

## Penerapan Program Digital *Storytelling* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun di TK Bunda

Dewi Elfiani Rambe<sup>1</sup>, Juli Yanti Harahap<sup>2</sup>, Aminda Tri Handayani<sup>3</sup>,  
Novita Friska<sup>4</sup>

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Indonesia

Email: [dewielfianirambe@umnaw.ac.id](mailto:dewielfianirambe@umnaw.ac.id)<sup>1</sup>, [juliyanti@umnaw.ac.id](mailto:juliyanti@umnaw.ac.id)<sup>2</sup>,  
[mindamoon14@gmail.com](mailto:mindamoon14@gmail.com)<sup>3</sup>, [novita.frizka@umnaw.ac.id](mailto:novita.frizka@umnaw.ac.id)<sup>4</sup>

*Corresponding Author:* Dewi Elfiani Rambe

DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/lokakarya.v5i1.5348>

### ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunda, yang terlihat dari kesulitan anak dalam mengikuti kegiatan *storytelling*, baik dalam aspek mendengarkan, menirukan kosakata, maupun menceritakan kembali isi cerita secara singkat. Berdasarkan observasi awal terhadap 15 anak kelompok B, ditemukan bahwa rata-rata kemampuan berbahasa anak hanya mencapai skor 1,73 yang termasuk dalam kategori "Kurang". Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam semua indikator kemampuan berbahasa, dengan hanya 2 anak (13,3%) yang mampu memenuhi seluruh indikator dengan baik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B TK Bunda yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi yang mengukur kemampuan berbahasa anak berdasarkan empat indikator yang telah ditetapkan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan program digital *storytelling* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunda. Terjadi peningkatan yang signifikan dari kondisi awal hingga siklus III, yaitu dari rata-rata skor 1,73 (kategori "Kurang") pada kondisi awal menjadi 2,9 (kategori "Baik") pada siklus III. Total peningkatan sebesar 1,17 poin atau 67,6% menunjukkan dampak yang sangat substansial dari implementasi program digital *storytelling*. Pada siklus I, rata-rata kemampuan berbahasa anak mencapai 2,3 dengan peningkatan 0,57 poin (32,9%) dari kondisi awal. Siklus II menunjukkan rata-rata 2,72 dengan peningkatan 0,42 poin (18,3%) dari siklus I. Siklus III mencapai rata-rata 2,9 dengan peningkatan 0,18 poin (6,6%) dari siklus II. Pada akhir penelitian, seluruh 15 anak telah mencapai kemampuan berbahasa pada kategori "Baik" atau lebih tinggi, dimana 12 anak (80%) mencapai skor 3,0, 2 anak (13,3%) mencapai skor 2,75, dan 1 anak (6,7%) mencapai skor 2,5. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan program digital *storytelling* terbukti sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di TK Bunda. Kata Kunci: Digital *Storytelling*, Kemampuan Berbahasa, Anak Usia Dini

## ABSTRACT

The problem in this study is the low language ability of children aged 5-6 at Bunda Kindergarten, as evidenced by the children's difficulties in participating in storytelling activities, including listening, imitating vocabulary, and briefly retelling the story. Based on initial observations of 15 children in group B, it was found that the average language ability of the children only reached a score of 1.73, which is categorized as "Poor." Most children experienced difficulties in all language ability indicators, with only 2 children (13.3%) being able to meet all indicators successfully. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart spiral model, implemented in three cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 15 children in Group B of Bunda Kindergarten, consisting of 8 boys and 7 girls aged 5-6 years. Data collection techniques used observation and documentation, with instruments in the form of observation sheets that measure children's language skills based on four predetermined indicators. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques by calculating the average score and percentage increase. The results showed that the implementation of the digital storytelling program was very effective in improving the language skills of children aged 5-6 years at Bunda Kindergarten. There was a significant increase from the initial conditions to cycle III, namely from an average score of 1.73 (category "Less") in the initial conditions to 2.9 (category "Good") in cycle III. The total increase of 1.17 points or 67.6% shows a very substantial impact of the implementation of the digital storytelling program. In cycle I, the average language ability of children reached 2.3 with an increase of 0.57 points (32.9%) from the initial conditions. Cycle II showed an average score of 2.72, with an increase of 0.42 points (18.3%) from Cycle I. Cycle III achieved an average score of 2.9, with an increase of 0.18 points (6.6%) from Cycle II. At the end of the study, all 15 children had achieved language skills in the "Good" category or higher, with 12 children (80%) achieving a score of 3.0, 2 children (13.3%) achieving a score of 2.75, and 1 child (6.7%) achieving a score of 2.5. The conclusion of this study is that the implementation of the digital storytelling program has proven to be very effective in improving the language skills of children aged 5-6 years at Bunda Kindergarten.

Keywords: Digital Storytelling, Language Skills, Early Childhood

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah melahirkan metode pembelajaran baru yang lebih interaktif, salah satunya adalah digital *storytelling*. Metode ini memadukan narasi cerita dengan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video, yang dinilai efektif dalam merangsang perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya pada rentang usia 5–6 tahun yang sedang berada dalam fase kritis perkembangan kemampuan berbahasa.

Namun dalam kenyataannya, banyak pendidik di lembaga PAUD belum memanfaatkan potensi digital *storytelling* secara optimal. Harapannya, media ini dapat menjadi solusi atas keterbatasan metode konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak zaman sekarang. Faktanya, kegiatan pembelajaran bahasa masih banyak dilakukan dengan cara yang monoton dan minim rangsangan visual maupun audio, sehingga anak kurang termotivasi untuk aktif berbicara atau mengekspresikan diri. Permasalahan ini menimbulkan kesenjangan antara potensi media pembelajaran digital dengan praktik nyata di lapangan, sehingga perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas digital *storytelling* dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 15 anak usia 5-6 tahun di TK Bunda, dilakukan pengukuran terhadap kemampuan berbahasa dengan menggunakan empat indikator utama, yaitu: (1) kemampuan mendengarkan cerita yang disampaikan melalui media digital, (2) kemampuan menirukan kosakata dari cerita digital, (3) kemampuan menceritakan kembali secara singkat isi cerita, dan (4) kemampuan mengikuti instruksi yang berkaitan dengan cerita digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat variasi tingkat kemampuan berbahasa di antara anak-anak tersebut. Sebagian besar anak masih menghadapi kesulitan dalam memenuhi semua indikator yang diukur.

Anak dengan inisial ARD, GHR, MNR, dan NVS menunjukkan kesulitan pada semua indikator, yang ditandai dengan hasil observasi "bermasalah" (x) di seluruh aspek. Sementara itu, anak-anak seperti HJD dan KLM mampu memenuhi seluruh indikator dengan hasil "tidak bermasalah" (√) pada semua poin. Anak dengan inisial BRN, DMA, JKN, dan OPS menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek, terutama dalam indikator kemampuan menceritakan kembali cerita secara singkat atau mengikuti instruksi, meskipun masih terdapat kesulitan pada indikator lainnya.

Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak di kelompok usia ini memerlukan perhatian lebih, terutama dalam memberikan stimulus pembelajaran yang lebih efektif melalui media seperti digital *storytelling*. Metode ini diharapkan dapat membantu anak-anak yang masih menghadapi kesulitan untuk lebih mudah memahami cerita, menirukan kosakata, dan mengikuti instruksi yang diberikan, sehingga kemampuan berbahasa siswa dapat meningkat secara signifikan.

Oleh karena itu, penggunaan digital *storytelling* sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa. Digital *storytelling* yang menggabungkan narasi, gambar, suara, dan video dapat menarik perhatian anak-anak sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, dengan kemajuan teknologi di abad ke-21, penggunaan media digital dalam pendidikan juga menjadi tuntutan untuk membekali anak-anak dengan keterampilan teknologi, informasi, dan komunikasi yang relevan dengan dunia digital saat ini. Hal ini selaras dengan pandangan Wijaya dkk. (2016: 266), yang menyatakan bahwa pembelajaran di abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dan media informasi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa anak, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kolaboratif, di mana pendidik berperan sebagai pengajar, dan peneliti bertindak sebagai observer. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun melalui penerapan program Digital *Storytelling* di TK Bunda. Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri, dengan hasil yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, peningkatan keahlian mengajar, dan lain sebagainya.

Menurut Suharsimi Arikunto (2018:100), metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Metode-metode tersebut antara lain wawancara, angket, pengamatan, tes, dokumentasi, dan lain sebagainya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, yang bertujuan untuk mengamati perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun melalui penerapan program Digital *Storytelling* di TK Bunda.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam melakukan observasi awal, peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan empat indikator utama kemampuan berbahasa anak usia dini, yaitu: (1) kemampuan mendengarkan cerita digital yang disampaikan, (2)

kemampuan menirukan kosakata dalam cerita digital, (3) kemampuan menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan, dan (4) kemampuan mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital storytelling. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1-3, dimana skala 1 menunjukkan kemampuan yang kurang, skala 2 menunjukkan kemampuan yang cukup, dan skala 3 menunjukkan kemampuan yang baik

Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kemampuan berbahasa, terutama dalam hal mendengarkan cerita dengan fokus yang baik, menirukan kosakata baru yang diperkenalkan dalam cerita, menceritakan kembali isi cerita dengan urutan yang logis, dan mengikuti instruksi-instruksi sederhana yang berkaitan dengan kegiatan storytelling. Kesulitan-kesulitan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kurangnya stimulasi yang tepat dalam pembelajaran bahasa, metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik bagi anak, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pelaksanaan tindakan kelas sebagai berikut :

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan Siklus I**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan digital storytelling dengan tema "Petualangan Si Kancil di Hutan". Video digital storytelling dirancang dengan durasi 8 menit.

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 15 Januari 2025. Kegiatan dimulai dengan pengenalan perangkat digital, dilanjutkan pemutaran video, dan diakhiri dengan tanya jawab serta kegiatan menceritakan kembali.

#### **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam tiga pertemuan yang berlangsung pada tanggal 15-17 Januari 2025. Setiap pertemuan dirancang dengan durasi 60 menit yang dibagi menjadi beberapa segmen kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan ini mengikuti RKH yang telah disusun dengan tetap memberikan fleksibilitas untuk melakukan adaptasi sesuai dengan respons dan kebutuhan anak selama pembelajaran berlangsung.

#### **3. Hasil Observasi Siklus I**

Hasil observasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbahasa anak dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan. Rata-rata kemampuan berbahasa anak meningkat dari 1,73 pada kondisi awal menjadi 2,3 pada siklus I. Peningkatan ini sebesar 0,57 poin atau sekitar 32,9%, yang mengindikasikan bahwa penerapan program digital storytelling mulai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak.

#### **4. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama pelaksanaan siklus I, peneliti bersama guru kelas melakukan refleksi untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Refleksi ini dilakukan secara komprehensif dengan mempertimbangkan berbagai aspek pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil yang dicapai.

Keberhasilan yang dicapai pada siklus I antara lain: pertama, anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media digital dalam

pembelajaran. Hal ini terlihat dari ekspresi wajah yang bersemangat, perhatian yang terfokus selama pemutaran video, dan partisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab. Kedua, terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak secara keseluruhan, meskipun belum mencapai target yang diharapkan. Ketiga, anak-anak mulai menunjukkan keberanian untuk mengekspresikan pendapat dan menceritakan kembali isi cerita, meskipun masih memerlukan bimbingan intensif dari guru.

## **Siklus II**

1. **Perencanaan Siklus II**  
Berdasarkan hasil refleksi siklus I, perencanaan siklus II disusun dengan fokus pada perbaikan-perbaikan yang telah diidentifikasi. Tema yang dipilih adalah "Keluarga Beruang yang Baik Hati" dengan durasi video yang diperpendek menjadi 6 menit dan dibagi dalam tiga segmen. Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 22 Januari 2025.
2. **Pelaksanaan Tindakan Siklus II**  
Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2025 dengan fokus pada konsolidasi pembelajaran dan pengembangan kemampuan bercerita mandiri. Kegiatan dirancang untuk memberikan kesempatan lebih besar kepada anak dalam mengekspresikan kemampuan berbahasa mereka.
3. **Hasil Observasi Siklus II**  
Hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan berbahasa anak dibandingkan dengan siklus I. Rata-rata kemampuan berbahasa anak meningkat dari 2,3 pada siklus I menjadi 2,72 pada siklus II. Peningkatan ini sebesar 0,42 poin atau sekitar 18,3%, yang menunjukkan bahwa perbaikan-perbaikan yang diterapkan pada siklus II telah memberikan dampak positif yang lebih optimal terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak.
4. **Refleksi Siklus II**  
Siklus II menunjukkan keberhasilan yang sangat signifikan dengan pencapaian rata-rata 3,72 yang melampaui target penelitian. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan efektivitas perbaikan-perbaikan yang diterapkan berdasarkan refleksi siklus I. Teknik *segmented viewing* terbukti sangat efektif dalam mempertahankan fokus anak, penggunaan kosakata yang lebih familiar memudahkan anak dalam pembelajaran, dan strategi *scaffolding* yang sistematis membantu anak mengorganisasi informasi dengan lebih baik.

## **Siklus III**

1. **Perencanaan Siklus III**  
Perencanaan siklus III disusun berdasarkan hasil evaluasi menyeluruh dari siklus I dan II, dengan fokus utama pada pencapaian target penelitian yaitu rata-rata kemampuan berbahasa anak mencapai kategori "Baik" (skor  $\geq 2,5$ ). Perencanaan ini juga mempertimbangkan kebutuhan untuk memberikan perhatian khusus kepada anak-anak yang tetap memerlukan dukungan tambahan, serta mempertahankan motivasi dan antusiasme seluruh anak dalam pembelajaran.
2. **Pelaksanaan Tindakan Siklus III**  
Pelaksanaan siklus III dilakukan pada tanggal 29-31 Januari 2025 dengan menerapkan seluruh inovasi dan perbaikan yang telah direncanakan. Implementasi ini mengintegrasikan penggunaan teknologi yang lebih canggih namun tetap ramah pengguna untuk anak-anak usia 5-6 tahun.

3. Hasil Observasi Siklus III

Siklus III dirancang sebagai puncak pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi AR sederhana dan aktivitas pembuatan cerita digital oleh anak. Tema yang dipilih adalah "Persahabatan di Hutan Bambu" dengan fokus pada pengembangan kreativitas dan kemandirian anak dalam bercerita.

4. Refleksi Siklus III

Refleksi siklus III menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dengan sangat memuaskan. Seluruh anak dalam kelompok penelitian telah mencapai kemampuan berbahasa pada kategori "Baik" atau lebih tinggi, dengan rata-rata keseluruhan 2,9 yang melampaui target minimal 2,5. Pencapaian ini menunjukkan bahwa program digital storytelling yang telah dikembangkan dan diimplementasikan secara sistematis terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Data perbandingan antar siklus menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dan signifikan pada kemampuan berbahasa seluruh anak. Peningkatan total rata-rata dari kondisi awal hingga siklus III adalah 1,17 poin atau sekitar 67,6%, yang merupakan pencapaian yang sangat substansial dalam konteks penelitian pendidikan anak usia dini.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus di TK Bunda, dapat disimpulkan bahwa penerapan program digital storytelling efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kemampuan berbahasa dari kategori "Kurang" dengan skor 1,73 pada kondisi awal menjadi kategori "Baik" dengan skor 2,9 pada akhir siklus III. Peningkatan sebesar 1,17 poin atau 67,6% tersebut mengindikasikan bahwa program yang diterapkan memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan aspek kebahasaan anak, khususnya dalam kemampuan memahami, mengekspresikan, dan mengomunikasikan bahasa secara lebih aktif.

Keberhasilan implementasi program digital storytelling dipengaruhi oleh beberapa faktor kunci, antara lain penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, penerapan strategi scaffolding yang sistematis dan berorientasi pada kebutuhan belajar anak, serta pengembangan pembelajaran terdiferensiasi yang mengakomodasi perbedaan individu. Selain itu, terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan mendorong partisipasi aktif anak turut memperkuat efektivitas program. Dengan demikian, digital storytelling dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini secara berkelanjutan..

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran untuk berbagai stakeholders yang terkait dengan implementation dan development program digital storytelling untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

1. Guru

Guru dan praktisi pendidikan anak usia dini disarankan untuk mengintegrasikan digital storytelling sebagai komponen reguler dalam kurikulum pembelajaran bahasa.

2. Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan disarankan untuk mengalokasikan sumber daya yang memadai untuk mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, termasuk akuisisi perangkat keras, lisensi perangkat lunak, konektivitas internet, dan layanan dukungan teknis.

3. Peneliti dan Akademisi

Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi efek jangka panjang dari intervensi penceritaan digital terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. (2020). *Storytelling: Membawa Pesan melalui Cerita*. Jakarta: Pustaka Buku.
- Anisa. (2019). "Penerapan Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Fadillah, S., & Dini, M. (2021). *Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Al Wasliyah Press.
- Hadi, I. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak XYZ". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 89-98.
- Hidayat, S., Pramesti, R., & Hadi, B. (2019). *Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Metode Storytelling*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Khotimah, L., Wulandari, A., & Setiawati, S. (2022). "Pemanfaatan Digital *Storytelling* untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(3), 1025-1035.
- Lina Sari. (2021). "Efektivitas Program Digital *Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa pada Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2).
- Munajah, S. (2021). *Pentingnya Storytelling dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Prasty, W. (2019). *Digital Storytelling dalam Pendidikan: Teori dan Praktek*. Surabaya: Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Pratiwi, T. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Digital Storytelling*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Santosa, D. (2019). "Peran Digital *Storytelling* dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 112-120.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.