

The Influence of Digital Storytelling on the Cognitive Development of 5-6 Year Old Children at RA Darul Arqom

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

Faridatun Muamaroh¹⁾, Evie Destiana^{,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email : eviedestiana@umsida.ac.id

Abstract. Early Childhood Education (PAUD) plays an important role in optimizing various aspects of child development, including cognitive development related to the ability to think, understand, remember, and solve problems. This study aims to determine the effect of digital storytelling on the cognitive development of children aged 5–6 years at RA Darul Arqom. The method used is a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The data collection instrument was an observation sheet, and data analysis was carried out through normality tests, t-tests, and F-tests using SPSS. The results showed a significant increase in post-test scores compared to pre-test scores after the implementation of digital storytelling learning media. The normality test showed that the data were normally distributed ($Sig. = 0.257$), the F-test produced a significance value of 0.000, and the t-test showed significant results ($p < 0.05$), indicating a positive effect. This increase reflects an increase in children's critical thinking, problem-solving, and cause-and-effect understanding.

Keywords - Early Childhood Education, cognitive development, digital storytelling.

Abstrak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh storytelling digital terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di RA Darul Arqom. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, dan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji-t, serta uji-F dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test setelah diterapkan media pembelajaran storytelling digital. Uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ($Sig. = 0,257$), uji-F menghasilkan nilai signifikansi 0,000, dan uji-t menunjukkan hasil signifikan ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh positif. Peningkatan ini mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman sebab-akibat pada anak.

Kata Kunci - PAUD, perkembangan kognitif, storytelling digital, anak usia dini

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk intervensi perkembangan yang diberikan pendidikan kepada anak sejak lahir hingga usia lima tahun. Program ini dirancang untuk memberikan stimulasi optimal untuk mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa anak. Melalui berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, PAUD bertujuan untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan penting yang akan membantu mencapai jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam mengembangkan karakter, membangun kepercayaan diri, dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang membuat anak terus belajar. Masa kanak-kanak merupakan masa emas pertumbuhan dan perkembangan, sehingga intervensi yang tepat pada masa ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang terhadap kehidupan anak dimasa mendatang [1].

Lingkungan belajar yang tepat dan proses pembelajaran yang intensif akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik, membantu mereka mengalami perubahan perilaku, memperoleh prinsip hidup yang baik, dan meningkatkan kemandirian mereka baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), penyelenggaraan pendidikan tidak hanya pada aspek akademis saja, tetapi juga bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai kemungkinan perkembangan anak. Berbagai aspek penting yang berkembang dalam PAUD antara lain perkembangan motorik, yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan koordinasi gerak. Perkembangan sosial dan emosional membantu anak memahami emosi, berinteraksi dengan lingkungannya, dan membangun kepercayaan diri. Pengembangan bahasa untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan ekspresi diri. Perkembangan kognitif berkontribusi pada pembangunan pola pikir, memori, dan keterampilan memecahkan masalah. Menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan memungkinkan anak tumbuh dan berkembang

secara optimal, sehingga lebih mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan dan kehidupan sosial berikutnya di masa depan [2].

Selama perkembangan anak usia dini, anak-anak mengalami banyak perubahan dalam kemampuan fisik, emosional, sosial, dan intelektualnya. Salah satunya adalah perkembangan kognitif: 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. Faktor terpenting yang memengaruhi perkembangan ini adalah rangsangan dari orang tua, pendidik, dan lingkungan belajar. Dengan stimulasi yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan logis untuk pembelajaran di masa depan. Kognitif merupakan aspek penting perkembangan anak dan berhubungan dengan kemampuan mereka untuk berpikir, memahami, dan memproses informasi. Perkembangan ini mencerminkan kinerja anak dalam berbagai aktivitas intelektual, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan belajar dari pengalaman. Dalam arti yang lebih luas, perkembangan kognitif mencakup kemampuan anak untuk memahami situasi baru, membuat ide baru, dan menggunakan memori untuk memproses informasi yang dipelajari. Selain itu, perkembangan kognitif juga memengaruhi kemampuan anak untuk berkomunikasi secara efektif, baik dalam menyampaikan maupun menerima informasi. Dengan stimulasi yang tepat dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih kompleks yang akan membantu mereka dalam proses belajar dan kehidupan sehari-hari. [3].

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, memuat beberapa indikator yang menunjukkan kematangan berpikir anak pada usia 5-6 tahun. Salah satu indikator utama adalah keterampilan belajar dan pemecahan masalah, saat anak mulai menerapkan pengetahuan yang diperoleh pada situasi dan konteks baru. Selain itu, perkembangan kognitif juga mencakup proses berpikir, yaitu kemampuan anak untuk menghubungkan, mengevaluasi, dan merefleksikan peristiwa atau kejadian berdasarkan pengalamannya. Pada tahap ini, anak-anak mulai memahami konsep dasar seperti mengenali perbedaan berdasarkan ukuran, bentuk, warna, dan karakteristik lainnya. Anak juga mulai memahami konsep sebab dan akibat suatu kejadian di lingkungannya. Dengan stimulasi yang tepat dari para pendidik dan lingkungan belajar yang mendukung, anak-anak dapat lebih mengasah keterampilan berpikir logis dan analitis mereka, yang akan menjadi dasar bagi proses pembelajaran mereka di masa mendatang [4].

Hasil observasi di RA Darul Arqom menunjukkan perkembangan kognitif anak usia 5 hingga 6 tahun masih kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan data yang menunjukkan 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. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mendorong anak untuk lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah storytelling digital, atau storytelling yang memadukan teknologi visual dan interaktif. Dengan storytelling digital, anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita, mereka juga dapat melihat ilustrasi bergerak, berinteraksi dengan cerita, dan mengeksplorasi berbagai aspek cerita secara lebih mendalam. Storytelling digital adalah salah satu metode yang dapat meningkatkan pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan pemahaman sebab dan akibat, sehingga membantu mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

Dalam memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yang menuntut memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi, media, dan informasi [5]. Pada storytelling sebuah cerita melibatkan penulisan atau penggambaran cerita di atas kertas, sedangkan storytelling digital melibatkan penggunaan aplikasi komputer atau smartphone [6]. cerita diubah menjadi video dengan gambar, audio, teks, dan animasi agar lebih menarik. Storytelling digital adalah metode pembelajaran yang fleksibel dan inovatif yang dapat mencakup berbagai topik tanpa terbatas pada satu topik tertentu. Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, storytelling digital dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu perkembangan yang dapat ditingkatkan melalui metode ini adalah pengembangan kognitif, termasuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang lebih dalam [7]. Dengan menyajikan cerita yang menarik dan interaktif, storytelling digital membantu anak mendapat informasi lebih mudah, meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan [8].

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas digital storytelling dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Buku bergambar digital yang dianalisis dalam penelitian Hikmah dkk memperoleh penilaian sebesar 84 poin pada kategori "sangat baik" dan 16 poin pada kategori "baik" [9]. Selanjutnya, 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 [10]. Selain itu, 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 [11]. 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 [12]. Dengan demikian, berbagai penelitian ini semakin memperkuat bahwa storytelling digital merupakan metode yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kognitif anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh storytelling digital dalam mengembangkan kognitif anak usia dini, pada anak usia 5-6 tahun. Storytelling digital merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang menggabungkan elemen visual, audio, teks, dan animasi, sehingga mampu menyajikan cerita secara lebih menarik dan interaktif. Metode ini tidak hanya membantu anak dalam memahami cerita, tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pemahaman sebab-akibat. Dalam penelitian ini, guru atau pendidik menggunakan storytelling digital sebagai alat motivasi untuk menarik perhatian anak dan meningkatkan minat mereka dalam mengeksplorasi serta mengembangkan kemampuan kognitif. Tahap uji coba dilakukan dengan melibatkan 20 anak usia dini, untuk mengetahui sejauh mana storytelling digital dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian adalah eksperimen one group pretest-posttest design yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok banding [13]. Desain ini melibatkan observasi terhadap satu kelompok sebanyak dua kali: pertama sebelum perlakuan (pretest) dan kemudian lagi setelahnya (posttest). Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali. Adapun rancangan desain penelitian Quasi Experimental adalah sebagai berikut [14]:

$O_1 \times O_2$

Keterangan:

O_1 : Hasil pretest sebelum menggunakan storytelling digital

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Hasil posttest setelah menggunakan storytelling digital

Dalam penelitian ini, populasi adalah anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom yang berjumlah 20 orang, diantaranya 11 anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrument pengumpulan data yang digunakan yaitu instrument observasi.

Berikut instrument lembar observasi dengan menggunakan metode storytelling digital untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) di RA Darul Arqom sebagai berikut:

Tabel 1. Instrument Lembar Observasi

Variabel	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator Penilaian
Kognitif	Perkembangan Kognitif Anak	Pemikiran Kritis Keterampilan Memecahkan Masalah Pemahaman Sebab - Akibat	1. Mampu mengajukan pertanyaan yang relevan tentang topik yang dipelajari atau situasi yang dihadapi. 2. Mampu memberikan pendapat dengan alasan yang jelas dan logis. 3. Mampu bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tugas atau tantangan. 4. Mampu menjelaskan hubungan antara suatu tindakan dan hasil yang terjadi.

Penelitian mengambil data tentang proses pembelajaran ketika diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan lembar observasi, kemudian data tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak yang sesuai indikator yang harus dicapai untuk mengetahui tingkat capaian kevalidan atau kebenaran dalam instrument ini maka dilakukan uji validitas. Untuk analisis uji validitas dapat menggunakan rumus skala lima [15]. Instrumen

kemampuan kognitif anak dilakukan dengan uji validasi ahli kepada ahli Dr. Luluk Iffatur Rocmah, S.S, M.Pd dan Choirun Nisak Aulina, M.Pd selaku ahli dibidang pendidikan anak usia dini, diketahui dengan hasil masing-masing mendapatkan poin 4 dengan baik, maka artinya instrumen dapat digunakan untuk melakukan 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:

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

Keterangan:

X^2 = Chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Pembuktian normalitas data ini dilakukan untuk menguji apakah skor dalam variabel yang diteliti telah mendekati distribusi normal atau tidak. Jika X^2 hitung $> X^2$ tabel, maka data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan sebaliknya jika X^2 hitung $< X^2$ tabel maka data yang diperoleh berdistribusi normal [16]. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang ditunjukkan untuk mencari perbedaan mengenai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan, dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) pretest dan posttest

Xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

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

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)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data riset di RA Darul Arqom dapat disimpulkan subjek dalam riset ini adalah kelompok B RA Darul Arqom, kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan observasi terhadap kemampuan kognitif anak kemudian memberikan beberapa kegiatan pembelajaran untuk melatih perkembangan kognitif anak. Penggunaan storytelling digital sebagai media pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini merupakan kegiatan untuk mengembangkan kognitif anak, dilakukan observasi dalam mengumpulkan data melalui metode eksperimen yaitu: 1) melaksanakan observasi terhadap kemampuan perkembangan kognitif anak. 2) memberikan storytelling digital untuk mengetahui pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak.

Setelah melakukan tahap-tahap dalam pengumpulan data tersebut maka data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data hasil observasi sebelum dan sesudah penggunaan media storytelling digital pada anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom. Adapun hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 2. 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

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan terhadap dua data yang sudah didapat yaitu *pre-test* dan *post-test*. Pada uji ini terdapat kriteria yaitu jika nilai probabilitas signifikansi (Sig.) $< \alpha(0,05)$ maka H_0 ditolak yang menunjukkan data tidak normal kemudian jika nilai probabilitas signifikansi (Sig.) $> \alpha(0,05)$ maka H_0 diterima sehingga menunjukkan data normal [17].

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
		N
Normal Parameters ^{a,b}		20
	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 3, 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 [18].

Uji Hipotesis

a) Uji F

Tabel 4. 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.

b) Uji t

Tabel 5. Hasil Uji t

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

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 belajar adalah bukti dan manifestasi kemajuan belajar anak yang melalui perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut dapat dilihat pada berbagai aspek termasuk pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, dan sikap [19].

Secara umum, hasil belajar anak dipengaruhi oleh dua faktor utama, salah satunya adalah faktor internal yang berkaitan dengan aspek individual peserta didik. Faktor internal ini meliputi kondisi psikologis dan fisiologis yang menjadi elemen penting dalam menentukan aktivitas dan pencapaian hasil belajar anak. Kondisi psikologis mencakup aspek mental, seperti motivasi, minat, perhatian, dan emosi yang sangat memengaruhi kemampuan anak dalam menyerap dan mengolah informasi. Sementara itu, kondisi fisiologis berkaitan dengan keadaan fisik dan jasmani anak, seperti kesehatan, kebugaran, dan kesiapan tubuh dalam mengikuti proses belajar. Kedua elemen tersebut, yakni aspek psikologis dan fisiologis, berkaitannya untuk memengaruhi bagaimana proses belajar anak. Jika salah satu dari kedua aspek ini tidak diperhatikan dengan baik, maka proses pembelajaran menjadi terhambat atau bahkan tidak efektif. Oleh sebab itu, penting bagi pendidik maupun orang tua untuk memahami dengan baik kondisi psikologis anak, seperti suasana hati, motivasi, dan tingkat konsentrasi, serta kondisi fisiologisnya, seperti kesehatan fisik dan energi yang dimiliki anak. Pemahaman ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan menyenangkan, sehingga anak merasa siap dan tertarik untuk menerima materi pembelajaran [19].

Selain itu, memahami kedua aspek tersebut juga akan membantu dalam memilih metode pembelajaran yang paling tepat untuk anak. Misalnya, dengan mengetahui bahwa anak usia dini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan lebih responsif terhadap stimulasi visual dan audio, maka metode pembelajaran yang menggunakan media digital interaktif seperti storytelling digital bisa menjadi solusi yang sangat efektif. Hal ini tidak hanya membuat anak lebih tertarik dan fokus, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif mereka secara lebih optimal. Bukti nyata dari penerapan metode pembelajaran yang mempertimbangkan aspek psikologis dan fisiologis anak, dapat dilihat dalam sebuah penelitian yang dilakukan di RA Darul Arqom. Dalam penelitian tersebut, anak-anak setelah mendapatkan perlakuan dengan metode storytelling digital, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *post-test* yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai *pre-test*. Peningkatan ini menandakan bahwa storytelling digital bukan hanya sekadar metode yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan kognitif anak-anak di usia tersebut.

Studi lain menunjukkan bahwa anak usia dini membutuhkan pengalaman belajar yang konkret melalui berbagai metode kegiatan, sehingga penggunaan storytelling digital dapat berpengaruh pada berbagai aspek perkembangan pada anak. Zaini menekankan bahwa untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak usia dini, media pembelajaran menjadi sangat penting karena anak pada usia tersebut belajar melalui kegiatan bermain dengan bantuan media pembelajaran [20]. Penelitian ini memperlihatkan bagaimana storytelling digital mampu menyampaikan cerita dengan cara tidak menggurui namun menyenangkan dan mengembangkan imajinasi anak [21]. Pada era modern seperti sekarang ini media pembelajaran sangat beragam, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Saat ini, salah satu standart dalam pembelajaran yakni memanfaatkan teknologi dalam

proses pembelajaran. Cara yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital salah satunya menggunakan *storytelling* digital [22].

Melalui penelitian ini dan analisis data yang telah dilakukan, bersama dengan uji hipotesis, pada nilai rata-rata postes anak usia 5–6 tahun di RA Darul Arqom setelah menjalani perlakuan dengan *storytelling* digital mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan nilai pretes. Hasil ini mencerminkan bahwa penggunaan *storytelling* digital sebagai metode perlakuan memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini, khususnya dalam aspek mengajukan pertanyaan sesuai topik dan menyampaikan pendapat disertai alasan yang jelas. Penemuan ini dituangkan dalam temuan penelitian yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bernalar secara lebih terarah setelah diberi perlakuan dengan *storytelling* digital. Pada tahap sebelum perlakuan diberikan, peneliti melihat bahwa anak-anak masih mengalami kesulitan dalam mengajukan pertanyaan terkait cerita yang didengarkan. Mereka cenderung diam, hanya mendengarkan, atau mengulang apa yang dikatakan oleh temannya tanpa menghubungkannya dengan isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan bertanya dan berpendapat anak masih perlu ditingkatkan.

Kriteria kemampuan bertanya dan memberikan pendapat pada anak usia 5–6 tahun perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka yang berada pada fase pra-operasional menuju operasional konkret. Melalui kegiatan *storytelling* digital, anak dapat lebih mudah memahami isi cerita secara nyata, karena adanya perpaduan gambar, suara, dan narasi yang menarik. Anak-anak terdorong untuk mengajukan pertanyaan yang relevan, seperti menanyakan alasan tokoh melakukan sesuatu, serta berani menyampaikan pendapat dengan alasan sederhana yang mereka pahami. Kemampuan mengajukan pertanyaan sesuai topik merupakan salah satu indikator perkembangan kognitif yang penting, karena mencerminkan rasa ingin tahu serta pemahaman anak terhadap cerita. Sementara itu, kemampuan memberikan pendapat disertai alasan yang jelas menunjukkan perkembangan aspek berpikir logis dan komunikasi. Menurut para ahli, keterampilan bertanya dan berpendapat sejak dini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keberanian berkomunikasi, serta membangun pemahaman yang lebih dalam terhadap suatu materi. Dengan demikian, penggunaan *storytelling* digital di RA Darul Arqom memberikan stimulus positif tidak hanya bagi kognitif anak, tetapi juga bagi kemampuan sosial-emosional mereka dalam mengemukakan ide serta pendapat secara percaya diri.

Temuan riset di RA Darul Arqom menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perkembangan kognitif pada anak-anak setelah diberikan perlakuan menggunakan *storytelling* digital. Proses analisis data melibatkan observasi sebelum dan sesudah perlakuan, yang kemudian direpresentasikan dalam tabel 3 dan tabel 4 merinci temuan observasi sebelum dan sesudah perlakuan dengan indikator seperti kemampuan mengajukan pertanyaan yang relevan tentang topik yang dipelajari, kemampuan memberikan pendapat dengan alasan yang jelas, kemampuan bekerjasama dengan teman untuk menyelesaikan tugas, serta mampu menjelaskan hubungan antara suatu tindakan dan hasil yang terjadi. Skor yang digunakan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Setelah mendapat perlakuan dengan *storytelling* digital, riset menunjukkan adanya peningkatan pada sebagian besar indikator perkembangan kognitif anak. Peningkatan ini tercermin dari perubahan skor anak pada setiap indikator dari *pre-test* ke *post-test*. Analisis statistik seperti uji independen sample T-test, menunjukkan perbedaan yang signifikan bahwa *storytelling* digital sebagai media pembelajaran yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak-anak di RA Darul Arqom. Dengan demikian, metode *storytelling* digital secara nyata terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta pemahaman tentang hubungan sebab-akibat pada anak usia 5–6 tahun. Penerapan *storytelling* digital sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad ke-21, yang mengharuskan anak memiliki kemampuan dalam literasi digital, kreativitas, serta kemampuan berpikir memecahkan masalah. Karena itu, *storytelling* digital bisa direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan usia dini. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan perkembangan kognitif anak sejak awal dan membantu mereka siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya dengan lebih baik.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Darul Arqom, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *storytelling* digital sebagai metode pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test*

serta hasil analisis statistik yang menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Peningkatan ini tercermin pada berbagai indikator kognitif, seperti kemampuan mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami hubungan sebab-akibat. Storytelling digital terbukti mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, tidak menggurui, serta merangsang imajinasi dan daya pikir anak. Sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, storytelling digital mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. Oleh karena itu, metode ini salah satu sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini, guna mengoptimalkan perkembangan kognitif sejak dini dan mempersiapkan anak menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya dengan lebih baik

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan (FPIP), serta program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

REFERENSI

- [1] A. Hulu, T. Sagala, and F. Nababan, “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Cerdas Ceria,” *journal aripafi*, vol. 2, no. 1, pp. 180-181, 2024.
- [2] Zulwati, P. Rahma, and Fatmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak Usia 5-6 Tahun di TK Aba 42 GBA,” *Jurnal Golden Age*, vol. 6, no. 2, p. 2022.
- [3] Sianipara, Audia, Nursihab, and R. Deni, “Efektifitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *ABATA (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, vol. 2, no. 2, p. 211, 2022.
- [4] Permendikbud dan R. I, “Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 146,” 2014.
- [5] Pratiwi and Fadhilah, “Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Anak Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa,” *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, vol. 8, no. 11, pp. 229-230, 2024.
- [6] R. Rahayu, Mustaji and B. S. Bachri, “Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan,” *Jurnal Obsesi*, vol. 6, no. 4, p. 3401, 2022.
- [7] E. Nurelah and L. Nuraeni, “Digital storytelling : Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 tahun,” *Ceria*, vol. 7, no. 2, p. 146, 2024.
- [8] Bj, Amirah and Nur, “Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Digital Storytelling,” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, p. 1348, 2023.
- [9] Hikmah, Koeswantono, and d. Karnadi, “Development of Compassion Learning Through Digital Stories For Early Childhood in The Covid 10 Pandemic,” *Slam Media and Education In The Digital Era*, pp. 330-335, 2022.
- [10] Karina, F. Monica, and M. Munif, “Efektivitas Digital Storytelling Untuk Pengenalan Empati Pada Anak Usia Dini,” *Golden Age*, vol. 5, no. 1, pp. 81-84, 2021.
- [11] Anggraini, “Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling di TK Amartani Bandarlampung,” *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, vol. 1, no. 1, pp. 17-23, 2020.
- [12] N. Solichah and R. Hidayah, “Digital Storytelling Untuk Kemampuan Bahasa Anak,” *Jurnal Intervensi Psikologi*, vol. 14, no. 2, pp. 130-137, 2022.
- [13] S. Cania, R. Novianti and D. Chairilsyah, “Pengaruh Media Glowing Cityterhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometripada Anak Usia Dini,” *Aulad : Journal on Early Childhood*, vol. 3, no. 1, p. 55, 2020.
- [14] Akbar, P. S. Mutmainnah, and P. F. Eka, “Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perilaku Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di RA Miftahul Ulum Subang,” *Jurnal Pelangi*, vol. 6, no. 1, p. 90, 2024.
- [15] Widoyoko and P. Eko, “Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,” Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2017.
- [16] Sugiyono, “metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,” Alfabeta CV, Bandung, 2019.
- [17] L. W. P. Lestari, R. R. Putri and R. Wati, “Pengaruh Storytelling Menggunakan Media Boneka Jari terhadap Perkembangan Bahasa Inggris Anak Usia Dini,” *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 7, no. 4, p. 15347, 2024.

- [18] R. Cyrus and R. Nitin, “Ibm SPSS Exact Tests,” no. [Online]. Available: <http://www.spss.co.jp/medical/tutorial/04.html ???>, p. 1–236, 2011.
- [19] S. Mawaddah and S. Pohan, “Pengaruh Penggunaan Pasir Berwarna terhadap Perkembangan Kognitif Anak,” *Murhüm ; Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 106, 2024.
- [20] H. Zaini and a. K. Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal J. Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 81-96, 2017.
- [21] Ramadhani and N. A. S. Yuliastri, “Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita rakyat Sasak pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi*, vol. 3, no. 1, p. 153, 2019.
- [22] R. Hidayah, “Digital Storytelling Untuk Kemampuan Bahasa Anak,” *Jurnal Intervensi Psikologi*, vol. 14, no. 2, p. 137, 2022.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.