



Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan *Digital Story Telling* di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia

Mega Hendrica¹, Rivo Pandji Yudha²

^{1,2}Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: meggahendrica@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-01 Keywords: <i>Digital Storytelling;</i> <i>Literacy;</i> <i>Early Childhood Education.</i>	PAUD education in Indonesia has not evenly applied the digital storytelling (DS) learning method because the teaching staff do not understand and know in detail the benefits and effectiveness of DS. Based on this background, the researcher is interested in conducting a systematic review of the effect of applying the DS method in PAUD on children's literacy abilities. This research was conducted with a literature review by searching and selecting data from the results of analyzes carried out in Indonesia during the last 10 years, namely 2013-2023. The research was conducted by applying the PRISMA principle. Based on the search results, there were 4 experimental articles which all reported that DS was effective in increasing literacy skills in children.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-01 Kata kunci: <i>Digital Storytelling;</i> <i>Literasi;</i> <i>Pendidikan Anak Usia Dini.</i>	Pendidikan PAUD di Indonesia belum secara merata menerapkan metode belajar <i>digital storytelling</i> (DS) dikarenakan para tenaga pengajar belum memahami dan mengetahui secara detail manfaat dan efektivitas DS. Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan tinjauan sistematis tentang pengaruh penerapan metode DS di PAUD terhadap kemampuan literasi anak-anak. Penelitian ini dilakukan dengan <i>literature review</i> dengan mencari dan menseleksi data dari hasil analisis yang dilakukan di Indonesia selama kurun waktu 10 tahun terakhir yaitu 2013-2023. Penelitian dilakukan dengan menerapkan prinsip PRISMA. Berdasarkan hasil pencarian terdapat 4 artikel eksperimen yang seluruhnya melaporkan bahwa DS efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi pada anak-anak.

I. PENDAHULUAN

Pada Pendidikan anak usia dini (PAUD), pengembangan keterampilan literasi awal umumnya ditujukan dalam bentuk penyampaian instruksi melakukan literasi seperti mendongeng yang dipimpin guru diikuti dengan latihan oleh para siswa (Zettler-Greeley et al. 2018). Sejumlah studi longitudinal menemukan bahwa praktik-praktik ini secara signifikan berkontribusi pada pengembangan dan penanaman keterampilan literasi anak (Piasta, Purpura, dan Wagner 2010; Maureen et al., 2022). Mendongeng telah diasumsikan sebagai metode pengajaran yang menarik dan bermakna dalam menanamkan minat literasi awal pada anak (Purnama et al., 2022). Beberapa oraktisi Pendidikan anak usia dini (PAUD) percaya bahwa mengajar PAUD harus berbentuk cerita karena mendongeng meningkatkan imajinasi anak-anak, membantu mengembangkan keterlibatan kognitif, pemikiran kritis, dan pengurutan cerita. Selain itu, penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan tindak lanjut seperti percakapan, menceritakan kembali, dan kegiatan terkait topik (tertulis atau lisan) dapat membantu mengembangkan kemampuan literasi anak (Agosto, 2016; Ahmad 2022). Selain itu, pesatnya kemajuan globalisasi

menuntut lembaga pendidikan PAUD untuk meng-upgrade metodologi pengajarannya. Teknologi digital dapat digunakan di dalam kelas untuk membantu anak mengembangkan minat dan dorongan untuk belajar (Ahmad, 2022).

Pada tingkat yang paling dasar, *digital storytelling* (DS) adalah kegiatan bercerita melalui teknologi berbasis komputer. Narasinya, memoar elektronik, dokumenter, penceritaan interaktif, dengan penekanan pada penggunaan perangkat multimedia seperti video dan audio (Shelton et al., 2017; Tahriri et al., 2015). Seperti penceritaan konvensional, ia mencakup berbagai masalah dan memiliki karakter tertentu. Namun, istilah "*digital storytelling*" menunjukkan bahwa cerita ini menggabungkan grafik yang dihasilkan komputer, teks, narasi suara yang direkam, dan rekaman video (Tatli et al., 2018).

Digital storytelling sering digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas (Kogila et al., 2020). DS adalah cara baru untuk membantu menumbuhkan nilai-nilai sosial, motivasi, dan semangat belajar. Bercerita dengan model digital dapat membuat anak lebih termotivasi untuk berkreasi. Selain mendongeng, anak menambah pengetahuan dan juga keterampilannya dengan membacakan cerita dan

menggunakan media dengan benda yang dibuatnya dan keterampilan membacakan cerita dan menggunakan media dengan benda yang dibuatnya (Rosyidah & Putri, 2019). Mendongeng digital memungkinkan interaksi yang mengesankan antara konteks dan informasi, yang penting untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak-anak (Purnama et al., 2022).

Namun demikian, Pendidikan PAUD di Indonesia belum secara merata menerapkan metode belajar *digital storytelling* dikarenakan para tenaga pengajar belum memahami dan mengetahui secara detail manfaat dari DS. Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan tinjauan sistematis tentang pengaruh penerapan metode DS di PAUD terhadap kemampuan literasi anak-anak.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan *literature review* dengan mencari dan menseleksi data dari hasil analisis yang dilakukan di Indonesia selama kurun waktu 10 tahun terakhir yaitu 2013-2023. Penelitian dilakukan dengan menerapkan prinsip PRISMA (*Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols*) (Moher et al, 2021).

1. Strategi Pencarian data

Data penelitian dicari dari beberapa indexing diantaranya: PubMed, Science Direct, Web of Science, Springer Link dan Cochrane Database. Dengan menggunakan kata kunci pencarian "*digital storytelling AND pre school AND literation*", "*digital storytelling AND children AND literation*", dan "*digital storytelling DAN anak usia dini DAN literasi*".

2. Kriteria inklusi

Full paper artikel dengan desain studi eksperimen atau penelitian Tindakan kelas. Artikel yang dipublikasikan menggunakan Bahasa Inggris dan atau Bahasa Indonesia. *Outcome* merupakan kemampuan literasi. Intervensi atau paparan merupakan kegiatan bercerita (*storytelling*) secara daring atau menggunakan teknologi digital. Subyek penelitian merupakan anak pra sekolah hingga maksimal taman kanak-kanak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Media Digital Storytelling

Peneliti	Metode	Media digital storytelling	Hasil
(Suarjana, 2020)	Penelitian pengembangan (<i>Research and Development</i>). Dalam	Media video wayang kreasi	Pengembangan media video wayang kreasi untuk mendukung

	penelitian pengembangan ini model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)		pembelajaran <i>storytelling</i> di TK B Kristen Harapan Denpasar mendapatkan hasil validitas sangat tinggi sehingga media video wayang kreasi layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.
(Manullang, 2021)	Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>one group pretest posttest design</i> . Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.	<i>Digital story telling</i> dan <i>game</i> edukasi	Terdapat pengaruh yang signifikan antara <i>digital story telling</i> dan <i>game</i> edukasi pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Porsea, PAUD Tamawi dan PAUD AL Barokah Kabupaten Langkat dengan perkembangan pembelajaran literasi digital dan kemampuan kognitif
(Damayanti, 2018)	Penelitian ini menggunakan metoden eksperimen, untuk menguji suatu ide, praktek atau prosedur untuk menentukan apakah memiliki pengaruh terhadap hasil atau <i>variable dependen</i>	Dongeng berbasis animasi digital	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dari digital media dongeng berbasis animasi dalam membentuk karakter pada anak usia dini.
(Pusparin, 2020)	Desain penelitian eksperimen semu, kelompok intervensi 1 terdiri dari anak prasekolah yang menjalani perawatan invasif melalui musik religi dan kelompok intervensi 2 yang terdiri dari anak prasekolah yang menjalani perawatan invasif melalui penceritaan digital.	Musik religi dan digital storytelling	Musik religi dan digital storytelling memiliki pengaruh yang sama efektifitasnya terhadap perubahan kooperatif dan tingkat nyeri pada anak yang menjalani perawatan invasif. Hasil uji statistik menunjukkan p: 1.000 > 0,05

Seorang guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dalam melakukan pengajaran praktis pada anak-anak di tingkat PAUD. Mendongeng adalah salah satu metode yang paling efektif untuk membuat lingkungan belajar anak lebih menyenangkan dengan menggabungkan tujuan instruksional dan kegiatan pembelajaran (Purnama et al, 2022). Teknik *digital storytelling* didasarkan pada ide belajar mengajar baru untuk membangun lingkungan belajar yang konstruktif yang menekankan pada informasi, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menyajikan cerita secara efektif melalui kegiatan menulis,

bercerita, atau membaca narasi. Oleh karena itu, strategi ini dapat meningkatkan hasil belajar dengan cara meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Strategi ini dapat membantu anak meningkatkan keterampilan komunikasinya dengan memungkinkan mereka mengekspresikan perasaannya secara tepat dan menghargai emosi orang lain (Malik et al., 2020).

Di Indonesia, penerapan metode bercerita secara (*storytelling*) sudah menjadi teknik yang sudah banyak dilakukan pada tingkat pendidikan PAUD. Namun, media digital menjadi tren baru dalam penerapan metode bercerita menggantikan media konvensional. Selama bertahun-tahun, teknik mendongeng pada tingkat PAUD terbatas pada jenis membaca dan menulis berbasis teks tradisional, boneka, item yang berhubungan dengan cerita, dan media terkomputerisasi yang digunakan dengan hemat (Maureen et al., 2022). Oleh karena itu, memasukkan kegiatan mendongeng ke dalam ECE dapat bermanfaat dengan menggunakan unsur dongeng yang berkaitan dengan properti seperti gambar dan boneka serta teknologi, yang menghasilkan DS yaitu teknik yang mengintegrasikan seni bercerita dengan berbagai media digital, termasuk gambar dan suara (Maureen et al., 2022).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tinjauan pustaka ini penulis menyimpulkan bahwa *digital storytelling* memiliki dampak yang signifikan terhadap tujuan pembelajaran di PAUD. Beberapa peneliti di Indonesia telah membuktikan keefektifan *digital storytelling* dalam proses pembelajaran anak usia dini.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Tinjauan Literatur Efektivitas Penerapan *Digital Story Telling* di PAUD pada Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

Agosto, D. E. (2016). Why storytelling matters: Unveiling the literacy benefits of storytelling. *Children and Libraries*, 14(2), 21-26.

Ahmad, I. F. (2022). Urgensi Literasi Digital di Indonesia pada Masa Pandemi COVID- 19: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 1-18. <https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i1-1>

Damayanti, E. & I. A., 2018. *Digital media dongeng berbasis animasi untuk pendidikan karakter anak usia dini*. s.l., In Conference on Innovation and Application of Science and Technology (CIASTECH) (Vol. 1, No. 1, pp. 310-317).

Kogila, M., Ibrahim, A. B., & Zulkifli, C. Z. (2020). A Powerful of Digital Storytelling to Support Education and Key Elements from Various Experts. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2), 408-420. <https://doi.org/10.6007/ijaped/v9-i2/7483>

Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2022). Evaluating storytelling activities for early literacy development. *International Journal of Early Years Education*, 30(4), 679-696. <https://doi.org/10.1080/09669760.2021.1933917>

Manullang, D. B. H. & S. L., 2021. *Developing Digital Story Telling and Educational Games to Improve Early Childhood Cognitive Ability*. (AISTEEL 2021) (pp. 710-718). Atlantis Press., In 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leader.

Malik, M., Altaf, F., & Gull, M. (2020). Challenges Faced by Teachers in Teaching through Storytelling and Play-Way Method at Early childhood Education Level. *Global Educational Studies Review*, V(III), 152-165. [https://doi.org/10.31703/gesr.2020\(v-iii\).16](https://doi.org/10.31703/gesr.2020(v-iii).16)

Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2021). Guidelines and guidance preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement [cited 10 Sept 2021].

Piasta, S. B., D. J. Purpura, and R. K. Wagner. 2010. "Fostering Alphabet Knowledge Development: A Comparison of Two Instructional Approaches." *Reading and*

- Writing 23 (6): 607–626. doi:10.1007/s11145-009-9174-x.
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17–31. <https://doi.org/10.21009/jpud.161.02>
- Pusparina, I. M. I. & N. R., 2020. The Effectiveness of Religious Music and Digital Storytelling on the Level of Cooperativeness and Pain in Children During Invasive Treatment (Children's Room, Zalecha Local Hospital, Martapura). *Jurnal Ners*, 15(2), pp. 86-90.
- Rosyidah, A., & Putri, A. (2019). Digital Storytelling Implementation for Enhancing Students' Speaking Ability in Various Text Genres. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(4), 3147–3151. <https://doi.org/10.35940/ijrte.d8002.118419>
- Suarjana, I. M. & A. I. G., 2020. Pengembangan Media Video Wayang Kreasi Untuk Mendukung Pembelajaran Storytelling Anak Kelompok B Tk Kristen Harapan Denpasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), p. 66–75.
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary classroom: Video production for preservice teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58–68.
- Tahriri, A., Tous, M. D., & MovahedFar, S. (2015). The impact of digital storytelling on EFL learners' oracy skills and motivation. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 4(3), 144–153.
- Tatli, Z., Uğur, N., & Çakiroğlu, Ü. (2018). Peer assessment through digital storytelling: Experiences of pre-service IT teachers. *The International Journal of Information and Learning Technology*.
- Zettler-Greeley, C. M., L. L. Bailet, S. Murphy, T. DeLucca, and L. Branum-Martin. 2018. "Efficacy of the Nemours BrightStart! Early Literacy Program: Treatment Outcomes from a Randomized Trial with At-Risk Prekindergartners." *Early Education and Development* 29 (6): 873–892. doi:10.1080/10409289.2018.1475202.