

EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL WARAK NGENDOG TERHADAP PENANAMAN KARAKTER ANAK USIA DINI

Dewi Nugrahastuti Wirahno¹, Dian Pramita², Budi Dyah Lestari³, Soraya Rosna Samta⁴,
Kharisma Kinanti Pertiwi⁵, Sunny Annisa Masfuri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas IVET, Semarang, Indonesia
Corresponden E-mail ; dewi@unisvet.ac.id

Abstrak

Pendidikan karakter pada anak usia dini menghadapi tantangan akibat derasnya arus globalisasi dan minimnya media pembelajaran yang mengangkat kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektivitas media audio visual “Warak Ngendog”, sebuah animasi digital berbasis legenda akulturasi budaya Jawa, Tionghoa, dan Arab di Semarang, dalam menanamkan karakter pada anak usia dini di RA Manda. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi-Experimental, model Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 40 anak kelompok B (20 anak kelompok eksperimen dan 20 anak kelompok kontrol) yang dipilih melalui purposive sampling. Media audio-visual berbasis video pembelajaran durasi 4 kali (Revisi) pertemuan. Data dikumpulkan menggunakan angket, lembar observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan uji Independent Sample t-test dan Paired Sample t-test menggunakan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor karakter pada kelompok eksperimen sebesar 20,6 poin (dari 64,0 menjadi 84,6), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 5,57 poin (dari 64,03 menjadi 69,6), dengan nilai signifikansi 0,001 (<0,05). Peningkatan terjadi pada ketiga aspek karakter, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*. Dapat disimpulkan bahwa media audio visual “Warak Ngendog” efektif sebagai strategi inovatif untuk menanamkan karakter sekaligus melestarikan kearifan lokal pada anak usia dini.

Kata kunci: Digitalisasi Budaya; Media Audio Visual; Pendidikan Karakter; Anak Usia Dini; Warak Ngendog

Abstract

Character education for early childhood faces challenges due to rapid globalization and the scarcity of learning media that incorporate local wisdom. This study aims to describe the effectiveness of the “Warak Ngendog” audio-visual media, a digital animation based on a Semarang legend representing the acculturation of Javanese, Chinese, and Arabic cultures, in instilling character values in early childhood at RA Manda. The study employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental method using a Nonequivalent Control Group Design, involving 40 children from group B (20 in the experimental group and 20 in the control group) selected through purposive sampling. Data were collected using questionnaires, observation sheets, and documentation, then analyzed using the Independent Sample t-test and Paired Sample t-test with SPSS 25. The results showed that the average character score of the experimental group increased by 20.6 points (from 64.0 to 84.6), considerably higher than the control group, which only increased by 5.57 points (from 64.03 to 69.6), with a significance value of 0.001 (<0.05). Improvements occurred across the three aspects of character: moral knowing, moral feeling, and moral action. It can be concluded that the “Warak Ngendog” audio-visual media is effective as an innovative strategy for instilling character while preserving local wisdom in early childhood.

Keywords: Cultural Digitalization, Audio-Visual Media, Character Education, Early Childhood, Warak Ngendog

Pendahuluan

Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membentuk individu yang memiliki kompetensi sosial, moral, dan emosional untuk menghadapi tantangan abad ke-21. UNESCO menegaskan bahwa pendidikan masa depan harus mampu

mengintegrasikan penguasaan teknologi dengan penguatan identitas budaya dan nilai-nilai kemanusiaan sebagai dasar pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (UNESCO, 2022). Masa kanak-kanak awal merupakan periode perkembangan yang sangat pesat, di mana aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral berkembang secara simultan sehingga memerlukan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Berk, 2023). Pada fase ini, stimulasi yang tepat mutlak diperlukan. Namun, dunia pendidikan karakter AUD saat ini menghadapi tantangan kompleks di era disrupsi digital. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Anak-anak generasi Alpha tumbuh dalam ekosistem digital sehingga memerlukan strategi pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi secara bermakna tanpa menghilangkan identitas budaya lokal (OECD, 2021; UNESCO, 2022). Berbagai kajian sistematis juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan belajar apabila digunakan secara tepat oleh guru (Istiana & Widodo, 2023).

Di sisi lain, Kota Semarang memiliki kekayaan budaya lokal yang sarat dengan nilai-nilai karakter, salah satunya adalah Warak Ngendog yang menjadi ikon tradisi Dugderan. Warak Ngendog bukan sekadar maskot budaya, tetapi merupakan simbol akulturasi budaya Jawa, Arab, dan Tionghoa yang mencerminkan nilai toleransi, harmoni, persatuan, dan kehidupan multikultural masyarakat Semarang (Triyanto et al., 2013). Nilai-nilai tersebut selaras dengan penguatan pengembangan karakter dan Profil Pelajar Pancasila. Sayangnya, cerita ini mulai terlupakan dan belum banyak diimplementasikan dalam pembelajaran, terutama bagi AUD. Penelitian sebelumnya oleh (Sayekti et al., 2022) menunjukkan bahwa cerita rakyat merupakan media yang efektif dalam mengembangkan kemampuan moral, bahasa, serta identitas budaya anak karena menghadirkan nilai-nilai kehidupan melalui narasi yang dekat dengan pengalaman anak. Media audio visual merupakan salah satu media yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, gerak, dan narasi sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Prinsip tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara simultan (Mayer, 2021) Temuan penelitian terkini juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai moral pada anak usia dini apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat (Kholifah & Rizqiyani, 2022).

Penelitian ini menunjukkan adanya kebutuhan penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini karena masih ditemukan indikasi penurunan perilaku moral, khususnya pada aspek kedisiplinan, kejujuran, dan kepedulian sosial yang menunjukkan bahwa proses internalisasi nilai belum optimal pada fase perkembangan awal anak. Pendidikan karakter pada usia dini menjadi sangat penting karena periode ini merupakan fase kritis pembentukan dasar moral yang dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan sekolah. Di tengah perkembangan teknologi digital, media audio-visual memiliki peran strategis sebagai sarana pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sekaligus dapat menjadi media pelestarian kearifan lokal. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran menjadi semakin urgen untuk menjaga identitas budaya di tengah arus globalisasi. Legenda Warak Ngendog dipilih sebagai basis media pembelajaran karena mengandung nilai karakter yang kuat, seperti toleransi melalui simbol akulturasi budaya, kesabaran melalui makna proses “ngendog”, serta nilai gotong royong dan kebersamaan dalam tradisi masyarakat. Nilai-nilai tersebut relevan

dengan pendidikan karakter yang mencakup moral knowing, moral feeling, dan moral action menurut Thomas Lickona, sehingga media audio-visual berbasis Warak Ngendog dinilai relevan dan potensial dalam mendukung penanaman karakter pada anak usia dini secara lebih bermakna dan kontekstual. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya mengintegrasikan kearifan lokal Semarang (Warak Ngendog) dengan teknologi digital (media audio visual) dalam sebuah model pembelajaran inovatif, untuk menguji bagaimana digitalisasi budaya dapat menjadi strategi efektif dalam menanamkan karakter pada anak, sekaligus melestarikan warisan budaya lokal di RA Manda, Semarang.

Meskipun penelitian mengenai media digital, digital storytelling, maupun pendidikan karakter anak usia dini telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media tanpa mengintegrasikan budaya lokal yang spesifik sebagai sumber belajar karakter. Selain itu, penelitian yang menguji efektivitas media audio visual berbasis budaya lokal menggunakan desain eksperimen pada anak usia dini masih sangat terbatas, khususnya yang mengangkat Warak Ngendog sebagai representasi akulturasi budaya masyarakat Semarang (Kurniati et al., 2022; Maharani & Rati, 2022; O. M. S. C. Sayekti, 2022). Media audio visual merupakan salah satu media yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, gerak, dan narasi sehingga meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Prinsip tersebut sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara simultan (Mayer, 2021). Temuan penelitian terkini juga menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai moral pada anak usia dini apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang tepat (Endrawati et al., 2024; Kholifah & Rizqiyani, 2022). Di sisi implementasi, meskipun efektivitas cerita rakyat untuk penanaman nilai moral telah terbukti, penerapannya di RA Manda Semarang masih sangat terbatas dan belum didukung oleh media digital yang menarik bagi anak generasi alpha.

Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian yang holistik antara digitalisasi budaya, prinsip teori multimedia learning, dan konteks kearifan lokal Semarang (Warak Ngendog) untuk pendidikan karakter AUD. Media audio visual “Warak Ngendog” dikembangkan tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi sebagai *cognitive tool* yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip desain multimedia yang efektif, sekaligus diuji secara empiris di RA Manda sebagai upaya konkret revitalisasi budaya dan penguatan karakter anak. Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana efektivitas media audio visual “Warak Ngendog” dalam menanamkan karakter pada anak usia dini di RA Manda. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas media audio visual “Warak Ngendog” dalam menanamkan karakter pada anak usia dini, sehingga dapat berkontribusi pada khazanah ilmu pendidikan AUD sekaligus menjadi model inovasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan tantangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji efektivitas media audio visual “Warak Ngendog” sebagai variabel bebas terhadap penanaman karakter sebagai variabel terikat. Desain yang digunakan adalah Quasi-Experimental Design dengan model Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2019), yang melibatkan kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol

yang tidak mendapatkan perlakuan, tanpa pemilihan acak penuh. Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai 01 X 02 untuk kelompok eksperimen dan 03 - 04 untuk kelompok kontrol, dengan 01 dan 03 sebagai pre-test, X sebagai perlakuan berupa penggunaan media audio visual "Warak Ngendog", tanda (-) menunjukkan tidak adanya perlakuan khusus, serta 02 dan 04 sebagai post-test. Perlakuan dilakukan melalui penggunaan media audio-visual berbasis kearifan lokal Warak Ngendog dalam proses pembelajaran sebanyak 4 kali pertemuan selama 2 minggu, dengan durasi setiap sesi 20–30 menit. Prosedur pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan berupa apersepsi sederhana, dilanjutkan dengan pemutaran video audio-visual Warak Ngendog, kemudian guru memberikan penjelasan singkat terkait nilai-nilai karakter dalam cerita, serta diakhiri dengan kegiatan tanya jawab dan penguatan nilai karakter yang muncul dalam cerita. Instrumen penelitian terdiri dari angket dan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator karakter anak usia dini yang mencakup moral knowing (mengenali perilaku baik dan buruk serta aturan sederhana), moral feeling (empati, kepedulian, dan sikap menghargai), serta moral action (kejujuran, kedisiplinan, kerja sama, dan membantu teman). Instrumen telah melalui uji validitas isi melalui expert judgment dan dinyatakan layak digunakan, sedangkan reliabilitas instrumen menunjukkan tingkat konsistensi yang baik berdasarkan hasil uji statistik yang telah memenuhi kriteria reliabilitas penelitian pendidikan, sehingga instrumen dianggap cukup andal untuk mengukur variabel penelitian.

Penelitian dilaksanakan selama lima bulan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di RA Manda, Kota Semarang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa RA tersebut merepresentasikan setting pembelajaran yang memerlukan integrasi nilai karakter dan kearifan lokal. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di RA Manda yang berjumlah 40 anak. Mengingat populasi berjumlah kurang dari 100, penelitian ini menggunakan total sampling agar seluruh populasi menjadi sampel, sekaligus untuk menghindari bias pada kelompok yang sudah terbentuk (*intact group*) (Sugiyono, 2019). Teknik sampling yang digunakan adalah nonprobability sampling dengan jenis purposive sampling, di mana dua kelas yang telah ada ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan guru bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang setara, masing-masing terdiri atas 20 anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, angket berupa skala Likert 1–4 (1 = Tidak Pernah, 2 = Jarang, 3 = Sering, 4 = Selalu) yang diisi oleh guru berdasarkan observasi perilaku anak, digunakan untuk mengukur moral knowing dan moral feeling. Kedua, lembar observasi digunakan untuk mengukur moral action anak selama proses pembelajaran dan bermain. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan, hasil karya anak, dan nilai rapor terkait perkembangan sosial-emosional. Instrumen kuesioner dan lembar observasi diuji validitas isinya (*content validity*) melalui *expert judgment* oleh seorang dosen PAUD dan seorang guru senior RA, kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan rumus Alpha Cronbach, dengan kriteria reliabel apabila koefisien Alpha lebih besar dari 0,70 (Sugiyono, 2019).

Analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel kurang dari 50) dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, uji hipotesis dilakukan dengan Independent Sample t-test untuk melihat perbedaan signifikan hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol; apabila tidak memenuhi syarat parametrik, digunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U Test. Untuk mengetahui peningkatan dalam masing-masing

kelompok digunakan Paired Sample t-test (atau Wilcoxon Signed Rank Test untuk data tidak normal), dilengkapi dengan analisis deskriptif kuantitatif untuk memaparkan kondisi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* anak sebelum dan setelah perlakuan. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 25*.

Prosedur penelitian terdiri atas empat tahap. Tahap persiapan meliputi observasi awal, penyusunan proposal, pembuatan media audio visual, penyusunan rencana pembelajaran, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian pre-test kepada kedua kelompok, pemberian treatment pada kelompok eksperimen sebanyak lima kali pertemuan sementara kelompok kontrol melakukan pembelajaran seperti biasa, dan pemberian post-test kepada kedua kelompok. Tahap analisis data dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data yang telah terkumpul, dan tahap pelaporan dilakukan dengan menyusun laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di RA Manda, yang berlokasi di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. RA Manda merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan layanan pembelajaran untuk anak usia 4–6 tahun, berada di bawah naungan Kementerian Agama, dan memiliki komitmen mengembangkan pembelajaran berbasis karakter dan nilai-nilai keislaman yang terintegrasi dengan kurikulum nasional. Penelitian ini melibatkan 40 anak kelompok B (usia 5–6 tahun) yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 20 anak. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media audio visual “Warak Ngendog” berbasis animasi digital yang dirancang melalui platform Canva, menampilkan animasi tokoh Warak Ngendog, narasi cerita dengan intonasi ekspresif, musik latar yang membangun suasana emosional, visual warna cerah dan karakter interaktif, serta pesan moral tentang toleransi, kerukunan, dan persatuan. Media ini diputar sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi kurang lebih 10 menit per sesi, disertai diskusi dan refleksi sederhana bersama guru. Kelompok kontrol, dengan jumlah anak yang sama, tidak mendapatkan perlakuan media audio visual; pembelajaran karakter dilakukan seperti biasa melalui cerita lisan oleh guru, tanya jawab sederhana, dan pembiasaan perilaku baik dalam kegiatan harian. Kedua kelompok memiliki karakteristik usia, latar belakang sosial, dan kemampuan awal yang relatif setara berdasarkan hasil pre-test. Pre-test dilakukan untuk mengetahui kondisi awal *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* sebelum perlakuan diberikan. Hasil rata-rata skor pre-test disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-Rata Skor Pre-Test

Aspek	Eksperimen	Kontrol
Moral Knowing	65,4	64,8
Moral Feeling	63,7	64,1
Moral Action	62,9	63,2
Rata-rata Total	64,0	64,03

Sumber: Data primer diolah, 2026

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama dan tidak terdapat perbedaan signifikan (Sig. > 0,05), sehingga kondisi awal kedua kelompok homogen

dan layak dibandingkan. Setelah perlakuan diberikan selama lima pertemuan, dilakukan post-test dengan hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-Rata Skor Post-Test

Aspek	Eksperimen	Kontrol
Moral Knowing	85,6	70,2
Moral Feeling	84,3	69,8
Moral Action	83,9	68,7
Rata-rata Total	84,6	69,6

Sumber: Data primer diolah, 2026

Terjadi peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 20,6 poin (dari 64,0 menjadi 84,6), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 5,57 poin (dari 64,03 menjadi 69,6). Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($<0,05$), sehingga H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media audio visual "Warak Ngendog" efektif dalam meningkatkan nilai karakter anak usia dini secara signifikan. Peningkatan sebesar 20,6 poin pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa penggunaan animasi digital berbasis Canva mampu meningkatkan minat dan perhatian anak, mempermudah pemahaman nilai abstrak, serta mengaktifkan aspek emosional anak. Hasil ini memperkuat berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media digital berbasis cerita mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, dan internalisasi nilai karakter melalui penyajian visual yang menarik (Mayer, 2021; Sayekti et al., 2022).

Media yang digunakan memiliki karakteristik visual warna cerah dan karakter menarik, narasi ekspresif yang membantu anak memahami konflik dan solusi, musik latar yang membangun empati, serta penyajian cerita dalam bentuk animasi bergerak. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan audio secara bersamaan, karena anak tidak hanya mendengar cerita tetapi juga melihat visualisasi konflik dan penyelesaiannya, sehingga proses encoding memori menjadi lebih kuat. Temuan ini juga sejalan dengan hasil kajian sistematis yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, dan kualitas pengalaman belajar apabila diterapkan secara tepat dan didukung oleh kesiapan guru serta lingkungan belajar yang memadai (Istiana & Widodo, 2023; Nurdiantami & Agil, 2020).

Pada aspek *moral knowing*, skor meningkat dari 65,4 menjadi 85,6 pada kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa anak menjadi lebih memahami konsep toleransi, kerukunan, dan persatuan dalam perbedaan. Visualisasi Warak Ngendog sebagai simbol akulturasi budaya Jawa, Tionghoa, dan Arab membantu anak memahami keberagaman secara konkret, berbeda dengan metode ceramah pada kelompok kontrol yang membuat konsep abstrak lebih sulit dipahami. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Kurniati et al., (2022) yang menunjukkan

bahwa digitalisasi cerita rakyat Nusantara mampu membantu peserta didik memahami nilai budaya melalui penyajian visual yang lebih kontekstual.

Pada aspek *moral feeling*, skor meningkat dari 63,7 menjadi 84,3, ditandai dengan munculnya empati anak terhadap tokoh dalam cerita, respons emosional saat konflik muncul, serta antusiasme saat diskusi nilai moral berlangsung. Musik latar dan ekspresi karakter dalam animasi membangun keterlibatan emosional anak melalui integrasi saluran visual dan verbal (Mayer, 2021), yang kemudian mendukung berkembangnya *moral feeling* sebagaimana dijelaskan oleh (Lickona, 2009)

Pada aspek *moral action*, skor meningkat dari 62,9 menjadi 83,9, yang tercermin dari perubahan perilaku anak seperti lebih sabar menunggu giliran, bersedia berbagi mainan, tidak mengejek teman, serta lebih mudah berdamai setelah terjadi konflik. Temuan ini menunjukkan bahwa cerita Warak Ngendog tidak hanya dipahami sebagai materi pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai model perilaku positif yang mendorong anak untuk meniru nilai-nilai yang ditampilkan dalam cerita. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Sayekti et al., 2022) yang menunjukkan bahwa digitalisasi cerita anak bermuatan budaya mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menarik sehingga mendukung internalisasi karakter peserta didik. Dan juga sejalan dengan Maharani & Rati, (2022) yang menunjukkan bahwa dongeng digital berbasis cerita rakyat mampu memperkuat pembentukan karakter peserta didik melalui penyajian cerita yang menarik.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini juga tidak hanya berfungsi sebagai animasi edukatif, tetapi sebagai bentuk digitalisasi budaya lokal Semarang. Anak-anak yang sebelumnya belum mengenal Warak Ngendog mampu menyebutkan tokoh Warak, menjelaskan makna persatuan, serta mengaitkan pesan cerita dengan pengalaman sehari-hari. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengemasan budaya lokal dalam media digital dapat menjadikan cerita rakyat tetap relevan bagi anak-anak generasi digital, sekaligus memperkuat identitas budaya sejak usia dini (Mayer, 2021; Sayekti et al., 2022).

Media Warak Ngendog dapat dikategorikan sebagai digital storytelling karena mengintegrasikan narasi, gambar, audio, animasi, dan pesan moral ke dalam satu media digital yang utuh (Robin, 2016; Sayekti et al., 2022). Temuan penelitian (Sayekti et al., 2022) juga menunjukkan bahwa digitalisasi cerita anak bermuatan budaya mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pengalaman belajar sehingga mendukung pembentukan karakter peserta didik.

Penyajian konflik dan penyelesaian masalah dalam cerita Warak Ngendog memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami konsekuensi suatu tindakan melalui pengamatan terhadap perilaku tokoh dalam cerita. Kondisi ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi narasi dan visual membantu anak membangun representasi mental yang lebih bermakna (Mayer, 2021). Selain itu, cerita yang memuat teladan perilaku positif juga menjadi sarana efektif dalam mengembangkan penalaran moral dan pembiasaan karakter pada anak usia dini (Lickona, 2009).

Sementara itu, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 5,57 poin, menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tetap memberikan pengaruh terhadap perkembangan karakter anak, tetapi efektivitasnya lebih rendah dibandingkan penggunaan media audio visual. Berdasarkan hasil observasi, anak pada kelompok kontrol

cenderung lebih cepat kehilangan perhatian ketika guru menyampaikan cerita secara lisan tanpa didukung visualisasi yang menarik.

Temuan penelitian ini memperkuat *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa integrasi informasi visual dan verbal membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih bermakna sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Mayer, 2021). Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAUD dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, sekolah dapat memanfaatkan platform digital sederhana seperti Canva, dan digitalisasi budaya dapat menjadi strategi pembelajaran karakter yang modern sekaligus kontekstual. ini juga sejalan dengan penelitian (Sayekti et al., 2022) yang menunjukkan bahwa digitalisasi cerita anak bermuatan budaya mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Dalam konteks anak generasi Alpha yang tumbuh dalam lingkungan digital, integrasi budaya lokal ke dalam media digital menjadi strategi penting untuk memperkuat identitas budaya sekaligus mengembangkan kompetensi abad ke-21 (OECD, 2021; UNESCO., 2022). Anak yang sebelumnya belum mengenal Warak Ngendog kini mampu menyebutkan tokoh tersebut dan menjelaskan makna persatuan dalam keberagaman. Temuan ini menunjukkan penerapan *culturally responsive pedagogy*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman dan budaya peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Gay, 2018; Ladson-Billings, 2021). Pendekatan tersebut sejalan dengan rekomendasi (UNESCO., 2022) yang menekankan pentingnya pendidikan berbasis budaya lokal sebagai sarana membangun identitas, kohesi sosial, dan penghargaan terhadap keberagaman dalam masyarakat global.

Media audio visual berperan penting dalam meningkatkan pembentukan karakter anak usia dini karena menyajikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pada aspek moral knowing, media ini mempermudah anak memahami nilai benar dan salah melalui visualisasi cerita yang sederhana dan mudah dipahami. Pada aspek moral feeling, stimulasi audio dan visual membangun keterlibatan emosional sehingga anak lebih mudah merasakan empati, kepedulian, dan penghargaan terhadap perilaku sosial yang ditampilkan. Pada aspek moral action, media audio visual memberikan model perilaku yang dapat ditiru sehingga membantu pembentukan kebiasaan positif melalui proses observasi dan pengulangan. Temuan ini sejalan dengan teori pendidikan karakter Thomas Lickona yang menekankan integrasi moral knowing, moral feeling, dan moral action, serta teori pembelajaran anak usia dini yang menempatkan media visual dan cerita sebagai sarana efektif dalam internalisasi nilai. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kearifan lokal meningkatkan pemahaman nilai moral sekaligus memperkuat kedekatan emosional dan identitas budaya anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media audio visual “Warak Ngendog” terbukti efektif dalam menanamkan karakter pada anak usia dini di RA Manda. Terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($<0,05$) sehingga H_a diterima. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 20,6 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 5,57 poin, menunjukkan bahwa media audio visual lebih efektif dibandingkan metode

konvensional dalam pembelajaran karakter. Peningkatan terjadi pada ketiga aspek karakter, yaitu *moral knowing*, di mana anak menjadi lebih memahami konsep toleransi, kerukunan, dan persatuan; *moral feeling*, di mana anak menunjukkan empati dan respons emosional positif terhadap tokoh dan situasi dalam cerita; serta *moral action*, di mana anak menunjukkan perubahan perilaku nyata seperti berbagi, bekerja sama, dan tidak mengejek teman. Digitalisasi budaya melalui media animasi berbasis Canva juga mampu merevitalisasi kearifan lokal secara kontekstual dan relevan bagi anak generasi digital, sehingga anak tidak hanya memahami nilai karakter tetapi juga mengenal dan mengapresiasi budaya lokal Semarang melalui tokoh Warak Ngendog. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual “Warak Ngendog” efektif sebagai strategi inovatif dalam menanamkan karakter sekaligus melestarikan budaya lokal pada anak usia dini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas IVET atas pembiayaan penelitian ini melalui kontrak No. 004/K/IP/UNISVET/H5.1/F/X/2025, serta kepada pimpinan, guru, dan anak-anak di RA Manda, Semarang, atas kerja sama dan partisipasinya selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Berk, L. E. (2023). *Infants and Children: Prenatal Through Middle Childhood* (9th ed.). SAGE Publications.
- Endrawati, R., Ma'arif Magetan, S., & Penelitian, A. (2024). Peran Media Video Animasi dalam Pembelajaran Anak Usia Dini The Role of Animated Video Media in Early Childhood Learning. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(9), 3652–3667. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i4.9205>
- Gay, Geneva. (2018). *Culturally responsive teaching : theory, research, and practice*. Teachers College Press.
- Istiana, Y., & Widodo, M. (2023). A Systematic Review of Technology Integration in Early Childhood Education. *Early Childhood Education Development and Studies (ECEDS)*, 4(1), 31–26. <https://doi.org/10.35508/eceds.v4i1.11910>
- Kholifah, S. N., & Rizqiyani, R. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Di Tk Darul Muttaqin Desa Bulu Sari Kecamatan Bumi Ratu Nuban Lampung Tengah. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 3, 24–31.
- Kurniati, A., Oktaviani, U. D., & Aristo, T. J. V. (2022). Digitalisasi Dongeng Nusantara Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Era Digital Di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 8, 173–181.
- Ladson-Billings, Gloria. (2021). *Culturally relevant pedagogy: asking a different question*. Teachers College Press.
- Lickona. (2009). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Maharani, L. P. S., & Rati, N. W. (2022). Dictor Caksanta: Membentuk Karakter Siswa dengan Dongeng Digital Berbasis Cerita Rakyat Indonesia. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 300–310. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48735>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI: 10.1017/9781316941355>

- Nurdiantami, Y., & Agil, H. M. (2020). The Use of Technology in Early Childhood Education: A Systematic Review. *Proceedings of the International Conference of Health Development Covid-19 and the Role of Healthcare Workers in the Industrial Era (ICHD 2020)*. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.201125.045>
- OECD. (2021). *21st-Century Readers*. OECD. <https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Robin, B. R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*.
- Sayekti, Sujarwo, & Chang Yi Ying. (2022). Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51222>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Triyanto, Rokhmat, N., & Mujiyono. (2013). Warak Ngendog: Simbol Akulturasi Budaya Pada Karya Seni Rupa. *Komunitas*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/komunitas.v5i2.2735>
- UNESCO. (2022). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO Publishing.