

PELATIHAN GURU PAUD DALAM IMPLEMENTASI DIGITAL VISUAL STORYTELLING INTERAKTIF UNTUK EDUKASI BUDAYA MARITIM ANAK USIA DINI

Yanuar Rahman^{1*}, Ifat Fatimah Zahro², Bayu Rima Aditya³,
Andrisyah⁴, Aditya Permadi⁵

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Indonesia

^{2,4}Pendidikan Anak Usia Dini, IKIP Siliwangi, Indonesia

³Sistem Informasi, Universitas Telkom, Indonesia

⁵Kearsipan Digital, Universitas Padjadjaran, Indonesia

vidyan@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual menjadi salah satu tantangan dalam mengenalkan budaya maritim kepada anak usia dini di wilayah pesisir. Guru PAUD memerlukan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan pengalaman anak di lingkungan sekitar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan penguatan kepada guru PAUD dalam mengimplementasikan digital visual storytelling interaktif sebagai media edukasi budaya maritim anak usia dini. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan dan praktik penggunaan media, serta evaluasi respons peserta. Peserta kegiatan berjumlah 35 guru PAUD di wilayah pesisir Pameungpeuk, Kabupaten Garut. Media yang digunakan adalah Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria yang memuat tema ekosistem pesisir, budaya maritim, pelestarian laut, dan mitigasi bencana. Evaluasi dilakukan menggunakan angket pada akhir kegiatan dan diperoleh 34 respons lengkap yang dianalisis secara deskriptif. Hasil evaluasi menunjukkan respons positif peserta pada seluruh indikator, dengan persentase berkisar antara 88,2% hingga 97,1%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan media digital visual storytelling interaktif diterima secara positif serta dipandang relevan dan mudah dipahami oleh peserta. Kegiatan ini memberikan pengalaman awal bagi guru dalam memanfaatkan media digital yang kontekstual untuk mendukung edukasi budaya maritim pada anak usia dini.

Kata Kunci: Budaya Maritim; Digital Visual Storytelling; Pendidikan Anak Usia Dini; Kesadaran Lingkungan; Masyarakat Pesisir

Abstract: The limited availability of contextual learning media is one of the challenges in introducing maritime culture to young children in coastal areas. Early childhood teachers need learning media that are engaging, easy to use, and relevant to children's experiences in their surrounding environment. This community service activity aimed to strengthen early childhood teachers' capacity to implement interactive digital visual storytelling as a medium for maritime cultural education. The activity was conducted through three stages: needs identification, training and media implementation practice, and participant response evaluation. The participants were 35 early childhood teachers from the coastal area of Pameungpeuk, Garut Regency, Indonesia. The media used was Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria, which incorporates themes of coastal ecosystems, maritime culture, marine conservation, and disaster mitigation. Evaluation was conducted using a post-activity questionnaire, with 34 complete responses analyzed descriptively. The results showed positive participant responses across all indicators, ranging from 88.2% to 97.1%. These findings indicate that the training and interactive digital visual storytelling media were positively received and perceived by participants as relevant and easy to understand. The activity provided teachers with an initial experience in utilizing contextual digital media to support maritime cultural education in early childhood.

Keywords: Maritime Culture Education; Digital Visual Storytelling; Early Childhood Education; Environmental Awareness; Coastal Communities.



Article History:

Received: 01-09-2026

Revised : 26-09-2026

Accepted: 28-09-2026

Online : 06-10-2026



This is an open access article under the
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kekayaan sumber daya laut dan budaya maritim yang menjadi bagian penting dari identitas bangsa. Namun, pemahaman generasi muda terhadap budaya maritim masih perlu diperkuat melalui pendidikan sejak usia dini. Edukasi Maritim pada usia dini dapat menjadi dasar untuk membangun pemahaman anak mengenai pentingnya laut, keterhubungan manusia dengan lingkungan laut, serta kepedulian terhadap keberlanjutan lingkungan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menegaskan bahwa edukasi maritim perlu mulai diintegrasikan sejak pendidikan awal karena anak merupakan generasi yang akan berperan dalam menjaga keberlanjutan lingkungan laut (Freitas et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan edukasi budaya maritim sejak usia dini menjadi penting, khususnya melalui pengalaman belajar yang menghubungkan anak dengan lingkungan laut dan kehidupan masyarakat di sekitarnya (Kartika, 2025).

Edukasi budaya maritim tidak hanya berkaitan dengan pengenalan laut sebagai sumber daya alam, tetapi juga mencakup pemahaman mengenai lingkungan pesisir, kehidupan masyarakat yang bergantung pada laut, nilai budaya, serta sikap dan kebiasaan dalam menjaga lingkungan maritim (Freitas et al., 2025; Hapidin et al., 2022). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, budaya maritim dapat dikenalkan melalui pengalaman belajar yang menghubungkan anak dengan lingkungan dan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Hapidin et al. (2022) menunjukkan bahwa literasi budaya maritim pada anak usia dini berkembang melalui interaksi sosial, bermain di lingkungan alam, dan dukungan orang dewasa, serta menjadi lebih bermakna ketika dikaitkan dengan konteks lingkungan tempat anak hidup. Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan maritim pada PAUD dapat dikembangkan berbasis kearifan lokal dengan memanfaatkan karakteristik lingkungan, budaya, dan potensi maritim daerah sebagai bagian dari sumber belajar (Nuraeni et al., 2023). Pembelajaran yang mengintegrasikan konteks lingkungan dan budaya lokal dengan demikian dapat membantu anak membangun keterhubungan dengan lingkungan maritim sekaligus mengenal nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat (Nuraeni et al., 2023). Dalam konteks masyarakat pesisir Pameungpeuk, Garut, kehidupan maritim yang dekat dengan keseharian masyarakat memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna bagi anak usia dini.

Guru pendidikan anak usia dini (PAUD) memegang peran krusial sebagai fasilitator yang memperkenalkan nilai budaya maritim melalui pengalaman belajar bermakna dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak (Herman et al., 2025; Kartika, 2025). Dalam perannya, guru membantu anak untuk mengenali lingkungan, potensi daerah, serta kekayaan budaya lokal, termasuk nilai-nilai pesisir yang memiliki potensi edukasi tinggi

(Siregar et al., 2025). Integrasi budaya lokal ke dalam kurikulum membuat proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak (Herman et al., 2025; Jermstad, 2025). Dengan pendekatan yang responsif terhadap budaya, guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran ekologis dan identitas nasional sejak dini (Kartika, 2025).

Di wilayah pesisir, guru PAUD berperan sebagai agen pelestarian budaya maritim melalui integrasi tema kemaritiman ke dalam kurikulum (Hapidin et al., 2022). Penggunaan metode dan media yang menarik, seperti komik edukasi atau aktivitas partisipatif, terbukti efektif menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap masyarakat pesisir, profesi kelautan, dan perlindungan lingkungan maritime (Hapidin et al., 2022; Hidayat et al., 2026). Selain itu, kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis potensi lokal dan pemanfaatan "ruang biru" sebagai laboratorium alam sangat penting untuk keberhasilan edukasi yang menumbuhkan empati serta etos kepedulian anak terhadap ekosistem pesisir (Nuraeni et al., 2023; Speldewinde, 2026). Proses perolehan literasi ini juga diperkuat melalui interaksi sosial dan pendampingan yang konsisten dari orang dewasa di sekitar anak (Hapidin et al., 2022). Oleh karena itu, kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal menjadi faktor penting dalam keberhasilan edukasi budaya maritim pada anak usia dini (NAEYC, 2020).

Implementasi budaya maritim pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) masih menghadapi tantangan dalam aspek kompetensi guru, pendekatan pembelajaran, dan ketersediaan media yang kontekstual. Guru memiliki peran penting dalam mengintegrasikan konteks budaya dan lingkungan maritim ke dalam pembelajaran (Kartika, 2025; Susiana et al., 2025). Namun, pembelajaran kemaritiman perlu didukung media dan pengalaman belajar yang relevan dengan lingkungan anak agar lebih aktif dan kontekstual (Hapidin et al., 2022; Rasida et al., 2025). Penggunaan media visual dan pembelajaran interaktif juga menunjukkan potensi dalam membantu anak memahami persoalan lingkungan pesisir secara lebih bermakna (Hidayat et al., 2026). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan kapasitas guru dan penyediaan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Digital Visual Storytelling Interaktif. Media ini menggabungkan unsur cerita, visual, audio, animasi, dan interaksi digital (Floriana & Hajar, 2024) sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak usia dini. Penelitian menunjukkan bahwa digital storytelling dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, mendukung pemahaman konsep, serta membantu guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inovatif. Dalam pengembangannya, digital storytelling untuk anak perlu mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak, termasuk

penggunaan cerita yang tidak monoton, visual yang menarik, kesempatan bagi anak untuk merespons, serta bahasa dan narasi yang sesuai dengan usia anak (Aditya et al., 2024). Selain itu, penggunaan cerita digital memungkinkan penyampaian materi budaya lokal secara lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini (Rahiem, 2021). Temuan Mawaddah et al. menunjukkan bahwa media cerita bergambar digital yang dilengkapi ilustrasi, audio, dan aktivitas interaktif dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan literasi budaya maritim anak usia dini (Ulfah Mawaddah et al., 2023).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru PAUD untuk memiliki kompetensi dalam memilih, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kendala dalam pemanfaatan teknologi digital dan media interaktif dalam proses pembelajaran, baik karena keterbatasan keterampilan teknis maupun kurangnya kesempatan mengikuti pelatihan yang relevan. Padahal, kompetensi digital guru berpengaruh terhadap kemampuan merancang pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna bagi anak. Oleh karena itu, pelatihan implementasi *digital visual storytelling* interaktif menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media edukasi budaya maritim yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

Mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru PAUD yang berada di wilayah pesisir Pameungpeuk, Kabupaten Garut, yang memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan budaya maritim ke dalam pembelajaran anak usia dini. Namun, berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra, pembelajaran yang memanfaatkan potensi lokal kemaritiman masih belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang kontekstual serta minimnya pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana edukasi. Sebagian besar guru masih menggunakan metode dan media konvensional sehingga materi budaya maritim belum tersampaikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis kearifan lokal. Kebutuhan tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi dan pengembangan pembelajaran berbasis konteks lokal merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD (Priyanti & Haryanto, 2023; Purnama et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam mengimplementasikan digital visual storytelling interaktif sebagai media

edukasi budaya maritim bagi anak usia dini. Keterampilan yang dikembangkan mencakup hard skills berupa kemampuan mengoperasikan dan memanfaatkan fitur media digital serta soft skills berupa kemampuan merancang dan memfasilitasi pembelajaran, menyampaikan cerita, mengajukan pertanyaan pemantik, dan menghubungkan konten budaya maritim dengan pengalaman anak. Melalui pelatihan, simulasi, praktik, dan evaluasi, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesiapan guru dalam menggunakan media digital secara kontekstual dan pedagogis.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di wilayah pesisir Pameungpeuk, Kabupaten Garut, dengan melibatkan 35 guru PAUD sebagai peserta. Kegiatan bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengimplementasikan digital visual storytelling interaktif sebagai media edukasi budaya maritim bagi anak usia dini. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pra-kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap pra-kegiatan dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) secara daring menggunakan *Zoom Meeting* dan analisis kebutuhan peserta. Kegiatan ini bertujuan mengidentifikasi kondisi awal guru, pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran digital, pemahaman terhadap budaya maritim, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan konteks lingkungan pesisir. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi pelatihan dan strategi pendampingan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan secara luring selama satu hari melalui beberapa kegiatan yaitu: (1) penguatan konsep edukasi budaya maritim pada anak usia dini; (2) pengenalan digital visual storytelling interaktif; (3) demonstrasi penggunaan media; (4) simulasi oleh guru; dan (5) praktik implementasi pembelajaran bersama anak. Pada tahap praktik, guru didampingi menggunakan media Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria yang mengintegrasikan unsur visual, audio, narasi, animasi, dan aktivitas interaktif. Pendampingan diarahkan agar guru tidak hanya mampu mengoperasikan media, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan konteks lingkungan dan pengalaman anak.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan serta persepsi peserta terhadap kebermanfaatan media digital visual storytelling interaktif. Instrumen evaluasi berupa angket yang diberikan pada akhir kegiatan kepada peserta. Dari 35 guru yang mengikuti kegiatan, diperoleh 34 respons angket yang lengkap dan digunakan dalam analisis. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian materi, pelaksanaan pelatihan, kebermanfaatan media, dan peluang penerapan media dalam pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase untuk menggambarkan respons peserta terhadap kegiatan pelatihan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di wilayah pesisir Pameungpeuk, Kabupaten Garut, dengan melibatkan 35 guru PAUD sebagai peserta. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan dan praktik penggunaan digital visual storytelling interaktif, serta evaluasi respons peserta. Rangkaian kegiatan diarahkan untuk memberikan penguatan kepada guru dalam memanfaatkan media digital yang kontekstual untuk edukasi budaya maritim anak usia dini.

1. Hasil Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui identifikasi kebutuhan guru PAUD di wilayah pesisir Pameungpeuk menggunakan *Google Form*. Identifikasi bertujuan memperoleh gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran, pemahaman terhadap budaya maritim, serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan konteks lingkungan pesisir.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku cerita, gambar cetak, dan lembar kerja. Pemanfaatan teknologi digital masih terbatas pada penggunaan video atau gambar yang tersedia melalui internet. Di sisi lain, materi budaya maritim belum terintegrasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi lingkungan pesisir sebagai sumber belajar dengan pemanfaatannya dalam pembelajaran di PAUD. Guru juga membutuhkan media yang mudah digunakan, menarik secara visual, dan mampu menghubungkan pengalaman sehari-hari anak dengan lingkungan sekitar. Kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam menentukan materi pelatihan dan penggunaan digital visual storytelling interaktif sebagai media edukasi budaya maritim.

Temuan tersebut menunjukkan pentingnya identifikasi kebutuhan berbasis konteks lokal sebelum penerapan inovasi pembelajaran. Freitas et al. (2022) menunjukkan bahwa pendidikan kelautan dipengaruhi antara lain

oleh pengetahuan guru, kedekatan dengan lingkungan laut, ketersediaan sumber belajar, dan pelatihan profesional. Dengan demikian, kebutuhan terhadap media pembelajaran yang kontekstual di wilayah pesisir menjadi dasar yang relevan dalam merancang kegiatan pelatihan bagi guru PAUD.

2. Pelaksanaan Pelatihan dan Penggunaan Media

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui penguatan konsep budaya maritim, pengenalan digital visual storytelling interaktif, demonstrasi penggunaan media, simulasi, dan praktik bersama anak. Media yang digunakan adalah “Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria”, yang dikembangkan dalam bentuk cerita digital interaktif dengan memadukan unsur visual, audio, narasi, animasi, dan aktivitas interaktif. Pelaksanaan kegiatan seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

Konten dalam media yang dikembangkan memuat cerita yang dekat dengan kehidupan anak di lingkungan pesisir, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Menu Cerita

Menu Utama: Saga Siaga Petualangan Laut Ceria		Judul Cerita
Cerita 1	Ekosistem Pesisir	Pohon Penjaga Pantai
Cerita 2	Budaya Maritim	Aktivitas Nelayan
Cerita 3	Pelestarian Laut	Pantai Bersih Milik Kita
Cerita 4	Mitigasi Bencana	Waspada Ombak Tinggi

Tabel 1 menunjukkan bahwa produk *digital visual storytelling* interaktif dirancang dalam bentuk menu utama Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria yang memuat empat tema utama, yaitu ekosistem pesisir, budaya maritim, pelestarian laut, dan mitigasi bencana. Keempat tema tersebut dipilih berdasarkan relevansi dengan kehidupan sehari-hari anak di wilayah pesisir Pameungpeuk. Penyusunan alur cerita mengacu pada capaian pembelajaran PAUD, sehingga konten yang dikembangkan merepresentasikan pengalaman nyata anak, seperti aktivitas nelayan, kebersihan pantai, ekosistem laut, dan mitigasi bencana pesisir.

Pada tahap pelatihan, tim pengabdian memperkenalkan struktur konten aplikasi kepada guru, termasuk setiap menu cerita dan tujuan pembelajaran yang terintegrasi di dalamnya. Cerita pertama, Pohon Penjaga Pantai, digunakan untuk mengenalkan fungsi ekosistem pesisir seperti tanaman

mangrove dalam menjaga keseimbangan lingkungan. Cerita kedua, Aktivitas Nelayan, menampilkan budaya maritim lokal melalui keseharian nelayan dalam mencari ikan, sehingga anak dapat memahami profesi dan dikenalkan lagu “Nenek Moyangku”. Cerita ketiga, Pantai Bersih Milik Kita, berfokus pada pembentukan perilaku peduli lingkungan melalui narasi menjaga kebersihan pantai. Cerita keempat, Waspada Ombak Tinggi, memperkenalkan konsep mitigasi bencana sederhana yang relevan dengan kondisi geografis wilayah pesisir. Karakteristik media tersebut sejalan dengan prinsip desain digital storytelling untuk anak yang menekankan perencanaan cerita, segmentasi, visualisasi, setting suara dan gambar, serta penggunaan narasi yang sederhana dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Aditya et al., 2024).

Pemilihan keempat tema tersebut sejalan dengan kerangka *ocean literacy* yang menempatkan pemahaman mengenai ekosistem laut dan keterkaitan antara laut dengan kehidupan manusia sebagai bagian penting dari literasi kelautan. Boaventura et al. (2021) menegaskan pentingnya pembelajaran tentang ocean literacy melalui model investigatif dan kontekstual, yakni aktivitas yang menghubungkan siswa dengan fenomena nyata pada ekosistem pesisir, perubahan iklim, dan keanekaragaman hayati terbukti dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah serta keterampilan siswa dalam memahami dan mengomunikasikan isu-isu kelautan.

Dengan demikian, pengembangan konten aplikasi dalam pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada pengenalan pengetahuan tentang laut, tetapi juga berupaya menghubungkan pengetahuan tersebut dengan kehidupan sehari-hari anak di lingkungan pesisir. Pendekatan kontekstual semacam ini penting dalam pendidikan kelautan karena konsep lingkungan dipahami melalui pengalaman dan situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan Boaventura et al. (2021) juga menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam kegiatan investigatif dan penggunaan contoh lokal dapat membantu peserta didik mendiskusikan pemahaman mereka mengenai lingkungan laut serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan *ocean literacy* (Boaventura et al., 2021).

Peserta pelatihan mempelajari cara mengoperasikan media dan strategi integrasi media ke dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dilatih untuk memanfaatkan fitur audio, visual bergerak, dan pertanyaan interaktif sebagai stimulus diskusi bersama anak. Selain itu, guru juga diberikan panduan dalam menghubungkan isi cerita dengan pengalaman langsung anak, misalnya mengaitkan cerita nelayan dengan aktivitas yang sering mereka lihat di lingkungan sekitar. Setelah diperkenalkan pada struktur konten aplikasi, guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi secara langsung tampilan dan fitur pada media Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria.

Berdasarkan storyboard yang telah disusun, tim pengabdian mengembangkan produk *digital visual storytelling* interaktif dalam bentuk

aplikasi edukatif Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran berbasis budaya maritim yang mengintegrasikan unsur visual, audio, narasi, dan fitur interaktif sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Berikut gambar 2 menunjukkan halaman utama aplikasi yang dirancang dengan visual ramah anak dan navigasi sederhana agar mudah digunakan guru maupun anak usia dini.



Gambar 2. Halaman Utama

Setelah diperkenalkan pada tampilan utama aplikasi, guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi setiap menu cerita yang tersedia. Tim pengabdian menjelaskan fungsi masing-masing fitur, alur navigasi, penggunaan audio narasi, serta mekanisme interaksi yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Guru diarahkan untuk memahami hubungan antara konten cerita dengan tujuan pembelajaran budaya maritim pada anak usia dini. Penggunaan produk dalam pelatihan tidak hanya memperkenalkan inovasi media pembelajaran kepada guru, tetapi juga memperkuat integrasi budaya maritim lokal sebagai sumber belajar yang relevan bagi anak usia dini di wilayah pesisir.

Hal ini menunjukkan bahwa implementasi *digital visual storytelling* interaktif dapat menjadi bagian dari penguatan literasi digital guru dalam konteks pedagogis. Temuan ini sejalan dengan Maureen, van der Meij, & de Jong Maureen et al. (2018) yang menunjukkan bahwa digital storytelling dapat mendukung literasi dan literasi digital anak usia dini.

3. Simulasi Penggunaan Media

Peserta mengikuti sesi simulasi penggunaan aplikasi sebagai bagian dari pelatihan implementasi. Tahap simulasi ini, guru mempraktikkan secara langsung penggunaan media dengan memainkan salah satu cerita, menyampaikan narasi, serta memandu anak melalui pertanyaan interaktif

yang tersedia pada aplikasi. Simulasi dilakukan untuk membangun kesiapan guru dalam mengintegrasikan media ke dalam pembelajaran di kelas.

Guru mencoba mengoperasikan cerita Aktivitas Nelayan sebagai contoh implementasi. Guru berlatih menyampaikan cerita dengan intonasi yang sesuai disertai menyanyikan lagu dengan visual bergerak sebagai stimulus diskusi, serta menghubungkan isi cerita dengan pengalaman nyata anak di lingkungan pesisir. Praktik tersebut sejalan dengan prinsip desain narasi dalam digital storytelling untuk anak yang menekankan penggunaan bahasa sederhana serta dukungan ekspresi, gerakan, dan intonasi agar cerita lebih mudah dipahami dan menarik bagi anak usia dini (Aditya et al., 2024). Simulasi ini membantu guru memahami bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana membangun interaksi dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kegiatan simulasi tersebut relevan dengan hasil penelitian Al-Abdullatif (Al-abdullatif, 2022) mengenai penerimaan calon guru PAUD terhadap penggunaan teknologi digital. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan prediktor signifikan terhadap sikap calon guru dalam menggunakan *digital storytelling*, *digital comics*, dan *digital infographics*. Selanjutnya, sikap terhadap penggunaan teknologi menjadi prediktor utama niat menggunakan digital storytelling dan digital comics dalam praktik pembelajaran di masa mendatang. Tahap simulasi ini berperan sebagai jembatan penting antara pengenalan konsep dan kesiapan penerapan media secara nyata di kelas. Kegiatan simulasi yang dilakukan peserta seperti terlihat pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Simulasi Penggunaan Media

4. Praktik Penggunaan Media oleh Guru Bersama Anak

Setelah melalui tahap simulasi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik penggunaan media *digital visual storytelling* interaktif oleh guru bersama anak usia dini di kelas, seperti yang terlihat pada gambar 5. Tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan secara langsung media yang telah diperkenalkan dan disimulasikan sebelumnya dalam situasi pembelajaran nyata. Guru berperan sebagai fasilitator utama yang memandu anak dalam mengikuti alur cerita, merespons pertanyaan interaktif, dan

menghubungkan isi cerita dengan pengalaman keseharian mereka di lingkungan pesisir.

Pada tahap praktik, guru menggunakan salah satu menu cerita, yaitu “Pantai Bersih Milik Kita”, sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan laut. Pemilihan cerita ini didasarkan pada kedekatannya dengan aktivitas sehari-hari anak yang sering bermain di sekitar pantai. Guru memulai pembelajaran dengan membuka aplikasi, menampilkan visual cerita, dan membacakan narasi yang disertai audio serta animasi bergerak. Selama proses berlangsung, guru mengajak anak untuk mengamati, mendengarkan, dan merespons setiap bagian cerita.

Interaksi antara guru dan anak terlihat lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan visual dan suara dalam aplikasi, serta lebih responsif saat diberikan pertanyaan reflektif seperti “Apa yang harus kita lakukan jika melihat sampah di pantai?” dan “Mengapa laut harus dijaga kebersihannya?”. Respons tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital storytelling dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi stimulus bagi anak dalam mengemukakan pendapat dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman anak. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai pemantik interaksi antara guru dan anak selama proses pembelajaran.

Temuan selama praktik menunjukkan adanya respons dan keterlibatan anak terhadap unsur visual, audio, serta pertanyaan yang diberikan guru. Namun, karena kegiatan ini tidak menggunakan instrumen khusus untuk mengukur perubahan keterampilan atau perkembangan anak, temuan tersebut diposisikan sebagai hasil observasi selama implementasi, bukan sebagai bukti peningkatan kemampuan anak secara kuantitatif.

Penggunaan cerita digital sebagai pemantik interaksi juga sejalan dengan O'Byrne et al. (2018), yang menunjukkan bahwa digital storytelling dalam pendidikan anak usia dini dapat menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, serta mengekspresikan ide. Dengan demikian, penggunaan media dalam kegiatan ini memperlihatkan potensi digital visual storytelling sebagai media yang mendukung interaksi guru dan anak dalam pembelajaran budaya maritim.

5. Evaluasi Kepuasan Peserta Pelatihan

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan menggunakan angket untuk memperoleh respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Dari 35 guru yang mengikuti kegiatan, diperoleh 34 respons angket lengkap yang dianalisis. Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian materi, waktu pelaksanaan, kejelasan materi, layanan selama kegiatan, serta harapan terhadap keberlanjutan program, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kepuasan Peserta

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS	Persentase Positif (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat	21	11	2	0	94.1%
2	Waktu pelaksanaan kegiatan relatif sesuai dan cukup	16	14	4	0	88.2%
3	Materi atau kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	19	13	2	0	94.1%
4	Panitia memberikan layanan yang baik selama kegiatan	24	9	1	0	97.1%
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	26	7	1	0	97.1%

Keterangan: SS= Sangat Setuju; S=Setuju; KS=Kurang Setuju; TS=Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 2, seluruh indikator memperoleh respons positif dari mayoritas peserta. Persentase respons positif berada pada rentang 88,2%–97,1%. Respons tertinggi terdapat pada aspek layanan panitia dan harapan agar kegiatan dilanjutkan, masing-masing sebesar 97,1%, sedangkan respons terendah terdapat pada kesesuaian waktu pelaksanaan sebesar 88,2%. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta memberikan penerimaan yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan dan materi yang diberikan.

Respons positif sebesar 94,1% pada kesesuaian materi menunjukkan bahwa materi pelatihan relatif sesuai dengan kebutuhan peserta. Sementara itu, persentase 94,1% pada kejelasan materi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat memahami materi dan aktivitas yang diberikan selama pelatihan. Temuan ini memperkuat hasil identifikasi kebutuhan bahwa guru membutuhkan media yang mudah digunakan dan relevan dengan konteks pembelajaran di wilayah pesisir.

Tingginya respons positif terhadap keberlanjutan kegiatan juga menunjukkan adanya penerimaan peserta terhadap program pelatihan. Namun demikian, hasil angket ini merupakan data persepsi dan kepuasan peserta, bukan data peningkatan keterampilan guru. Karena kegiatan tidak menggunakan pre-test dan post-test keterampilan, persentase pada Tabel 2 tidak digunakan untuk menyatakan besarnya peningkatan kompetensi guru. Dengan demikian, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan dan media digital visual storytelling interaktif diterima secara positif oleh peserta dan dipandang relevan dengan kebutuhan pembelajaran budaya maritim. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru secara empiris, kegiatan lanjutan perlu menggunakan instrumen penilaian keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan serta melakukan pendampingan penerapan media dalam pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan digital visual storytelling interaktif memberikan pengalaman kepada 35 guru PAUD dalam mengenal dan mempraktikkan penggunaan media digital sebagai sarana edukasi budaya maritim yang kontekstual bagi anak usia dini. Media Saga Siaga dalam Petualangan Laut Ceria memuat tema ekosistem pesisir, budaya maritim, pelestarian laut, dan mitigasi bencana yang disesuaikan dengan kehidupan anak di lingkungan pesisir. Hasil evaluasi terhadap 34 respons angket menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap kegiatan, dengan persentase respons positif pada setiap indikator berkisar antara 88,2% hingga 97,1%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan media yang diperkenalkan dipandang relevan, jelas, dan dapat diterima oleh peserta. Namun, hasil tersebut merupakan gambaran respons peserta dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan besarnya peningkatan keterampilan guru, karena kegiatan tidak menggunakan pengukuran keterampilan melalui pre-test dan post-test.

Kegiatan serupa perlu dilanjutkan melalui pendampingan yang lebih berkelanjutan agar guru memperoleh kesempatan untuk menerapkan digital visual storytelling secara lebih luas dalam pembelajaran budaya maritim. Kegiatan berikutnya juga disarankan menggunakan instrumen penilaian keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan sehingga perubahan kemampuan dalam mengoperasikan media dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran dapat diukur secara lebih objektif. Selain itu, pengembangan media dapat diperluas dengan menambahkan cerita yang lebih beragam sesuai dengan karakteristik budaya dan lingkungan maritim setempat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) Universitas Telkom Bandung dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) IKIP Siliwangi yang telah memfasilitasi dan membantu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sehingga kegiatan berjalan dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, B. R., Permadi, A., Hernawati, E., & Andrisyah, A. (2024). Design Principles of Digital Storytelling for Children : A Design Design Principles of Science Digital Storytelling for Children : A Design Research Case. *Procedia Computer Science*, 234, 1705–1713. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.03.176>
- Al-abdullatif, A. M. (2022). *education sciences Towards Digitalization in Early Childhood Education : Pre-Service Teachers ' Acceptance of Using Digital Storytelling , Comics , and Infographics in Saudi Arabia*.
- Boaventura, D., Neves, A. T., Santos, J., Pereira, P. C., Luís, C., Monteiro, A., Cartaxana, A., Hawkins, S. J., Caldeira, M. F., & Carvalho, A. P. De. (2021). *Promoting Ocean Literacy in Elementary School Students Through*

- Investigation Activities and Citizen Science*. 8(September), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fmars.2021.675278>
- Floriana, B., & Hajar, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*. 2(2), 82–90.
- Freitas, C., Bellgrove, A., Venzo, P., & Francis, P. (2025). *Towards a 2025 National Ocean Literacy Strategy: Current Status and Future Needs in Primary Education*. 9(June 2022), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fmars.2022.883524>
- Hapidin, Dhieni, N., Pujianti, Y., & Hartati, S. (2022). *Maritim Culture Literacy Acquisition in Early Childhood (Case Study in Kepulauan Seribu , Indonesia)*. <https://doi.org/10.4108/eai.3-11-2021.2314786>
- Herman, H., Dzulfadhilah, F., Delvhina, M., & Rusmayadi, R. (2025). *A Culturally Responsive Project-Based Learning Framework: Leveraging Local Wisdom to Stimulate Creativity in Early Childhood Education*.
- Hidayat, N., Hidayah, R. N., Jonathan, V., Astina, D., Ona, E. S., Bimanta, A. F., & Maula, M. R. (2026). *Servitia: Journal of Community Service and Engagement Penguatan Kepedulian Lingkungan dan Literasi Anak Pesisir: Program Edukasi Partisipatif di RT 05 Pantai Amal Kota Tarakan*. 1(2).
- Jermstad, L. K. (2025). *Building History: Project-Based Pedagogy for Cultural Heritage in Early Childhood Education*. 14(2), 1–23.
- Kartika, D. I. (2025). Penerapan Metode Belajar Tematik Maritim untuk Anak Usia Dini di Desa Wisata Bahari Sukarame, Pandeglang. *Smart Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 272–284. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v2i2.227>
- Maureen, I. Y., Meij, H. Van Der, & Jong, T. De. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood*, 50(3), 371–389. <https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z>
- NAEYC. (2020). *Developmentally appropriate practice: Position statement*.
- Nuraeni, Y., Lestari, G. D., Yulianingsih, W., & Tahir, M. (2023). *The Development of Early Childhood 's Maritime Textbook Based on Local Wisdom in Gili Indah Village , North Lombok Regency* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-056-5>
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD*. 7(4), 4585–4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>
- 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*. 16(1).
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(4), 1–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Rasida, R., Asma, K., & Marwah. (2025). *PENGENALAN LITERASI NUMERASI BERBASIS KEMARITIMAN DI TK NEGERI MAWASANGKA*. 2(6), 2791–2797. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335>
- Siregar, H., Pertiwi, F., & Maysara, S. R. (2025). *The meaning of local wisdom in early childhood teacher 's experiences: a phenomenological study on culturally based learning*. 08(02), 1–12.
- Speldewinde, C. (2026). *Blue Spaces: Coastal Areas as a Teaching Context for Setting Aside Technologization in Early Childhood Sustainability Education*. 1–20.
- Susiana, S., Priyanti, N., & Apriyansyah, C. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Kemaritiman terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12385–12391. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i11.9670>

Ulfah Mawaddah, F., Safrina, R., & Hapidin, H. (2023). Buku Cerita Bergambar Digital “Baso dan Pinisi yang Rusak” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 222–237. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.312>