



## Similarity Report

### Metadata

Name of the organization

**Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

Title

**Faridatun Muamaroh\_218620700033**

Author(s) Coordinator

**perpustakaan umsidaYanti**

Organizational unit

**Perpustakaan**

### Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**3933**

Length in words

**29227**

Length in characters

### Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		1
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		43

### Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

#### The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	<a href="https://eprints.hamzanwadi.ac.id/5519/2/ARTIKEL%20HAIRUN%20NISA.pdf">https://eprints.hamzanwadi.ac.id/5519/2/ARTIKEL%20HAIRUN%20NISA.pdf</a>	62 1.58 %
2	PENGARUH STORYTELLING MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI Wati Rohmah, Iman Nurjaman, Mubaroh Siti Lutfiah, Putri Ratu Rahmawati, Nuary Muhammad Guruh, Lestari Larasati Wisnu Putri;	33 0.84 %
3	<a href="https://ejournal.unbukittinggi.ac.id/index.php/krigan/article/download/7639/2038/22529">https://ejournal.unbukittinggi.ac.id/index.php/krigan/article/download/7639/2038/22529</a>	24 0.61 %

4	DIGITAL STORYTELLING UNTUK KEMAMPUAN BAHASA ANAK Novia Solichah, Rifa Hidayah;	22 0.56 %
5	<a href="https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/25125">https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/25125</a>	19 0.48 %
6	DIGITAL STORYTELLING UNTUK KEMAMPUAN BAHASA ANAK Novia Solichah, Rifa Hidayah;	19 0.48 %
7	<a href="https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/608/1195/">https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/608/1195/</a>	18 0.46 %
8	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/215584-pengaruh-metode-permainan-bahasa-terhadap.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/215584-pengaruh-metode-permainan-bahasa-terhadap.pdf</a>	16 0.41 %
9	<a href="https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/608/1195/">https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/download/608/1195/</a>	16 0.41 %
10	Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 6 Tahun Sandy Ramdhani,Hadi Yul Alfian, Aswasulasikin Aswasulasikin;	15 0.38 %

from RefBooks database (4.30 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
<b>Source: Paperity</b>		
1	PENGARUH STORYTELLING MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA JARI TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA DINI Wati Rohmah, Iman Nurjaman, Mubaroh Siti Lutfiah, Putri Ratu Rahmawati, Nuary Muhammad Guruh,Lestari Larasati Wisnu Putri;	55 (3) 1.40 %
2	DIGITAL STORYTELLING UNTUK KEMAMPUAN BAHASA ANAK Novia Solichah, Rifa Hidayah;	41 (2) 1.04 %
3	Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 6 Tahun Sandy Ramdhani,Hadi Yul Alfian, Aswasulasikin Aswasulasikin;	29 (3) 0.74 %
4	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dipengaruhi oleh Permainan Konstruktif dan Percobaan Sains Hayati Najmi Universitas Islam Riau, Yuliana Yuliana Universitas Islam Riau,Raihana Raihana Universitas Islam Riau, Alucyana Alucyana Universitas Islam Riau, Fitria Rahmi Universitas Islam Riau;	17 (3) 0.43 %
5	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HOLOGRAFI AUDIO VISUAL SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MAHASISWA PPG PAUD Ica Purnamasari, Eka Putri Surya, Alby Aruna, Adinda Marcelliantika, Rezka Arina Rahma, Zihan Novita Sari;	10 (1) 0.25 %
6	PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GELENG TERHADAP KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI SELONG zuhud ramdhani, najamuddin najamuddin, rohyana fitriani;	7 (1) 0.18 %
7	PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA EDUKATIF PUZZLE DARI DAUR ULANG TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK Bachtiar Muhammad Yusri,Surya Surya, Saodi Syamsuardi, Herlina Herlina;	5 (1) 0.13 %

Source: Paperity - abstrakty

1	PENGARUH IMPLEMENTASI WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA Chrisnaji Banindra Yudha, Iva Sarifah,Maria Felicita Viola;	5 (1) 0.13 %
---	---	--------------

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
<b>from the Database Exchange Program (0.00 %)</b>		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

NO	SOURCE URL	
1	<a href="https://eprints.hamzanwadi.ac.id/5519/2/ARTIKEL%20HAIRUN%20NISA.pdf">https://eprints.hamzanwadi.ac.id/5519/2/ARTIKEL%20HAIRUN%20NISA.pdf</a>	62 (1) 1.58 %
2	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id/24746/1/Pengaruh%20Home%20Literacy%20Education%20%28HLE%29%20Terhadap%20Perkembangan%20Kognitif%20Anak%20di%20Kampung%20Mannipi%20Gusunge%20Kec.%20Tanjung%20Rilau%20Kab.%20Barbu.pdf">http://repositori.uin-alauddin.ac.id/24746/1/Pengaruh%20Home%20Literacy%20Education%20%28HLE%29%20Terhadap%20Perkembangan%20Kognitif%20Anak%20di%20Kampung%20Mannipi%20Gusunge%20Kec.%20Tanjung%20Rilau%20Kab.%20Barbu.pdf</a>	43 (5) 1.09 %
3	<a href="http://etd.uinsyahada.ac.id/10738/1/1920600010.pdf">http://etd.uinsyahada.ac.id/10738/1/1920600010.pdf</a>	43 (4) 1.09 %
4	<a href="https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/ojml/article/download/608/1195/">https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/ojml/article/download/608/1195/</a>	34 (2) 0.86 %
5	<a href="https://ojs.poltekkes-malang.ac.id/index.php/JIKI/article/download/5053/825/">https://ojs.poltekkes-malang.ac.id/index.php/JIKI/article/download/5053/825/</a>	26 (3) 0.66 %
6	<a href="https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/index.php/krigan/article/download/7639/2038/22529">https://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/index.php/krigan/article/download/7639/2038/22529</a>	24 (1) 0.61 %
7	<a href="https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/25125">https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/25125</a>	19 (1) 0.48 %
8	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/215584-pengaruh-metode-permainan-bahasa-terhadap.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/215584-pengaruh-metode-permainan-bahasa-terhadap.pdf</a>	16 (1) 0.41 %
9	<a href="http://repository.upi.edu/49063/6/S_TS_1406444_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/49063/6/S_TS_1406444_Chapter3.pdf</a>	16 (2) 0.41 %
10	<a href="http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17421203049/8_ABSTRAK_BAHASA_INDONESIA.pdf">http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/assets/file/kti/P17421203049/8_ABSTRAK_BAHASA_INDONESIA.pdf</a>	13 (1) 0.33 %
11	<a href="https://jurnal.unived.ac.id/index.php/er/article/download/2912/2892/">https://jurnal.unived.ac.id/index.php/er/article/download/2912/2892/</a>	13 (1) 0.33 %
12	<a href="https://eprints.uny.ac.id/64522/5/5.%20Bab%20III.pdf">https://eprints.uny.ac.id/64522/5/5.%20Bab%20III.pdf</a>	13 (2) 0.33 %
13	<a href="https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/eja/article/download/69/39">https://ejournal.mediaantartika.id/index.php/eja/article/download/69/39</a>	6 (1) 0.15 %
14	<a href="https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/13385/10233/40530">https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/13385/10233/40530</a>	5 (1) 0.13 %

### List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

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**]

Page | 1  
8 | Page  
Page | 7

Abstract. This study examines the influence of digital storytelling **on the cognitive development of 5-6 year-old children at RA Darul Arqom**. The focus of the study was on children's ability to ask relevant questions and provide opinions with clear reasons. The method used was **a one-group pretest-posttest design with** observation as the data collection instrument. **The results showed a significant increase in post-test scores compared to the pre-test.** Children who were previously passive began to be able to ask relevant questions and were more confident in expressing opinions with simple reasons. Statistical analysis through normality tests, F-tests, and t-tests confirmed the positive influence of digital storytelling. Thus, digital storytelling can be an effective learning strategy to improve children's critical thinking, communication, and curiosity skills from an early age.

Keywords - Digital storytelling, **cognitive development, early childhood**

**Abstrak.** Penelitian ini membahas pengaruh storytelling digital **terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Darul Arqom**. Fokus penelitian terletak pada kemampuan anak dalam mengajukan pertanyaan sesuai topik dan memberikan pendapat dengan alasan yang jelas. Metode yang digunakan adalah one group pretest-posttest design dengan observasi sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test. Anak yang semula pasif mulai mampu mengajukan pertanyaan relevan, serta lebih percaya diri menyampaikan pendapat disertai alasan sederhana. Analisis statistik melalui uji normalitas, uji-F, dan uji-t menegaskan adanya pengaruh positif dari penggunaan storytelling digital. Dengan demikian, storytelling digital dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan rasa ingin tahu anak sejak usia dini.

Kata Kunci - Storytelling digital, **perkembangan kognitif, anak usia dini**

## I. Pendahuluan

**Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan** bentuk intervensi perkembangan yang diberikan pendidik 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 CITATION Adi241 l 1033 [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 CITATION Put22 l 1033 [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.CITATION Aud22 l 1033 [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 CITATION Per14 l 1033 [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 CITATION Put24 l 1033 [5]. Pada storytelling sebuah cerita melibatkan penulisan atau penggambaran cerita di atas kertas, sedangkan storytelling digital melibatkan penggunaan aplikasi komputer atau smartphoneCITATION Ria22 l 1033 [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 dalamCITATION Ela24 l 1033 [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 CITATION BjN23 l 1033 [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" CITATION Hik22 l 1033 [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 storytellingCITATION Feb212 l 1033 [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 LampungCITATION Gia201 l 1033 [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 CITATION Nov221 l 1033 [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 pembanding CITATION Suk20 l 1033 [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 CITATION Pus24 l 1033 [14]:

Keterangan:

O1 : Hasil pretest sebelum menggunakan storytelling digital

X : Perlakuan yang diberikan

O2 : Hasil posttest setelah menggunakan storytelling digital

Dalam penelitian ini, populasinya 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 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 Mampu bekerja sama dengan teman untuk menyelesaikan tugas atau tantangan.

Pemahaman Sebab - Akibat 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 CITATION Wid17 l 1033 [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:

$$X^2 = \sum [ ]$$

Keterangan:  $X^2 = \text{Chi kuadrat}$   $f = \text{Frekuensi yang diobservasi}$   $f_h = \text{Frekuensi yang diharapkan}$

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 CITATION Sug191 l 1033 [16]. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t yang ditunjukkan untuk mencari perbedaan mengenai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan, dengan menggunakan rumus:

$t = \text{Keterangan: } Md = \text{Mean dari deviasi } (d)$  pretest dan posttest

$X_d = \text{Perbedaan deviasi dengan mean deviasi}$

$\sum X_d^2 = \text{Jumlah kuadrat deviasi}$

$N = \text{Banyaknya subjek}$

$d.b = \text{atau } N-1$

Kaidah dalam pengujian:

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

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

### III. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil 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.) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak yang menunjukkan data tidak normal kemudian jika nilai probabilitas signifikansi (Sig.) > 0,05 maka  $H_0$  diterima sehingga menunjukkan data normal CITATION Lar24 ¶ 1033 [17].

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Unstandardized Residual N	20
Normal Parameters,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 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 CITATION RCy11 ¶ 1033 [18].

#### Uji Hipotesis

##### 1. 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	.000b
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.

##### 2. Uji t

Tabel 5. Hasil Uji t Model Unstandardized Coefficients Standardized Coefficients t Sig. B Std. Error Beta 1 (Constant)	7.355	.687	10.713
<u>.000</u>			
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 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 CITATION Sit24 ¶ 1033 [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 CITATION Sit24 ¶ 1033 [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 CITATION HZa17 l 1033 [20]. Penelitian ini memperlihatkan bagaimana storytelling digital **mampu menyampaikan cerita dengan cara tidak menggurui namun menyenangkan dan mengembangkan imajinasi anak** CITATION Ram19 l 1033 [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 CITATION Rif22 l 1033 [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 dulu 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 dulu 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.