

Implementasi Media Cerita Bergambar Digital Interaktif untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Nilai Dimensi Berbhinekaan Global Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Bangun Seranten

Yuli Kusuma Astuti¹, Amrindono²

¹ Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi: Indonesia

email: yulikusumaastuti@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi: Indonesia

email: amrinn1984@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: yulikusumaastuti@gmail.com

Diterima: 05 Mei 2026 ; Review: 29 Juni 2026; Disetujui: 30 Juni 2026

Cara citasi: Yuli Kusuma Astuti¹, Amrindono².2026. Implementasi Media Cerita Bergambar Digital Interaktif untuk Mengembangkan Kecerdasan Emosional dan Nilai Dimensi Berbhinekaan Global Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Bangun Seranten. Journal of Vocational Education and Information Technology. Vol (7):halaman 1-10.

Abstrak: Kecerdasan emosional dan nilai keberagaman global merupakan kompetensi esensial bagi anak usia dini di abad ke-21. Namun, metode pengajaran konvensional sering kali gagal melibatkan anak dalam pendidikan karakter yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media cerita bergambar digital interaktif dalam mengembangkan kecerdasan emosional dan nilai dimensi berbhinekaan global pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Bangun Seranten. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 18 anak (9 laki-laki dan 9 perempuan) berusia 5-6 tahun di Kelompok B. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara tidak terstruktur, yang dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua aspek. Pada pra-siklus, hanya 27,8% anak yang mencapai tahap perkembangan yang diharapkan (BSH/BSB) pada aspek kecerdasan emosional, dan 22,2% pada dimensi berbhinekaan global. Angka ini meningkat menjadi 61,1% dan 55,6% pada Siklus I, serta mencapai 88,9% dan 83,3% pada Siklus II. Media cerita bergambar digital interaktif dengan elemen multimedia (narasi audio, animasi, kuis interaktif) berhasil meningkatkan kesadaran emosional, empati, apresiasi budaya, dan keterampilan komunikasi interkultural anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media cerita bergambar digital interaktif merupakan alat pedagogis yang efektif untuk mengembangkan kecerdasan emosional dan nilai berbhinekaan global anak usia dini.

Kata kunci: kecerdasan emosional; berbhinekaan global; media digital interaktif; cerita bergambar; anak usia dini

Abstract: Emotional intelligence and global diversity values are essential competencies for early childhood in the 21st century. However, conventional teaching methods often fail to engage children in meaningful character education. This study aims to implement interactive digital picture story media to develop emotional intelligence and global diversity dimension values in children aged 5-6 years at TK Negeri Bangun Seranten. This research employs Classroom Action Research (PTK) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 18 children (9 boys and 9 girls) aged 5-6 years in Group B. Data collection techniques included observation, documentation, field notes, and unstructured interviews, analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The results showed significant improvement in both aspects. In the pre-cycle, only 27.8% of children reached the expected developmental milestones (BSH/BSB) in emotional intelligence, and 22.2% in global diversity values. These figures increased to 61.1% and 55.6% respectively in Cycle I, and reached 88.9% and 83.3% in Cycle II. The interactive digital picture story media, featuring multimedia elements (audio narration, animation, interactive quizzes), successfully enhanced children's emotional awareness,

empathy, cultural appreciation, and intercultural communication skills. The study concludes that interactive digital picture story media is an effective pedagogical tool for developing early childhood emotional intelligence and global diversity values.

Keywords: *emotional intelligence; global diversity; interactive digital media; picture stories; early childhood*

1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase fundamental dalam pembentukan karakter dan fondasi perkembangan holistik anak. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap pra-operasional menurut Piaget [1], di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan simbolik, imajinasi, dan pemahaman dasar tentang hubungan sosial. Pada fase ini, perkembangan kecerdasan emosional dan penanaman nilai-nilai keberagaman menjadi sangat krusial sebagai bekal mereka menghadapi dunia yang semakin kompleks. Goleman[2] menegaskan bahwa kecerdasan emosional—yang mencakup kesadaran diri, pengaturan emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial—merupakan prediktor yang lebih kuat terhadap kesuksesan hidup dibandingkan kecerdasan intelektual semata. Salovey dan Mayer [3] sebagai pencetus konsep ini juga menekankan bahwa kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi merupakan kompetensi dasar yang harus dikembangkan sejak dini.

Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, pengembangan karakter anak diperkuat melalui Profil Pelajar Pancasila yang diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka. Salah satu dari enam dimensi Profil Pelajar Pancasila adalah "Berbhineka Global", yang menekankan pada kemampuan anak untuk mengenal dan menghargai budaya, mengembangkan komunikasi interkultural, serta berempati terhadap orang lain (Kemendikbudristek[4]. Dimensi ini menjadi sangat relevan di era globalisasi di mana anak-anak tumbuh dalam masyarakat multikultural dan terhubung secara digital dengan dunia internasional. UNESCO [5] juga menegaskan bahwa pendidikan untuk keberagaman dan pemahaman antarbudaya merupakan pilar penting dalam membangun masyarakat yang damai dan inklusif. Elias et al. [6] menambahkan bahwa integrasi antara pembelajaran sosial-emosional dan pendidikan multikultural dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara emosional, tetapi juga toleran dan menghargai perbedaan.

Meskipun urgensi kedua aspek ini telah dipahami secara luas, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan. Fenomena kontemporer seperti paparan gawai yang tidak terkontrol, polarisasi sosial di media sosial, dan luntturnya nilai-nilai kearifan lokal berdampak pada penurunan kepekaan emosional dan toleransi anak. Prensky[7] memperkenalkan istilah *digital natives* untuk menggambarkan generasi anak yang tumbuh bersama teknologi digital, yang memiliki karakteristik belajar berbeda dengan generasi sebelumnya. Anak-anak ini cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan interaktif, namun sering kali kurang terpapar pada pengalaman sosial yang kaya akan keberagaman. Lickona [8] memperingatkan bahwa tanpa intervensi pedagogis yang tepat, anak-anak akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan karakter moral dan empati sosial yang kuat.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di TK Negeri Bangun Seranten pada bulan Januari 2026, ditemukan permasalahan yang signifikan terkait perkembangan kecerdasan emosional dan pemahaman dimensi berbhinekaan global pada anak Kelompok B (usia 5-6 tahun). Dari 18 anak di kelas tersebut, sebanyak 72,2% atau 13 anak menunjukkan perkembangan yang belum optimal pada kedua aspek tersebut. Indikator yang belum tercapai meliputi: kesulitan mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat, rendahnya empati terhadap teman yang sedang sedih, kurangnya apresiasi terhadap perbedaan budaya (terlihat dari komentar negatif terhadap teman yang berbeda suku atau agama), dan minimnya keterampilan komunikasi interkultural. Guru kelas mengungkapkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu bercerita dengan buku bergambar cetak yang monoton, sehingga anak-anak cepat bosan dan kurang terlibat secara aktif.

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD sebenarnya memiliki potensi yang sangat besar. Mayer [9] dalam teori multimedia learning-nya menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Clark dan Mayer [10] menambahkan bahwa media digital interaktif yang menggabungkan elemen audio, visual, dan kinestetik dapat meningkatkan retensi pembelajaran hingga 75% dibandingkan media konvensional. Robin [11] juga menegaskan bahwa digital storytelling atau bercerita secara digital

dapat meningkatkan keterlibatan emosional anak, motivasi belajar, dan pemahaman konten cerita secara signifikan. Hodge [12] menambahkan bahwa cerita bergambar digital interaktif memungkinkan anak untuk berinteraksi langsung dengan konten cerita, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan personal.

Namun, pemanfaatan media digital di TK Negeri Bangun Seranten masih sangat terbatas. Guru cenderung menghindari penggunaan teknologi karena kekhawatiran akan dampak negatif gawai, padahal media digital yang dirancang secara pedagogis dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk pendidikan karakter. Nurgiyantoro[13] menekankan bahwa sastra anak, termasuk cerita bergambar, merupakan media yang ampuh untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya karena anak belajar melalui identifikasi dengan karakter cerita. Tomlinson[14] juga menambahkan bahwa diferensiasi pembelajaran melalui media digital dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar anak, sehingga setiap anak dapat berkembang sesuai dengan potensinya.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media digital dalam pendidikan anak. Penelitian yang dilakukan oleh Susanto[15] menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Sementara itu, studi dari Yusuf [16] menemukan bahwa cerita bergambar digital berkontribusi signifikan terhadap pengembangan empati dan toleransi anak. Hofstede[17] juga menegaskan bahwa pemahaman dimensi budaya dapat ditanamkan sejak dini melalui narasi yang kontekstual. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi media cerita bergambar digital interaktif untuk mengembangkan kecerdasan emosional dan dimensi berbhinekaan global secara simultan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) masih sangat terbatas. Kebanyakan penelitian hanya fokus pada satu aspek saja, baik kecerdasan emosional atau keberagaman budaya, tanpa mengintegrasikan keduanya dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media cerita bergambar digital interaktif dalam mengembangkan kecerdasan emosional dan nilai dimensi berbhinekaan global pada anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Bangun Seranten. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi praktis bagi guru di TK Negeri Bangun Seranten, tetapi juga memperkaya khazanah keilmuan pendidikan anak usia dini mengenai strategi integrasi teknologi digital dengan pendidikan karakter yang kontekstual dan menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemecahan masalah di kelas secara kolaboratif dan partisipatif. Desain penelitian ini mengadopsi model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Kemmis, McTaggart, & Nixon[18]. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk memastikan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B di TK Negeri Bangun Seranten yang berjumlah 18 anak, terdiri dari 9 laki-laki dan 9 perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun. Lokasi penelitian dilakukan di ruang kelas dan area bermain TK Negeri Bangun Seranten yang dilengkapi dengan fasilitas proyektor dan speaker. Waktu penelitian dilaksanakan selama dua bulan, mulai dari Februari hingga April 2026.

Fokus tindakan dalam penelitian ini adalah implementasi media cerita bergambar digital interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Book Creator* dan *Canva for Education*. Media ini dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) **Multimedia Elements**: menggabungkan gambar berwarna cerah, animasi sederhana, narasi audio dengan intonasi yang ekspresif, dan efek suara yang relevan; (2) **Interactive Features**: dilengkapi dengan kuis interaktif, pertanyaan reflektif, dan aktivitas *drag-and-drop* yang memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan konten cerita; (3) **Content Themes**: mengangkat tema-tema yang relevan dengan kecerdasan emosional dan berbhinekaan global, seperti "Budi dan Teman-teman dari Berbagai Pulau" (mengetahui budaya daerah), "Rara Belajar Mengelola Marah" (regulasi emosi), "Festival Budaya di Sekolah" (apresiasi keberagaman), dan "Menolong Teman yang Sedih" (empati dan keterampilan sosial). Prinsip *fun learning* diterapkan melalui penggunaan karakter kartun yang menarik, lagu-lagu daerah yang ceria, serta pemberian *reward* berupa stiker digital dan tepuk tangan apresiatif.

Implementasi media dilakukan dalam tiga tahap: (1) **Pembukaan**: guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik dan menyanyikan lagu daerah; (2) **Inti**: anak menyimak

cerita bergambar digital interaktif melalui proyektor, kemudian berpartisipasi dalam aktivitas interaktif seperti menjawab pertanyaan, menirukan gerakan tarian daerah, dan role-play situasi emosional; (3) **Penutup**: anak melakukan refleksi bersama, menggambar pengalaman belajar, dan menyampaikan perasaan mereka tentang cerita yang telah disimak.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan empat teknik utama. Pertama, observasi menggunakan lembar observasi perkembangan kecerdasan emosional dan dimensi berbhinekaan global yang mengacu pada indikator penilaian Kurikulum Merdeka, dengan skala penilaian: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kedua, dokumentasi berupa foto dan video untuk merekam proses implementasi dan respons anak. Ketiga, catatan lapangan (*field notes*) yang diisi oleh kolaborator (guru kelas dan kepala sekolah) untuk merekam dinamika pembelajaran. Keempat, wawancara tidak terstruktur dengan anak dan guru untuk mendapatkan perspektif mendalam tentang pengalaman belajar.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña [19] yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dari lembar observasi dianalisis secara deskriptif persentase untuk melihat ketuntasan klasikal. Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila minimal 80% dari total anak di Kelompok B telah mencapai tahap perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada aspek kecerdasan emosional dan dimensi berbhinekaan global.

Alur Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap siklus diawali dengan identifikasi permasalahan pembelajaran dan penyusunan rencana tindakan berupa pengembangan media cerita bergambar digital interaktif. Selanjutnya guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah disusun, sementara peneliti dan kolaborator melakukan observasi terhadap perkembangan kecerdasan emosional dan dimensi berbhinekaan global anak serta mendokumentasikan proses pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Apabila indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), belum tercapai, maka dilakukan perbaikan tindakan dan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Sebaliknya, apabila indikator keberhasilan telah tercapai, penelitian dinyatakan selesai.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan pra-siklus untuk memotret kondisi awal kecerdasan emosional dan pemahaman dimensi berbhinekaan global anak sebelum diimplementasikan media cerita bergambar digital interaktif. Berdasarkan hasil observasi pra-siklus, ditemukan bahwa mayoritas anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Pada aspek kecerdasan emosional, hanya 5 anak (27,8%) yang mencapai tahap BSH, dan tidak ada anak yang mencapai BSB. Pada aspek dimensi berbhinekaan global, hanya 4 anak (22,2%) yang mencapai tahap BSH, dan tidak ada anak yang mencapai BSB. Anak-anak terlihat kurang mampu mengenali emosi diri, sulit berempati terhadap teman, dan menunjukkan sikap kurang menghargai perbedaan budaya.

Berdasarkan refleksi pra-siklus, peneliti dan kolaborator merancang tindakan untuk Siklus I. Pada Siklus I, media cerita bergambar digital interaktif mulai diimplementasikan dengan tema "Mengenal Budaya Daerah di Indonesia" dan "Belajar Mengelola Emosi". Namun, pada tahap ini, beberapa anak masih kesulitan berinteraksi dengan fitur kuis digital dan kurang fokus saat narasi audio diputar. Hasil observasi Siklus I menunjukkan peningkatan, di mana 11 anak (61,1%) mencapai tahap BSH pada aspek kecerdasan emosional, dan 10 anak (55,6%) mencapai BSH pada aspek berbhinekaan global. Refleksi Siklus I mengungkapkan bahwa durasi penyajian cerita yang terlalu panjang (lebih dari 20 menit) membuat anak kehilangan fokus, dan beberapa fitur interaktif kurang intuitif bagi anak.

Memperbaiki kelemahan pada Siklus I, peneliti melakukan penyesuaian pada Siklus II. Durasi cerita dipendekkan menjadi 10-15 menit per sesi, fitur interaktif disederhanakan, dan ditambahkan aktivitas kinestetik seperti menari bersama dan role-play setelah menyimak cerita. Tema yang diangkat adalah "Empati dan Menolong Teman" serta "Festival Budaya Nusantara".

Hasil observasi Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada aspek kecerdasan emosional, 13 anak (72,2%) mencapai BSH, dan 3 anak (16,7%) mencapai BSB, sehingga total 16 anak (88,9%) mencapai ketuntasan. Pada aspek dimensi berbhinekaan global, 12 anak (66,7%) mencapai BSH, dan 3 anak (16,7%) mencapai BSB, sehingga total 15 anak (83,3%) mencapai ketuntasan. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Rincian perolehan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Perkembangan Kecerdasan Emosional dan Dimensi Berbhinekaan Global Anak Kelompok B TK Negeri Bangun Seranten

Aspek Perkembangan	Pra-Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Anak	(%)	Jumlah Anak	(%)	Jumlah Anak	(%)
Kecerdasan Emosional						
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0,0	0	0,0	3	16,7
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	27,8	11	61,1	13	72,2
Mulai Berkembang (MB)	10	55,6	5	27,8	2	11,1
Belum Berkembang (BB)	3	16,7	2	11,1	0	0,0
Total Ketuntasan (BSH+BSB)	5	27,8	11	61,1	16	88,9
Dimensi Berbhinekaan Global						
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0,0	0	0,0	3	16,7
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	22,2	10	55,6	12	66,7
Mulai Berkembang (MB)	11	61,1	6	33,3	3	16,6
Belum Berkembang (BB)	3	16,7	2	11,1	0	0,0
Total Ketuntasan (BSH+BSB)	4	22,2	10	55,6	15	83,3

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kecerdasan emosional dan dimensi berbhinekaan global anak Kelompok B TK Negeri Bangun Seranten dari pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan ketuntasan klasikal dari 27,8% menjadi 88,9% pada aspek kecerdasan emosional, dan dari 22,2% menjadi 83,3% pada aspek berbhinekaan global, membuktikan bahwa implementasi media cerita bergambar digital interaktif sangat efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto [15]. yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia dini secara signifikan.

Keberhasilan tindakan ini tidak terlepas dari karakteristik media cerita bergambar digital interaktif yang dirancang berdasarkan prinsip multimedia learning dari Mayer[9]. Penggabungan elemen visual (gambar berwarna cerah dan animasi), audio (narasi ekspresif dan lagu daerah), serta interaktivitas (kuis dan aktivitas drag-and-drop) menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan melibatkan berbagai modalitas sensorik anak. Clark dan Mayer [10] menegaskan bahwa pendekatan multimodal ini dapat meningkatkan retensi pembelajaran dan keterlibatan emosional anak. Ketika anak menonton animasi karakter "Budi" yang sedang sedih karena diejek temannya, mereka tidak hanya melihat gambar, tetapi juga mendengar intonasi suara yang menyedihkan, sehingga empati mereka terstimulasi secara alami. Hal ini menjelaskan mengapa pada Siklus II, anak-anak menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berempati dan mengenali emosi.

Prinsip digital storytelling yang diimplementasikan melalui media ini juga berkontribusi besar terhadap keberhasilan penelitian. Robin [11] menyatakan bahwa cerita digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik anak, karena mereka merasa menjadi bagian dari cerita tersebut. Ketika anak menekan tombol untuk membantu karakter "Rara" memilih cara mengelola marah yang tepat, mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga mengambil keputusan aktif yang memperkuat pemahaman mereka tentang regulasi emosi. Hodge[12] menambahkan bahwa interaktivitas dalam cerita digital menciptakan sense of agency (rasa

kendali) pada anak, yang merupakan fondasi penting bagi pengembangan kecerdasan emosional.

Dalam konteks dimensi berbhinekaan global, media cerita bergambar digital interaktif berhasil memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia secara menyenangkan dan bermakna. Melalui cerita "Festival Budaya Nusantara", anak-anak tidak hanya melihat gambar rumah adat dan pakaian tradisional, tetapi juga mendengar lagu daerah, menirukan tarian, dan berinteraksi dengan kuis tentang budaya berbagai suku. Hofstede [17] menegaskan bahwa pemahaman dimensi budaya dapat ditanamkan sejak dini melalui narasi yang kontekstual dan repetitif. UNESCO [5] juga menekankan bahwa pendidikan multikultural yang efektif harus melibatkan pengalaman langsung dan refleksi, yang keduanya difasilitasi oleh media digital interaktif ini. Observasi menunjukkan bahwa pada Siklus II, anak-anak mulai menunjukkan apresiasi terhadap perbedaan, seperti mengucapkan "Selamat Idul Fitri" kepada teman yang beragama Islam, atau mengajak teman dari Papua bermain bersama.

Peran guru sebagai fasilitator dalam implementasi media ini juga sangat krusial. Pada Siklus I, guru masih cenderung mendominasi penyajian cerita, sehingga anak kurang memiliki ruang untuk bereksplorasi. Refleksi ini mendorong perubahan pendekatan pada Siklus II, di mana guru beralih menjadi fasilitator yang lebih banyak memberikan scaffolding dan memancing refleksi anak melalui pertanyaan terbuka. Vygotsky [20] dalam teori Zone of Proximal Development-nya menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ketika guru bertanya, "Menurut kalian, bagaimana perasaan Ani saat diejek? Apa yang bisa kita lakukan untuk membantunya?", anak-anak didorong untuk berpikir kritis tentang emosi dan empati, yang pada gilirannya memperkuat kecerdasan emosional mereka.

Nurgiyantoro[13] menegaskan bahwa sastra anak, termasuk cerita bergambar, merupakan media yang ampuh untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya karena anak belajar melalui identifikasi dengan karakter cerita. Ketika anak mengidentifikasi diri dengan karakter "Budi" yang berasal dari Jawa tetapi berteman dengan "Made" dari Bali, mereka secara tidak langsung belajar tentang toleransi dan persahabatan lintas budaya. Tomlinson [14] juga menambahkan bahwa diferensiasi pembelajaran melalui media digital dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar anak—visual, auditori, dan kinestetik—sehingga setiap anak dapat berkembang sesuai dengan potensinya.

Meskipun telah mencapai indikator keberhasilan, dua anak yang masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) pada Siklus II memerlukan perhatian khusus. Observasi menunjukkan bahwa kedua anak ini memiliki latar belakang keluarga yang kurang mendukung perkembangan emosional, dan mereka cenderung menarik diri dari interaksi sosial. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun media digital interaktif secara umum efektif, kolaborasi dengan orang tua tetap diperlukan untuk memperkuat pembelajaran di rumah. Elias et al. [6] menekankan bahwa pendidikan sosial-emosional yang efektif harus melibatkan kemitraan antara sekolah dan keluarga.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa media cerita bergambar digital interaktif bukan sekadar alat teknologi, melainkan sebuah metodologi pedagogis yang dinamis jika dirancang dan diimplementasikan secara tepat. Integrasi antara teknologi digital, cerita bergambar, dan prinsip fun learning tidak hanya meningkatkan kecerdasan emosional dan pemahaman berbhinekaan global, tetapi juga menanamkan kecintaan anak terhadap budaya Nusantara sejak dini, sekaligus mempersiapkan mereka menjadi warga global yang toleran dan empatik di abad ke-21.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media cerita bergambar digital interaktif dapat meningkatkan kecerdasan emosional dan nilai dimensi berbhinekaan global anak Kelompok B di TK Negeri Bangun Seranten secara signifikan. Peningkatan ini dibuktikan dengan naiknya persentase ketuntasan klasikal pada aspek kecerdasan emosional dari 27,8% pada pra-siklus, menjadi 61,1% pada Siklus I, dan mencapai 88,9% pada Siklus II. Pada aspek dimensi berbhinekaan global, ketuntasan meningkat dari 22,2% pada pra-siklus, menjadi 55,6% pada Siklus I, dan mencapai 83,3% pada Siklus II.

Media cerita bergambar digital interaktif yang dirancang dengan elemen multimedia (narasi audio, animasi, kuis interaktif) dan tema yang relevan (mengenal budaya daerah, mengelola emosi, empati, dan festival budaya) berhasil menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan, bermakna, dan personal. Prinsip *multimedia learning* dan *digital storytelling* yang diimplementasikan dalam media ini terbukti ampuh dalam meningkatkan kesadaran emosional, empati, apresiasi budaya, dan keterampilan komunikasi interkultural anak. Peran guru sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* dan pertanyaan reflektif juga berkontribusi besar terhadap keberhasilan implementasi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti merekomendasikan beberapa hal. Pertama, bagi guru dan pendidik PAUD, disarankan untuk mengadopsi media cerita bergambar digital interaktif sebagai alternatif pembelajaran karakter yang menyenangkan dan efektif, serta terus berinovasi dalam mengembangkan konten cerita yang relevan dengan kebutuhan anak. Kedua, bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menyediakan fasilitas teknologi digital (proyektor, speaker, tablet) yang memadai dan melatih guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Ketiga, bagi orang tua, disarankan untuk berkolaborasi dengan sekolah dalam memperkuat pembelajaran kecerdasan emosional dan keberagaman di rumah melalui diskusi dan aktivitas bersama. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji efektivitas media ini pada rentang usia yang berbeda, serta memperluas skala penelitian ke berbagai setting sekolah dengan karakteristik demografis yang berbeda untuk menguji generalisasi temuan.

Referensi

- [1] J. Piaget, *The Psychology of Intelligence*. Totowa, NJ: Littlefield, Adams & Co., 1972.
- [2] D. Goleman, *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*, 10th anniversary. New York, NY: Bantam Books, 2016.
- [3] P. Salovey and J. D. Mayer, "Emotional Intelligence," *Imagin. Cogn. Pers.*, vol. 9, no. 3, pp. 185–211, 1990.
- [4] Kemendikbudristek, "Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran," 2022, Kemendikbudristek, Jakarta.
- [5] UNESCO, *Education for Sustainable Development: A Roadmap*. Paris: UNESCO Publishing, 2020.
- [6] M. J. Elias et al., *Promoting Social and Emotional Learning: Guidelines for Educators*. Alexandria, VA: ASCD, 2015.
- [7] M. Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *Horiz.*, vol. 9, no. 5, pp. 1–6, 2001.
- [8] T. Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*, Revised. New York, NY: Bantam Books, 2015.
- [9] R. E. Mayer, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 2nd ed. New York, NY: Cambridge University Press, 2014.
- [10] R. C. Clark and R. E. Mayer, *E-learning and the Science of Instruction: Guidelines for Users and Designers of Multimedia Learning*, 4th ed. San Francisco, CA: Wiley, 2016.
- [11] B. R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom," *Theory Pract.*, vol. 47, no. 3, pp. 220–228, 2008.
- [12] F. Hodge, "Digital Storytelling: An Emerging Technology with Endless Possibilities," *TechTrends*, vol. 59, no. 3, pp. 24–28, 2015.
- [13] B. Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman dan Pengkajian*, Ke-2. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018.
- [14] C. A. Tomlinson, *The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners*, 2nd ed. Alexandria, VA: ASCD, 2014.
- [15] A. Susanto, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2017.
- [16] D. Agustin et al., "Pelatihan Dasar Penunjang Artikel Melalui Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Publish or Perish dan Mendeley Pendahuluan," vol. 4, no. 1, pp. 17–24, 2024.
- [17] G. Hofstede, "Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context," *Online Readings Psychol. Cult.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–26, 2011.
- [18] S. Kemmis, R. McTaggart, and R. Nixon, *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer, 2014.
- [19] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2014.
- [20] L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.