hambatan yang muncul dapat diatasi melalui persiapan yang matang, peningkatan kompetensi guru, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, metode bercerita berbasis boneka digital interaktif tetap efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional dan empati anak usia dini.

Keberhasilan penerapan metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dipengaruhi oleh kombinasi faktor pendukung dan faktor penghambat yang muncul selama proses pembelajaran. Faktor pendukung utama meliputi kompetensi guru, ketersediaan fasilitas teknologi, serta pemilihan cerita yang sesuai dengan karakteristik anak, sedangkan faktor penghambat meliputi gangguan teknis perangkat, perbedaan tingkat konsentrasi anak, dan keterbatasan literasi digital guru. Meskipun demikian, faktor pendukung terbukti lebih dominan sehingga berbagai hambatan dapat diminimalkan melalui persiapan yang matang, peningkatan kompetensi guru, dan dukungan sekolah. Dengan demikian, metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dapat dinyatakan efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional dan penumbuhan empati anak usia dini.

KESIMPULAN

Keberhasilan penerapan metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dipengaruhi oleh kombinasi faktor pendukung dan faktor penghambat yang muncul selama proses pembelajaran. Faktor pendukung utama meliputi kompetensi guru, ketersediaan fasilitas teknologi, serta pemilihan cerita yang sesuai dengan karakteristik anak, sedangkan faktor penghambat meliputi gangguan teknis perangkat, perbedaan tingkat konsentrasi anak, dan keterbatasan literasi digital guru. Meskipun demikian, faktor pendukung terbukti lebih dominan sehingga berbagai hambatan dapat diminimalkan melalui persiapan yang matang, peningkatan kompetensi guru, dan dukungan sekolah. Dengan demikian, metode bercerita berbasis boneka digital interaktif dapat dinyatakan efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional dan penumbuhan empati anak usia dini.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru PAUD untuk lebih mengembangkan penggunaan media boneka digital interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi yang memadai serta memberikan pelatihan berkelanjutan kepada guru guna meningkatkan kompetensi dalam mengelola pembelajaran berbasis digital. Selain



itu, pemilihan tema cerita hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan sosial-emosional anak agar nilai-nilai empati dapat ditanamkan secara optimal. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian pada lingkup yang lebih luas, menggunakan variasi media digital lainnya, serta mengkaji pengaruh metode ini terhadap aspek perkembangan anak yang lain seperti kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kecerdasan emosional sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Bratitsis, T., & Ziannas, P. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. *Procedia Computer Science*, 67, 231-240. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.277>
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Depdiknas. (2018). *Pedoman penilaian pendidikan anak usia dini*. Direktorat Pembinaan PAUD Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eisenberg, N. (2006). *Prosocial development*. Psychology Press.
- Geraci, A., Surian, L., & Ferraro, M. (2021). The role of interactive characters in promoting prosocial behavior among young children. *Early Child Development and Care*, 191(12), 1884-1896.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Halimah, L. (2020). Pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka terhadap perkembangan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 115-124.
- Hasanah, U. (2020). Pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi aktif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 620-629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Terjemahan)*. Erlangga.
- Kiing-Bunga, M. (2016). Storytelling as an effective strategy for developing empathy in early childhood education. *International Journal of Early Childhood Education*, 22(3), 45-58.
- Kurniawan, A. (2021). Pengaruh media digital terhadap partisipasi verbal anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Golden Age*, 5(1), 87-96.
- Lestari, D. (2020). Efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 34-42.
- Maranatha, Y. (2024). Digital storytelling dan pengembangan empati anak taman kanak-kanak pada era digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 8(1), 15-27.



- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD dan tantangan implementasinya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 101-112.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Putri, N. A. (2020). Storytelling dan kemampuan refleksi diri anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 140-149.
- Rahmawati, S. (2021). Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik dalam pendidikan anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 10(1), 55-63.
- Rohman, F. (2021). Literasi digital guru dan implementasi pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 134-145.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Santrock, J. W. (2018). *Life-span development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, P. (2022). Pengaruh media digital terhadap fokus dan konsentrasi anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1845-1854.
- Setiawan, B. (2020). Ketersediaan sarana teknologi dan efektivitas pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 90-101.
- Suhartono. (2019). Media pembelajaran interaktif dan pengembangan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1), 75-84.
- Tiara, A. (2023). Pengembangan boneka digital interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenali emosi pada anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak*, 7(2), 88-99.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Widodo, H. (2021). Storytelling berbasis media visual dalam meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-35.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.