

# **DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK SPIRITUAL ANAK TAMAN KANAK-KANAK (TK) AL-HIDAYAH BAKUNG 01 KABUPATEN BLITAR**

**Nila Zaimatus Septiana, M.Pd\***

\*Institut Agama Islam Negeri Kediri  
email: nila.zaima@gmail.com

## **Abstract:**

*This research endeavor to examine effectiveness of Digital Storytelling technique to develop kindergarten students' spirituality aspect. Spirituality is mental dimension that make someone think about life meaning, value, believe, someone's relations with God-with other humans-and the universe. Literally, someone's spirituality can't be measured, but it manifest in behavior shape can. This research is an experiment research with digital storytelling technique developed by Lambert, Weinshenker and others in Centre of Digital Storytelling (CDS). Digital storytelling is a technique that combined traditional understanding from a story with different type using digital multimedia. This technique expecting development of childrens' spirituality level. Research method used in this research is within group or individual design and the research design using equivalent time series with researchers' modification.*

**Keywords:** *digital storytelling, kindergarten student, spiritual aspect*

## **PENDAHULUAN**

Masa kanak-kanak awal merupakan masa dimana seorang anak mampu berfikir kreatif, bebas dan fantasi. Imajinasi anak usia pra-sekolah bekerja sepanjang waktu dan pemahaman mental mereka tentang dunia bertambah. Menurut Piaget, masa kanak-kanak awal masuk dalam tahap pra-operasional, dimana anak merepresentasikan dunia dalam bentuk kata-kata dan gambar (simbolis)<sup>1</sup>. Hal ini berarti masa kanak-kanak awal secara kognitif anak sudah memiliki keterampilan dalam bercerita maupun menginterpretasikan sesuatu secara visual berupa gambar ataupun simbol. Dengan kemampuan yang demikian yang dimiliki oleh anak, maka guru atau fasilitator akan lebih mudah dalam memberikan intervensi atau melakukan proses pembelajaran dengan

---

<sup>1</sup> John. W. Santrock. *Life-Span Development 13<sup>th</sup> Edition*. (New York :McGraw-Hill, 2010)

menggunakan teknik maupun media yang melibatkan penggunaan audio maupun visual. Salah satu teknik yang dapat digunakan oleh guru atau fasilitator adalah teknik *storytelling*.

*Storytelling* berarti mengekspresikan pengalaman, emosi dan ide dalam bentuk yang berbeda. *Storytelling* dapat membuat anak lebih peka terhadap sejarah, anak dapat mengalami sesuatu dengan mendengarkan, merasakan hal yang sama, anak memiliki kemampuan membayangkan atau berimajinasi, anak dapat mendengarkan dan memahami karakter serta dapat memberi anak sebuah bentuk dan bayangan, rangkaian pengetahuan dan struktur cerita. *Storytelling* dibagi menjadi dua yakni tradisional dan modern, dalam *storytelling* tradisional menampilkan tindakan heroik, mengekspresikan cerita tentang hari ini, kemarin dan besok, mengekspresikan realita dengan powerful, dan menjelaskan bagaimana merasakan dunia luar. Sedangkan *modern storytelling* biasanya mengkombinasikan tradisional dengan tujuan untuk menghibur<sup>2</sup>. Bentuk dari *modern storytelling* yakni *digital storytelling*.

*Digital Storytelling* dikemukakan pertama oleh Lambert, Weinshenker dan lain-lain yang tergabung dalam *Centre of Digital Storytelling* (CDS), sebuah komunitas non-profit yang berdiri sekitar awal 1990<sup>3</sup>. Poin penting dalam *digital storytelling* adalah mengkombinasikan pemahaman tradisional dari cerita dengan tipe yang berbeda menggunakan multimedia digital seperti gambar, suara, video (grafik, tulisan, narasi rekaman audio, video dan musik untuk mempresentasikan informasi topik yang spesifik<sup>4</sup>. Penggunaan *digital storytelling* memberikan warna lain dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter anak. *Digital Storytelling* menggunakan media yang menarik dan disampaikan dengan cara yang berbeda dari pendekatan tradisional, topik yang dipilih disesuaikan dengan aspek dan tugas perkembangan anak.

Aspek perkembangan anak selain kognitif, sosioemosional juga perkembangan bahasa dan spiritual. Dalam perkembangan bahasa anak sudah memiliki ribuan kosakata dan mampu memahami fonem, struktur kalimat, dan kemajuan dalam literasi<sup>5</sup> sehingga anak sudah dapat menyerap informasi dalam bentuk audio maupun visual yang ditampilkan dalam *digital storytelling*. Selanjutnya Aspek spiritual pada masa kanak-kanak awal, *The Association for Spiritual, Ethical, and Religious Value Issues in Counseling* (ASERVIC) mengemukakan pengertian spiritualitas sebagai kekuatan menjiwai hidup yang dipresentasikan dalam banyak hal seperti bernafas, angin, tenaga, dan keberanian.

<sup>2</sup> Tingoy, Ozhan. *Using Storytelling in Education* (Turkey: Marmara University,tt).

<sup>3</sup> [http://www.nacmp.org/uploads/4/9/5/9/49593579/digital\\_storytelling\\_-\\_mary\\_hess.pdf](http://www.nacmp.org/uploads/4/9/5/9/49593579/digital_storytelling_-_mary_hess.pdf), diakses, 28 september 2017

<sup>4</sup>

[http://www.uv.es/gregoric/Digitalstorytelling/DS\\_files/DST\\_15\\_ene\\_08\\_final.pdf](http://www.uv.es/gregoric/Digitalstorytelling/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf), diakses 28 september 2017

<sup>5</sup> Ibid., 1 hal.230

Spiritualitas selanjutnya dideskripsikan sebagai dua proses yakni aktif dan pasif, halus dan unik untuk semua orang, yang mengarahkan individu ke ranah pengetahuan, cinta, pengertian, harapan, transendensi, saling keterkaitan, dan rasa haru yang mencakup agama, spiritual, dan transpersonal<sup>6</sup>. Anak-anak memiliki pembawaan halus tentang kesadaran dan pemahaman spiritualitas, akan tetapi spiritualitas mereka masih rentan, maka tanggung jawab guru atau orang tua untuk menghindarkan anak dari bahaya spiritualitas yang rentan tersebut. Anak-anak juga perlu lingkungan dimana mereka memiliki waktu untuk merenung dan juga duduk. Anak-anak perlu mendapat kesempatan untuk berfilosofi tentang sesuatu hal atau kejadian setiap hari. Mereka juga perlu ingin tahu dan bertanya tentang arti hidup secara umum. Aspek spiritual pada anak perlu dikembangkan agar anak memiliki akar yang kuat dalam melakukan setiap tindakan, karena aspek spiritual terkait bagaimana anak memiliki persepsi tentang Tuhan, hubungan sesama manusia, dan alam sekitar.

Pengembangan aspek spiritual anak dalam penelitian ini menggunakan teknik *digital storytelling*, dimana teknik tersebut menyajikan serangkaian topik informasi yang disesuaikan karakteristik anak tentang konten spiritual melalui tampilan audio visual yang menarik. Dengan teknik tersebut diharapkan anak mampu berfikir dan memaknai segala sesuatu terkait nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam cerita yang ditampilkan dalam video. Selanjutnya akan diketahui keefektifan teknik *digital storytelling* dalam mengembangkan aspek spiritual anak TK.

Beberapa penelitian mengenai upaya peningkatan aspek spiritual anak TK antara lain, Penelitian Prahastiwi (2016) yang berjudul “Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita dan Menyanyi” yang menunjukkan hasil bahwa kecerdasan spiritual dapat dikembangkan melalui ketiga metode tersebut.<sup>7</sup> selanjutnya penelitian Meiliana (2015) dengan judul “Penerapan Metode Montessori Untuk Perkembangan Spiritualitas Anak Usia Dini (Di TK IT Amanah Sidapurna-Dukuhturi-Tegal)” menunjukkan hasil bahwa metode Montessori dapat membantu mengembangkan Spiritualitas Anak Usia Dini.<sup>8</sup>

Penelitian mengenai *storytelling* yang dapat meningkatkan kemampuan anak antara lain penelitian Isbell, dkk. (2004) yang berjudul “*The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension*

---

<sup>6</sup> Graciela L. Orozco, Wanda M. L. Lee, John A. Blando, Bitu Shooshani. *Introduction to Multicultural Counseling for Helping Professionals*. (New York: Routledge, 2014)

<sup>7</sup> Amelia, Prahastiwi. Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (Bcm) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto (2016)

<sup>8</sup> Meiliana, feni. 2015. Penerapan Metode Montessori Untuk Perkembangan Spiritualitas Anak Usia Dini (Di TK IT Amanah Sidapurna-Dukuhturi-Tegal). *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo

of *Young Children*”, peneliti menggunakan *storytelling* dan *story reading*, hasilnya menunjukkan kelompok siswa yang diberi *treatment* menggunakan *storytelling* secara lisan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam pengulangan cerita kembali.<sup>9</sup>

Kemudian Penelitian Groce (2004) dengan judul “*An Experiential Study of Elementary Teachers with the Storytelling Process: Interdisciplinary Benefits Associated with Teacher Training and 28 Classroom Integration*” , Guru yang mendeskripsikan pengalaman mereka menggunakan *storytelling* untuk pelajaran bahasa kedua, hasil menunjukkan *storytelling* dapat membuat siswa termotifasi untuk mendengarkan menggunakannya dalam belajar dan guru dapat melihat bahwa keterampilan membaca siswa meningkat.<sup>10</sup> Terakhir penelitian Diesertasi Boltman (2001) dengan judul “*Children’s storytelling technologies: differencess in elaboration and recall*”, menunjukkan bahwa Ketika seorang anak berpartisipasi dalam *storytelling*, mereka memperoleh pemahaman terhadap dirinya sendiri. Dalam konteks aktifitas *storytelling*, anak mengembangkan kepekaan diri dengan mengubah dan memperluas pengalaman hidup yang bervariasi. Ketika anak membuat dan menarasikan cerita, mereka berbagi sesuatu dalam diri mereka dengan orang di sekitarnya.<sup>11</sup>

Demikian mengenai istilah, elemen, manfaat dan aplikasi dari *digital storytelling* yang tidak hanya dapat untuk mengembangkan aspek kognisi dan afeksi namun juga aspek spiritual anak.

Dari manfaat-manfaat yang disebutkan di atas, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian mengenai *digital storytelling* dalam upaya mengembangkan aspek spiritual anak taman kanak-kanak (TK). Penulis menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan rancangan *Within Group or Individual Design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penulis adalah modifikasi *equivalent time series design*.<sup>12</sup> Dasar pertimbangan penggunaan desain ini adalah: 1) Hanya menggunakan satu kelompok saja yakni kelompok eksperimen (tanpa kelompok kontrol), 2) Penentuan sampel tidak dilakukan secara random, 3) Mengukur skor *pre-test* dan *post-test* pada tiap intervensi / *treatment*. Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh anak TK B di Taman Kanak-kanak Al-Hidayah Bakung 01. Instrumen penelitian menggunakan angket pedoman observasi yang dikembangkan dari aspek spiritualitas masa kanak-kanak awal menggunakan

<sup>9</sup> Isbell, R, Sobol, J, Lindauer, L, Lowrance A. 2004. The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*. Volume 32, Issue 3, pp 157-163. diakses 27 september 2017

<sup>10</sup> Groce, R. D. 2004. An Experiential Study of Elementary Teachers with the Storytelling Process: Interdisciplinary Benefits Associated with Teacher Training and 28 Classroom Integration. *Reading Improvement*. Sum, Volume 41, n2 p122, diakses 27 september 2017

<sup>11</sup> Boltman, Angela. 2001. Children’s storytelling technologies: differencess in elaboration and recall. *Disertasi*. Swedia: University of Maryland

<sup>12</sup> Cresswell, John W. *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. (Boston: Pearson Education, 2012) 315.

skala *likert* dengan empat kategori dan data nominal 4-1 (sangat berkembang – berkembang – cukup berkembang – tidak berkembang). Selanjutnya teknik analisis data utama dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji statistik non-parametrik yakni *wilcoxon sign rank test*, untuk menguji hipotesis penelitian. Analisis statistik *wilcoxon sign rank test* tujuannya untuk mengetahui perbedaan rata-rata kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pemberian intervensi.<sup>13</sup>

## PEMBAHASAN

### *Spiritualitas Anak Taman Kanak-Kanak (TK)*

*The Association for Spiritual, Ethical, and Religious Value Issues in Counseling* (ASERVIC) mengemukakan pengertian spiritualitas sebagai kekuatan menjiwai hidup yang dipresentasikan dalam banyak hal seperti bernafas, angin, tenaga, dan keberanian. Spiritualitas selanjutnya dideskripsikan sebagai dua proses yakni aktif dan pasif, halus dan unik untuk semua orang, yang membawa individu ke arah pengetahuan, cinta, pengertian, harapan, transendensi, saling keterkaitan, dan rasa haru yang mencakup agama, spiritual, dan transpersonal. Spiritualitas sama halnya dengan apa yang membawa arti hidup terdalam ke seseorang seperti dalam hubungan untuk mengerti orang lain<sup>14</sup>. Jadi, dalam hal ini spiritualitas tidak hanya terkait dengan keyakinan diri sendiri namun juga hubungannya dengan orang lain di sekitarnya.

Perkembangan spiritual berfokus pada pencarian luas tentang pengertian transendental sederhana keingintahuan anak pada bagaimana dunia itu terbentuk atau serumit analisis metafisik teologian. Perkembangan pemahaman religius termasuk progres ketaatan individu dalam keterkaitannya dengan keseimbangan antar nilai, keyakinan, dan praktik mengorganisir agama. Perkembangan spiritual termasuk refleksi transendental dan metafisikal, pada nilai yang muncul dari proposisi fundamental yang berfokus pada karakter dan keberadaan manusia, sebagaimana praktek dan simbol spesifik agama. Tidak ada kebutuhan atau proses yang dapat dihindari dari perkembangan spiritual seperti yang ditemukan dalam fase kematangan fisik, emosi dan perkembangan kognitif. Perkembangan spiritual adalah keterkaitan berfikir reflektif dan *concern* tentang pertanyaan seperti: Apa arti dan tujuan hidupku? Siapa aku? Mengapa aku disini? Bagaimana masa depanku? Apa perbedaan antara benar dan salah? Mengapa saya harus berlaku benar? Mengapa ada banyak yang salah di dunia?<sup>15</sup>. Dalam hal ini perkembangan spiritual mencakup hal yang lebih kompleks dalam kehidupan manusia, sebagai ilmu metafisik yang perlu diperdalam untuk memahami makna yang mendasar dari sebuah agama dan kepercayaan.

<sup>13</sup> Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisa Data dengan SPSS*. Jakarta: Graha Ilmu

<sup>14</sup> *Ibid.*, 6

<sup>15</sup> Thompson, R. A. & Randall, B. *Children's Spiritual Development*. [http://www.desmos.info/en/doc/Childrens\\_Spiritual\\_Development.pdf](http://www.desmos.info/en/doc/Childrens_Spiritual_Development.pdf), (1999), diakses 27 september 2017

Seperti halnya tahap perkembangan kognitif, bahasa, sosioemosi, keyakinan memiliki fase perkembangan. Tahap-tahap perkembangan kepercayaan terkait dengan spiritualitas dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Tahap 0 = *undifferentiated* (primal) *faith* (masa infansi)  
Kepercayaan paling awal ditemukan dalam kepercayaan dasar dan harapan dalam kepedulian dengan orang lain
- 2) Tahap 1 = keyakinan intuitif dan proyektif (pra-sekolah)  
Pengalaman kepercayaan anak pra-sekolah berakar pada imajinasi anak, intuisi dan kualitas konseptual. Keyakinan adalah hal gaib, imajinatif, intuitif, tidak logis, berisi fantasi dan digambarkan secara menarik dengan cerita dari kekuatan dan kemahakusaan Tuhan dan misteri antara hidup dan mati.
- 3) Tahap 2 = kemahakusaan-keyakinan harfiah (masa awal sekolah)  
Digambarkan dalam cerita yang anak dengar dan ceritakan tentang Tuhan, dan pemahaman keyakinan harfiah mereka tetapi interpretasi logis dari cerita ini menyediakan hubungan antar manusia dengan kuasa Tuhan
- 4) Tahap 3 = sintetis – keyakinan konvensional (masa akhir sekolah/ remaja awal)  
Keyakinan merupakan sesuatu yang wajar tanpa kritik, penerimaan yang tak terucapkan dari pemikiran nilai religius konvensional oleh orang lain, berpusat pada perasaan benar dan salah, khususnya dalam hubungan interpersonal.
- 5) Tahap 4 = individuatif – keyakinan reflektif (remaja akhir-dewasa awal)  
Keyakinan berasal dari pengalaman dan refleksi seseorang yang mengakibatkan seseorang bertanya terlebih dahulu asumsi dan rekonstruksi kepercayaan baru dan berbeda serta mempunyai komitmen yang lebih bermakna secara personal, terindividualisasikan, dan kurang tergantung pada bimbingan dan otoritas
- 6) Tahap 5 = keyakinan konjungtif (masa dewasa)  
Mengkonfrontasi keyakinan tetapi juga menerima paradoks dan kontradiksi dari kehidupan agama: misteri irrasional dari do'a dan ibadah, tetapi juga refleksi rasional dari nilai dan kepercayaan
- 7) Tahap 6 = keyakinan mendunia (masa dewasa)  
Keyakinan dibangun dari kepercayaan yang komprehensif (mengenai keadilan, cinta, dan rasa cinta kasih) yang mungkin menyebabkan individu untuk bersikap tidak biasa (radikal), tahap hidup di luar keyakinan mereka, seperti ketaatan rendah dalam diri untuk menjadi miskin, atau tanpa kekerasan (seperti mahatma gandhi) atau dengan kekerasan, ketahanan pada politik yang salah. Level perkembangan keyakinan ini jarang ditemukan<sup>16</sup>. Demikian tahap-tahap perkembangan keyakinan yang terkait dengan spiritualitas.

Spiritualitas dan keyakinan dapat dikembangkan melalui berbagai cara, kondisi yang mampu mengembangkan spiritual pada anak, remaja dan dewasa antara lain : (a) *Respect* pada perubahan refleksi spiritual dalam usia dan

---

<sup>16</sup> Ibid., 10

pertumbuhan terutama dalam berfikir, menilai, kepribadian. Ini berarti bahwa cara anak menginterpretasikan berbagai hal terkait religiusitas diterima sesuai usianya, Kesempatan untuk berpartisipasi dalam ketaatan ibadah mempertimbangkan kapasitas anak untuk memahami dan terlibat, (b) Kesempatan untuk pengembangan antar generasi dalam aktifitas religius, seperti aktifitas yang berorientasi pada minat dan kebutuhan anak itu sendiri, (c) Pertumbuhan dan pemeliharaan hubungan terutama antar keluarga yang menginspirasi kepercayaan, rasa aman, dan pemahaman empati manusia, (d) Respek terhadap individu dalam pemahaman agama dan perkembangannya, ini berarti bahwa cara untuk menumbuhkan dan kepercayaan adalah berbasis pada individu dalam pengalaman hidupnya, kepribadian individu, dan bagaimana seseorang menginterpretasikan spiritualitas dirinya, (e) Dukungan seseorang untuk individu dari semua usia sepanjang periode sulit dan krisis, keputusan diri, atau masa transisi selama kepercayaan keluarga diuji dan dipertimbangkan kembali, (f) Menerima pencarian personal sebagai bagian dari proses perkembangan spiritual. Ini berarti bahwa kesediaan orang lain untuk mengajak anak atau remaja secara konstruktif dalam bertanya dan mengeksplor lebih dalam tentang keyakinan fundamental yang disosialisasikan oleh orang tua orang lain di budaya mayoritas tanpa membangkitkan ketakutan atas penolakan, mencemarkan atau mengeluarkan dari anggota keluarga atau komunitas<sup>17</sup>.

Demikian terkait dengan upaya-upaya mengembangkan spiritualitas pada anak. Tidak hanya anak yang berperan namun keberadaan guru dan orang tua serta orang-orang di sekitar mampu menstimulasi perkembangan aspek spiritual anak. Oleh karena itu korelasi antara strategi pembelajaran, lingkungan bahkan kerja sama dengan orangtua sangat diperlukan untuk pengembangan spiritualitas anak.

Anak-anak memiliki pembawaan halus tentang kesadaran dan pemahaman spiritualitas, akan tetapi spiritualitas mereka masih rentan, maka tanggung jawab orang dewasa menghindarkan anak dari bahaya spiritualitas anak. Anak-anak juga perlu lingkungan dimana mereka memiliki waktu untuk merenung dan duduk. Anak-anak perlu kesempatan untuk berfilosofi tentang sesuatu atau kejadian setiap hari, mereka juga perlu ingin tahu dan bertanya tentang hidup secara umum. Orang dewasa harus mengajak anak untuk kagum atas sesuatu yang kecil seperti semut di taman, atau sesuatu yang besar seperti luasnya langit yang ada di atas. Orang dewasa hendaknya menyediakan waktu, tempat, dan kesempatan untuk anak-anak untuk mengerjakan sesuatu dengan diri mereka sendiri, dan yang paling penting anak kecil perlu dibiarkan bermain dan melatih pemikiran dengan caranya sendiri<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Ibid., 10

<sup>18</sup> Giesenberg, Anna. Phenomenon of Preschool Children's Personality. *Disertasi*. (2007) Australia: Queensland University of Technology

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa aspek spiritual memiliki tahap-tahap seperti pada tahap perkembangan yang lain yakni perkembangan kognitif, bahasa, sosioemosi. Aspek spiritual dapat dikembangkan melalui berbagai cara dan tidak terlepas dari peran guru, orang tua, maupun orang-orang di sekitar anak. Penggunaan strategi yang tepat baik oleh guru maupun orangtua dapat menciptakan lingkungan yang kondusif dalam pengembangan aspek spiritual. Salah satu strategi yang dapat dilakukan yakni menggunakan *digital storytelling* sebagai strategi modern yang edukatif dan menghibur untuk anak, sehingga proses penyerapan informasi, analisa dan interpretasi terkait segala hal yang berkaitan dengan spiritual dapat dilakukan dengan baik.

### ***Digital Storytelling dalam meningkatkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-kanak (TK)***

Menurut Miller (2011), cerita / *story* diartikan sebagai rentetan kejadian, *storytelling* berarti hubungan antar rentetan kejadian. Cerita dan narasi adalah hal yang sama, narasi merupakan istilah akademik yang lebih sederhana daripada cerita. Ada tiga jenis cerita menurut Miller antara lain, cerita pengalaman pribadi, cerita tradisional, cerita yang dibuat (elemen gabungan dari kedua jenis cerita sebelumnya). Cerita pengalaman pribadi mencakup berbagai pertanyaan seperti, mengapa seseorang mengingat dan memutuskan untuk berbagi pengalaman? Apa kejadian yang dianggap cukup signifikan untuk seseorang membuat cerita di luar dirinya? Menceritakan *story* termasuk mengekspresikan sudut pandang yang signifikan dan bagaimana merasakan hal itu, *storytelling* adalah tindakan persuasi moral. Cerita tradisional termasuk cerita rakyat, cerita kepahlawanan, legenda, dongeng.<sup>19</sup> Selanjutnya Menurut Garzotto (2010) mengungkapkan manfaat dari *storytelling* untuk kehidupan anak. *Storytelling* merupakan proses membuat struktur narasi atau menghubungkan keduanya, hal tersebut pervasif dalam banyak aspek kehidupan anak. Dalam masa kanak-kanak awal, misalnya usia TK atau di rumah, *storytelling* dapat mendukung perkembangan anak, membantu mereka mengekspresikan dan memaknai dunia, membantu berkomunikasi, merekognisi, keterampilan *recall*, dan menguatkan hubungan dengan teman sebaya dan antara orang dewasa dengan anak.<sup>20</sup>

*Storytelling* berarti mengekspresikan pengalaman, emosi dan ide dalam bentuk yang berbeda. *Storytelling* menyediakan anak dengan kepekaan sejarah, mengalami dengan mendengarkan, merasakan persamaan, kemampuan membayangkan, mendengarkan dan memahami karakter dan bagaimana memberi mereka bentuk dan bayangan, pengetahuan rangkaian dan struktur cerita. *Storytelling* dibagi menjadi dua yakni tradisional dan modern, dalam *storytelling* tradisional menampilkan tindakan heroik, mengekspresikan cerita tentang hari ini,

<sup>19</sup> Miller, Eric. *Theories of Story and Storytelling. Article.* (Newyork: Newyork University, 2011)

<sup>20</sup> Garzotto, Franca, dkk. *Interactive Storytelling for Children.* (Spain, 2010)

kemarin dan besok, mengekspresikan realita dengan powerful, dan menjelaskan bagaimana merasakan dunia luar. Sedangkan *modern storytelling* biasanya hanya bertujuan untuk menghibur. Menggunakan metode *storytelling* subjek pendidikan dapat berfikir, mentransfer dan berkembang. Melalui media massa, *storytelling* dilakukan dengan berbagai cara, hal itu dapat diaplikasikan dalam setiap cabang ilmu pengetahuan dengan alat yang interaktif.

Ketika seorang anak berpartisipasi dalam *storytelling*, mereka memperoleh pemahaman terhadap dirinya sendiri. Dalam konteks aktifitas *storytelling*, anak mengembangkan kepekaan diri dengan mengubah dan memperluas pengalaman hidup yang bervariasi. Ketika anak membuat dan menarasikan cerita, mereka berbagi sesuatu dalam diri mereka dengan orang di sekitarnya.<sup>21</sup> Demikian manfaat *storytelling* untuk anak.

*Storytelling* adalah seni menggunakan bahasa, vokal, pergerakan tubuh dan gestur untuk menyatakan elemen dan gambaran cerita yang spesifik kepada audien (NSA, 1997). Aspek unik dalam *storytelling* adalah ketahanan pada audien untuk mengembangkan gambaran visual dan detail untuk menyelesaikan dan membuat sebuah cerita. Peran pencerita adalah mempersiapkan dan mempresentasikan bahasa, vokal, fisik untuk mengkomunikasikan secara efektif dan efisien gambar dari cerita.<sup>22</sup> *Storytelling* berpengaruh terhadap perkembangan bahasa, hasil penelitian menggunakan *storytelling* dan *story reading* menunjukkan kelompok siswa yang diberi *treatment* menggunakan *storytelling* secara lisan menunjukkan peningkatan pemahaman dalam pengulangan cerita kembali.<sup>23</sup> Hasil penelitian lain terkait *storytelling* ditunjukkan pada guru dalam proses belajar, Guru yang mendeskripsikan pengalaman mereka menggunakan *storytelling* untuk pelajaran bahasa kedua, hasil menunjukkan *storytelling* dapat membuat siswa termotivasi untuk mendengarkan menggunakannya dalam belajar dan guru dapat melihat bahwa keterampilan membaca siswa meningkat.<sup>24</sup> Jadi, *storytelling* sangat berpengaruh terhadap motivasi anak dalam mengikuti pelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik *storytelling* modern, yakni *digital storytelling* (DST)

*Digital storytelling* (DST) dikemukakan pertama oleh Lambert, Weinshenker dan lain-lain yang tergabung dalam *Centre of Digital Storytelling* (CDS). Proses *digital storytelling* muncul dari komunitas kelompok teater. Sejak tahun 1993 CDS berfikir elemen dari proses ini meliputi banyak konteks,

<sup>21</sup> Boltman, Angela. Children's storytelling technologies: differences in elaboration and recall. *Disertasi*. (Swedia: University of Maryland, 2001)

<sup>22</sup> Ibid., 2

<sup>23</sup> Isbell, R, Sobol, J, Lindauer, L, Lowrance A. The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*. (2004) Volume 32, Issue 3, pp 157-163, diakses 27 september 2017

<sup>24</sup> Groce, R. D. 2004. An Experiential Study of Elementary Teachers with the Storytelling Process: Interdisciplinary Benefits Associated with Teacher Training and 28 Classroom Integration. *Reading Improvement*. Sum, Volume 41, n2 p122, diakses 27 september 2017

perkiraan lebih dari 12.000 cerita dapat dibuat (Weinshker-1). Perbedaan dari apa yang disebut “*digital storytelling*”, proses CDS berfokus pada dasar dari bagian kalimat-kalimat dalam *storytelling*. Alat digital mungkin pertama terlihat sekilas insidental atau bahkan bersifat instrumental untuk pembelajaran dasar.<sup>25</sup> Jadi, *digital storytelling* menekankan menggunakan media dalam pelaksanaannya. Berikut gambaran komponen dalam *digital storytelling*:



*Gambar 3.1 komponen digital storytelling*

Jadi dalam *digital storytelling* dapat dibuat menggunakan komputer, kamera digital, alat perekam suara, *software* untuk mengedit foto atau video dan di dalamnya memuat konten yang sesuai dengan kebutuhan. Konten tersebut harus berdasarkan kajian informasi yang relevan oleh karena itu diperlukan keterampilan khusus dalam pengkajian literasi. Selanjutnya *digital storytelling* akan dilakukan dengan melibatkan guru dan anak, terutama untuk menumbuhkan pemahaman anak terkait konten atau materi yang akan diberikan..

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai *digital storytelling*, menurut Meadows (2003), *Digital Storytelling* adalah cerita pribadi yang dibuat menggunakan kamera, komputer dan alat authoring non-linear dalam bentuk pendek, naratif multimedia.<sup>26</sup> Selanjutnya, Robin (2005) & Baret (2005) menyatakan bahwa *Digital Storytelling* adalah cara yang bagus untuk mengajak siswa dalam dua cara menceritakan cerita yakni tradisional dan inovatif. Siswa belajar bagaimana mengkombinasikan alat multimedia dasar seperti gambar, animasi dengan keterampilan meneliti, menulis, presentasi, teknologi, wawancara,

<sup>25</sup> Ibid., 3

<sup>26</sup> Meadows, D. Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Journal of Visual Communication*, (2), 189-193. (2003), diakses 28 september 2017

interpersonal, *problem-solving*, dan keterampilan menilai.<sup>27</sup> Poin penting dalam *digital story* adalah mengkombinasikan pemahaman tradisional dari cerita dengan tipe yang berbeda menggunakan multimedia digital: gambar, suara, video (grafik, tulisan, narasi rekaman audio, video dan musik untuk mempresentasikan informasi topik yang spesifik. *Digital storytelling* bermula di tahun 1990 ketika CDS memulai workshop untuk seseorang yang tertarik menceritakan cerita mereka. DST memperlihatkan struktur dan elemen untuk *traditional storytelling*, walaupun itu sangat kaya akan format, presentasi, dan cara distribusi, dengan memasukkan teknologi multimedia terbaru, dengan sungguh-sungguh dapat memperluas dimensi pragmatik.

Genre dalam DST menurut Handler-Miller (2008), termasuk video game, cinema interaktif, realitas virtual, yang berdasarkan cerita, TV interaktif, dan jumlah keseluruhan genre baru dari penulisan.<sup>28</sup>

Istilah digital *naratif/storytelling* (Robin, 2005) dapat diaplikasikan ke berbagai macam genre (interaktif v.s. non interaktif naratif) dan menjadi banyak tipe berbeda, antara lain: ekspresi personal, dongeng/cerita rakyat, cerita pendek, laporan ringkas, buku laporan, bagaimana mengarahkan, biografi, iklan, deskripsi-kesimpulan, analisis-kesimpulan, analisis-ajakan, perbandingan-kontras, sebab/akibat, lingkungan *participatory*. Robin (2005) juga membedakan antara tiga kelompok utama naratif: *personal narrative* (genre paling populer), *digital stories* yang menguji kejadian histori, cerita yang menginformasikan atau menginstruksikan dalam mengikuti apa yang kita sebut kategori ini untuk mengusulkan DST sebagai alat yang efektif untuk EFL instruksi.<sup>29</sup>

Robin (2008) mengklasifikasikan *digital stories* ke dalam 3 kategori : naratif personal, cerita yang menguji kejadian historis, dan cerita yang secara dasar menggunakan informasi dan perintah.<sup>30</sup> Sehingga dalam mengaplikasikan *digital storytelling* harus diperhatikan kontennya.

*Central Digital Storytelling* (2010) berpengaruh dalam mengidentifikasi komponen mayor dari *digital story* dengan membagi proses kreatif ke dalam 7

<sup>27</sup> Robin, B. R. <http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/introductionroduction.htm>, (2005), diakses 28 september 2017

Barrett, H. Storytelling in higher education: A theory of reflection on practice to support deep learning. Technology and Teacher Education Annual 2005. Charlottesville, VA: Association for the Advancement of Computing in Education, pages 1878-1883. online PowerPoint:<http://electronicportfolios.com/portfolios/Kean.pdf>, (2005), diakses 28 september 2017

<sup>28</sup> Handler Miller, C. 2008. Tales from the Digital Frontier: Breakthroughs in Storytelling. Writers Store, [http://www.writersstore.com/article.php?articles\\_id=505](http://www.writersstore.com/article.php?articles_id=505). (2008), diakses 28 september 2017

<sup>29</sup> Ibid., 21

<sup>30</sup> Robin, B. *The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool*. In J. Flood, S. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts* (2)(pp. 429-440). (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008)

tahap “7 elemen DST” : (1) poin utama menunjukkan tujuan dan perspektif pengarang cerita, (2) pertanyaan dramatik menimbulkan rasa penasaran audiens dan akan memberi penjelasan di akhir cerita, (3) konten emosional termasuk audiens di dalam cerita, (4) bakat suara membantu audiens memahami cerita melalui personalisasi narasi, (5) kekuatan *soundtrack* mendukung cerita dengan musik yang tepat, (6) hambatan ekonomi berlebih pengamat dengan kelebihan menggunakan audio dan visual, (7) *pacing* menyediakan irama cerita dan berhubungan dengan bagaimana *story* diceritakan dengan cepat atau lambat.<sup>31</sup>

Selanjutnya terkait dengan aplikasi *Digital Storytelling* di kelas, Robin and Pierson (2005) mendeskripsikan cara menggunakan DST di kelas dan mempresentasikan sebuah uraian dan versi modifikasi dari 7 elemen DST, kombinasi keduanya ditunjukkan sebagai berikut: (1) keseluruhan tujuan cerita, (2) pandangan utama narator, (3) pertanyaan dramatik atau pertanyaan, (4) pemilihan konten, (5) kejelasan suara, (6) pengemasan narasi, (7) menggunakan *soundtrack* audio yang penuh arti, (8) kualitas gambar, video, dan elemen multimedia yang lain, (9) detail penghematan cerita, (10) penggunaan bahasa dan tata bahasa yang bagus.<sup>32</sup>

Heo (2009) melakukan studi eksperimen yang menunjukkan efek DST pada pra-layanan self efikasi guru dan penempatan profesional. Berdasarkan studi menunjukkan pengetahuan dan keterampilan teknologi personal dapat ditransfer ke setting teknologi pendidikan dengan bantuan DST (p.423).<sup>33</sup>

*Digital Storytelling* adalah aplikasi teknologi yang punya posisi bagus untuk mengambil keuntungan dari konten kontribusi pemakai dan membantu guru mengatasi beberapa halangan untuk menggunakan teknologi di kelas. DST memperbolehkan penggunaan komputer untuk menjadi *storyteller* kreatif melalui proses tradisional dalam seleksi topik, melakukan beberapa penelitian, menulis skrip dan mengembangkan cerita menarik. Material ini kemudian dikombinasikan dengan berbagai tipe multimedia, termasuk gambar berbasis komputer, perekaman audio, teks yang dihasilkan komputer, video klip dan musik yang dapat di mainkan dalam komputer, diupload di website atau di-burning di DVD.<sup>34</sup>

Joe Lambert dan Dana Atchley membantu membuat perubahan DST di akhir 1980-an, sebagai *co-founder* dari CDS (*Center of Digital Storytelling*). Sebuah komunitas non-profit, organisasi komunitas seni di Berkeley, California. Sejak awal tahun 1990 an, CDS menyediakan training dan pendampingan orang yang

---

<sup>31</sup>Digital Storytelling Association. Retrieved from <http://www.dsaweb.org/01associate/ds.html>. (2002), diakses 28 september 2017

<sup>32</sup> Ibid., 25

<sup>33</sup> Heo, M. Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self efficacy and dispositions towards educational technology. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428. (2009), diakses 28 september 2017

<sup>34</sup> Center for Digital Storytelling. Center for Digital Storytelling Web site. from <http://www.storycenter.org/history.html>, (2005), diakses 28 september 2017

tertarik dalam membuat dan berbagi cerita personal mereka (CDS, 2005). CDS juga dikenal sebagai pengembang dan pencetus 7 elemen DST : *point of view, a dramatic question, emotional content, the gift of your voice, the power of soundtrack, economy, pacing* (lihat gambar konvergensi DST di pendidikan).<sup>35</sup>

### ***Hasil Eksperimen Digital Storytelling dalam meningkatkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-kanak (TK)***

Hasil eksperimen dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa aspek spiritual anak TK meningkat dengan pemberian intervensi melalui *digital storytelling*. Dalam proses eksperimen ini, penulis melakukan tahapan-tahapan eksperimen sesuai dengan desain *equivalent time series*. Penelitian dilakukan tiga sesi dalam waktu yang berbeda dan pengaturan waktu konsisten. Hasil uji statistik sesi satu dengan rata-rata nilai 26,2 dan sesi dua dengan rata-rata nilai 37,4 menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,43 yang berarti aspek spiritual anak TK meningkat. Kemudian dari sesi dua dengan rata-rata 37,4 dan sesi tiga dengan rata-rata 43,2 menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,43 sama dengan perbandingan sebelumnya dan hasilnya menunjukkan peningkatan dari sesi satu hingga sesi tiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari sesi pertama hingga terakhir penggunaan stimulan intervensi berupa *digital storytelling* dapat mengembangkan aspek spiritual anak TK.

Adapun hal-hal yang dapat menunjang keberhasilan proses eksperimen untuk meningkatkan aspek spiritual anak TK antara lain, pemilihan konten yang sesuai dengan tujuan penelitian dan sesuai dengan karakteristik anak dalam hal ini peneliti mengambil video yang berkisah tentang nabi-nabi, kemudian waktu pemberian intervensi yang konsisten dan proses evaluasi yang dilakukan setiap selesai sesi eksperimen, selanjutnya adalah proses intervensi yang menitikberatkan pada fokus anak dalam memperhatikan video sebagai stimulan. Yang perlu diperhatikan dalam memberikan stimulasi berupa video yakni pemilihan video yang menarik dan durasi video yang tidak terlalu lama serta sound sistem yang memadai untuk membangkitkan semangat anak.

---

<sup>35</sup> Robin, Bernard R. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Journal Theory Into Practice*, 47:220–228, 2008, (2008), diakses 28 September 2017

## PENUTUP

Kesimpulan dari eksperimen yang dilakukan dengan desain *equivalent time series* dan pemberian intervensi dengan menggunakan *digital storytelling* untuk mengembangkan aspek spiritualitas anak TK memberikan hasil adanya peningkatan dari sesi satu hingga sesi tiga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aspek spiritual anak TK dapat dikembangkan dengan menggunakan media berupa *digital story telling*. Penggunaan media tersebut perlu memperhatikan beberapa hal antara lain penyesuaian konten dengan karakteristik anak dan tujuan penelitian, durasi video, durasi proses intervensi, dan seting tempat intervensi yang nyaman tidak terlalu banyak gangguan. Dalam proses intervensi ini menggunakan subjek anak TK B karena dalam perkembangan spiritualnya anak memasuki fase imajinasi dan intuisi dimana sudah anak bisa membayangkan dan mengkonstruksi pemikirannya akan hal-hal yang tak kasat mata seperti keyakinan, kepercayaan dan sebagainya.

Saran penulis agar penelitian mengenai penggunaan *digital storytelling* sebagai media edukasi dapat diaplikasikan untuk mengembangkan berbagai aspek pada anak-anak. Karena era saat ini memasuki era revolusi industri 4.0 dimana penggunaan teknologi semakin digalakkan. Tujuannya agar pendidik maupun anak didik mudah beradaptasi dengan perkembangan zaman khususnya perkembangan teknologi dan informasi. Selanjutnya aspek spiritual anak perlu lebih dalam lagi diteliti karena pada masa kanak-kanak anak sudah bisa berfikir imajinatif, masa kanak-kanak juga merupakan masa terpenting dalam penanaman nilai terutama nilai agama dan spiritual.

## DAFTAR RUJUKAN

- Barrett, H. 2005. *Storytelling in higher education: A theory of reflection on practice to support deep learning*. (Online).  
<http://electronicportfolios.com/portfolios/Kean.pdf>, diakses 28 september 2017
- Barrett, H. C. 2006. *Digital Stories in ePortfolios: Multiple Purposes and Tools*,  
<http://electronicportfolios.org/digistory/purposesmac.html>, diakses 28 september 2017
- Boltman, Angela. 2001. Children's storytelling technologies: differences in elaboration and recall. *Disertasi*. Swedia: University of Maryland
- Center for Digital Storytelling. 2005. *Center for Digital Storytelling Web site*.  
 from <http://www.storycenter.org/history.html>, diakses 28 september 2017
- Corey, Gerald. 2009. *Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy*, Eighth Edition. USA: Thomson Brooks/Cole (102)
- Cresswell, John W. 2012. *Educational Research : Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston: Pearson Education
- Digital Storytelling Association. 2002. Retrieved from  
<http://www.dsaweb.org/01associate/ds.html>. Diakses 28 september 2017
- Garzotto, Franca, dkk. 2010. *Interactive Storytelling for Children*. \_\_\_\_.  
 Barcelona, Spain
- Giesenberg, Anna. 2007. Phenomenon of Preschool Children's Personality.  
*Disertasi*. Australia: Queensland University of Technology
- Graciela L. Orozco, Wanda M. L. Lee, John A. Blando, Bitu Shooshani. 2014.  
*Introduction to Multicultural Counseling for Helping Professionals*. New York: Routledge
- Groce, R. D. 2004. An Experiential Study of Elementary Teachers with the Storytelling Process: Interdisciplinary Benefits Associated with Teacher Training and 28 Classroom Integration. *Reading Improvement*. Sum, Volume 41, n2 p122, diakses 27 september 2017
- Handler Miller, C. 2008. *Tales from the Digital Frontier: Breakthroughs in Storytelling*. Writers Store,  
[http://www.writersstore.com/article.php?articles\\_id=505](http://www.writersstore.com/article.php?articles_id=505), diakses 28 September 2017
- Heo, M. 2009. Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self efficacy and dispositions towards educational technology. *Journal of Educationa Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428., diakses 28 september 2017

- Hess, Mary. Tt. Digital story-telling as a form of faith formation. *NAMLEHesspaper*.  
[http://www.nacmp.org/uploads/4/9/5/9/49593579/digital\\_storytelling\\_-\\_mary\\_hess.pdf](http://www.nacmp.org/uploads/4/9/5/9/49593579/digital_storytelling_-_mary_hess.pdf). Diakses, 28 september 2017
- Isbell, R, Sobol, J, Lindauer, L, Lowrance A. 2004. The Effects of Storytelling and Story Reading on the Oral Language Complexity and Story Comprehension of Young Children. *Early Childhood Education Journal*. Volume 32, Issue 3, pp 157-163. diakses 27 september 2017
- Meadows, D. 2003. Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Journal of Visual Communication*, (2), 189-193, diakses 28 september 2017
- Meiliana, feni. 2015. Penerapan Metode Montessori Untuk Perkembangan Spiritualitas Anak Usia Dini (Di TK IT Amanah Sidapurna-Dukuhturi-Tegal). *Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo
- Miller, Eric. 2011. Theories of Story and Storytelling. *Article*. Newyork University
- Mosak, H. H., & Dreikurs, R. 1967. The life tasks: III. The fifth life task. *Journal of The Individual Psychologist*, 5, 16 –22, diakses 28 september 2017
- Pellowski, A. 1997. *The world of Storytelling*. Newyork: R.R.Bowker
- Prahastiwi, Amelia. 2016. Pengembangan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain, Cerita Dan Menyanyi (Bcm) Di Ra Diponegoro 70 Margasana Kecamatan Jatilawang Kabupaten Banyumas. *Skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto
- Robin, B. R. 2005. <http://www.coe.uh.edu/digital-storytelling/introductionroduction.htm>, diakses 28 september 2017
- Robin, Bernard R. 2008. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Journal Theory Into Practice*, 47:220–228, 2008, *Arts* (2)(pp. 429-440). New York: Lawrence Erlbaum Associates. diakses 28 September 2017
- Santrock, John. W. 2010. *Life-Span Development 13<sup>th</sup> Edition*. New York : McGraw-Hill
- Signes, Carmen Gregori. tt. Practical Uses of Digital Storytelling. Valencia: UniversitatdeValència.[http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS\\_files/DST\\_15\\_ene\\_08\\_final.pdf](http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf) diakses 28 september 2017
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Thompson, R. A. & Randall, B. 1999. Children’s Spiritual Development. [http://www.desmos.info/en/doc/Childrens\\_Spiritual\\_Development.pdf](http://www.desmos.info/en/doc/Childrens_Spiritual_Development.pdf), diakses 27 september 2017
- Tingoy, Ozhan.tt. *Using Storytrlling in Education*. \_\_\_\_\_. Turkey: Marmara University

Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisa Data dengan SPSS*. Jakarta: Graha Ilmu

Wahyudi, Siswanto. dkk. 2010. *Membentuk Kecerdasan Spiritual Anak*. Jakarta : AMZAH