

**PENGARUH PENGGUNAAN *DIGITAL STORYTELLING* DAN *MANUAL STORYTELLING* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI  
DAN RASA PERCAYA DIRI PADA PEMBELAJARAN  
ANAK USIA DINI**



**Oleh :  
Nur Rahma  
21117251022**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Untuk memenuhi gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (S2)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**

## ABSTRAK

**NUR RAHMA.** Pengaruh Penggunaan *Digital Storytelling* dan *Manual Storytelling* Terhadap Keterampilan Komunikasi dan Rasa Percaya Diri Pada Pembelajaran Anak Usia Dini. **Tesis, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta , 2023.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) pengaruh penggunaan *digital storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak; (2) Pengaruh *manual storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak; (3) perbedaan keterampilan komunikasi antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dan *manual storytelling*; (4) pengaruh *digital storytelling* terhadap rasa percaya diri anak; (5) pengaruh *manual storytelling* terhadap rasa percaya diri anak; (6) perbedaan rasa percaya diri antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dan *manual storytelling*.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design* atau eksperimen semu. Proses dari penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan pengamatan dalam 2 kelompok pembelajaran yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan di 2 TK di kabupaten Sleman, Yogyakarta. Jumlah sampel 60 anak yang berusia 5-6 tahun dimana untuk kelompok eksperimen sebanyak 30 anak dan kelompok kontrol sebanyak 30 anak. Yang dapat ditemukan berdasarkan teknik *purposive cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data memakai observasi dan dokumentasi dalam bentuk data angka deskriptif (nilai maksimal, minimal, range, median, rerata, modus, standar deviasi, varian, presentasi dan histogram sedangkan analisis statistic inferensial digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh dari perbedaan antara variabel, baik bebas dan variabel terikat.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan *digital storytelling* (X1) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan komunikasi anak (Y1) dengan t-hitung sebesar 39.867 signifikansi  $0.00 < 0.05$ ; (2) kegiatan *manual storytelling* (X2) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan komunikasi anak (Y1) dengan t-hitung sebesar 92.828 signifikansi  $0.00 < 0.05$ ; (3) perbedaan keterampilan komunikasi (Y1) antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* (X1) dan *manual storytelling* (X2) terdapat perbedaan signifikan  $0.00 < 0.05$ . keterampilan komunikasi memperlihatkan rerata pembelajaran yang menggunakan *digital storytelling* sebesar 58.57 lebih besar dibandingkan dengan rerata pembelajaran yang menggunakan *manual storytelling* sebesar 56.13; (4) penggunaan *digital storytelling* (X1) berpengaruh signifikan terhadap rasa percaya diri anak (Y2) dengan t-hitung sebesar 20.972 signifikansi  $0.00 < 0.05$ ; (5) penggunaan *manual storytelling* (X2) berpengaruh signifikan terhadap rasa percaya diri anak (Y2) dengan t-hitung sebesar 51.279 signifikansi  $0.00 < 0.05$ ; (6) perbedaan rasa percaya diri (Y2) antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* (X1) dan *manual storytelling* (X2) terdapat perbedaan signifikan  $0.00 < 0.05$ . rasa percaya diri memperlihatkan rerata pembelajaran dengan menggunakan *digital storytelling* sebesar 40.30 lebih besar dibandingkan dengan rerata pembelajaran yang menggunakan *manual storytelling* sebesar 38.17

**Kata kunci :** *digital storytelling*, *manual storytelling*, keterampilan komunikasi, rasa percaya diri.

## **ABSTRACT**

**NUR RAHMA.** The Effect of Using Digital Storytelling and Manual Storytelling on Communication Skills and Confidence in Early Childhood Learning. **Thesis, Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

This research aims to determine: (1) the effect of using digital storytelling on children's communication skills; (2) the effect of manual storytelling on children's communication skills; (3) differences in communication skills between groups of children using digital and manual storytelling; (4) the effect of digital storytelling on children's self-confidence; (5) the effect of manual storytelling on children's self-confidence; (6) the differences in self-confidence between groups of children using digital s and manual storytelling.

This research was a quasi-experimental design. The process of this research was carried out by making observations in two learning groups, namely the experimental and the control group. This research was conducted in two kindergartens in Sleman district, Yogyakarta. The number of samples was 60 children aged 5-6 years old. The experimental group was 30 children and the control group was 30 children. It could be found based on purposive cluster random sampling technique. Data collection techniques used were observation and documentation in the form of descriptive numerical data (maximum value, minimum, range, median, mean, mode, standard deviation, variance, presentation, and histogram, while inferential statistical analysis was used to determine the effect of differences between variables, both independent and independent) and the dependent variable.

The results of the research show that (1) the use of digital storytelling (X1) has a significant effect on children's communication skills (Y1) with a t-count of 39,867, a significance of  $0.00 < 0.05$ ; (2) manual storytelling activities (X2) have a significant effect on children's communication skills (Y1) with a t-count of 92,828, a significance of  $0.00 < 0.05$ ; (3) the difference in communication skills (Y1) between groups of children using digital storytelling (X1) and manual storytelling (X2) is a significant difference  $0.00 < 0.05$ . The communication skills show that the learning average using digital storytelling is 58.57 greater than the average learning using manual storytelling (56.13); (4) the use of digital storytelling (X1) has a significant effect on children's self-confidence (Y2) with a t-count of 20,972, significant of  $0.00 < 0.05$ ; (5) the use of manual storytelling (X2) has a significant effect on children's self-confidence (Y2) with a t-count of 51,279, a significance of  $0.00 < 0.05$ ; (6) the difference in self-confidence (Y2) between groups of children using digital storytelling (X1) and manual storytelling (X2) is a significant difference  $0.00 < 0.05$ . The self-confidence shows that the learning average using digital storytelling is 40.30, which is greater than the average learning using manual storytelling (38.17).

**K**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini, yaitu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun psikis (moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, serta motorik)

Pada era globalisasi ini semua masalah dan informasi dengan cepat diketahui oleh seluruh dunia melalui berbagai media yang ada, termasuk informasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu kegiatan yang digunakan sebagai penyebaran informasi dalam belajar yaitu membaca yang menjadi salah satu kegiatan yang sangat penting. Informasi yang didapat hanya dari melihat dan mendengar, dimungkinkan akan cepat terlupakan dan hilang, tetapi jika didapat dari media cetak, informasi tersebut akan tersimpan dalam waktu yang relatif lama dan bisa dicari kembali jika diperlukan dalam kegiatan membaca. Pada era globalisasi ini, dimana kemajuan teknologi sudah berkembang pesat, minat baca pada generasi baru cenderung menurun dan tidak lebih baik dari generasi sebelumnya. Penyebabnya antara lain semakin canggihnya piranti audio visual yang menyebabkan generasi baru lebih senang memanjakan mata dan telinganya dari pada menumbuhkan semangat dan kebiasaan membaca serta ketiadaan mata pelajaran membaca yang seharusnya diajarkan sejak dini pada pendidikan.

Guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kreatif inovatif dengan alat bantu pembelajaran yakni media pembelajaran yang tepat dan efektif. Dalam hal ini guru sebagai pendidik harus mampu melihat pengaruh dari dikembangkannya media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi.

Dalam pembelajaran anak usia dini, dalam hal mengembangkan beberapa aspek yang sangat penting dalam pengembangan pembelajaran. Guru kelas juga sering dihadapkan pada materi yang memerlukan bantuan media untuk penyesuaian materi, seperti saat mengidentifikasi suatu bentuk objek baru maupun obyek yang memerlukan alat peraga. Tidak hanya itu saja media juga harus dapat menarik bagi siswa untuk belajar sehingga materi dapat dipahami oleh siswa. Media pembelajaran saat ini banyak dipengaruhi dengan perkembangan teknologi digital karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Pengaruh Berkembangnya media pembelajaran juga melibatkan berkembangnya beberapa kemampuan peserta didik. Connell (2012) menyampaikan bahwa sangat penting bagi seorang anak untuk dikembangkannya keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri yang baik untuk mengatasi tuntutan akademik sekolah dan untuk mempelajari keterampilan literasi yang memadai.

Dalam hal tersebut, Pada pembelajaran anak usia ini tentu para guru/ pendidik ingin memberikan pembelajaran yang baik serta pemahaman yang dapat diterima siswa dengan mudah, Perkembangan anak usia dini tentu menjadi penilaian guru dalam poses pembelajaran. Struktur program kegiatan pendidikan anak usia dini mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Selain itu, bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus juga berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain.

Berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi anak, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu sebagai berikut : faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi keluarga, jenis kelamin, dan lingkungan. Kemampuan anak usia 4 - 5 tahun untuk lingkup perkembangan menerima bahasa, salah satunya diharapkan siswa mampu memahami cerita yang dibacakan. Sedangkan dalam mengungkapkan bahasa, salah satunya yaitu siswa mampu menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar (Hidayati, 2014: 3).

Lindsay (2010) menyatakan bahwa dalam pengaruh perkembangan keterampilan komunikasi terdapat asalan komunikasi yang buruk termasuk keluarga dengan status sosial ekonomi rendah, anak-anak dengan gangguan pendengaran, cedera otak, ketidak mampuan belajar dan beberapa penyebab yang tidak diketahui. Pada saat ini. Lembaga pendidikan terus mengembangkan teknik baru untuk suara, gambar, dan cetakan, salah satunya digital storytelling digunakan sebagai tingkat paling dasar dari komunikasi orang ke orang.

Komunikasi untuk anak usia dini tentu berbeda dengan orang dewasa. Pada anak usia dini, komunikasi harus selalu didampingi oleh orang tua dan guru. Pendidikan anak usia dini terkadang menggunakan komunikasi satu arah dan dua arah. Orang tua dan guru berperan penting dalam perkembangan komunikasi anak dibawah usia lima tahun.

Pada zaman modern, orang tua yang sibuk akan merasa kesulitan untuk bertemu atau meluangkan waktu berkomunikasi dengan anak-anaknya. Orang tua akan meminta bantuan pengasuh untuk menjaga buah hati mereka, pengasuh yang sudah diberi kecakapan dalam menjaga termasuk kecakapan berkomunikasi tentu akan mudah mengasuh anak usia dini. Yang menjadi kendala yakni pengasuh yang tidak bisa mengajak anak untuk berkomunikasi, tentunya komunikasi yang berhubungan dengan perkembangan anak sendiri.

Kemampuan berkomunikasi sangat penting bagi kehidupan anak supaya dapat mengembangkan kemampuan lainnya, khususnya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kemampuan berkomunikasi sebenarnya meliputi kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulis, (Y. Mulyani & Gracinia, 2017) kemampuan berkomunikasi secara lisan meliputi pengucapan, mendengarkan, pemahaman bahasa lisan dan bahasa tubuh, penyusunan kata, intonasi dan masih banyak lagi.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di TK Alfatah sedan dan TK Harapan, bahwa masih ada beberapa anak yang sulit menyampaikan apa yang

diinginkan, masih sulit berkomunikasi dengan temannya, serta sulit menceritakan kegiatan atau kejadian yang dialaminya. Namun ada juga anak yang mampu menceritakan hal yang sudah dikenal ketika melihat gambar dalam buku dan mampu melakukan kegiatan lain, seperti : mampu mengenal dan menyebutkan 4-8 warna, mampu menyebutkan nama kota tempat tinggal, dan mampu mengucapkan nama depan dan nama belakang. Keyataan tersebut didapat karena orangtua tidak memiliki waktu berinteraksi dengan anak. Sebagian orang tua berasa diluar rumah untuk bekerja.

Dalam pembelajaran anak usia dini, meningkatkan keterampilan komunikasi terhadap anak menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, anak-anak juga harus dilihat perkembangannya dalam menunjukkan beberapa perilaku dan sikap yang dilihat dari berkembangnya rasa percaya diri anak. Peran guru bagi anak usia dini begitu penting, untuk membentuk kepribadian anak yang baik dan berprestasi perlu adanya bimbingan serta arahan dari guru dan orang tua. Beragam peranan guru bagi anak bukan sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan melainkan sebagai fasilitator bagi anak.

Anggraeni (2017) mengutarakan ada 3 peran guru yang dapat mendorong rasa percaya diri anak usia, 1) peran menjadi pembimbing, selain mendampingi anak saat pembelajaran guru juga mengarahkan anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, 2) peran menjadi motivator, menjadi sosok pendorong atau seseorang pemberi stimulus bagi anak, 3) peran menjadi komunikator, guru bisa menjadi teman baik bagi anak-anak dan bersedia memberikan pesan atau nasihat-nasihat baik kepada anak.

Karmiyanti, Anita dan Purwadi (2019) mengutarakan bahwa kepercayaan diri anak usia 4-5 tahun yaitu mampu mengikuti pembelajaran tanpa ditunggu orang tua, mampu menyampaikan pendapat atau keinginan, mampu menjawab pertanyaan guru, mampu melakukan kegiatan baik yang berhubungan dengan diri sendiri (BAB, BAK, memakai sepatu) maupun kegiatan yang berhubungan dengan sekolah diantaranya mampu menulis sendiri, mewarnai sendiri, menggunting dan menemmel sendiri. Kepercayaan diri anak usia 4-5 tahun idealnya diantaranya anak mampu mengikuti

lomba, mampu merapikan mainannya tanpa diminta dan mampu berinteraksi dengan lainnya (Fazrin, Isti & Siti, 2018).

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan di TK Alfatah sedan dan TK Harapan, bahwa ditemukan masalah yaitu terdapat beberapa perbedaan pencapaian perkembangan rasa percaya diri anak-anak, masih ditemui anak yang disaat jam pelajaran masih ditunggu ibu atau neneknya didalam kelas, terdapat pula anak yang belum mampu menerapkan *toilet training* sendiri, masih ada juga anak yang belum mampu makan sendiri, menulis dan menempel. Sedangkan di kelas yang berbeda terdapat anak yang masih malu-malu ketika dimintai maju ke depan kelas, malu-malu ketika ditanyai, tampil untuk mengikuti lomba, terkadang juga ada anak yang tidak merapikan kembali mainannya setelah menggunakannya.

Permasalahan-permasalahan tentang kemampuan komunikasi dan rasa percaya diri ini disebabkan oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal penyebabnya berasal dari diri sendiri, sedangkan eksternal penyebabnya yaitu dari luar, seperti halnya lingkungan rumah, masyarakat dan sekolah. Salah satu usaha untuk menstimulasi rasa percaya diri yaitu melalui lingkungan sekolah dengan melibatkan peran guru. Keterlibatan peran guru membentuk figure keterikatan bagi anak karena menjadi salah satu sumber dukungan utama bagi perkembangan rasa percaya diri (Roorda, Koomen, Spilled & Oort, 2011)

Factor lain yang menyebabkan kurangnya keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri peserta didik adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam memberikan pembelajaran kepada anak usia dini. Pendidik lebih sering menggunakan metode dalam pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik saja, salah satu contohnya adalah ceramah. Hal ini membuat peserta didik menjadi bosan dan pasif dalam kelas. Pendidik jarang menggunakan model pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik yang dapat membuat peserta didik menjadi aktif berkomunikasi dan bersosial dalam kelas.

Masalah kurangnya keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri tersebut perlu dicarikan solusi agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memberikan hasil yang

optimal serta mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri anak usia dini. Salah satu solusi yang dipilih untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model *Storytelling* dalam pembelajaran anak usia dini.

Dalam menumbuhkan minat belajar pada anak usia dini serta mengembangkan aspek aspek dalam perkembangan anak usia dini, pendidik memiliki peranan penting dalam menumbuhkan minat belajar anak. Seorang pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi dalam bercerita pada saat memberikan pembelajaran. Bercerita menjadi stimulasi yang efektif bagi anak usia dini karena pada waktu itu minat belajar anak-anak mulai tumbuh. Minat itulah yang harus diberi lahan yang tepat melalui kegiatan *storytelling*.

*Storytelling* adalah proses menggunakan fakta dan narasi untuk mengkomunikasikan sesuatu kepada anak. Dalam kegiatan *storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada pendengar. Proses inilah yang menjadi pengalaman seorang anak dan menjadi tugas guru untuk menampilkan kesan menyenangkan pada saat bercerita.

Memberikan pembelajaran yang menarik pada anak sudah menjadi hal yang sangat penting pada perkembangan anak usia dini. Namun dilihat pada era perkembangan teknologi pada saat ini, media pembelajaran semakin banyak kita jumpai. Salah satunya media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. Pada saat ini *storytelling* dapat dikembangkan ke arah teknologi digital yaitu *digital storytelling*. Media *digital storytelling* merupakan teknologi berbasis digital yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita pada penyimak, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. *Digital storytelling* memungkinkan kita untuk mendapatkan pelajaran dalam bentuk cerita. Penggunaan *digital storytelling* juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan music,

Eggen & Kauchak (2012;32) menyatakan bahwa menggunakan teknologi sangat ditekankan dalam pendidikan masa kini. Pendidikan masa kini berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang sangat canggih pada saat ini. Cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi digital dalam bidang pendidikan yaitu berupa *digital storytelling*.

Saat ini berbagai fasilitas pendukung untuk mendongeng mudah didapatkan seperti buku-buku cerita, boneka-boneka, ataupun wayang-wayang kertas. Selain itu juga, sarana pendukung lainnya seperti ruang bermain, VCD, dan DVD, atau film-film yang diangkat dari dongeng-dongeng sebenarnya.

Dalam beberapa masalah pembelajaran diatas, di penelitian ini peneliti tertarik untuk membahas mengenai penggunaan *manual storytelling* dan *digital storytelling*. Karna metode ini dapat mengembangkan daya imajinasi, fantasi, dan daya ingat yang dapat mengarahkan anak pada permunculan daya kreatifitasnya dan pemahaman yang baik serta mudah untuk membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri anak.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas A dan B TK Islam Duta Ananda Diperoleh hasil bahwa siswa kurang begitu minat dengan pembelajaran yang dilakukan, saat ditanyai perasaan mengenai pembelajaran yang dilakukan, guru menjawab bahwa terkadang merasa senang, terkadang bosan dan juga tergantung pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil dari beberapa wawancara tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan adalah dengan mengembangkan media yang tepat digunakan dalam pembelajaran tatap muka untuk menarik minat belajar anak usia dini, peneliti menawarkan adanya penggunaan media yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri dan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa media pembelajaran *manual storytelling* dan juga *digital storytelling* yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita dalam bentuk media tentang cerita pada pembelajaran anak usia dini.

*Digital storytelling* dan *Manual Storytelling* dipilih oleh calon peneliti karena pada pembelajaran didalam kelas, *digital storytelling* dianggap efektif dalam meningkatkan antusias atau minat belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdasarka pendapat Burmar dan Ormrod dalam Robin (2009) yang mengungkapkan cerita digital yang menarik dan kaya multimedia dapat berfungsi sebagai peangkat antisipatif atau pengait untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam mengeksplorasi ide-ide baru. sejumlah peneliti mendukung penggunaan st antisipatif diawal pelajaran untuk membantu melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Bernard (2008) yang mengungkapkan bahwa Media *digital storytelling* dapat membantu anak meningkatkan kemampuan bicaranya, karena dengan media computer guru mampu menjadi pendongeng kreatif. Robin (2016:18) mengatakan bahwa “*digital storytelling combines the art of telling stories with a mixture of digital media, including text, pictures, recorded audio*”. Yang dimana, yang dimaksud adalah media pembelajaran digital storytelling merupakan teknologi berbasis computer yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita dengan berbagai jenis multimedia, termasuk gambar, audio, teks, animasi, maupun vidio.

Lestari (2019: 14) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dalam penelitian tersebut menunjukan bahwa media berbasis digital storytelling berbasis website berhasil dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar. Nugraheni (2015: 31), membuktikan bahwa penggunaan multimedia *digital storytelling* untuk menunjang proses pembelajaran yang meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh penggunaan *digital storytelling* dan *manual storytelling* terhadap keterampilan komunikasi dan rasa percaya diri pada pembelajaran anak usia dini”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Anak masih sulit untuk berkomunikasi, menyampaikan apa yang diinginkan, dan menjawab beberapa pertanyaan.
3. Anak belum mampu menyebutkan kosa kata, warna, serta tempat tinggal.
4. Kurangnya peran orang tua dalam perkembangan komunikasi anak.
5. Anak belum mampu melakukan aktivitas secara mandiri.
6. Anak merasa malu saat menjawab pertanyaan dan merasa malu saat tampil maju didepan kelas.
7. Kemampuan komunikasi anak cenderung rendah.
8. Anak merasa malas menerima pembelajaran dikelas
9. Pembelajaran anak cenderung monoton

### **C. Batasan masalah**

Anak masih sulit untuk berkomunikasi, menyampaikan apa yang ingin disampaikan dan menjawab pertanyaan, anak belum mampu menyebutkan kosa kata, warna dan tempat tinggal, serta anak belum mampu melakukan aktivitasnya sendiri.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah di kemukakan tersebut, dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *digital storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak disekolah ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *manual storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak disekolah ?
3. Apakah ada perbedaan keterampilan komunikasi antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dan *manual storytelling* ?

4. Apakah ada pengaruh penggunaan *digital storytelling* terhadap perkembangan rasa percaya diri anak disekolah ?
5. Apakah ada pengaruh penggunaan *manual storytelling* terhadap perkembangan rasa percaya diri anak disekolah ?
6. Apakah ada perbedaan rasa percaya diri antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dn *manual storytelling* ?

#### **E. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya :

1. pengaruh *digital storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak
2. pengaruh *manual storytelling* terhadap keterampilan komunikasi anak
3. perbedaan keterampilan komunikasi antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dan *manual storytelling*
4. pengaruh *digital storytelling* terhadap perkembangan rasa percaya diri anak
5. pengaruh *manual storytelling* terhadap perkembangan rasa percaya diri anak
6. perbedaan perkembangan rasa percaya diri antar kelompok anak yang menggunakan *digital storytelling* dan *manual storytelling*

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yaitu penelitian ini dapat menambah wacana bagi pengembangan pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya pada media pembelajaran *digital storytelling* sebagai penunjang proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi anak**

Hasil yang diharapkan pada anak dengan diadakannya pembelajaran menggunakan media *digital Storytelling* adalah agar kedepannya anak dapat

memahami pembelajaran dan meningkatkan keinginan belajar anak, serta dapat memotivasi anak pada saat menerima pembelajaran .

b. Bagi Guru

Hasil yang diharapkan pada guru dengan diadakannya pembelajaran menggunakan media *digital storytelling* adalah untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran didalam kelas , khususnya pada pembelajaran anak usia dini.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan media pembelajaran *digital storytelling* dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, H. (2013). *Peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bercerita kelompok A1 TK dharma wanita baturan V kecamatan colomadu kabupaten karanganyar semstre 1 tahun pelajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ambarita, H. M. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi berhitung untuk anak kelompok a TK teruna bangsa. (*Vol. 2, Issue 1*).
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arliani, D. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kematangan pilihan karir peserta didik kelas x sma negeri 1 depok. *Eprints.Uny.Ac.Id*.[https://eprints.uny.ac.id/69735/1/tesis-arliani\\_18713251038.pdf](https://eprints.uny.ac.id/69735/1/tesis-arliani_18713251038.pdf).
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media pembelajaran zoofabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. 9, 194–201.
- A Sadik. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Technology Research And Development*. 18(1), 179–202
- A, H. (2013). *Peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bercerita kelompok A1 TK dharma wanita baturan V kecamatan colomadu kabupaten karanganyar semstre 1 tahun pelajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Adhimah, F., & Simatupang, N. (2014). Meningkatkan rasa percaya diri anak melalui cerita bergambar pada kelompok a di tk muslimat siduarjo. *Jurnal Media Informasi Pendidikan Islam*, 19(1), 156–202.
- Anggaraeni, M. A. (2017). Penerapan bermain untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education, Volume 1 N*, 1–8
- Antini, N. K. A., Magta, M., & Ujianti, p. r. (2019). Pengaruh metode show and tell terhadap kepercayaan diri anak kelompok a taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Undiksha.
- Aryenis, A. (2018). peningkatan rasa percayadiri anak melalui kegiatan bermain peran di taman kanak-kanak restu ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5 (2). <https://doi.org/10.24036/103726>

- Baltimore, M. L. (2017). Broadcasting education in the age of new media: Building multimedia products from the academy. *Research in Higher Education Journal*, 33(1), 1–11.
- Basar, T., & Elyidirim, E. (2021). Role of the multimedia in concept learning from parents' perspective. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 7(1), 16–29. <https://doi.org/10.53850/joltida.945975>.
- Baukal, C. E., & Ausburn, L. J. (2016). Multimedia category preferences of working engineers. *European Journal of Engineering Education*, 41(5), 482–503. <https://doi.org/10.1080/03043797.2015.1095161>.
- Daniel Garcia, J., Rigo, E., & Jimenez, R. (2017). Multimedia and textual reading comprehension: multimedia as personal learning environment's enriching format. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 6(1), 3–10. <https://doi.org/10.7821/naer.2017.1.180>.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003. *Zitteliana*, 18(1), 22–27.
- Dewi, K. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 47–57. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489%0Ahttps://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1185>.
- Depdiknas. (2001). *Diktatik metodik di taman kanak-kanak*. PT Rineka Cipta.
- Ernst, J. V., & Clark, A. C. (2011). Collaborative information and multimedia to assess team interaction in technology teacher preparation. *Journal of Technology Education*, 22(2), 53–70. <https://doi.org/10.21061/jte.v22i2.a.4>
- Goldschmidt, L., Langa, M., Alexander, D., & Canham, H. (2021). A review of kohlberg's theory and its applicability in the south african context through the lens of early childhood development and violence. *Early Child Development and Care*, 191(7–8), 1066–1078. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1897583>.
- Geiser, J. M., & Shadily, H. (1997). Storytelling professionally: the nuts and bolts of a working performer. *libraries unlimited, inc.* 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Haryono, Nugraheni, Dinasari. (2015). *pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sd negeri tegal punggung yogyakarta*. Skripsi, 16(2), 39–

- Hidayanti, A. (2014). The development of karakter education curriculum for elementary student in west sumatera. *International Journal Of Education and Research*. 2(2), 159–168
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Erlangga.
- I, D. (2021). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita saat masa pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.177>
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata: Edisi Khusus Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 1(1), 37–43.
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a media for strengthening character education in early childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064>
- J santrock. (n.d.). *Child development*. Mcgraw-Hill Compaines.
- Jonhi, D. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Kencana Pranadamedia Group.
- Logan, lilian M., & dkk. (1972). Creative communication, teaching the language arts. *Information Management For Educators And Professionals*, 2(2), 159–168
- López Assef, B., Desmeules-Trudel, F., Bernard, A., & Zamuner, T. S. (2021). A Shift in the direction of the production effect in children aged 2–6 Years. *ChildDevelopment*, 92(6), 2447–2464. <https://doi.org/10.1111/cdev.13618>
- Martini, & jamaris. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. PT grasindo.
- Mulyani, Y., & Gracinia, J. (2017). *Mengembangkan kemampua dasar BALITA di rumah: kemampuan fisik, seni, dan manajemen diri*. Elex Media Komputindo.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh,. Tadkiroatun. (2008). Memilih, menyalin dan menyajikan cerita untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v1i1.177>
- Masganti, Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., & Rohani. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *In Wacana Didaktika* (Vol. 4, Issue 2, pp. 193– 200).

<https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>

- Melasalmi, A., Hurme, T. R., & Ruokonen, I. (2022). Purposeful and ethical early childhood teacher: The underlying values guiding finnish early childhood education. *ECNU Review of Education*, 5(4), 601–623. <https://doi.org/10.1177/20965311221103886>
- Misir, H. (2018). Digital literacies and interactive multimedia-. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 5(September), 514–523. <http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/178/250>
- Nasution, N. K. (2020). Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) di TK Aisyiyah: Problematika dan Solusi. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2), 130–143. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i2.1425>
- nauraini. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Kencana Premedia Group.
- Nuraeni, Y., & sujianto. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT Indeks.
- Nurbiana, Dhieni, & Dkk. (2013). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- P, E., & Kauchak, D. (2012). Strategi and models for teacher. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178.
- R, M. (1999). *metode pengajaran di taman kanak-kanak*. PT Renika cipta.
- Renaldy Bernard, & Dkk. (2008). *Memasuki dunia E-learning (solusi cepat mengembangkan content digital)*. Penerbit Informatika
- Roorda, D. l, Koomen, H. M. Y., Split, J. ., & oort, f. j. (2011). The influence of affective teacher- student relationships on students school engagement and achievement: a meta- analytic approach. *Review Of Educational Research*. 1. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i1.1842>
- Russel, & dkk. (2011). *Instructonal technology & media for learning*. PT Prenada Media.
- soegeng santoso. (2011). Konsep pendidikan anak usia dini, menurut pendirinya 1. *Guru Besar Tetap UNJ ,Jurnal Ilmiah Psikologi*, III(1), 37–44.
- sugiono. (2003). *Pengantar statistik pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- sugioyono. (2015). *Metode penelitan pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan rnd)*. Alfabeta.

Ulfa, M., & Suyadi. (2016). *Konsep dasar paud*. remaja rosdakarya.

W, J. S. (2002). *Life-span development, perkembangan masa hidup*. Erlangga.

Wardani, I. K., Hafidah, R., & dewi, N. . (2021). Hubungan antara peran guru dengan rasa percaya diri anak usia dini. *Depertemen Pendidikan Nasional*.

Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. kencana.