

DIGITAL STORYTELLING UNTUK KEMAMPUAN BAHASA ANAK

Novia Solichah¹
Rifa Hidayah

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Keywords/Kata kunci

*digital storytelling,
language skills, early
childhood.*

*digital storytelling,
kemampuan bahasa,
anak usia dini.*

ABSTRACT/ABSTRAK:

Language ability is one of the basic skills that must be trained from pre-school age. The purpose of this study was to examine the effectiveness of the digital storytelling method to improve early childhood language skills. This study used a quasi-experimental design, pretest-posttest nonequivalent control group design. The subjects of this study were 30 students of RAMNU Citra Kartini which were divided into a control group and an experimental group. Measurement of language skills is done by means of a checklist of early childhood language skills. The results of the study were analyzed using the paired sample t-test technique with a Sig value. 0.000 (<0.05) and 0.092 (>0.05) respectively in the control and experimental groups with a large effect size value of 1.623, so the digital storytelling method is very effective for improving early childhood language skills and can be applied in learning early childhood language.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dilatih sejak usia prasekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas metode *digital storytelling* untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen, *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa RAMNU Citra Kartini yang terbagi menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengukuran kemampuan bahasa dilakukan dengan checklist kemampuan bahasa anak usia dini. Hasil penelitian dianalisis dengan teknik *paired sample t-test* dengan nilai Sig. 0,000 (<0,05) dan 0,092 (>0,05) masing-masing pada kelompok kontrol dan eksperimen dengan nilai effect size yang besar yaitu 1,623, sehingga metode *digital storytelling* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini dan dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini dari t table pada kedua panti asuhan. Hal ini menunjukkan bahwa Model EXPRIT sebagai intervensi, mempengaruhi kemampuan penanganan emosional pada kedua jenis kelamin berupa perbedaan model pengendalian emosi.

¹Korespondensi mengenai isi artikel dapat dilakukan melalui: noviasolichah@uin-malang.ac.id

Usia dini merupakan masa-masa sensitif bagi anak, pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dalam setiap aspek kehidupan. Berdasarkan pada batasan pengertian psikologi perkembangan, usia dini meliputi bayi (*infancy atau babyhood*) usia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) usia 1-5 tahun, serta masa anak-anak akhir (*late childhood*) usia 6-12 tahun. Dalam perkembangan anak usia dini banyak kemampuan yang dapat ditingkatkan, salah satunya kemampuan berbahasa atau yang biasa disebut dengan *verbal-linguistic* (Mustofa, 2016).

Studi genetik bayi sejak lahir hingga umur lima tahun menunjukkan semua bayi memiliki pola perkembangan yang relatif beraturan yang mencakup berbagai aspek seperti perkembangan motorik, perilaku, emosional, berbicara, perilaku sosial dan lain-lain (Susanto, 2021).

Perkembangan bahasa adalah kemampuan paling kompleks yang dimiliki manusia. Masa anak-anak adalah masa yang paling cepat untuk mencapai perkembangan bahasa. Pengembangan bahasa merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan berbahasa pada anak yang sejalan dengan keterampilan berbicara, mendengar, membaca serta menulis (Setyawan, 2016). Salah satu cara stimulasi berpikir anak yaitu dengan adanya peranan bahasa. Anak dengan keterampilan bahasa yang rendah kemungkinan besar akan mengalami keterlambatan pula dalam proses berpikir (Lubis, 2018). Terdapat empat komponen dalam keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Amin et al., 2020).

Empat komponen ini saling berkaitan satu sama lain yang dilalui secara berurutan. Keterampilan berbahasa dapat dimiliki berdasarkan usia seseorang, sejak dalam kandungan sampai lahir dan tumbuh menjadi anak-anak. Maka, komponen yang dipelajari terlebih dahulu ialah menyimak.

Kemudian lanjut ke tahap berbicara setelah melalui proses menyimak. Perlu diketahui bahwa orang tua harus selalu berbahasa yang baik dan sopan, karena apa yang dilakukan oleh orang tua akan ditiru oleh anak-anak (Amin et al., 2020)

Kemampuan bahasa yang rendah pada anak dapat diidentifikasi ketika anak mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana dari guru dan kurangnya kemampuan anak dalam menyampaikan ide dan gagasannya. Hal ini membuat siswa cenderung menjadi pasif (Supriyati, et al, 2018)

Prevalensi keterlambatan berbicara pada prasekolah di Indonesia antara 5% hingga 10% menjadikan keterlambatan berbicara yang terjadi pada anak-anak semakin meningkat. Kemudian, tingkat kejadian gangguan bicara dan bahasa dalam beberapa laporan sekitar 2,3% sampai 24%. Jika pada usia tersebut anak tidak diberikan stimulasi yang optimal serta lingkungan yang kurang mendukung, maka hal ini akan berdampak pada kemampuan bahasa anak (Pratiwi., et al, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi di RAMNU Citra Kartini ditemukan bahwa anak-anak memiliki keterbatasan pada kemampuan berbahasa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak berbahasa yang belum berkembang dengan baik dan optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak masih belum mampu mengulang kembali isi dongeng yang telah didengar, mengungkapkan isi cerita dari berbagai gambar yang diperlihatkan, kesulitan dalam mengungkapkan kosa kata, menyampaikan pendapat, serta memahami perintah secara bersamaan.

Keterampilan berbahasa pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai metode salah satunya dengan metode bercerita. Metode bercerita dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi

yang dapat menjadi bekal bahasa bagi anak usia dini dan mengembangkan kecerdasan verbal maupun kecerdasan linguistik anak (Suryana, 2016).

Terdapat beberapa aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini yaitu kosakata, sintaksis (tata bahasa) dan semantik (penggunaan kata) (Khumaira, 2015). Dalam peraturan Kemendikbud RI no. 146 tahun 2014, terdapat kompetensi dasar yang menjadi acuan indikator pencapaian perkembangan anak usia dini seperti pemahaman reseptif (menyimak dan membaca) dengan menceritakan kembali apa yang didengar dan kosa kata yang lebih, menunjukkan kemampuan bahasa dengan melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, memahami bahasa ekspresif dengan mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat kalimat sederhana dalam berkomunikasi, serta menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif seperti menunjukkan perilaku senang membaca buku terhadap buku-buku yang dikenali, menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, serta mengungkapkan perasaan dan ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi. Kemampuan bahasa anak dibagi menjadi beberapa aspek diantaranya adalah aspek fonologi yang mana aspek ini terkait bentuk kejelasan serta artikulasi suara, aspek semantik yang mana bentuk ketepatan makna bahasa, aspek sintaksis yakni bentuk nyata keutuhan prosuksi kalimat, aspek morfologi yakni bentuk nyata pemahaman maksud dengan kata dasar, dan aspek pragmatik yakni tatanan bahasa terkait lingkungan sosial (Yanti, 2016).

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi menjadikan berbagai aspek dalam kehidupan yang tadinya manual menjadi serba digital. Metode bercerita juga berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Metode bercerita digital adalah salah

satu pembaharuan yang inovatif, menarik dan menyenangkan, khususnya bagi anak-anak. Metode bercerita dengan menggunakan media digital ini disebut juga dengan *Digital Storytelling*. *Digital Storytelling* sudah banyak digunakan oleh pengajar sebagai salah satu konsep yang mudah dalam mengembangkan keterampilan pada anak usia dini (Ratri, 2018).

Digital storytelling adalah penggabungan narasi/cerita dengan multimedia (gambar, audio, teks) untuk menghasilkan sebuah autobiografi pendek (Heriyana & Maureen, 2014). Dalam masa digital ini *digital storytelling* digunakan untuk menarik minat dan meyakinkan serta memberi informasi kepada subjek yang dibantu dengan gambar, audio, dan animasi berdasarkan cerita yang ingin disajikan (Kusay, 2019).

Echols (1975) mengatakan bahwa *Storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *Story* yang berarti cerita dan *Telling* berarti mengatakan atau menceritakan, penggabungan dari dua kata tersebut memiliki arti menceritakan cerita. Seperti yang dikemukakan oleh Malan (1991) *Storytelling* memiliki arti sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh *Storyteller* dalam menyampaikan perasaan, buah pikiran, atau suatu cerita kepada anak-anak yang disampaikan secara lisan.

Digital storytelling berupa video mengekspresikan kekuatan emosi dalam cerita yang dapat tersampaikan pada pendengar, khususnya anak-anak. Cerita yang dipakai merupakan cerita yang dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak, seperti dongeng fabel, cerita rakyat, animasi fiksi yang dapat membangun imajinasi anak. Tidak hanya animasi yang bagus, namun cerita yang ditampilkan juga memiliki pesan moral agar anak tidak hanya menikmati jalan cerita namun bisa memahami nilai-nilai kehidupan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Heriyana & Maureen, 2014).

Digital storytelling sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan menggunakan digital storytelling diantaranya meningkatkan motivasi belajar siswa terutama dalam hal membaca dan menyusun cerita, dan adanya pengalaman pribadi yang menarik ketika menyusun sebuah cerita (Anggadewi, 2017). Selain itu digital storytelling juga sesuai untuk meningkatkan kemampuan memori visual dan kemampuan menulis anak (Sudarmaji et al., 2020).

Penelitian terkait *digital storytelling* juga dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun dengan hasil bahwa digital storytelling terbukti berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun (Fuadah, 2022). (Firyati, a, Haenillah, 2016) juga memaparkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode Storytelling terhadap kemampuan bahasa pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian Azhari (2014) juga memaparkan hasil pembelajaran menggunakan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Penelitian terdahulu yang menggunakan metode *digital storytelling* juga dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak usia dini juga menghasilkan adanya peningkatan berbicara pada anak usia dini (Karlina, Widiastuti, & Soesilo, 2018).

Berbicara secara umum diartikan sebagai penyampaian maksud seperti ide, gagasan, pikiran atau isi hati antar individu atau lebih menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami (Saputri, 2015). Berbicara dapat dilakukan anak melalui dua cara yaitu meniru dan mengamati model dari teman sebaya maupun dari orang yang lebih tua, yang kedua melalui pelatihan dan bimbingan dari orang dewasa (Hurlock, 2011).

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Beaty (2013) menunjukkan bahwa meningkatnya perkembangan bahasa anak

dimulai dari masa masuknya anak ke lingkungan sekolah. Pada lingkungan ini anak sudah mampu mendengar dan juga memberi respon. Masa praproduksi ini anak lebih bisa berkonsentrasi melalui *story telling* yang dapat menstimulasi anak untuk memberikan respon yang aktif dengan menjawab pertanyaan sesuai dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh anak saat mendengar cerita. Penggunaan metode *Digital Storytelling* merupakan salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih bersifat konkrit (Suyanto, 2005).

Penggunaan metode *Digital Storytelling* belum banyak dikaji secara menyeluruh. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan metode *Learning based resource* serta model multisensori untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji efektivitas metode *Digital Storytelling* yang dikaitkan dengan peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif kuasi eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah prates-pascates *nonequivalent control group design* yaitu dengan memberikan *pretest* sebelum pemberian perlakuan dan memberikan pascates setelah pemberian perlakuan sehingga diketahui efektifitas dari perlakuan yang diberikan. Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan pada variabel terikat pada awal sebelum dilakukan manipulasi dan dilakukan pengukuran kembali setelah melakukan manipulasi (Hastjarjo, 2019). Prates dan Pascates dilakukan dengan menggunakan *checklist* kemampuan bahasa anak.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa laki-laki dan perempuan dari kelas B RAMNU Citra Kartini Turen Malang yang

berusia mulai dari 5-6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan metode *simple random sampling*.

Tabel 1 Data Demografi subjek

Kelompok	No	Nama	Gender	IQ
Eksperimen	1.	FC	P	100
	2.	RS	L	103
	3.	ZF	P	109
	4.	MH	P	99
	5.	VN	P	102
	6.	ZQ	P	100
	7.	YF	L	103
	8.	RAK	L	100
	9.	AAW	L	99
	10.	YA	L	99
	11.	MJ	L	100
	12.	RAW	P	102
	13.	MW	P	105
	14.	AA	L	100
	15.	MH	P	109
Kontrol	1.	MA	L	100
	2.	MM	L	100
	3.	EN	L	108
	4.	MB	L	102
	5.	RM	P	99
	6.	GP	P	98
	7.	AAE	L	100
	8.	SN	P	103
	9.	AN	P	107
	10.	DS	P	100
	11.	OV	L	99
	12.	RR	L	100
	13.	AD	P	105
	14.	MHA	P	100
	15.	RK	p	102

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan alat ukur kemampuan bahasa anak berupa *checklist* instrument MAB-CDI. Instrumen ini merupakan sebuah instrumen yang dirancang guna mengukur perkembangan kosa kata awal pada anak prasekolah (Hao et al., 2008). Instrumen ini dapat membantu proses pembelajaran di sekolah anak dan dapat pula digunakan untuk mendiagnosis kesulitan bahasa anak usia dini (Syam, 2021). Validitas konkuren The *MacArthur Communicative Development Inventory (CDI)* untuk pengukuran *MLU (language sample)*

sebesar 0,76 (Heilmann et al., 2005) dan reliabilitas alat ukur sebesar 0,701, maka skala kemampuan bahasa anak usia dini dinyatakan memiliki reliabilitas yang baik.

Prosedur Intervensi

Metode *digital storytelling* ini diberikan dengan panduan modul yang telah dinilai oleh para ahli. Modul berisi panduan pelaksanaan perlakuan yang terdiri dari 10 sesi dan dapat dilaksanakan selama dua minggu dengan durasi kurang lebih 30 menit per sesi. Dalam modul ini, terdapat 5 materi yang disampaikan melalui *digital*

storytelling. *Digital Storytelling* adalah suatu kegiatan seni yang menceritakan cerita atau narasi kepada orang lain menggunakan media digital dengan rancangan menggabungkan campuran gambar, musik, cerita, dan suara. Unsur yang dimuat dalam cerita ini mencakup yaitu materi tentang sikap berbagi, membangun kerjasama, sikap menolong, bersedekah, dan kejujuran. Kelima materi ini masing-masing diberikan

dua kali sehingga total sesi adalah 10 sesi. Tidak hanya memberikan intervensi yang pasif, intervensi *Digital Storytelling* ini juga dilengkapi dengan panduan yang interaktif dengan memberi anak pertanyaan, mengajak anak senam dan bernyanyi. Adapun beberapa *digital storytelling* yang diberikan sebagai intervensi dipaparkan lebih jelas pada tabel 2.

Tabel 2 Tema *Digital Storytelling*

No	Tema	Judul Video
1	Menolong dan berbagi	Nussa: Belajar Jualan
2	Membangun kerjasama	Maya Si Lebah
3	Bersedekah/berbagi	Nussa: Bersedekah
4	Kejujuran	Bunga Mawar yang Sombong

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang didapatkan dari hasil skor *checklist* kemampuan bahasa anak baik prates maupun pascates. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik *paired sample t-test* dengan melihat nilai signifikansi pada masing-masing kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Nilai signifikansi kurang dari 0.05 berarti

terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil intervensi yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini sejumlah 30 siswa dari RAMNU Citra Kartini Turen Malang yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 15 siswa pada kelompok eksperimen dan 15 siswa pada kelompok kontrol. Adapun gambaran umum dari subjek penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil *pretest* dan *posttest*

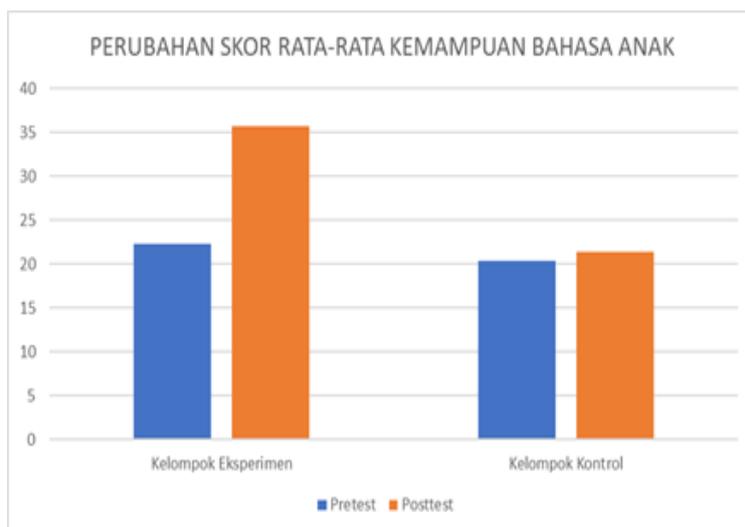
Kelompok	No	Nama	Skor <i>pretest</i>	Skor <i>posttest</i>
Eksperimen	1.	FC	33	39
	2.	RS	33	38
	3.	ZF	18	35
	4.	MH	19	38
	5.	VN	26	40
	6.	ZQ	15	34
	7.	YF	26	30
	8.	RAK	26	38
	9.	AAW	18	34
	10.	YA	27	37
	11.	MJ	22	31
	12.	RAW	18	37
	13.	MW	22	38
	14.	AA	11	31
	15.	MH	20	35
Kontrol	16.	MA	27	24
	17.	MM	30	30
	18.	EN	14	16
	19.	MB	24	24
	20.	RM	20	24
	21.	GP	23	23
	22.	AAE	28	27
	23.	SN	29	30
	24.	AN	25	23
	25.	DS	1	6
	26.	OV	24	25
	27.	RR	9	12
	28.	AD	9	10
	29.	MHA	22	24
	30.	RK	21	23

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada kedua kelompok menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki skor rata-rata kemampuan bahasa yang hampir sama yaitu 22,27 pada kelompok eksperimen dan 20,40 pada kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen mengalami kenaikan skor rata-rata kemampuan bahasa anak yaitu dari 22,27 ke 35,67. Pada kelompok eksperimen ini menunjukkan kenaikan skor rata-rata kemampuan bahasa anak dari kategori sedang ke tinggi. Hal ini menunjukkan kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi mengalami

kenaikan kemampuan bahasa yang signifikan.

Kelompok kontrol, anak mengalami kenaikan skor rata-rata kemampuan bahasa, yaitu dari 20,40 ke 21,40. Meski skor rata-rata pada *posttest* bernilai lebih tinggi, namun kenaikannya tetap berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi tidak mengalami perubahan skor yang berarti. Perbandingan kenaikan skor rata-rata kemampuan bahasa anak secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Perubahan Skor Kemampuan Bahasa

Hasil uji *paired t-test* didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Paired T Test dan Effect Size.

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Asymp. Sig. (2-tailed)	Asymp. Sig. (2-tailed)
0,0000	0,092
<i>Effect size</i> (1.108)	<i>Effect size</i> (0.622)

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelompok eksperimen adalah $<0,05$ yang mana sebesar 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi *digital storytelling*, sedangkan pada kelompok kontrol nilai signifikansi sebesar $0,092 > 0,05$ yang artinya tidak terdapat pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah karena kelompok kontrol tidak diberikan intervensi berupa *digital storytelling*.

Nilai *effect size* pada kelompok kontrol dan eksperimen adalah 0.98 yang tergolong besar, sehingga pengaruh dari intervensi *digital storytelling* termasuk tinggi.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak setelah

pemberian perlakuan berupa *digital storytelling*. Hal tersebut mengacu pada hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yang menunjukkan peningkatan. Hasil skor pretest yang menunjukkan adanya beberapa anak yang diam saja saat diberi pertanyaan. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, subjek pada kelompok eksperimen dapat menjawab pertanyaan dengan baik dan benar. Meski terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan video *digital storytelling* yang ditayangkan, hasil skor pasca tes menunjukkan bahwa hampir semua anak menjawab pertanyaan dengan benar. Pada saat pelaksanaan perlakuan *digital storytelling*, subjek yang tidak memperhatikan dengan baik diberikan teguran halus oleh guru kelas sehingga anak dapat kembali memperhatikan video *digital storytelling* dengan seksama.

Berbeda dengan hasil observasi pada kelompok eksperimen, pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa banyak anak yang diam saja saat diberi pertanyaan baik pada saat pretes maupun pascates. Hal ini menunjukkan bahwa anak pada kelompok yang tidak diberikan intervensi *digital storytelling* tidak mengalami peningkatan berbahasa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Hasil uji *paired t-test* menunjukkan bahwa skor kemampuan bahasa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda.

Hipotesis dalam penelitian ini diterima, sehingga *digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Pudjaningsih (2013) metode pengembangan kemampuan bahasa anak yaitu metode *storytelling* dapat menambah kosa kata anak, metode bercakap-cakap dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berpendapat secara lisan, memperbaiki pengucapan anak, melatih daya tangkap dan daya pikir anak. metode tanya jawab melatih anak menyimak dan mendengarkan jawaban orang lain dan melatih anak untuk berpikir menemukan jawaban.

Pada era modern seperti sekarang ini media pembelajaran sangat beragam, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan juga perkembangan peserta didik. Adanya revolusi digital mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan, salah satunya dalam melakukan pembelajaran. Saat ini, salah satu standar dalam pembelajaran yakni memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Cara ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital salah satunya dengan menggunakan *Digital Storytelling* (DST).

Pada era modern ini manusia dapat dengan mudahnya mengakses internet. *digital storytelling* merupakan media pembelajaran yang bisa diakses oleh siapapun, termasuk di dalamnya guru dan orang tua. Adanya *digital storytelling* dapat meningkatkan bahasa lisan anak usia dini, hal ini dapat terjadi karena dalam praktiknya *digital storytelling* menggunakan kemampuan visual (melihat) dan audio (mendengar) anak, selain itu anak juga diberikan pertanyaan seputar video yang ditanyakan sehingga juga melatih daya ingat anak.

Sejalan dengan hal tersebut Fauziddin, M., et al (2018) menyatakan bahwa metode *digital storytelling* dapat membantu menumbuhkan logika berpikir anak, hal ini membuat anak mampu mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pemahaman serta pengalaman dari cerita yang didengarkan.

Agar mencapai tujuan stimulasi bahasa yang maksimal, guru harus mampu mengoptimalkan teknologi digital yang ada. Sebab hal ini dapat merubah kejenuhan belajar siswa dan menjadikan proses stimulasi bahasa anak lebih menyenangkan (Ratri, 2018). Pemberian stimulus untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak, dapat dilakukan dengan melatih anak berbicara dengan baik dan benar juga dapat melalui pemberian cerita-cerita yang menarik (Pratama et al., 2016).

Kemampuan bahasa anak adalah hal yang sangat penting untuk dikembangkan mengingat tujuannya yang dapat membantu anak dalam berkomunikasi sehari-hari dengan baik. Anak dengan kemampuan bahasa yang baik anak menjadi lebih unggul daripada anak lainnya karena anak dapat memahami apa yang terjadi di sekitarnya. Kemampuan berbahasa pada anak merupakan salah satu modal penting yang harus dimiliki untuk bersosialisasi dengan orang lain. Kemampuan berbahasa yang baik membuat anak mampu menerjemahkan

pengalaman yang dimiliki untuk dikomunikasikan kepada orang lain, termasuk perasaan, pikiran serta kebutuhan dirinya sendiri (Habibatullah et al., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Metode digital storytelling efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Hal ini terlihat dari hasil pasca tes pada kelompok eksperimen yang mengalami peningkatan setelah diberikan digital storytelling, sedangkan pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan yang signifikan karena tidak diberikan digital storytelling.

Saran

Bagi pihak sekolah disarankan untuk melanjutkan pemberian stimulasi berupa *digital storytelling* pada anak. Program *digital storytelling* ini dapat dilaksanakan sebagai kegiatan rutin di kelas dan juga dapat disosialisasikan kepada orang tua, khususnya tentang pentingnya pemberian *digital storytelling*.

Sedangkan bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menambah variasi, baik variasi pada subjek maupun variabel penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, I. M., Mansur, R., & Sulistino, M. (2020). Peran literasi digital dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPS 01 SMAI AL Maarif Singosari Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1).
- Anggadewi, B. (2017). Digital storytelling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 22-24 Agustus 2017.
- Azhari, S. (2014). Pengembangan bahasa anak usia dini melalui metode bercerita di lembaga Paud Meraje Gune. *WISDOM. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2).
- Beaty, J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Kencana.
- Echols, J. M. & H. S. (1975). *Kamus Inggris Indonesia*. Gramedia.
- Fatimah, F. N., Purnamasari, D., Pratiwi, D., & Firmansyah, D. (2018). Analisis kesalahan berbahasa pada tuturan pembawa acara dan bintang tamu dalam talk show hitam putih yang berjudul fenomena kanjeng dimas. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1 (5).
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Firyati, Y.I., Haenillah, E. Y., & S. (2016). *Story telling meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Lampung.
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(1).

- Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. (2021). Potensi bahasa anak usia dini 5-6 tahun melalui metode bercerita. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 1–7. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5315>
- Hao, M., Shu, H., Xing, A., & Li, P. (2008). Early vocabulary inventory for Mandarin Chinese. *Behavior Research Methods*, 40(3), 728–733. <https://doi.org/10.3758/BRM.40.3.728>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Heilmann, J., Weismer, S. E., Evans, J., & Hollar, C. (2005). Utility of the macarthur—bates communicative development inventory in identifying language abilities of late-talking and typically developing toddlers. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 14(1), 40–51. [https://doi.org/10.1044/1058-0360\(2005/006\)](https://doi.org/10.1044/1058-0360(2005/006))
- Heriyana, W., & Maureen, I. Y. (2014). Penerapan metode digital storytelling pada keterampilan menceritakan tokoh idola mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean. UNESA.
- Hurlock, E. B. (2011). *Perkembangan anak (Penerjemah: Tjandrasa, M. Erlangga.*
- Karlina, D. N., Widiastuti, A. A., & Soesilo, T. (2018). Meningkatkan kemampuan berbicara anak TK B usia 5-6 tahun melalui digital storytelling di TK Apple Kids Salatiga semester I tahun ajaran 2017/2018. *Urnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1).
- Khumaira. (2015). Pengaruh metode bermain peran makro terhadap perkembangan aspek perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.*
- Kuşay, Y. (2019). *Digital storytelling as a part of participatory culture in communication and public relation practices.* <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5357-1.ch014>
- Lubis, H. Z. (2018). Metode pengembangan bahasa anak pra sekolah. *Raudhah*, 6 (2). <https://doi.org/http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/277/272>
- Mustofa, B. (2016). *Dasar-dasar pendidikan anak usia pra sekolah.* Parama Ilmu.
- Pratama, R. N., Abidin, Y., & Ismail, M. H. (2016). *Meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini melalui metode bercerita menggunakan media pop-up book.*
- Pudjaningsih, W. (2013). *Metode pengembangan bahasa: Penerapannya pada pembelajaran berbasis tema dan sentra di taman kanak-kanak.* 3 (2).
- Ratri, S. Y. (2018). Digital storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Saputri, W. (2015). *Peningkatan kemampuan berbicara melalui media gambar pada anak kelompok A di TK Bener Yogyakarta.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3 (2).

- Sudarmaji, I., Mulyana, A., & Karsiyah, K. (2020). Applying digital storytelling to improve Indonesian high school students visual memory and writing skill. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.25134/erjee.v8i2.2987>
- Supriyati, Sumiyati, & S. (2018). Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui permainan tebak nama. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia DINI*, 3 (2). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2018.131-140>
- Suryana, D. (2016). *Dasar-dasar pendidikan TK hakikat anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Susanto, A. (2021). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada.
- Suyanto. (2005). *Konsep dasar anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Yanti, P. gusti. (2016). Pemerolehan bahasa anak tunarungu. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 131–141.