



Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
**Jurnal Anak Bangsa**

Vol. 2, No. 1, Februari, 2023 hal. 1-120

Journal Page is available to <http://jas.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



**DIGITAL STORYTELLING DALAM PEMBELAJARAN PAUD : STRATEGI GURU  
MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN DIGITAL BAGI GENERASI ALPHA**

**Redi Awal Maulana<sup>1</sup> Elnawati<sup>2</sup> Lia Saniah<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: [rediawalmaulana21@ummi.ac.id](mailto:rediawalmaulana21@ummi.ac.id) <sup>1</sup>, [elnaawati@ummi.ac.id](mailto:elnaawati@ummi.ac.id) <sup>2</sup> [liasaniah2@ummi.ac.id](mailto:liasaniah2@ummi.ac.id) <sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The alpha generation is so close to the development of technology and information that brings them into the digital era, so that in this era the role of teachers becomes very crucial in digital learning in PAUD. Utilizing digital-based learning is certainly very useful to support quality learning, so that the ability of teachers should always continue to be improved. Various types of digital media can be utilized by teachers, one of which is Digital story telling media. However, PAUD education in Indonesia has not evenly applied digital storytelling (DS) to the learning process because educators have not fully understood and know in detail the utilization of digital storytelling in the learning process. This study aims to see to what extent the role of teachers in utilizing digital storytelling, especially in the alpha generation in early childhood education. the method in this study uses literature review by searching and selecting data from the results of the analysis that was conducted in Indonesia during the last 10 years, 2015-2025. The results of the analysis carried out in this study hopefully can add and complement the various forms of research that have been carried out, especially the role of teachers in utilizing digital story telling in the alpha generation in PAUD.*

*Keywords: Digital Story Telling, Role of Teachers, Alpha Generation, PAUD.*

**ABSTRAK**

Generasi alpha begitu erat dengan perkembangan teknologi dan informasi yang membawa mereka memasuki era digital, sehingga pada era ini peran guru menjadi sangat krusial dalam pembelajaran digital di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pemanfaatan pembelajaran berbasis digital tentu sangat berguna untuk menunjang pembelajaran yang berkualitas, sehingga kemampuan guru seharusnya senantiasa terus ditingkatkan. Berbagai jenis media digital dapat dimanfaatkan oleh guru salah satunya adalah media Digital story telling. Namun, penerapan digital story telling (DS) belum merata di Indonesia terutama pada proses pembelajaran dikarenakan pendidik belum seluruhnya mengetahui, memahami, bahkan memanfaatkan digital story telling pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peran guru dalam memanfaatkan digital story teliing terutama pada generasi alpha di pendidikan anak usia dini. metode dalam penelitian ini menggunakan kajian pustaka dengan mencari, menganalisis berbagai buku atau jurnal pada tahun 2015-2025. Hasil analisis yang dilakukan pada penelitian ini semoga dapat menambah serta melengkapi berbagai bentuk penelitian yang telah dilakukan terkhusus peran guru dalam pemanfaatan digital story telling pada generasi alpha di PAUD. Kata Kunci : Digital Story Telling, Peran Guru, Generasi Alpha, PAUD.

**PENDAHULUAN**

Generasi Alpha merujuk pada kelompok anak yang lahir dalam rentang tahun 2011 hingga 2025, yang pada saat ini sebagian besar berada pada usia anak usia dini (Mita & Widhayatri, 2023). Generasi ini dikenal sebagai generasi yang tumbuh berdampingan dengan kemajuan teknologi digital, sehingga memiliki kecakapan dan keterampilan yang cukup tinggi dalam mengoperasikan berbagai perangkat digital. Bahkan, sejumlah kajian menyebutkan bahwa tingkat kecerdasan serta kemampuan adaptasi mereka terhadap teknologi cenderung lebih unggul dibandingkan generasi sebelumnya (Swandhina & Maulana, 2022).

Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa sekitar 33,44% anak di Indonesia telah mampu menggunakan telepon genggam, sementara 24,96% di antaranya telah memiliki akses terhadap internet. Kondisi ini tercermin dari keseharian anak-anak yang dengan mudah mengoperasikan beragam media digital, seperti laptop, smartphone, komputer pribadi, iPad, maupun televisi (Putra & Ahmadi, 2021). Anak usia dini bahkan mampu memahami fungsi serta fitur media digital tersebut hanya dengan meniru perilaku orang tua atau orang dewasa di sekitarnya (Chusna & Utami, 2020). Oleh sebab itu, Generasi Alpha sering disebut sebagai generasi yang sangat lekat dengan perkembangan teknologi informasi dan berada dalam ekosistem literasi digital sejak usia dini.

Literasi digital sendiri bukanlah konsep yang asing dalam kehidupan masyarakat modern, mengingat hampir seluruh aktivitas sehari-hari melibatkan penggunaan perangkat digital dan jaringan internet (Swandhina & Maulana, 2022). Fenomena ini juga tercermin dari sikap sebagian orang tua yang tidak ragu menyediakan perangkat teknologi, seperti gawai, laptop, atau komputer, bagi anak-anak mereka (Harrison & McTavish, 2018). Hasil penelitian Sucipto dan Nuril (2016) mengungkapkan bahwa sebanyak 27% anak usia dua tahun telah diperkenalkan dengan gadget, sementara 54% orang tua mengizinkan anak usia tiga hingga empat tahun menggunakan gadget dengan berbagai alasan, antara lain untuk mengenalkan teknologi sejak dini, menenangkan anak, serta karena pengaruh lingkungan pertemanan.

Realitas tersebut menunjukkan bahwa keberadaan teknologi digital dalam kehidupan anak tidak dapat dihindari dan telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Pratiwi & Pritanova, 2017). Media digital yang paling sering digunakan anak usia dini antara lain smartphone, tablet, laptop, dan smart TV, yang umumnya dimanfaatkan untuk bermain gim maupun menonton tayangan hiburan (Haura & Pranoto, 2022). Survei yang dilakukan oleh Neurosensum Indonesia Consumers pada tahun 2021 menunjukkan bahwa anak usia 7-9 tahun paling banyak mengakses YouTube (78%), diikuti WhatsApp (61%), Instagram dan Facebook (masing-masing 54%), serta Twitter (12%) (Firdausya, 2021). Data ini mengindikasikan bahwa YouTube menjadi platform digital yang paling dominan digunakan oleh anak-anak.

Meskipun penggunaan media digital pada anak tidak dapat dihindari, pemanfaatannya perlu diarahkan secara bijak agar dapat mendukung perkembangan anak secara optimal. Pendampingan, pengawasan, serta penanaman nilai-nilai yang sesuai dari lingkungan terdekat, khususnya guru dan orang tua, menjadi faktor penting dalam proses ini (Lindriany et al., 2022). Dalam konteks literasi digital anak, pemahaman tidak hanya sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memanfaatkan

media digital untuk belajar, bermain, memperoleh hiburan yang positif, serta mencari informasi dengan tetap berada dalam bimbingan orang dewasa (Trimuliana, 2022).

Di sisi lain, penggunaan media digital pada anak masih kerap dipandang memiliki potensi dampak negatif. Kekhawatiran orang tua umumnya berkaitan dengan risiko terpapar konten yang tidak sesuai, kemungkinan menjadi korban maupun pelaku kekerasan verbal dan nonverbal, serta kecanduan media digital yang dapat menghambat perkembangan sosial anak (Nurjanah & Mukarromah, 2021; Mazdalifah & Moulita, 2021). Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital juga menawarkan berbagai manfaat, seperti membantu anak memperluas wawasan, meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, serta memperkaya kemampuan bahasa, khususnya perbendaharaan kosakata (Khalifa et al., 2021; Čokor & Bernik, 2021).

Salah satu bentuk pemanfaatan media digital dalam pembelajaran adalah **digital storytelling**, yang dapat digunakan oleh pendidik baik dalam pembelajaran luring maupun daring untuk mendukung perkembangan anak melalui media digital (Nuraeni & Nurelah, 2024). Bernard R. Robin (dalam Karlina, Widiastuti, & Soesilo, 2018) menjelaskan bahwa digital storytelling merupakan aplikasi cerita digital yang dirancang untuk membantu guru mengemas cerita secara kreatif melalui tahapan pemilihan topik, pengumpulan informasi, penulisan naskah, hingga pengembangan cerita dengan memadukan berbagai elemen multimedia, seperti teks, suara, musik, dan video.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa digital storytelling merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang mampu menghasilkan konten pembelajaran menarik dan berpotensi mendukung berbagai aspek perkembangan anak. Namun demikian, pemanfaatan digital storytelling oleh guru, khususnya guru PAUD, masih perlu ditelaah lebih lanjut. Oleh karena itu, penguasaan literasi digital oleh guru menjadi kunci utama agar penggunaan media digital, termasuk digital storytelling, dapat dimanfaatkan secara optimal dan aman bagi anak. Peran guru dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis digital menjadi sangat penting untuk dikaji sebagai upaya mendukung perkembangan Generasi Alpha dalam proses pembelajaran PAUD.

## KAJIAN TEORITIK

### 1. Pendidikan Anak Usia Dini dan Tantangan Era Digital

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan nilai moral. Pada era digital, penyelenggaraan PAUD dihadapkan pada perubahan karakteristik peserta didik yang tumbuh berdampingan dengan teknologi digital sejak usia dini. Kondisi ini menuntut guru PAUD untuk mampu merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman tanpa mengabaikan prinsip perkembangan anak (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang sekaligus tantangan dalam pembelajaran PAUD. Di satu sisi, teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik dan interaktif, namun di sisi lain berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila tidak digunakan secara bijak dan proporsional. Oleh karena itu, peran guru dan pendampingan yang tepat menjadi kunci utama dalam pemanfaatan teknologi digital di lingkungan PAUD (Suryanti & Wijayanti, 2018).

## 2. Generasi Alpha dan Karakteristik Belajarnya

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir dan tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Mereka terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital seperti gawai, tablet, dan televisi pintar sejak usia dini. Kondisi ini membentuk karakteristik generasi Alpha yang memiliki tingkat hiperkonektivitas tinggi, kemampuan visual yang kuat, serta kecenderungan belajar melalui media multimodal yang memadukan teks, gambar, suara, dan video (McCrindle, 2021; Perry, 2022).

Selain itu, generasi Alpha cenderung memiliki kemampuan berpindah perhatian dengan cepat serta menyukai aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan kontekstual. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton dinilai kurang efektif bagi generasi ini. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*learning by doing*) dan pemanfaatan media digital yang kreatif dinilai lebih sesuai dengan karakteristik belajar generasi Alpha (Srivastava & Patkar, 2023).

## 3. Digital Storytelling sebagai Media dan Strategi Pembelajaran

Digital storytelling merupakan pengembangan dari aktivitas bercerita tradisional yang dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi digital. Melalui digital storytelling, cerita disajikan dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu kesatuan yang bermakna (Qudratul et al., 2021). Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Keunggulan digital storytelling terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara multimodal sehingga dapat mengakomodasi beragam gaya belajar anak. Anak usia dini dapat memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah karena informasi disajikan secara visual dan naratif yang dekat dengan dunia anak (Putra & Santosa, 2020; Lestari et al., 2022). Selain itu, digital storytelling terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat baca, serta pemahaman konsep secara lebih mendalam (Andini & Syahrial, 2022; Sari, 2025).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah studi literatur atau tinjauan pustaka. Studi literatur merupakan rangkaian kegiatan yang mencakup penelusuran, penelaahan, serta evaluasi berbagai sumber tertulis, baik berupa buku, jurnal ilmiah, majalah, maupun sumber relevan lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian (Rihani dkk., 2022). Informasi yang diperoleh selanjutnya dikaji secara mendalam dan dikelompokkan sesuai keterkaitannya dengan topik penelitian, kemudian dirangkum dan disintesis menjadi kerangka konseptual penelitian. Melalui proses tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan dari berbagai hasil penelitian sebelumnya guna menjawab permasalahan terkait peran guru dalam pemanfaatan pembelajaran berbasis digital, khususnya digital storytelling di PAUD pada Generasi Alpha.

Sejalan dengan pendapat Anderson (dalam Faizah dkk., 2022), penelitian kepustakaan bertujuan untuk merangkum, menganalisis, serta menafsirkan konsep dan teori yang relevan dengan kajian yang dilakukan. Penelusuran sumber literatur dibatasi pada publikasi yang terbit dalam rentang tahun 2015 hingga 2025, yang diperoleh melalui basis data ilmiah seperti Google Scholar, SINTA, Scopus, dan DOAJ. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelaah berbagai sumber informasi, antara lain artikel jurnal, buku, laman web, serta referensi lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Seluruh dokumen yang telah

terkumpul kemudian dianalisis dan disintesis untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang dapat memperkuat dan mendukung temuan penelitian (Khaerani dkk., 2023).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Digital Story Telling Dan Generasi Alpha

Digital storytelling (DST) merupakan bentuk pengembangan dari aktivitas bercerita atau mendongeng yang dikemas secara kreatif melalui pemanfaatan teknologi multimedia (Qudratul et al., 2021). DST dapat dipahami sebagai teknik penyampaian cerita yang mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, suara, gambar, dan video dalam satu media digital, dengan tujuan menjadikan materi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik (Kakungulu, 2024). Keunggulan utama DST terletak pada kemampuannya memadukan narasi verbal dengan visualisasi dan animasi dalam sebuah platform terpadu, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak (Putra & Santosa, 2020; Lestari et al., 2022).

Dalam praktiknya, pembuatan digital storytelling dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang mudah diakses melalui perangkat laptop maupun smartphone, seperti kamera digital, Microsoft PowerPoint, Canva, serta beragam platform media sosial yang menyediakan fitur pengeditan video, seperti Instagram Reels, YouTube, dan TikTok. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat akrab dengan kehidupan Generasi Alpha, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan media digital sebagai sarana belajar.

Generasi Alpha merupakan generasi yang lahir dan tumbuh seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital. Kehadiran teknologi dalam kehidupan mereka tidak dapat dipisahkan, karena sejak lahir anak-anak Generasi Alpha telah berada dalam lingkungan yang sarat dengan penggunaan perangkat digital (Perry, 2022; Jha, 2020; McCrindle, 2021). Tanpa disadari, orang tua telah mengenalkan teknologi digital kepada anak sejak dini, misalnya melalui pemutaran video YouTube, pemutaran lagu, atau tayangan kartun. Anak-anak Generasi Alpha juga tumbuh di tengah lingkungan yang sehari-hari dipenuhi aktivitas digital, seperti penggunaan telepon pintar, smart TV, dan laptop. Kondisi inilah yang kemudian membedakan karakter Generasi Alpha dengan generasi sebelumnya.

Beberapa karakteristik utama Generasi Alpha antara lain: (a) **hiperkonektivitas**, yakni keterhubungan yang sangat intens dengan teknologi digital yang kemudian membentuk gaya hidup mereka; (b) **kemandirian**, ditandai dengan kemampuan mengelola identitas digital secara mandiri, pengambilan keputusan yang cepat, serta kebutuhan akan pengakuan sosial; (c) **kemampuan visual yang tinggi**, terutama dalam koordinasi mata dan tangan saat berinteraksi dengan media berbasis video serta kemampuan berpindah tugas dengan cepat; (d) **kemahiran teknologi**, yang menjadikan Generasi Alpha sangat adaptif terhadap teknologi baru dan membuka peluang luas dalam proses pembelajaran digital; serta (e) **keberagaman**, yang tidak hanya berkaitan dengan latar belakang demografis, tetapi juga mencakup perbedaan minat, gaya hidup, dan sudut pandang (Nasution, 2024; McCrindle, 2021). Dengan memahami karakteristik tersebut, digital storytelling dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang relevan bagi Generasi Alpha, baik oleh guru maupun orang tua. Dari sisi kognitif, pendekatan pembelajaran yang sesuai bagi generasi ini adalah



pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang menekankan prinsip *learning by doing* (Srivastava & Patkar, 2023). Melalui digital storytelling, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, baik secara langsung maupun melalui representasi visual dan audio yang disajikan dalam cerita digital.

Meskipun demikian, pendidik perlu menyadari bahwa penggunaan media digital secara berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif, khususnya terhadap perkembangan sosial anak. Pada anak usia dini, kecenderungan perilaku sosial yang muncul antara lain lebih memilih bekerja secara mandiri dibandingkan berkelompok, menunjukkan emosi yang lebih kuat, namun di sisi lain memiliki tingkat kreativitas yang tinggi (Apaydin, 2019). Oleh karena itu, pemanfaatan digital storytelling perlu diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang baik, serta pendampingan dan pengawasan yang berkelanjutan dari guru dan orang tua agar penggunaan perangkat digital tetap mendukung perkembangan anak secara optimal (Stevanus & Anindyta, 2022).

## 2. Manfaat Digital Story Telling Dalam Proses Pembelajaran

Pemanfaatan digital storytelling (DST) dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan berbagai keterampilan penting yang dibutuhkan pada abad ke-21. Keterampilan tersebut meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kerja sama, yang menjadi kompetensi dasar yang perlu dimiliki setiap individu (Yulianti, 2023; Ananda & Wulandari, 2021). Halimatus Sa'diyah (2019) menjelaskan bahwa DST sebagai strategi pembelajaran mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui serangkaian tahapan, mulai dari penyusunan naskah, perancangan alur cerita, pembuatan dan pengeditan video, hingga penggabungan narasi dengan visual dan audio. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran.

Strategi digital storytelling dilaksanakan melalui beberapa langkah sistematis, antara lain penentuan tema, pengumpulan data melalui riset atau observasi, penulisan skenario, serta pengembangan naskah menjadi sebuah cerita digital yang utuh. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan DST, khususnya di tingkat sekolah dasar, memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat baca serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sari, 2025). Selain itu, Andini dan Syahrial (2022) mengemukakan bahwa penggunaan digital storytelling juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan berkontribusi pada hasil belajar akademik yang lebih baik.

Berdasarkan paparan tersebut, pemanfaatan DST dinilai mampu mengemas berbagai tema, topik, maupun materi pembelajaran – terutama pada anak usia dini – menjadi lebih menarik dan bermakna. Penggabungan unsur cerita dengan teknologi digital tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendukung pengembangan beragam kompetensi dan keterampilan anak. Penyajian informasi secara multimodal melalui teks, gambar, suara, dan video memungkinkan terpenuhinya berbagai gaya belajar anak serta memperkuat kemampuan literasi mereka. Berbagai penelitian juga membuktikan bahwa digital storytelling efektif dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep pembelajaran, sekaligus meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis (Nurmahanani, 2023; Pradana & Kusumawati, 2023; Kusuma et al., 2024).

### 3. Kompetensi Dan Peran Guru Paud Dalam Pembelajaran Berbasis Digital

Pada masa perkembangan teknologi digital saat ini, guru PAUD dituntut untuk memiliki kecakapan yang memadai dalam penguasaan dan pemanfaatan teknologi, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktik. Mengingat peran PAUD sebagai lembaga yang berfokus pada optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai tahapan usia, serta sebagai fondasi dalam membentuk generasi yang tangguh dan adaptif terhadap tantangan zaman—termasuk pesatnya perkembangan teknologi informasi—maka keberadaan guru yang siap menghadapi dinamika tersebut menjadi sangat penting.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru pada era digital adalah pergeseran peran, yang tidak lagi terbatas pada penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mencakup kemampuan merancang dan mengembangkan konten pembelajaran berbasis digital secara kreatif, inovatif, dan efisien (Susanto & Aisyah, 2023). Anak-anak pada era digital secara tidak langsung dihadapkan pada tuntutan untuk mengenal teknologi sejak dini, sehingga pendampingan menjadi hal yang mutlak diperlukan. Pendampingan tersebut tidak hanya menjadi tanggung jawab orang tua, tetapi juga merupakan bagian dari peran pendidik. Tanpa arahan yang sesuai dengan potensi anak, perkembangan teknologi dapat menjadi ancaman sekaligus tantangan bagi peserta didik, sehingga kolaborasi antara keluarga dan guru dalam memberikan bimbingan menjadi sangat penting (Suryanti & Wijayanti, 2018).

Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan PAUD sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, guru profesional diwajibkan memiliki empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Di samping kompetensi tersebut, guru juga diharapkan memiliki kemampuan digital yang memadai guna mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa tingkat kompetensi digital guru PAUD masih tergolong rendah (Nurhayati, 2017; Taib, 2021). Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa guru PAUD masih mengalami keterbatasan dalam mengimplementasikan evaluasi pembelajaran serta dalam menghasilkan media atau produk pembelajaran digital, seperti video pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hardiyanti dan Alwi (2022) yang menyatakan bahwa literasi digital guru PAUD masih perlu ditingkatkan melalui berbagai program pelatihan yang berorientasi pada penguatan kapasitas profesional (*capacity building*). Meskipun rendahnya kompetensi digital guru PAUD menjadi perhatian utama, faktor lain yang turut memengaruhi kondisi tersebut adalah terbatasnya bentuk pelatihan yang secara spesifik dirancang untuk memenuhi kebutuhan peningkatan keterampilan digital guru PAUD (Susilo & Rohman, 2018; Hibana & Surahman, 2021).

Kompetensi digital sendiri dipahami sebagai konsep yang menggambarkan seperangkat kemampuan atau keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi (Herman et al., 2022). Van Dijk dan Hacker (dalam Nurhayati, 2021) memandang keterampilan digital sebagai kemampuan yang berfungsi untuk mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya digital. Keterampilan tersebut mencakup enam aspek utama, yaitu keterampilan operasional, formal, informasi, komunikasi, pembuatan konten, dan strategi. Keterampilan operasional merujuk pada kemampuan menggunakan perangkat dan sarana teknologi secara efektif, yang merupakan kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh setiap

individu, termasuk guru PAUD (Nurhayati, 2021). Untuk memperjelas cakupan kompetensi digital tersebut, uraian lebih lanjut dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kompetensi Digital Menurut (Ferrari, 2013)**

Area	Deskripsi
<b>Manajemen informasi</b>	Serangkaian kegiatan yang mencakup pengenalan, pencarian, perolehan, penyimpanan, serta pengelolaan informasi.
<b>Kolaborasi</b>	Menjalin hubungan dengan pihak lain, aktif terlibat dalam jejaring dan komunitas daring, serta membangun interaksi yang positif dan produktif.
<b>Komunikasi dan sharing</b>	Melakukan komunikasi melalui platform daring dengan memperhatikan aspek privasi, keamanan data, serta etika berperilaku yang tepat.
<b>Pembuatan konten dan pengetahuan</b>	Menggabungkan serta mengembangkan pengetahuan dan konten yang telah dimiliki untuk membentuk pemahaman dan pengetahuan baru.
<b>Etika dan tanggung jawab</b>	Menunjukkan sikap etis dan bertanggung jawab dalam bertindak, serta memiliki kesadaran terhadap aturan dan hukum yang berlaku.
<b>Evaluasi dan problem solving</b>	Mengenali kebutuhan terkait teknologi digital, memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan sarana digital, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh.
<b>Teknis pengoperasian</b>	Memanfaatkan teknologi dan media digital sebagai sarana dalam melaksanakan berbagai aktivitas pekerjaan

Setelah memahami berbagai area dalam kompetensi digital, dapat diamati bahwa cukup banyak guru PAUD yang telah memanfaatkan beragam media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Herman (dalam Tanjung, 2022) mengemukakan beberapa bentuk media digital yang umum digunakan pada jenjang PAUD, antara lain: (1) aplikasi edukatif, (2) video pembelajaran, (3) buku elektronik dan materi digital, (4) simulasi serta permainan edukatif, (5) platform pembelajaran daring, dan (6) podcast pendidikan.

Selain penguasaan terhadap jenis media pembelajaran digital, pada era digital saat ini diperlukan sosok guru yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Peran guru tidak lagi terbatas sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi dan motivator bagi anak. Guru juga dituntut mampu menghadapi kondisi peserta didik yang memiliki akses pengetahuan luas melalui internet (Sharma, 2018). Dalam konteks ini, guru berperan sebagai mitra belajar bagi anak, sehingga proses pembelajaran tidak berpusat pada guru, melainkan berorientasi pada anak. Hal ini sejalan dengan kondisi sumber belajar yang kini tidak hanya berasal dari guru, tetapi juga tersebar luas dan mudah diakses melalui teknologi digital (Akrim, 2018).

Lebih lanjut, guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran serta dalam mencari solusi atas berbagai permasalahan yang muncul dalam proses belajar. Guru juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat baca dan menulis. Ketidakmampuan guru untuk terus memperbarui pengetahuan melalui kegiatan membaca dapat menyebabkan ketertinggalan informasi



dibandingkan peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya kewibawaan, kredibilitas, dan kualitas pembelajaran, bahkan turut memengaruhi kemajuan bangsa (Aspi M & Syahrani, 2022).

Pada perkembangan pembelajaran berbasis digital, guru tidak hanya dituntut mampu mengunduh atau menggunakan bahan ajar, tetapi juga diharapkan dapat berkontribusi melalui gagasan dan pemikiran yang mendorong peningkatan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui penulisan karya ilmiah atau buku (Nopilda L & Kristiawan M, 2018). Selain itu, guru perlu memiliki kemampuan beradaptasi terhadap berbagai kondisi, termasuk melakukan transformasi kultural dalam pembelajaran, seiring dengan pergeseran dari pola pembelajaran konvensional menuju pembelajaran modern yang melibatkan pemanfaatan teknologi secara intensif (Akbar A & Noviani, 2019).

## KESIMPULAN

Pemanfaatan **digital storytelling (DST)**, baik sebagai strategi maupun sebagai media pembelajaran, dinilai sangat efektif dalam membantu guru menyampaikan materi kepada Generasi Alpha di lingkungan pendidikan anak usia dini. Mengingat Generasi Alpha merupakan kelompok yang tumbuh berdampingan dengan teknologi, karakteristik mereka menunjukkan kesiapan yang baik untuk menerima pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, guru perlu terus mengembangkan kompetensi dan menjalankan perannya secara optimal di era digital, serta menggunakan teknologi secara bijaksana sebagai sarana pendampingan belajar. Pendekatan tersebut penting agar anak tetap memperoleh manfaat dari penggunaan media digital sekaligus terlindungi dari berbagai potensi dampak negatifnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Wulandari, H. (2021). Kolaboratif learning melalui cerita digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 5(2), 90-97. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jtpa/article/view/1822>
- Andini, R., & Syahril, S. (2022). Pengaruh digital storytelling terhadap motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 123-134. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk>
- Akrim. (2018). Media learning in digital era. In *Proceedings of the 5th International Conference on Community Development (AMCA 2018)* (Vol. 231, pp. 458-460). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73. <https://adiba.iain-jember.ac.id>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (pp. 18-25). <https://www.univpgri-palembang.ac.id>
- Apaydin, Ç., & Kaya, F. (2019). An analysis of preschool teachers' views on generation alpha. *European Journal of Education Studies*, 6(11), 1-15. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3605896>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistika telekomunikasi Indonesia 2022*. <https://www.bps.go.id>
- Čokor, D. K., & Bernik, A. (2021). The impact of computer games on preschool children's cognitive skills. In *Intelligent Computing* (pp. 527-541). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-80129-8\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-80129-8_37)

- Chusna, P. A., & Utami, A. D. M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap peran orang tua dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran daring. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>
- Faizah, F., Aulia, R. Y., & Nurrahmah, A. F. (2022). Literasi budaya berbasis kearifan lokal sebagai aktivitas untuk menurunkan screen time anak usia dini. In *Proceedings of the Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 67–74). <https://conference.uin-suka.ac.id>.
- Firdausya, I. (2021). Survei: 87% anak Indonesia main medsos sebelum 13 tahun. *Media Indonesia*. <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511>
- Ferrari, A. (2013). *Digital competence in practice: An analysis of frameworks*. Joint Research Centre, European Commission. <https://doi.org/10.2788/82116>
- Harrison, E., & McTavish, M. (2018). i'Babies: Infants' and toddlers' emergent language and literacy in a digital culture of iDevices. *Journal of Early Childhood Literacy*, 18(2), 163–188. <https://doi.org/10.1177/1468798416653175>
- Halimatus Sa'diyah. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Penuh Inovasi dan kontemporer. Nusantara Global Press.
- Hardiyanti, W. E., & Alwi, N. M. (2022). Analisis kemampuan literasi digital guru PAUD pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3759–3770. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1657>.
- Haura, F. M., & Pranoto, Y. K. S. (2022). Peran screen time dan gadget terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 5, No. 1, pp. 396–401). <https://proceeding.unnes.ac.id>
- Herman, H., Sherly, S., Sinaga, Y. K., Sinurat, B., Sihombing, P. S. R., Panjaitan, M. B., ... Tannuary, A. (2022). Socialization of The Implementation of Digital Literacy for Educators and Students in The Digital Era in Pematangsiantar City. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 1683–1689. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i6.5864>
- Hibana, & Surahman, S. (2021). Kompetensi digital guru dalam meningkatkan capaian PAUD. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 607–615. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.478>.
- Jha, A. (2020). *Understanding generation alpha*. Lalit Narayan University. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d2e8g>.
- Kakungulu, S. J. (2024). The role of digital storytelling in education: Enhancing literacy and communication skills. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/383550648>
- Karlina, D. N., Widiastuti, A. A., & Soesilo, T. D. (2018). Digital storytelling untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak TK. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/JPUD.121.01>
- Khalifa, H. K. H., Samir, R., & Ebrahim, M. (2021). Uses and Gratifications Of Youtube Platform Among Young Children In Bahrain. *International Journal of Media and Mass Communication*, 3(2), 183–203. <https://doi.org/10.46988/IJMMC.03.02.2021.07>
- Khairani, I. A., Octavia, N., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kreatifitas kelompok siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(4), 254–262. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i4.183>
- Kusuma, A., Nuraini, L., & Saputra, R. (2024). Multimedia dalam pendidikan interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 13(1), 25–34. <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1905>
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Muhammad Nasaruddin, D. (2022). Urgensi Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini dan Orang Tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.

- Lestari, P., Ningsih, R., & Wardana, I. (2022). *Integrasi emosi dan narasi dalam pendidikan dasar*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 73–80. <https://jpkreatif.org/vol6/iss3/putra-santosa>
- Mazdalifah, & Moulita. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1316>
- Mita, M. L., & Widjayatri, D. (2023). Peran orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini generasi alpha. *Journal Ashil*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.33367/piaud.v3i1.2523>
- McCrindle, M. (2021). *Generation alpha*. Hachette UK.
- Nasution, A. M. N. (2024). *Masa perkembangan generasi alpha: Ditinjau dari perspektif psikologi perkembangan*. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 5(1), 158–164. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v5i1.302>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77. <https://ejournal.unib.ac.id/potensia/article/view/14448>
- Nurmahanani, I. (2023). Analisis literasi multimodal buku cerita anak bergambar sebagai upaya pemilihan bahan ajar membaca permulaan siswa sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 541–546. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.298>
- Nurhayati, S. (2021). Pendidikan Masyarakat menghadapi Digitalisasi. Bengkulu: El Markazi.
- Nurhayati, S., & Rakhman, A. (2017). Studi Kompetensi Guru Paud Dalam Melakukan Asesmen Pembelajaran Dan Perkembangan Anak Usia Dini Di Kota Cimahi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 109–120. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17699>
- Nuraeni, L., & Nurelah, E. (2024). Digital storytelling sebagai media pembelajaran bahasa reseptif anak. *Jurnal Ceria*, 7(2), 145–157. <https://jurnalceria.ac.id>
- Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). *Gerakan literasi sekolah berbasis pembelajaran multiliterasi sebuah paradigma pendidikan abad ke-21*. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2), 216–231. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1862>
- Pratiwi, Nani & Pritanova, Nola, „Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja“, *Semantik* 6, no. 1 (1 February 2017): 11–24, <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>.
- Pradana, S., & Kusumawati, L. (2023). *Peningkatan literasi melalui narasi digital*. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1), 58–66. Diakses dari <https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1905>
- Putra, A. D., & Ahmadi, A. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Digital Pada Anak-Anak di Desa Ganti (Lombok). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 147–150. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i2.118>
- Putra, Y., & Santosa, A. (2020). Storytelling sebagai metode ajar. *Jurnal Pengajaran Kreatif*, 6(3), 112–120. <https://jpkreatif.org/vol6/iss3/putra-santosa>.
- Perry, G. (2022). Generation alpha: Understanding our children and helping them thrive. *TEACH Journal of Christian Education*, 16(1). <https://doi.org/10.55254/1835-1492.1515>
- Qudratul, E., Wahdah, N., & Rahmah, Y. (2021). Fa’aliyatu istirāṭijyyāt riwāyati al-qīṣṣah al-raqmīyyah litarqiyati qudrati al-ṭullāb ‘alā mahārati al-kalām. *Tsaqafah*, 20(1). <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v20i1.3300>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). *Studi literatur: Media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar*. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Sari, D. A. (2025). Pengaruh digital storytelling terhadap minat baca siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/22695>

- Suryanti, S., & Wijayanti, L. (2018/2022). Literasi digital: Kompetensi mendesak pendidik di era Revolusi Industri 4.0. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p1-9>
- Susanto, R., & Aisyah, N. (2023). Peran guru sebagai kreator konten pembelajaran. *Jurnal Pendidikan* 5.0, 2(2), 65–74. <https://jurnalpendidikan50.org/volume2/issue2/susanto-aisyah>
- Sucipto., & Nuril H. (2016). Pola bermain anak usia dini di era gadget siswa PAUD Mutiara Bunda Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Fenomena* 3 (6), 274–347. <http://repository.unitomo.ac.id/933/1/Lengkap%20Pola.pdf>
- Sharma, Manisha. (2018). Teacher in a Digital Era. *Global Journal of Computer Science and Tecnology*, 17(3), 11–14. [https://globaljournals.org/GJCST\\_Volume17/2-Teacher-in-a-Digital-Era.pdf](https://globaljournals.org/GJCST_Volume17/2-Teacher-in-a-Digital-Era.pdf)
- Stevanus, I., & Anindyta, P. (2022). Peran Digital Parenting Terhadap Penggunaan Gawai Anak SD. *Publikasi Pendidikan*, 12(1), 7. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i1.25494>
- Srivastava, C., & Patkar, P. (2023). Digital Technology and Brain Development. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health*, 19(1), 21–26. <https://doi.org/10.1177/09731342231178632>
- Swandhina, M., & Maulana, R. A. (2022). Generasi Alpha: Saatnya Anak Usia Dini Melek Digital Refleksi Proses Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi Sebelas April (JESA)*, 6(1), 1–9. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jesa/article/view/10>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). *Manajemen mutu dalam penyelenggaraan pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Trimuliana, I. (2022). Pengenalan literasi digital pada anak usia dini. *Paudpedia*. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id>
- Yulianti, D., & Maulana, R. (2023). Storytelling dan pengembangan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 41–50. <https://jim.usk.ac.id>