



Contents lists available at [Journal IICET](https://jurnal.iicet.org/index.php/sajts)  
**Southeast Asian Journal of technology and Science**  
ISSN: 2723-1151(Print) ISSN 2723-116X (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/sajts>



## Pengembangan media berbasis teknologi "digital story telling" untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak

Jihan Faninda Ridanti<sup>\*)</sup>, Winda Winastri Siregar, Novia Sri Wilanda  
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Jul 12<sup>th</sup>, 2026

Revised Aug 20<sup>th</sup>, 2026

Accepted Oct 8<sup>th</sup>, 2026

#### Kata Kunci:

Anak usia dini  
Digital storytelling  
Keterampilan menyimak  
Media pembelajaran

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital storytelling untuk keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun di TK Abatatsa Lahat, menguji validitasnya, dan mendeskripsikan ketercapaian indikator menyimak anak melalui uji coba terbatas. Penelitian menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation). Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi terhadap 30 anak kelompok B1 dan B2 serta penggalian informasi dari orang tua. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 10 anak kelompok B2. Data dikumpulkan melalui lembar validasi berskala Likert dan lembar observasi lima indikator menyimak, kemudian dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil validasi menunjukkan skor aspek materi 91%, media 91,3%, dan bahasa 93,1% dengan rerata 91,8% (sangat valid). Uji coba terbatas menghasilkan rerata ketercapaian indikator menyimak sebesar 93,88% (sangat baik). Media yang dikembangkan layak digunakan dan berpotensi mendukung keterampilan menyimak anak. Uji coba belum menggunakan pretest–posttest maupun kelompok pembandingan, sehingga peningkatan keterampilan menyimak perlu dibuktikan melalui penelitian eksperimen lanjutan.



© 2026 The Authors. Published by IICET.  
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

### Corresponding Author:

Jihan Faninda Ridanti,  
Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia  
Email: [jihansuharnordnt@gmail.com](mailto:jihansuharnordnt@gmail.com)

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memengaruhi hampir seluruh bidang kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini (Casillas Martín et al., 2020). Anak masa kini tumbuh bersama beragam perangkat digital, sehingga TIK dapat menjadi sarana belajar yang dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka. Pemanfaatan TIK yang terarah membantu anak memperoleh informasi lebih cepat dan menyampaikan gagasan dengan lebih mudah (Masoumi, 2020). Peluang ini menempatkan media pembelajaran berbasis TIK sebagai bagian penting dari praktik pembelajaran di taman kanak-kanak. Media pembelajaran sendiri merupakan komponen sumber belajar, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, yang berfungsi sebagai perantara pesan antara pendidik dan peserta didik (Ardiana, 2023; Nur'ariyani & Jumyati, 2022).

Keterampilan menyimak termasuk ranah bahasa reseptif yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Anak harus memahami pesan orang lain sebelum mampu menanggapiinya secara tepat, sehingga menyimak menjadi

dasar bagi kemampuan berkomunikasi dan bergaul (Prasiwi, 2018). Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5–6 tahun pada aspek memahami bahasa mencakup kemampuan memahami beberapa perintah sekaligus, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan permainan, serta menikmati dan menghargai bacaan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Capaian tersebut menuntut kegiatan belajar yang mampu menjaga perhatian anak sekaligus menghadirkan pesan lisan yang jelas dan bermakna.

Observasi peneliti pada 19–24 Mei 2024 di TK Abatatsa Lahat menunjukkan kondisi yang belum mendukung capaian tersebut. Sebanyak 11 dari 14 anak di kelompok B2, terdiri atas 6 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, belum berkembang kemampuan menyimaknya. Anak sulit berkonsentrasi ketika guru bercerita, sebagian bermain dengan teman selama kegiatan berlangsung, dan tidak mampu menjawab pertanyaan guru mengenai isi cerita. Ketika diminta menceritakan kembali, anak cenderung menolak. Media yang dipakai guru masih terbatas pada lembar kerja peserta didik (LKPD), kartu bergambar, dan alat permainan konvensional (Rohmah, 2021). Sekolah sebenarnya telah memiliki sarana teknologi yang memadai, tetapi sarana tersebut belum dimanfaatkan dalam pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan guru dalam merancang dan menggunakan media berbasis teknologi turut menjadi penyebabnya (Basri, 2019; Mappapoleonro, 2019; Barlian et al., 2022), padahal media edukatif berbasis teknologi dapat menjadi sarana belajar yang menarik bagi anak (Vitianingsih, 2016).

*Digital storytelling* menawarkan salah satu jalan keluar bagi persoalan tersebut. Media ini berupa cerita pendek yang disajikan secara digital dengan memadukan narasi suara, gambar, musik, dan teks dalam durasi singkat, umumnya dua hingga tiga menit (Robin, 2008; Cahyati et al., 2022). Hubungan antara karakteristik media ini dan keterampilan menyimak dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran multimedia. Mayer (2009) menyatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui kata dan gambar secara bersamaan lebih mudah dipahami daripada pesan yang hanya berupa kata, karena peserta didik mengolah informasi melalui saluran verbal dan visual sekaligus. Bagi anak usia dini, narasi audio menjadi stimulus utama yang harus disimak, sementara ilustrasi membantu anak mempertahankan perhatian dan menghubungkan kata dengan maknanya. Alur cerita yang runtut memudahkan anak menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita, adapun teks pada layar memperkenalkan simbol huruf dan arti kata. Setiap unsur *digital storytelling* dengan demikian dapat dipetakan pada indikator menyimak yang ingin dicapai.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan manfaat cerita dan cerita digital bagi perkembangan bahasa anak. Prasiwi (2018) menemukan bahwa metode bercerita dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini, tetapi kegiatan tersebut masih bertumpu pada penuturan langsung guru tanpa dukungan media digital. Maureen et al. (2018) melaporkan bahwa kegiatan bercerita yang dirancang secara sistematis mendukung literasi dan literasi digital anak usia 5–6 tahun di sebuah taman kanak-kanak di Indonesia, sedangkan Smeda et al. (2014) menemukan bahwa *digital storytelling* meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian lain di Indonesia lebih banyak berfokus pada pelatihan guru PAUD dalam membuat media cerita digital (Cahyati et al., 2022). Penelitian yang mengembangkan media *digital storytelling* berdasarkan indikator menyimak anak usia 5–6 tahun, lalu menguji kelayakan dan penerapannya di kelas, masih terbatas. Celah tersebut menjadi dasar penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mengembangkan media *digital storytelling* yang disusun berdasarkan indikator keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun, (2) menguji validitas media menurut ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta (3) mendeskripsikan ketercapaian indikator menyimak anak pada uji coba terbatas. Hasil penelitian diharapkan memberi contoh pemanfaatan sarana teknologi yang sudah tersedia di sekolah untuk mendukung keterampilan menyimak anak.

## Metode Penelitian

### Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) yang menghasilkan produk berupa media *digital storytelling* (Fauzi et al., 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Branch, 2009). Model ini dipilih karena setiap tahapnya memuat kegiatan evaluasi, sehingga perbaikan produk dapat dilakukan sejak tahap awal.

### Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Abatatsa Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. Observasi awal dilakukan pada 19–24 Mei 2024. Subjek penelitian berbeda pada setiap tahap pengembangan. Rincian subjek, jumlah, dan instrumen pada setiap tahap disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Subjek dan Instrumen pada Setiap Tahap Penelitian**

| No. | Tahap                   | Subjek                                                      | Jumlah                      | Instrumen                           |
|-----|-------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|
| 1   | Analisis kebutuhan      | Anak kelompok B1 dan B2; informasi pendukung dari orang tua | 30 anak                     | Pedoman observasi                   |
| 2   | Penetapan kelas sasaran | Anak kelompok B2                                            | 14 anak                     | Pedoman observasi                   |
| 3   | Validasi produk         | Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa                    | 3 orang (1 orang per aspek) | Lembar validasi berskala Likert     |
| 4   | Uji coba terbatas       | Anak kelompok B2                                            | 10 anak                     | Lembar observasi indikator menyimak |

### Prosedur Pengembangan

*Analyze.* Tahap analisis meliputi analisis karakteristik anak, masalah keterampilan menyimak, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan bercerita di kelompok B1 dan B2 serta penggalian informasi dari orang tua mengenai kebiasaan anak menggunakan gawai di rumah. Tema materi yang dipilih adalah hemat air dan menjaga bumi.

*Design.* Tahap desain menghasilkan diagram alir (*flowchart*) dan papan cerita (*storyboard*). Diagram alir mengatur navigasi media, sedangkan papan cerita memuat urutan adegan, narasi, ilustrasi, dan teks pada setiap bagian cerita. Setiap adegan disusun agar memuat pesan lisan yang dapat ditanyakan kembali kepada anak.

*Development.* Tahap pengembangan mencakup produksi media sesuai papan cerita dan validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, masing-masing ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa (Sugiyono, 2019). Masukan validator digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum diujicobakan.

*Implementation.* Media yang telah dinyatakan valid diujicobakan secara terbatas kepada 10 anak kelompok B2. Kegiatan diawali dengan penayangan cerita digital, lalu anak menyimak narasi yang disajikan. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan, memberi perintah sederhana, dan meminta anak menceritakan kembali isi cerita.

*Evaluation.* Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi selama uji coba berdasarkan lima indikator, yaitu menjawab pertanyaan sederhana, mengikuti perintah sederhana, menceritakan kembali isi cerita, mengenal simbol huruf, dan mengenal arti kata pada media. Hasil evaluasi menjadi dasar penilaian ketercapaian tujuan media dan rekomendasi perbaikan.

### Instrumen dan Teknik Analisis Data

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi dan lembar observasi. Lembar validasi menggunakan skala Likert untuk menilai aspek materi, media, dan bahasa. Lembar observasi memuat lima indikator menyimak yang diturunkan dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5–6 tahun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Setiap indikator dinilai dengan skala empat tingkat, yaitu belum berkembang (BB) = 1, mulai berkembang (MB) = 2, berkembang sesuai harapan (BSH) = 3, dan berkembang sangat baik (BSB) = 4.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = (\Sigma x / \Sigma xi) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase skor,  $\Sigma x$  adalah jumlah skor yang diperoleh, dan  $\Sigma xi$  adalah jumlah skor maksimal. Persentase ditafsirkan dengan kriteria 81–100% sangat valid atau sangat baik, 61–80% valid atau baik, 41–60% cukup valid atau cukup baik, dan  $\leq 40\%$  kurang valid atau kurang baik. Uji coba tidak menggunakan *pretest* dan kelompok pembandingan, sehingga hasilnya dibaca sebagai tingkat ketercapaian indikator setelah penggunaan media, bukan sebagai besaran peningkatan keterampilan menyimak.

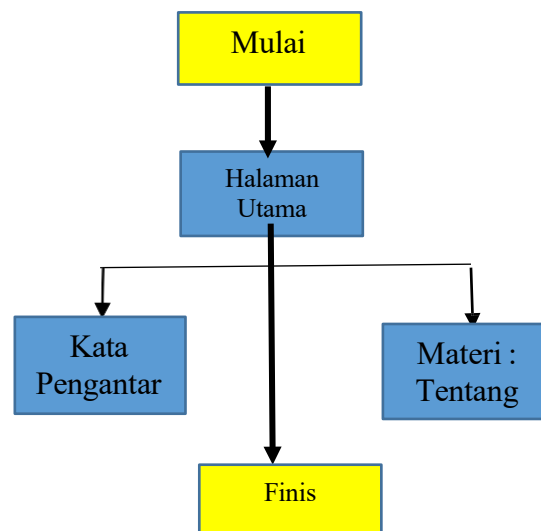
## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Analisis Kebutuhan (Analyze)

Analisis kebutuhan mencakup karakteristik anak TK Abatatsa Lahat, masalah keterampilan menyimak, dan pelaksanaan pembelajaran. Observasi terhadap 30 anak kelompok B1 dan B2 menunjukkan masalah yang serupa dengan temuan awal di kelompok B2. Anak sulit berkonsentrasi saat guru bercerita, mudah teralih untuk bermain dengan teman, dan belum mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita. Pembelajaran juga belum memanfaatkan sarana teknologi yang tersedia di sekolah. Temuan ini menunjukkan perlunya media yang mampu menarik perhatian anak sekaligus menyajikan pesan lisan secara jelas.

### Hasil Desain (Design)

Diagram alir pada Gambar 1 menggambarkan navigasi media, mulai dari halaman pembuka, halaman utama, menu kata pengantar dan materi, hingga bagian penutup. Struktur navigasi dibuat sederhana sehingga guru mudah mengoperasikan media dan anak dapat berfokus pada isi cerita.



**Gambar 1. Diagram Alir Media *Digital Storytelling***

Papan cerita kemudian disusun berdasarkan diagram alir tersebut. Setiap adegan memuat ilustrasi, narasi suara, dan teks pendek yang mendukung pesan cerita, sehingga peneliti dapat memeriksa kesesuaian isi dan urutan adegan sebelum media diproduksi.

### Hasil Pengembangan (Development)

Media dikembangkan dalam bentuk video cerita digital bertema hemat air dan menjaga bumi. Tampilan sampul media disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Tampilan Sampul Media *Digital Storytelling* Bertema Hemat Air dan Menjaga Bumi**

Media yang telah diproduksi kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli terhadap Media *Digital Storytelling***

| No.           | Aspek  | Validator   | Skor (%)    | Kategori            |
|---------------|--------|-------------|-------------|---------------------|
| 1             | Materi | Ahli materi | 91,0        | Sangat valid        |
| 2             | Media  | Ahli media  | 91,3        | Sangat valid        |
| 3             | Bahasa | Ahli bahasa | 93,1        | Sangat valid        |
| <b>Rerata</b> |        |             | <b>91,8</b> | <b>Sangat valid</b> |

Tabel 2 menunjukkan bahwa ketiga aspek berada pada kategori sangat valid dengan rerata 91,8%. Skor tertinggi diperoleh aspek bahasa (93,1%), yang berarti narasi dan kosakata dalam cerita dinilai sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun. Aspek materi memperoleh skor terendah (91%), meskipun masih berada pada kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media layak diujicobakan kepada anak.

### Hasil Uji Coba Terbatas (Implementation dan Evaluation)

Uji coba terbatas melibatkan 10 anak kelompok B2. Hasil observasi terhadap lima indikator menyimak selama uji coba disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Ketercapaian Indikator Menyimak pada Uji Coba Terbatas (n = 10)**

| No.           | Indikator                                                   | Skor (%)     | Kategori           |
|---------------|-------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| 1             | Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang isi cerita | 91,0         | Sangat baik        |
| 2             | Anak mampu mengikuti perintah sederhana                     | 91,3         | Sangat baik        |
| 3             | Anak mampu menceritakan kembali isi cerita pada media       | 93,1         | Sangat baik        |
| 4             | Anak mengenal simbol huruf pada media                       | 96,0         | Sangat baik        |
| 5             | Anak mengenal arti kata pada media                          | 98,0         | Sangat baik        |
| <b>Rerata</b> |                                                             | <b>93,88</b> | <b>Sangat baik</b> |

Rerata ketercapaian indikator sebesar 93,88% berada pada kategori sangat baik. Dua indikator yang paling dekat dengan inti kegiatan menyimak, yaitu menjawab pertanyaan sederhana (91%) dan mengikuti perintah sederhana (91,3%), memperoleh skor terendah. Indikator mengenal simbol huruf (96%) dan arti kata (98%) justru memperoleh skor tertinggi.

### Pembahasan

Hasil validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi syarat isi, tampilan, dan bahasa sebelum digunakan. Syarat ini penting karena media untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan bahasa dan tidak membebani perhatian anak. Meski demikian, validasi ahli merupakan penilaian terhadap kualitas produk, bukan bukti dampak media terhadap kemampuan anak. Karena itu, hasil validasi dan hasil uji coba dibahas secara terpisah.

Pola skor pada uji coba dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran multimedia. Indikator mengenal simbol huruf dan arti kata didukung langsung oleh teks dan gambar pada layar, sehingga anak dapat mengandalkan petunjuk visual (Mayer, 2009). Indikator menjawab pertanyaan dan mengikuti perintah lebih bergantung pada pemrosesan pesan lisan, sehingga menuntut perhatian dan daya ingat yang lebih besar. Perbedaan ini mengisyaratkan bahwa unsur visual membantu anak memahami cerita, tetapi kemampuan mengolah pesan lisan masih memerlukan latihan berulang. Indikator keempat dan kelima juga lebih dekat dengan literasi awal daripada menyimak, sehingga skor tingginya lebih tepat dibaca sebagai dukungan terhadap bahasa reseptif secara umum.

Temuan ini sejalan dengan Prasiwi (2018) yang menunjukkan bahwa kegiatan bercerita mendukung kemampuan menyimak anak. Perbedaannya terletak pada cara cerita disajikan. Penelitian ini menghadirkan cerita melalui perpaduan narasi, ilustrasi, dan teks yang dapat diputar ulang, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber cerita. Hasil ini juga sesuai dengan temuan Smeda et al. (2014) dan Maureen et al. (2018) bahwa cerita digital dan kegiatan bercerita yang terstruktur meningkatkan keterlibatan serta mendukung literasi anak. Keterlibatan tersebut terlihat dari kesediaan anak menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi cerita selama uji coba, dua perilaku yang jarang muncul pada observasi awal.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Uji coba hanya melibatkan 10 anak tanpa *pretest* dan kelompok pembanding, sehingga hasilnya belum dapat dijadikan bukti peningkatan keterampilan menyimak. Penilaian dilakukan melalui observasi, sehingga terbuka kemungkinan bias pengamat. Ketertarikan anak terhadap media yang baru dikenalnya juga dapat memengaruhi skor pada uji coba yang singkat. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan, sampel yang lebih besar, serta instrumen menyimak yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

## Simpulan

Penelitian ini menghasilkan media *digital storytelling* bertema hemat air dan menjaga bumi yang dikembangkan melalui model ADDIE untuk mendukung keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. Validasi ahli menempatkan media pada kategori sangat valid dengan skor materi 91%, media 91,3%, dan bahasa 93,1% (rerata 91,8%). Uji coba terbatas pada 10 anak kelompok B2 menghasilkan rerata ketercapaian indikator menyimak sebesar 93,88%, dengan skor terendah pada indikator menjawab pertanyaan dan mengikuti perintah sederhana. Media ini layak digunakan dan berpotensi mendukung keterampilan menyimak anak, tetapi peningkatan keterampilan menyimak masih perlu dibuktikan melalui desain eksperimen dengan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai variasi kegiatan bercerita dengan memberi latihan tambahan pada indikator menyimak yang skornya masih paling rendah.

## Referensi

- Ardiana, R. (2023). Implementasi media berbasis TIK untuk pembelajaran anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–111. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.117>
- Barlian, R. I., Cepi, U., & Yosai, I. (2022). Peningkatan profesionalisme guru PAUD dalam pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 61–72.
- Basri, H. (2019). Optimalisasi peran guru pendidikan anak usia dini yang proporsional. *Ya Bunayya*, 1(1), 29–45.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyati, N., Islami, C. C., & Kusumah, R. (2022). Training in making digital story telling learning media for PAUD teachers in Jalaksana District. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2231–2238.
- Casillas Martín, S., Cabezas González, M., & García Peñalvo, F. J. (2020). Digital competence of early childhood education teachers: Attitude, knowledge and use of ICT. *European Journal of Teacher Education*, 43(2), 210–223. <https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1681393>
- Fauzi, A., Nisa, B., Napitupulu, D., Abdillah, F., Utama, G. S., Zonyfar, C., Nuraini, R., Purnia, D. S., Setyawati, I., Evi, T., Dian, S., Permana, H., Sumartiningsih, & Susila, M. (2022). *Metodologi penelitian* (R. N. Briliant, Ed.). CV. Pena Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mappapoleonro, A. M. (2019). Profesionalisme guru PAUD abad 21 dalam mengembangkan pembelajaran kreativitas anak usia dini. *STKIP Kusuma Negara*, 6, 1–8.
- Masoumi, D. (2020). Situating ICT in early childhood teacher education. *Education and Information Technologies*, 26, 3009–3026.
- Maureen, I. Y., van der Meij, H., & de Jong, T. (2018). Supporting literacy and digital literacy development in early childhood education using storytelling activities. *International Journal of Early Childhood*, 50(3), 371–389. <https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nur'ariyani, S., & Jumyati. (2022). Pengembangan kurikulum pendidikan berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 10770–10775.

- Prasiwi, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan menyimak melalui metode bercerita pada anak usia dini. *Paedagogie*, 13(2), 43–50. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v13i2.2363>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Rohmah, N. (2021). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kebijakan* (S. Y. Ratri, Ed.; Ed. ke-2). Alfabeta.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.