

Pengaruh Storytelling Digital Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Arqom

Oleh:

Faridatun Muamaroh,

Evie Destiana

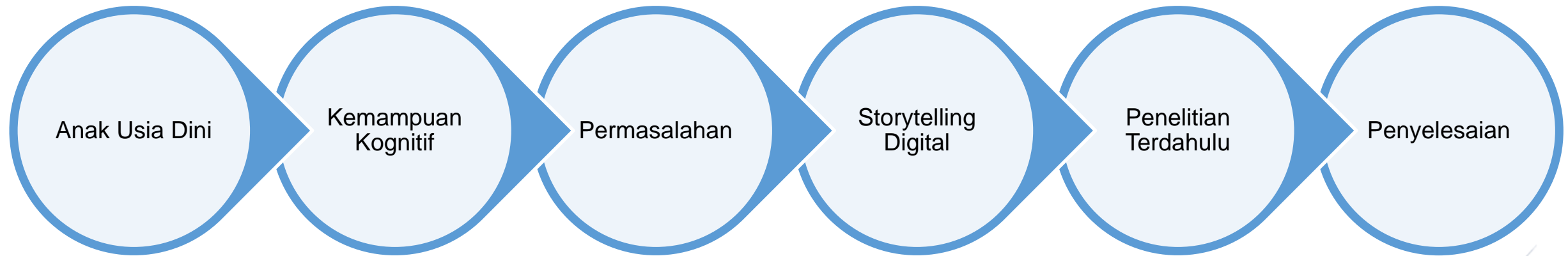
Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan



Kajian Pustaka

Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini adalah intervensi perkembangan sejak lahir hingga usia 6 tahun yang bertujuan mengoptimalkan aspek fisik, kognitif, sosial emosional, Bahasa, dan karakter. Masa ini disebut golden age, dimana stimulasi yang tepat memberi dampak jangka panjang terhadap perkembangan anak

Kemampuan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Perkembangan ini terjadi secara bertahap, dimulai dengan pembelajaran melalui pengalaman langsung dan beralih ke pemikiran yang lebih kompleks, seperti mengenali pola dan memahami sebab dan akibat.

Permasalahan

Realitas anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom kemampuan kognitif masih rendah, hal ini dibuktikan bahwa 8 dari 20 anak masih kurang memiliki kemampuan memecahkan masalah dan belum mampu mengidentifikasi penyebab kejadian di lingkungannya. Permasalahan ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat klasik dan kurang menarik bagi anak.

Storytelling Digital

Storytelling digital adalah metode pembelajaran inovatif yang memadukan teks, audio, gambar, dan animasi untuk menyampaikan cerita secara interaktif. Media ini efektif meningkatkan berpikir kritis dan daya ingat, karena sesuai dengan karakteristik anak yang responsif terhadap visual dan audio. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan storytelling digital dapat meningkatkan empati, kemampuan bahasa, serta berpikir kritis anak usia dini.

Penelitian Terdahulu

- Penelitian oleh Febi Monica Karina dkk (2021) membuktikan bahwa digital storytelling efektif dalam menumbuhkan empati pada anak usia 5-6 tahun, yang terlihat dari perbedaan skor pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta hasil uji regresi yang menunjukkan peningkatan kemampuan empati setelah intervensi video storytelling.
- Penelitian oleh Gian Fitria Anggraini dkk (2020) mengungkapkan bahwa storytelling juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini, sebagaimana terlihat dari peningkatan jumlah peserta dengan kategori pengetahuan sangat baik dan baik, serta penurunan kategori kurang dan cukup setelah pelatihan di TK Amartani Bandar Lampung.
- Penelitian lain yang dilakukan oleh Novia Solichah dkk (2022) juga menunjukkan dampak positif digital storytelling, di mana skor rata-rata kemampuan bahasa kelompok eksperimen meningkat dari 20,40 menjadi 22,27, berpindah dari kategori sedang ke tinggi, mengindikasikan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- Bagaimana pengaruh storytelling digital terhadap peningkatan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun?
- Bagaimana penerapan metode storytelling digital dalam proses pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom?

Manfaat Penelitian

- Untuk mengetahui pengaruh storytelling digital terhadap peningkatan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun
- Untuk mengetahui penerapan metode storytelling digital dalam proses pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom

Metode Penelitian

- Subjek penelitian anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom
- Metode penelitian, eksperimen one group pretest-posttest design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan
- Instrumen penelitian menggunakan rubrik penilaian. *Terlampir*
- Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi
- desain penelitian Quasi Experimental adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 : Hasil pretest sebelum menggunakan storytelling digital

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Hasil posttest setelah menggunakan storytelling digital

Instrumen Penelitian – Rubrik Penilaian

Variabel	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian
Kognitif	Perkembangan Kognitif Anak	Pemikiran Kritis	<ul style="list-style-type: none">• Mampu mengajukan pertanyaan yang relevan tentang topik yang dipelajari atau situasi yang dihadapi.• Mampu memberikan pendapat dengan alasan yang jelas dan logis.
		Keterampilan Memecahkan Masalah	<ul style="list-style-type: none">• Mampu bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tugas atau tantangan.
		Pemahaman Sebab - Akibat	<ul style="list-style-type: none">• Mampu menjelaskan hubungan antara suatu tindakan dan hasil yang terjadi.

Metode Penelitian

- Untuk mengetahui pengaruh storytelling digital terhadap perkembangan kognitif anak maka dilakukan uji t. Sebelum dilakukan uji t maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan (Chi Kuadrat). Berikut adalah rumus Chi kuadrat:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{f_o - f_h^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

χ^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

- Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang ditunjukkan untuk mencari perbedaan mengenai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan, dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2 d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari devisiasi (d) pretest dan posttest

Xd = Perbedaan devisiasi dengan mean devisiasi

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat devisiasi

N = Banyaknya subjek

d.b = atau db adalah N-1

Kaidah dalam pengujian:

Jika t hitung \geq t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima (signifikan)

Jika t hitung \leq t tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak (tidak signifikan)

Hasil Dan Pembahasan

Tabel Hasil Belajar Anak Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan

No	Subjek	Pre-test	Post-test
1	X1	6	15
2	X2	4	10
3	X3	5	12
4	X4	7	15
5	X5	6	13
6	X6	5	14
7	X7	5	13
8	X8	4	12
9	X9	4	11
10	X10	4	14
11	X11	4	12
12	X12	4	10
13	X13	5	13
14	X14	4	10
15	X15	4	12
16	X16	4	10
17	X17	5	12
18	X18	6	14
19	X19	4	10
20	X20	4	10

Hasil Dan Pembahasan

Tabel. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.88246689
Most Extreme Differences	Absolute	.218
	Positive	.218
	Negative	-.194
Test Statistic		.218
Exact Sig. (2-tailed)		.257
Point Probability		.000

Sumber: Pengolahan Data SPSS, 2025

Berdasarkan tabel Hasil Uji Normalitas, nilai Exact Sig. (2-tailed) sebesar 0,257 ($>0,05$) sehingga data berdistribusi normal.

Menggunakan Exact P Values merupakan cara yang ideal karena cocok dengan data yang besarnya kecil dan dapat lebih akurat

Hasil Dan Pembahasan

Uji Hipotesis

Tabel Hasil Uji F					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	43.004	1	43.004	52.315	.000 ^b
Residual	14.796	18	.822		
Total	57.800	19			

Sumber: Pengolahan Data SPSS, 2025

Hasil uji yakni nilai F hitung sebesar 52,315 dengan nilai signifikansi (P-value) $0,000 < 0,05$. Hal ini mengidentifikasi bahwa model dikatakan layak. Artinya pretest dan posttest secara simultan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Tabel Hasil Uji t					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7.355	.687		10.713	.000
Pretest – Posttest	1.009	.140	.863	7.233	.000

Sumber: *Pengolahan Data SPSS, 2025*

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 > 0,05$ bisa ditarik konklusi terkait hasil belajar siswa pada data *pre-test* dan *post-test*. Bahwasanya penggunaan storytelling digital mampu mendatangkan pengaruh terkait perkembangan kognitif pada anak.

Hasil Dan Pembahasan

- Penelitian di RA Darul Arqom ini menunjukkan bahwa penggunaan **storytelling digital** berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Metode ini menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan animasi, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.
- Data penelitian menggunakan desain **one group pretest–posttest** pada 20 anak menunjukkan peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test. Uji normalitas menghasilkan nilai Sig. 0,257 ($>0,05$) yang berarti data berdistribusi normal. Uji F menghasilkan Sig. 0,000 ($<0,05$) yang menandakan model layak, dan uji t menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$) antara sebelum dan sesudah perlakuan.
- Storytelling digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, dan imajinasi anak, sekaligus memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan berpikir kritis. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas metode ini pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa dan empati.

Kesimpulan

Penggunaan storytelling digital terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Darul Arqom. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata post-test dibandingkan pre-test, yang didukung analisis statistik (uji normalitas, uji F, dan uji t) dengan hasil signifikan. Peningkatan tersebut terlihat pada indikator kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pemahaman hubungan sebab-akibat, serta keterampilan bekerja sama. Storytelling digital mampu menyajikan pembelajaran secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21, sehingga dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak sejak dini dan mempersiapkan mereka menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Dokumentasi

Kegiatan *Pre-test*



Kegiatan *Post-test*



