Pengembangan Media *Digital Storytelling* berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

Syifa Azzah Hafidhoh^{1✉}, Nur Arifah Drajati², Fatma Sukmawati³

- (1) Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
- (2) Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
- (3) Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

✉ Corresponding author

(syifaazzahh@student.uns.ac.id)

Abstrak

Anak usia dini sering kali tidak percaya diri dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital storytelling berbasis multimodal sebagai alat Pendidikan yang efektif untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Digital storytelling merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. Guru/Pendidik menggunakan digital *storytelling* sebagai alat motivasi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat anak usia dini dalam mencari ide-ide baru. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4 D. Tahap ujicoba melibatkan 10 anak usia dini yang ingin mengetahui seberapa efektif media digital storytelling. Hasil penelitian pengembangan mencakup validasi ahli media, ahli materi, dan respons anak usia dini. Validasi ahli media mencapai 87,77%, materi mencapai 88,46 %, dan respons siswa mencapai 88,06%, masing-masing memenuhi kriteria tinggi. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media digital storytelling berbasis multimodal sangat bermanfaat dan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Oleh karena itu, dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran baru di masa mendatang.

Kata Kunci : Media, Digital Storytelling, Multimodal, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini

Abstract

Young children often lack confidence in learning. This research aims to develop multimodal-based digital storytelling media as an effective educational tool for growing self-confidence in young children. Digital storytelling is a tool that can be used to build self-confidence in young children. Teachers/Educators use digital storytelling as a motivational tool to attract students' attention and increase young children's interest in looking for new ideas. This research uses Research and Development (R&D) with the 4 D development model. The trial phase involved 10 young children who wanted to find out how effective digital storytelling media was. The results of development research include validation from media experts, material experts and early childhood responses. Media expert validation reached 87.77%, material reached 88.46%, and student responses reached 88.06%, each meeting the high criteria. Based on the results of the analysis, it can be concluded that multimodal-based digital storytelling media is very useful and can foster self-confidence in young children. Therefore, it can be used as a new learning innovation in the future.

Keywords: Media, Digital Storytelling, Multimodal, Self-Confidence, Early Childhood

PENDAHULUAN

Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005, adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan dan pertumbuhan anak. Ini akan dicapai melalui penilaian setiap aspek, yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kemampuan kognitif, kemampuan berbahasa, sosio emosional, dan seni (Penmendikbud, 2014). Anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun disebut anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Masa ini kehidupan anak disebut dengan istilah usia emas (golden age) yang merupakan "masa peka" dan hanya datang sekali. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal, anak membutuhkan lingkungan yang sesuai dengan kebutuhannya (Permendikbud No. 137 Tahun 2014, n.d.).

Pasal 28 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa (1) pendidikan anak usia dini ditetapkan sebagai jenjang pendidikan dasar; (2) pendidikan anak usia dini dapat diberikan melalui jalur formal, nonformal, atau informal; dan (3) salah satu bentuk jalur formal pendidikan anak usia dini adalah taman kanak-kanak, yang menawarkan pendidikan kepada anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun. Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 menetapkan bahwa

perkembangan anak terdiri dari lima komponen: nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial dan emosional. Ini menunjukkan bahwa saat ini adalah waktu yang ideal untuk meningkatkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan spiritual. Kepercayaan diri adalah salah satu kemampuan sosial emosional yang harus dibangun.

Menurut Aprianti (2013:63), percaya diri pada anak usia dini didefinisikan sebagai ketika seorang anak berani melakukan hal-hal baik bagi dirinya sendiri sesuai dengan kemampuan mereka dan melakukannya dengan pikiran positif dan tanpa keraguan. Anak-anak yang percaya diri dapat menyelesaikan tugas-tugas yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka sendiri sendiri. Kepercayaan diri adalah hal yang dengannya anak mampu menyampaikan apa yang dia ketahui dan lakukan, menurut Angelis dalam Aprianti (2013:63). Kepercayaan diri juga dapat didefinisikan sebagai sikap positif seseorang yang memampukan dirinya untuk membuat penilaian positif tentang kemampuan dan lingkungannya.

Menurut pendapat ini, percaya diri adalah keyakinan seseorang terhadap dirinya sendiri dalam semua aspek hidupnya. Kepercayaan diri adalah bagian penting dari membangun pola pikir positif dan rasa percaya diri yang memadai pada anak usia dini. Pola pikir ini akan berdampak pada perkembangan sosial dan akademik yang lebih baik di masa depan. Namun, membangun kepercayaan diri anak usia dini sering sulit ketika mereka merasa tidak nyaman atau takut menghadapi proses pembelajaran di sekolah.

Di KB Kasih Bunda Desa Temu Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro, penulis menemukan bahwa banyak anak yang masih ditunggu orang tuanya selama proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran masih menggunakan ceramah daripada media pembelajaran yang mendorong anak untuk bekerja sendiri. Dari 35 orang yang menjawab, 75% masih tidak percaya diri dalam pembelajaran di kelas. Dalam situasi seperti ini, media pembelajaran yang interaktif dan dikemas dengan animasi yang menarik diperlukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi. Hal ini ditambah dengan fakta bahwa anak-anak sering menggunakan perangkat dalam aktivitas sehari-hari mereka. Untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak, penggunaan media cerita berbasis digital pasti akan lebih berhasil. Pernyataan guru KB Kasih Bunda juga menegaskan bahwa media pembelajaran yang diperlukan untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini sangat penting. Hanya dengan ceramah dan boneka tangan guru dapat memberikan pengetahuan. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

Digital storytelling adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan pada anak usia dini, menurut Heriana dan Maureen (2014). Ini adalah proses membuat autobiografi pendek dengan menggabungkan narasi atau cerita dengan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, dan audio. Digital storytelling digunakan untuk menarik perhatian, meyakinkan, dan memberi informasi di era digital dengan menggunakan animasi, audio, dan gambar yang didasarkan pada cerita (Kuşay, 2019). Digital storytelling, yang terdiri dari video, dapat menyampaikan emosi kepada pendengar, terutama anak-anak. Jenis cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak, seperti dongeng fabel, cerita rakyat, dan animasi fiksi, disebut cerita yang dipakai. Dengan pesan moral dan animasi yang bagus, cerita-cerita ini membuat anak-anak tidak hanya menikmati jalan cerita, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang dapat mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari (Heriyana & Maureen, 2014). Media digital storytelling memungkinkan kami untuk mengembangkan pelajaran. Ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang adalah untuk menghasilkan siswa yang inovatif, mandiri, dan bersaing. Penggunaan digital storytelling juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tau siswa dengan dukungan animasi dan musik.

Menurut Alonso (2013), multimodal digital storytelling adalah jenis cerita yang menggabungkan gambar, musik, teks, dan suara (Alonso, 2013). Untuk membuat cerita memiliki makna luas, informasi dari tiga saluran pendengaran, visual, dan verbal harus diproses dan digabungkan dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu, interaksi antara mode yang berbeda dan bagaimana hal tersebut memengaruhi pemrosesan cerita sangat penting untuk menganalisis cerita dan memahami efek yang dihasilkan pada penerima (Herman, 2009). Dalam digital storytelling dengan pendekatan multimodal, teks digunakan sebagai tulang punggung cerita atau narasi. Untuk meningkatkan visualisasi dan menyampaikan pesan secara visual kepada audiens, gambar atau animasi dapat digunakan. Untuk meningkatkan daya tarik emosional cerita, rekaman suara narator atau musik latar dapat digunakan untuk menyertakan suara.

Fadillah dan Dini (2021) melakukan penelitian tentang digital storytelling untuk menunjukkan bahwa digital storytelling dapat menjadi metode baru untuk meningkatkan minat baca siswa. Metode multimodal yang inovatif digunakan untuk mengembangkan konsep digital storytelling. Nilai motivasi belajar siswa yang meningkat menunjukkan perbedaan tersebut. Selanjutnya, penelitian tentang digital storytelling untuk kemampuan berbicara anak oleh Solichah dan Hidayah (2022) menunjukkan bahwa teknik digital storytelling efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Hasil pasca tes menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberi digital storytelling mengalami peningkatan. Kurniasih, Supena, dan Nurani (2021) menunjukkan bahwa kegiatan jurnal pagi dapat meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B PAUD AI Istiqlaliyyah. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan

percaya diri setiap siklus, dan persentase peningkatan kepercayaan diri anak terlihat. etiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa kolaborasi penggunaan teknologi dan bercerita akan membantu anak usia dini untuk menumbuhkan rasa percaya diri. Penggunaan digital storytelling membantu anak untuk belajar bagaimana memahami konsep percaya diri dan memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital storytelling berbasis multimodal membuktikan efektivitas yang signifikan dalam proses pembelajaran. Digital Storytelling berbasis multimodal mampu mendorong keterlibatan anak usia dini dalam pembelajaran. Namun, perlu dicatat bahwa dalam penelitian sebelumnya belum ada penyelidikan yang khusus mengenai pengembangan digital storytelling berbasis multimodal sebagai sumber pembelajaran untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Karenanya, fokus penelitian ini tertuju pada gap tersebut, dengan tujuan utama mengembangkan digital storytelling berbasis multimodal untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini. Digital storytelling yang tercipta diharapkan dapat mendukung anak usia dini dalam belajar secara mandiri dan membangun kepercayaan diri.

Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital storytelling berbasis multimodal sebagai alat Pendidikan yang efektif untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Digital storytelling merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. Guru/Pendidik menggunakan digital *storytelling* sebagai alat motivasi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat anak usia dini dalam mencari ide-ide baru. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4 D. Tahap ujicoba melibatkan 10 anak usia dini yang ingin mengetahui seberapa efektif media digital storytelling.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4 D. Tahap ujicoba melibatkan 10 anak usia dini yang ingin mengetahui seberapa efektif media digital storytelling. Sugiyono membuat model pengembangan bahan ajar 4-D. Menurut Sugiyono (2009: 404), pendekatan 4-D terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Setiap penelitian memiliki keunggulannya sendiri, yang dapat digunakan sebagai dasar untuk memilih metode pengembangan. Pendekatan 4-D memiliki beberapa keuntungan, termasuk: (1) digunakan lebih baik sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar, (2) uraiannya lebih lengkap dan sistematis, dan (3) melibatkan penilaian para ahli dalam pengembangannya, sehingga saran, masukan, dan penilaian para ahli telah digunakan untuk mengubah uji coba di lapangan bahan ajar sebelum dilakukan uji coba.

Tahap Pendefinisian(*Define*). Untuk mencapai tahap ini, analisis tujuan dalam batasan materi pembelajaran yang dikembangkan dilakukan. Untuk tahap pendefinisian ini, persyaratan pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan bahan ajar membaca permulaan dengan menggunakan cerita. Tahap pendefinisian terdiri dari tiga langkah, yaitu:

Analisis kebutuhan adalah analisis kebutuhan bahan ajar yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang diperlukan untuk pengembangan bahan ajar. Analisis kebutuhan bahan ajar melihat dua komponen utama bahan ajar: isi (*informasi*) dan desain (*tampilan dan redaksi*). Isi teks adalah informasi yang akurat. Namun demikian, desain merupakan cara untuk mengungkapkan dan menampilkan bahan dengan cara yang menarik dan memotivasi siswa.

Analisis Peserta Didik. Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui bahan ajar mana yang disukai peserta didik berdasarkan karakteristik mereka, seperti perkembangan bahasa mereka, keterampilan membaca permulaan, dan latar belakang pengetahuan mereka (Uno, 2010). Oleh karena itu, analisis peserta didik harus dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar yang dibuat sesuai dengan tingkah laku dan karakteristik peserta didik. Analisis ini digunakan sebagai referensi saat membuat bahan ajar menggunakan metode digital storytelling.

Untuk melakukan analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan siswa tentang bahan ajar yang mereka inginkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan tidak menarik bagi siswa.

Tahap Perancangan (*Design*): Bahan ajar untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini dirancang. Dalam pengembangan ini, hal-hal berikut dirancang:

- a. Bahan ajar dibuat dengan enuh warna dan berukuran 1.080 x 1.920 px.
- b. Pilihan gambar yang sesuai untuk anak usia dini.
- c. Desain buku digitalstorytelling yang sesuai dengan pembelajaran.

Tahap pengembangan (*develop*). Validitas divalidasi oleh ahli pembelajaran bahasa yang bertujuan untuk mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang termasuk dalam rancangan bahan ajar digital storytelling yang sudah dirancang. Selain itu, validitas divalidasi oleh ahli desain pembelajaran yang

bertujuan untuk mendapatkan masukan mengenai kesesuaian isi teks yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Dua jenis validitas digunakan dalam pembuatan bahan ajar. Salah satunya adalah validitas isi, yang menentukan apakah materi pelajaran dirancang sesuai dengan topik pembelajaran. Validitas konstruk, di sisi lain, menentukan apakah komponen pengembangan yang sudah ditetapkan sesuai.

Tahap penyebaran (disseminate). Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dikembangkan untuk bidang lain dapat digunakan. Tujuannya adalah untuk menentukan seberapa efektif bahan ajar ini digunakan pada berbagai subjek. Bahan ajar dianggap efektif jika dapat membantu siswa belajar dengan baik. Peneliti melakukan penyebaran bahan ajar digital storytelling berbasis multimodal dalam skala terbatas yaitu di KB Kasih Bunda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4 D. Tahap uji coba melibatkan 10 anak usia dini yang ingin mengetahui seberapa efektif media digital storytelling. Hasil penelitian pengembangan mencakup validasi ahli media, ahli materi, dan respons anak usia dini. Validasi ahli media mencapai 87,77%, materi mencapai 88,46 %, dan respons siswa mencapai 88,06%, masing-masing memenuhi kriteria tinggi. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media digital storytelling berbasis multimodal sangat bermanfaat dan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini sesuai dengan temuan Solichah dan hidayah (2022) bahwa penelitian tentang digital storytelling dapat membantu kemampuan berbicara anak. Hasil penelitian ini juga mengafirmasi temuan Fadillah dan Dini (2021) bahwa digital storytelling untuk menunjukkan bahwa digital storytelling dapat menjadi metode baru untuk meningkatkan minat baca siswa.

Hasil penelitian ini dibuktikan dengan hasil kuesioner validasi media dan materi digunakan untuk memberikan penilaian melalui lembar instrumen validasi. Rekomendasi dari validator media dan materi, dosen ahli media Universitas Sebelas Maret (UNS) dan dosen ahli materi Universitas Negeri Surabaya (UNESA), dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran untuk media digital storytelling berbasis multimodal. Validasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen, yang terdiri dari 25 pertanyaan instrumen media dan 15 pertanyaan instrumen materi.

Tabel 1. Kisi-kisi materi observasi untuk ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Penggunaan media efektif dan efisien.	1, 2	8
		b. Reliable dan reusable	3, 4	
		c. Maintainable dan komabilitas	5, 6	
		d. Usable (mudah digunakan)	7	
		e. Ketetapan jenis perangkat lunak yang akan dipilih untuk pengembangan	8	
2.	Desain Pembelajaran	a. Penyajian tujuan pembelajaran	9	7
		b. Penyajian hubungan antara tujuan pembelajran dan kurikulum	10	
		c. Penyajian konten media dengan tujuan pembelajaran	11	
		d. Ketetapan penerapan strategi pembelajaran dalam <i>digital storytelling</i>	12	
		e. Motivasi belajar	13	
		f. Kenstekstual dan actual	14, 15	
3.	Komunikasi Visual	a. Komunikatif	16, 17	10
		b. Kreatif	18	
		c. Animasi sederhana dan menarik	19, 20	
		d. Kualitas audio	21, 22,	
		e. Kualitas visual	23, 24, 25	

Tabel 2. Kisi-kisi Materi Observasi untuk Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Materi	a. Kejelasan Penyampaian Materi	1,2,3,4,7,8,9,14,15	11
		b. Alur Pembelajaran	5, 6	
2.	Metode Pembelajaran	a. Ketetapan Pemilihan Metode	10, 11	2
3.	Sumber Pembelajaran	a. Manfaat	12, 13	2

Berdasarkan rentang kriteria prosentase kualitatif yang terlihat di tabel 3 di bawah ini, hasil penilaian validator media sebesar 87,77% dan materi sebesar 88,46% memenuhi kriteria Sangat Baik (Hardianti, 2019:37).

Tabel 3. Koefisien Validitas Butir Soal

Skor	Kategori
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat Tinggi

Selanjutnya, mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran digital storytelling berbasis multimodal. Ini akan menunjukkan seberapa baik siswa menanggapi media yang dibuat. Berikut ini adalah metrik yang digunakan untuk mengukur respons siswa dalam kuesioner:

Table 4. Kisi-kisi mengukur respon peserta didik

No	Penilaian	Indikator	No. Item	Jumlah
1	Aspek Penggunaan	Ketertarikan terhadap media	1	1
		Kemudahan terhadap media	2	1
		Membantu penggunaan terhadap imajinasi peserta didik	3	1
		Membantu dalam menyampaikan materi	4	1
		Membantu meningkatkan ketertarikan untuk menggunakan media digital storytelling	5	1
		Menggunakan media digital storytelling untuk menarik minat belajar	6	1
		Memperkenalkan pembelajaran menggunakan media digital storytelling berbasis multimodal	7	1
		Menyenangkan dalam belajar menggunakan media digital storytelling	8	1
		Kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan digital storytelling	9	1
		Kemudahan dalam memperjelas materi dengan menggunakan digital storytelling	10	1

Menurut hasil kuesioner, respons peserta didik terhadap aspek penggunaan pembelajaran media digital storytelling berbasis multimodal sebesar 88,06%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik terhadap aspek penggunaan pembelajaran media digital storytelling berbasis multimodal tervalidasi dengan sangat baik, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 3.

SIMPULAN

Berdasar pada hasil dari pembahasan di atas menunjukkan bahwa uji kelayakan media dan materi digital storytelling berbasis multimodal menunjukkan hasil yang layak dengan standar yang sangat tinggi. Selain itu, respons peserta didik terhadap media pembelajaran menunjukkan standar yang sangat tinggi dan

layak untuk dikembangkan. Media digital storytelling berbasis multimodal sebagai alat Pendidikan yang efektif untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Digital storytelling merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. Guru/Pendidik menggunakan digital *storytelling* sebagai alat motivasi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat anak usia dini dalam mencari ide-ide baru. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4 D. Tahap ujicoba melibatkan 10 anak usia dini yang ingin mengetahui seberapa efektif media digital storytelling. Hasil penelitian pengembangan mencakup validasi ahli media, ahli materi, dan respons anak usia dini. Validasi ahli media mencapai 87,77%, materi mencapai 88,46 %, dan respons siswa mencapai 88,06%, masing-masing memenuhi kriteria tinggi. Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media digital storytelling berbasis multimodal sangat bermanfaat dan dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Oleh karena itu, dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran baru di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang membantu kami menyelesaikan penelitian ini dan menulis jurnal ini, termasuk Dosen Pembimbing, Dewan Guru KB Kasih Bunda Desa Temu, dan Validator Media dan Materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alonso, Isabel., Silvia Molina & Maria Dolores Porto. (2013). *Multimodal Digital Storytelling*. USA: John Benjamins Publishing Company
- Fadillah, Ika Nur., Khurotu Dini. (2021). Digital Storytelling sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *JES: Jurnal of Education Science* Vol. 7 No. 2
- Gede, P. (2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Gregogi-Signes, C. (2014). Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education. *Porta Lingarum*, 22, 237-250 DOI: <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.53745>
- Hadi Nurul, Syadeli Hanafi, & Suherman. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8614-8625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3839>
- Hardianti, D. (2019). *Analisis Butir Soal Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Segiempat*. 1, 33-43.
- Hidayati, iis. Wahyu Sukartiningsih. Umi Anugerah Izzati. (2021). Pengembangan Digital Story Telling untuk Menumbuhkan Kebiasaan Anak Minum Air. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 1-6. doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1345>
- Hasannah, R. G. U. (2019). Efektifitas Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Dini Anak Prasekolah. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(3).
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Kurniasih, Asep Supena, Yuliani Nurani. 2021. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 5 Issue 2 Page 2250-2258 DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Nurhasanah, Baik Nilawati a, Fahrudin, & Yundia, P. N. (2021) Pengembangan Metode Mendongeng Menggunakan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B di TK Rinjani Unram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(3), 279-286
- Panjaitan, Nur Q., Elindra Yetti, Yuliani Nurani. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 04 Issue 2 DOI: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.404>
- Permendikbud. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Permendikbud No. 137 Tahun 2014. (n.d.). *Standar Pendidikan Nasional*.
- Purnama Sigit, Maulidya Ulfah, Bahbibah Rahmatullah, & Iqbal Faza Ahmad. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1). <https://doi.org/10.21009/JPUD.161.02>
- Rizka Novia Rohmawati, Muslimin Ibrahim, & Nur Ducha. (2014). Keefektifan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Sma Pada Materi Bioteknologi. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 3(3), 522-527.
- Sugiono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, And Pendekatan Kuantitatif. "Kualitatif Dan R&D."* Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* <https://doi.org/10.1007/S13398-014-0173-7.2>
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Nurani Yuliani. 2009 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta Barat: PT Indeks
- Uno, H. H. B. (2010). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara. <https://doi.org/10.1038/Cddis.2011.1>
- Wardani, Indah K., Ruli Hafidah, & Nurul Kusuma Dewi. 2021. Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia* Vol. 9 No. 4 <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Wahyuni, Sri. 2017. Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita di Kelompok B RA An-Nida. *Jurnal Raudhah* Vol 05 No. 02
- Zammit, J., Gao, J., & Evans, R. (2016). Capturing And Sharing Product Development Knowledge Using Storytelling And Video Sharing. *Procedia Cirp*, 56, 440-445. <https://doi.org/10.1016/J.Procir.2016.10.081>