

PENGARUH METODE *DIGITAL STORYTELLING*
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS I MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU TONOBOYO MAGELANG



Oleh

Fina Aulika Lestari

NIM : 20204011043

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fina Aulika Lestari, S.Pd**
NIM : 20204011043
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Februari 2022

Saya yang menyatakan,



Fina Aulika Lestari, S.Pd
NIM: 20204011043

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Fina Aulika Lestari, S.Pd**
NIM : 20204011043
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Februari 2022

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIDIGGA
YOGYAKARTA



Fina Aulika Lestari
NIM: 20204011043



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-821/Un.02/DT/PP.00.9/04/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH METODE DIGITAL STORYTELLING TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU TONOBOYO MAGELANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FINA AULIKA LESTARI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204011043
Telah diujikan pada : Selasa, 15 Maret 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 624be40da5956



Penguji I

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6255006c8aa9



Penguji II

Dr. Nurhadi, S.Ag, MA
SIGNED

Valid ID: 624fe81187ccc



Yogyakarta, 15 Maret 2022

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 625512eae74f2

PERSETUJUAN TIM PENGUJI




UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

PENGARUH METODE DIGITAL STORYTELLING TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU TONOBOYO MAGELANG

Nama : Fina Aulika Lestari
NIM : 20204011043
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Dr. Sigit Purnama, M. Pd. ()
Sekretaris/Penguji I : Dr. Muqowim, M. Ag. ()
Penguji II : Dr. Nurhadi, M.A. ()

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 15 Maret 2022
Waktu : 11.00 - 12.00 WIB.
Hasil : A- (92)
IPK : 3,81
Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengaruh Metode Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Sosial
dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah
Terpadu Tonoboyo Magelang**

Yang ditulis oleh:

Nama : Fina Aulika Lestari, S.Pd
NIM : 2020401104
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi: Pendidikan Agama Islam
Konsentrasi : -

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 18 Februari 2022

Pembimbing



Dr. Sigit Purnama, M.Pd

MOTTO

"Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah swt akan memudahkan baginya jalan menuju surga."(HR.Muslim no.2699).



PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater tercinta Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Fina Aulika Lestari, “Pengaruh Metode *Digital Storytelling* terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang”. Tesis Program Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Saat ini Pendidikan berada pada revolusi digital yang telah mengubah cara pandang seseorang, ketertarikan muncul saat model pendidikan disesuaikan dengan profil anak berkat teknologi. Metode *digital strorytelling* merupakan cerita yang dikembangkan secara menarik mengacu pada genre tertentu disesuaikan dengan tema pembelajaran. Melalui metode *digital strorytelling* sangat efektif sebagai sarana positif dalam memberikan makna cerita yang lebih besar dengan melibatkan perasaan siswa secara berlanjut dan berkesan sehingga menjadi alat yang hebat untuk meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan keterampilan sosial siswa secara optimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode *digital strorytelling* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan analisis kuantitatif jenis *quasi eksperimen designs* dengan *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas 1 MIT Tonoboyo. Teknik sampling menggunakan *non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini terdapat kelas eksperimen 32 siswa dan kelas control 32 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda, angket dan dokumentasi. Uji instrument dengan menggunakan validitas, reliabilitas kemudian uji tingkat kesukaran soal dan daya pembeda untuk tes pilihan ganda. Teknik analisis data dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis yaitu uji T dan uji N-Gain score menggunakan *SPSS versi 24. For windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan metode *digital storytelling* terhadap keterampilan sosial pada uji T diperoleh t-hitung $5.490 > 1.692$ dengan tingkat sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, kemudian pada hasil N-Gain score diperoleh perbedaan metode *digital storytelling* sebesar 42,08 atau 42%, metode konvensional sebesar 15,23 atau 15,2% dengan selisih 27% artinya terdapat perbedaan rata-rata penggunaan metode *digital storytelling* dengan metode konvensional terhadap keterampilan sosial siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang. Selanjutnya penggunaan metode *digital storytelling* dengan metode konvensional terhadap hasil belajar diperoleh t-hitung $5.125 > 1.692$ dengan tingkat signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, kemudian pada hasil N-Gain score diperoleh perbedaan metode *digital storytelling* sebesar 67,77 atau 68%, metode konvensional sebesar 47,03 atau 47% artinya terdapat perbedaan rata-rata penggunaan metode *digital storytelling* dengan metode konvensional terhadap keterampilan sosial siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

Kata kunci : *Digital Storytelling*, Keterampilan Sosial, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Fina Aulika Lestari, "The Influence of the Digital Storytelling Method on Social Skills and Learning Outcomes of Class 1 Integrated Islamic School Students Tonoboyo Magelang". Thesis of Master Program in Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Currently Education is in the digital revolution that has changed one's perspective, interest arises when the educational model is adapted to the child's profile thanks to technology. The digital storytelling method is a story that is developed in an interesting way referring to a particular genre adapted to the learning theme. Through the digital storytelling method, it is very effective as a positive means in giving a greater meaning to the story by involving students' feelings continuously and memorable so that it becomes a great tool to improve learning outcomes and develop students' social skills optimally. The purpose of this study was to examine the effect of the digital storytelling method on social skills and student learning outcomes.

This research is a field research with quantitative analysis of quasi-experimental designs with non-randomized pretest-posttest control group design. The population of this study were all 1st graders at MIT Tonoboyo. The sampling technique used non-probability sampling purposive sampling type. The sample in this study consisted of 32 students in the experimental class and 32 students in the control class. Collecting data using multiple choice tests, questionnaires and documentation. Test the instrument using validity, reliability and then test the level of difficulty of the questions and distinguishing power for multiple choice tests. Data analysis technique with prerequisite test is normality and homogeneity test and hypothesis test is T test and N-Gain score test using SPSS version 24. For windows.

The results of this study indicate that the digital storytelling method on social skills on the t-test obtained t-count $5.490 > 1.692$ with a sig level. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then the results of the N-Gain score obtained a difference in the digital storytelling method of 42.08 or 42%, the conventional method of 15.23 or 15.2% with a difference of 27% meaning that there is a difference in the average use of the method digital storytelling with conventional methods on the social skills of 1st grade students of Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang. Furthermore, the use of the digital storytelling method with conventional methods on learning outcomes obtained t-count $5.125 > 1.692$ with a significance level (2-tailed) $0.000 < 0.05$, then the results of the N-Gain score obtained a difference in the digital storytelling method of 67.77 or 68 %, the conventional method is 47.03 or 47%, which means that there is a difference in the average use of the digital storytelling method with the conventional method on the social skills of the 1st grade students of Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

Keywords: Digital Storytelling, Social Skills, Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين ، وبه نستعين على أمور الدنيا والدين، أشهد أن لا اله الا الله وحده لا شريك له وأشهد أن محمدا عبده ورسوله لا نبي بعده، اللهم صل وسلم على سيدنا محمد وعلى اله وأصحابه أجمعين ، أما بعد

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat hidayat serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang diajukan untuk memenuhi Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan nabi besar muhammad saw, yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang seperti sekarang ini.

Dalam proses akademis-ilmiah, penulis banyak mendapatkan keterlibatan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara formal maupun nonformal sehingga atas keterlibatan sampilah pada akhir penulisan tesis. Bersamaan dengan selesainya tesis ini sebagai ungkapan syukur maka perkenankanlah penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku penanggung jawab terhadap proses berlangsungnya proses belajar mengajar di lingkungan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah merestui pembahasan tesis ini.
3. Dr. H. Mahmud Arif, M. Ag selaku Ketua Program Studi Magister PAI dan Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M. Ag selaku Sekretaris Program Studi Magister PAI.

4. Bapak Dr. Sigit Purnama, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Tesis ini.
5. Bapak Dr. Muqowim, M. Ag selaku peguji I dan Bapak Dr. Nurhadi, M.A selaku peguji II yang telah meluangkan waktu guna membimbing dan mengarahkan tesis ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan selama di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ngafif dan Ibu Linir serta adik Shafira Aulia yang selalu ku banggakan dengan segenap kemampuan, kerja keras serta doa selama hidupnya menjadi motivasiku untuk dapat menjadi pribadi yang lebih baik.
8. Keluarga besarku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan dukungan sampai sekarang.
9. Ibu Muliatin Ni'mah selaku Kepala Madrasah beserta Ibu Siti Chanifah yang telah banyak memberikan arahan selama penelitian berlangsung.
10. Teman-teman himpunanku Hendri Rahman Jaya, Inha yang selalu memberikan dukungan dan semangat sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
11. Teman-teman seperjuanganku Khafidhotul Baroroh, Hairun Hasanah Sagala, Wahyu Nurrohman, Arif Wijaya dan Elvi tri Astuti Rohmah yang telah membantu dari awal dijogja hingga sekarang dapat menyelesaikan tesis ini.
12. Teman-teman Pendidikan Agama Islam kelas D Angkatan 2020 yang selalu membantu dari awal perjalanan kuliah sampai akhir semester.

13. Teman-teman seperjuangan dilampung Melinda Utmiyati, Nenden Aprilya dan Aziza Riayunita yang selalu memberikan semangat dan dukungan hingga sekarang.
14. Terkhusus untuk diriku terimakasih telah berjuang dan tidak menyerah sampai akhirnya menyelesaikan tesis ini.

Yogyakarta, 23 februari 2022



Fina Aulika Lestari

20204011043



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAS	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	13
D. Kajian Pustaka.....	15
E. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Keterampilan Sosial	18
1. Pengertian Keterampilan Sosial	18
2. Ciri-Ciri Keterampilan Sosial.....	20
3. Aspek Keterampilan Sosial	21
4. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial	23

B. Hasil Belajar	25
1. Pengertian Hasil Belajar	25
2. Tingkatan Hasil Belajar Kognitif	27
3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	28
C. Metode <i>Storytelling</i>	29
1. Pengertian <i>Storytelling</i>	29
2. Tujuan Metode <i>Storytelling</i>	32
3. Teknik Metode <i>Storytelling</i>	32
4. Kriteria Pemilihan Metode <i>Storytelling</i>	34
5. Manfaat Metode <i>Storytelling</i>	35
D. <i>Digital Storytelling</i>	36
1. Pengertian <i>Digital Storytelling</i>	36
2. Elemen <i>Digital Storytelling</i>	39
3. Manfaat <i>Digital Storytelling</i>	41
4. Langkah-Langkah <i>Digital Storytelling</i>	43
E. Materi Akidah Akhlak MI kelas 1	46
F. Kerangka Berfikir	48
G. Hipotesis Penelitian.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Tempat dan Subjek Penelitian.....	51
B. Metode Penelitian.....	51
C. Desain Penelitian.....	52
D. Variabel Penelitian	54
E. Definisi Operasional Variabel.....	54
F. Populasi, Sampel dan Teknik Penelitian Sampel.....	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	57
H. Instrumen Penelitian.....	59
I. Analisis Uji Instrumen Penelitian	62
J. Teknik Analisis Data	66

BAB IV HASIL PENELITIAN	71
A. Profil Responden Kelas 1 MIT Tonoboyo Magelang	71
B. Hasil Penelitian	72
C. Hasil Analisis Data.....	77
D. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pretest-postest control group	52
Tabel 3.2 Design pretest postest	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket	60
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal.....	61
Tabel 3.5 Validitas	63
Tabel 3.6 Reliabilitas	64
Tabel 3.7 Tingkat Kesukaran soal	65
Tabel 3.8 Daya beda	66
Tabel 3.9 N-Gain score	70
Tabel 4.1 Hasil Validitas soal.....	72
Tabel 4.2 Hasil Validitas Angket.....	73
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas soal.....	74
Tabel 4.4 Hasil Reliabilitas Angket.....	74
Tabel 4.5 Hasil Kesukaran Soal.....	75
Tabel 4.6 Hasil Daya pembeda soal.....	76
Tabel 4.7 Hasil rata-rata pretest-postest soal.....	77
Tabel 4.8 Hasil rata-rata pretest-postest angket.....	78
Tabel 4.9 Hasil Normalitas soal.....	79
Tabel 4.10 Hasil Normalitas angket	79
Tabel 4.11 Hasil Homogenitas soal	80
Tabel 4.12 Hasil Homogenitas angket	80
Tabel 4.13 Hasil independent sample pretest soal.....	81
Tabel 4.14 Hasil Independent sample post soal	82

Tabel 4.15 Hasil independent sample pretest angket.....	83
Tabel 4.16 Hasil independent sample posttest angket	84
Tabel 4.17 Hasil N-Gain score soal	85
Tabel 4.18 Hasil N-Gain score angket	87



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP kelas Eksperimen	131
Lampiran 2 RPP kelas Kontrol.....	140
Lampiran 3 Instrumen Soal pilihan Ganda	148
Lampiran 4 Instrumen Angket.....	150
Lampiran 5 Perhitungan Validitas soal	152
Lampiran 6 Perhitungan Validitas Angket.....	153
Lampiran 7 Perhitungan Reliabilitas Soal.....	154
Lampiran 8 Perhitungan Reliabilitas Angket	155
Lampiran 9 Perhitungan Normalitas Soal dan angket	156
Lampiran 10 Perhitungan Homogenitas Soal dan Angket	157
Lampiran 11 Perhitungan Independent sample t test soal.....	158
Lampiran 12 Perhitungan Independent sample t test.....	159
Lampiran 13 Perhitungan Rata-rata kelas eksperimen dan control.....	160
Lampiran 14 N-Gain score.....	164
Lampiran 15 Dokumentasi.....	167

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	49
Gambar 2.2 Hipotesis Penelitian	50
Gambar 4.1 Responden Penelitian.....	71



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran dimana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sebelum memasuki sekolah dasar, siswa memperoleh keterampilan sosial melalui pendidikan prasekolah agar saat memasuki sekolah dasar siswa dapat menjalin hubungan sosial yang baik pada guru dan teman, serta dapat beradaptasi dengan aktivitas dan tuntutan pembelajaran yang memerlukan perhatian khusus dalam pengimplementasiannya.¹²

Pada anak sekolah dasar diperlukan metode yang tepat dan sesuai agar pesan-pesan yang disampaikan benar-benar dipahami oleh anak untuk bekal kehidupannya di masa depan.³ Salah satu metode yang dapat diberikan kepada siswa untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, budaya, dan lain-lain adalah salah satunya dengan metode *storytelling*. Dalam pendidikan, mendongeng secara tradisional merupakan kegiatan belajar yang meletakkan dasar untuk pengembangan literasi anak-anak.⁴

¹ Dana Jucan & Anca, Music background in the classroom: its role in the development of social-emotional competence in preschool children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 108 (2015) . <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.169>

² Eliya H.M, Pengaruh Metode Bercerita dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berbicara Anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2020). <https://doi.org/https://doi.org/10.310004/obsesi.v4i1.326>

³ Mika Letonsaari, Modeling computational algorithms using nonlinear storytelling methods of of computer game design. *Procedia Computer Science*, 119, 131–138 (2017) . <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.169>

⁴ Marcin Prys & Igor, System based on interactive storytelling for visual psychometrics. *Procedia Computer Science*, 192, 4433–4440 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.220>

Storytelling adalah salah satu metode komunikasi dan pembelajaran tertua.⁵⁶ *Storytelling* dapat dijadikan suatu metode untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat sekitar.⁷ Metode *storytelling* ini efektif dalam menyampaikan pesan secara cepat.⁸⁹ Metode *storytelling* dapat digunakan dalam pengajaran pendidikan agama Islam karena dapat merangsang perasaan siswa dengan bercermin pada sejarah sehingga mereka dapat memposisikan siapa dirinya dan apa yang telah diperbuat.¹⁰

Berdasarkan hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa 60% guru kurang memahami pentingnya metode *storytelling* sebagai salah satu cara mengembangkan berbagai kemampuan siswa, dan 70% guru belum mengetahui strategi pembelajaran melalui metode *storytelling* yang efektif untuk mengembangkan kemampuan keterampilan sosial siswa.¹¹ Penjelasan sederhana yang diberikan oleh guru biasanya tidak cukup untuk menyelesaikan hanya aspek kognitif namun perlu memperhatikan aspek lainnya seperti perkembangan sosial agar dapat berjalan dengan baik.

⁵ Isti aisha, Digital Storytelling Intervention on Prosocial Behavior Improvement among Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7, 2 (2020). <https://doi.org/10.15575/psy.v7i2.5713>

⁶ Tarrenos Bratitsis & Petros, From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. *Procedia Computer Science*, 67. (2015). <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267>

⁷ M Kelly Tran, her story was complex: A twine workshop for ten-to twelve-year-old girls. *E-Learning and Digital Media*, 13 (2014).

⁸ Bret Davidson, Storytelling and evidence-based policy: lessons from the grey literature. *Palgrave Communications*, 3 (2017).

⁹ Uta Wehn et al., Capturing and communicating impact of citizen science for policy: A storytelling approach. *Journal of Environmental Management*, 295, 113082 (2021). <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2021.113082>

¹⁰ Syahraini Tambak, Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2016). [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).614](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).614)

¹¹ Gian F Anggraini, 2020, Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1 1 (2020).

Kegiatan pembelajaran yang baik disekolah dasar adalah kegiatan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu anak, motivasi dan intelegensi serta kesukaan anak merupakan salah satu cara yang digunakan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling*.¹² Metode *storytelling* membuat pendengar merasa sebagai protagonis aktif, sehingga berhasil membuat terlibat secara emosional kedalam cerita tersebut.¹³ Metode ini seringkali digunakan sebagai media untuk pemberian pemahaman pada anak-anak. Metode *storytelling* dianggap efektif untuk pembelajaran anak termasuk anak usia dini karena selain menarik, metode *storytelling* memberikan penjelasan naratif sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Saat ini Pendidikan berada pada revolusi digital yang memang telah mengubah cara pandang seseorang.¹⁴ Ketertarikan menggunakan digital muncul saat model pendidikan disesuaikan dengan profil anak berkat teknologi. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran merupakan Prinsip standar proses pembelajaran. Saat ini secara alami siswa tertarik pada media digital, seperti YouTube, Twitter, dan Facebook, untuk berkomunikasi dengan orang lain dan untuk mengekspresikan diri.¹⁵

¹² Shandy Ramadhani, Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>

¹³ Lopez -Sanchez et al., Heliyon The explosion of digital storytelling . Creator ' s perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, 6 (2013), e04809. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809> 11-12

¹⁴ Panagiotis Psomos & Kordaki, A Novel Educational Digital Storytelling Tool Focusing on Students Misconceptions. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191(2015). <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.476> 82-86

¹⁵ Reneta Angus, 2 Digital Narrative Counselling: Counselling Children Through Storytelling. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 5 1 (2013) 4.

Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan teknologi digital pada bidang pendidikan yaitu berupa *digital. Digital storytelling* seperti istilahnya menggabungkan storytelling dengan teknologi.^{16,17} *Digital storytelling* sangat populer dan berkembang pesat karena menggabungkan gambar, rekaman narasi audio, musik, dan video yang dipopulerkan oleh Lambert tahun 1980.¹⁸ *Digital storytelling* adalah kombinasi dari seni bercerita dengan fitur multimedia yaitu grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang menyajikan materi tertentu dengan durasi waktu tertentu yang dikemas dalam format digital.^{19, 20}

Penggunaan *digital storytelling* adalah dengan menggabungkan beberapa gambar dan musik menjadi suatu cerita yang menarik tujuan akhir untuk menceritakan kisah dengan lebih baik.²¹ *Digital storytelling* mengembangkan cerita yang menarik secara emosional.²² *Digital Storytelling* terkadang mengacu pada genre tertentu misalnya Video bentuk media format pendek yang berlangsung antara dua

¹⁶ Kim Anderson, Challenges and Opportunities of Using Digital Storytelling as a Trauma Narrative Intervention for Children. *Advances in Social Work*, 16 1 (2015). <https://doi.org/https://doi.org/10.18060/181327>

¹⁷ Cheng Hsu et al., digital storytelling and scientific concept development: A study on preschool children of foreign marriage families. *International Telecommunications Society (ITS)*. (2011), 3

¹⁸ Dewi Puspitasari, DST (Digital Storytelling) To Familiarize 'Stop Bullying' Cases Among Elementary School Aged-Children. *Islamic Studies Journal for Social Transformation*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/isjoust.v2i1.1610>, 4-5

¹⁹ Prananta, Y. R., Setyosari, P., Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *In Seminar Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*, (2016), 1

²⁰ Afagh Zarei et al., Applying digital storytelling in the medical oncology curriculum : Effects on students ' achievement and critical thinking. *Annals of Medicine and Surgery*, 70 (2021), 102528. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.102528>, 2-3

²¹ Brigitta Erlita , Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus. 235–239, (2017), 4

²² William O'Byrne et al., Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Fronteirs in Psychology*, 9 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01800>, 5-6.

dan lima menit dan Cerita disesuaikan dengan tema pembelajaran.²³ Untuk beberapa siswa warna dan suara tertentu, karakter, cerita yang unik dapat menarik minat anak untuk memperhatikan suatu cerita.²⁴ *Digital storytelling* hampir selalu membuat cerita digital juga cenderung sederhana. Siswa akan menghayati cerita, pengalaman sehingga menjadi alat yang hebat untuk mengembangkan sosial siswa.²⁵

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa anak berada pada risiko Kesulitan yang lebih tinggi untuk mengembangkan perilaku sosial.^{26 27} Pentingnya pengembangan perilaku sosial anak usia dini adalah usia dimana anak mulai mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal, anak lebih percaya diri, menjelajahi lingkungannya serta kemampuan mengatur emosi.²⁸ Siswa yang memiliki perkembangan sosial yang memadai diyakini mampu membangun iklim belajar yang kondusif sehingga menimbulkan semangat dan motivasi belajar yang baik.²⁹

²³ Duygu Bedir Suza, *Cocuklarda Teknoloji Odakli Gorsel Iletisim Ve Dinamik Bir Gorsel Iletisim Yolu Olarak Dijital oykuleme*. *Istanbul Universitesi Iletisim Fakultesi Dergisi*, 1 (2017). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17064/iufd.333102>, 2.

²⁴ Sri Kusnita et al., *Recognition of Pantang Larang on Children in West Borneo Coastal Malayan Myth (Indonesia) Through Digital Storytelling*. *ICSTI (2018)* <https://doi.org/https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2282552> 8-9.

²⁵ E Miller , *This is What I Want for My Children: A Case Studyof Digital Storytelling with Latino Im/migrant Parents in Central Florida*. *De Gruyter (2019)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/9783110539356-011>, 7.

²⁶ Heidi Jacobsen et al., *This is What I Want for My Children: A Case Studyof Digital Storytelling with Latino Im/migrant Parents in Central Florida*. *De Gruyter (2020)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/9783110539356-011> 6.

²⁸ Sloan et al., *Children and Youth Services Review The e ff ectiveness of Nurture Groups in improving outcomes for young children with social , emotional and behavioural di ffi culties in primary schools : An evaluation of Nurture Group provision in Northern Ireland*. *Children and Youth Services Review*, 108 (2020), 104619. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104619>, 10.

²⁹ Lewis Ellison, *Resisting and Redirecting: Agentive Practices Withinan African American Parent–Child Dyad During Digital Storytelling*. *Journal of Literacy Research*, 5 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F1086296X17751172>, 2-3.

Keterampilan sosial siswa merupakan komponen penting dalam perkembangan selanjutnya. Keterampilan sosial dari prasekolah sampai usia tujuh tahun merupakan dasar adaptasi sekolah dasar sampai usia sepuluh tahun. Untuk itu, keterampilan sosial merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk menjalin hubungan yang baik dengan guru dengan teman lainnya dan menyesuaikan diri dikelas sehingga tujuan pembelajaran dikelas tercapai.³⁰

Tingkat sekolah dasar adalah masa perkembangan kepribadian dan ciri-ciri sosial anak menjadi penting. Periode ini, siswa menjadi sadar akan orang lain dan perkembangan sosial mereka mulai terbentuk secara bertahap, dan mereka mulai mengeksplorasi orang lain.³¹ Keterampilan social pada anak ialah anak memiliki kemampuan mengelola emosi positif sebagai efektivitas dalam interaksi sosial, maka perkembangan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal pada siswa merupakan dasar keterampilan sosial.³²

Pada lingkungan sekolah dasar dalam mengembangkan keterampilan sosial, guru bertanggung jawab untuk mencapai lingkungan yang seimbang, dimana siswa dapat mengekspresikan dirinya atau mengeksternalisasi seluruh periode ketika dia bermain atau belajar. Hal ini karena pola perkembangan anak yang sederhana, dan juga anak banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya

³⁰ Ananda et al., Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. 2 1 (2018), 20–26

³¹ Zeynep Karatas et al., Development of Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form (SSRS-T) and Analysis of its Psychometric Properties. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197 (2015), 1447–1453. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.093>, 12.

³² A Cekaite & Björk-willén, Enchantment in storytelling : Co-operation and participation in children ' s aesthetic experience. *Linguistics and Education*, 48, 52–60. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2018.08.005>, 9.

maka untuk dapat mendeskripsikan perkembangan anak secara tepat dibutuhkan suasana secara alami dan tidak memaksa anak.³³

Permasalahan pendidikan saat ini kesehatan mental sudah umum terjadi pada usia muda.³⁴ Satu dari sepuluh anak memiliki masalah kesehatan mental yang serius dan dapat mengganggu fungsinya serta peran anak dalam lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Keterampilan sosial yang buruk pada siswa sekolah dasar merupakan faktor risiko masalah psikososial seperti depresi dan kesepian, penyalahgunaan obat, serta tindakan kriminalitas di usia dewasa. Kurangnya keterampilan sosial sangat merugikan, karena siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial diabaikan atau tidak diterima oleh teman sebaya.³⁵

Pada masa ini siswa yang baru memasuki sekolah dasar dengan segala kecakapannya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal.³⁶ Siswa yang mempunyai keterampilan sosial yang tinggi memiliki kemampuan dalam membentuk hubungan positif dengan orang lain, mengatur dan mengekspresikan emosi dengan cara yang sesuai secara budaya, dan menampilkan perilaku pengaturan diri, bagaimana harus

³³ Wardah Angraini & Cahyaini, Teknik Ceklist Sebagai Asesmen Perkembangan Sosial Emosional di RA. Al Athfaal: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, (2019)

³⁴ A Lupattelli, Effect of Time-Dependent Selective Serotonin Reuptake Inhibitor Antidepressants During Pregnancy on Behavioral, Emotional, and Social Development in Preschool-Aged Children. *Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, 57 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jaac.2017.12.010>, 11.

³⁵ A Onuorah, Efficacy of Digital Storytelling Intervention on Social Skills Acquisition among Primary School Children. *J. Eng. Applied Sci*, (2020) 15.

³⁶ Yulisetyaningrum Idanah, Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10 (2019). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>, 3-4

bertindak.^{37 38} Pada masa ini keterampilan sosial sangat penting untuk dikembangkan dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial dengan orang lain sehingga akan dibutuhkan ketika anak memasuki lingkungan disekitarnya. Untuk memiliki keterampilan sosial yang baik untuk siswa diperlukan metode yang tepat salah satunya metode *digital storytelling*.

Beberapa studi menunjukkan metode *digital storytelling* dapat mendorong dan meningkatkan keterampilan sosial siswa, khususnya perilaku sosial. *Digital storytelling* juga membantu siswa dalam mengatur ingatan agar lebih terorganisir.³⁹ Saat ini metode *storytelling* masih sangat jarang memanfaatkan digital. *Digital storytelling* diharapkan dapat menjadi perancangan metode pembelajaran yang mandiri dan inovatif. *digital storytelling* juga melatih kreativitas dalam mengolah konten digital dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk berkreasi, berinovasi, dan memiliki kepekaan sekaligus kemampuan dalam berkomunikasi yang baik. Dalam berkreasi guru memerlukan suatu media sebagai salah satu alat bantu dan menjadi sarana berkomunikasi dalam memberikan pembelajaran.⁴⁰

³⁷ M Alzahrani Alharbi, The Effect of Social-Emotional Competence on Children Academic Achievement and Behavioral Development". *International Education Studies*, 12 12 (2019).

³⁸ Har-yong et al., Social-Emotional Development of Children in Asia: A Systematic Review. *Research Square* (2021), 5.

³⁹ Chan, Children and Youth Services Review Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement : A randomized control trial. *Children and Youth Services Review*, 107(2019), 104522. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2019.104522>, 6-7.

⁴⁰ Panagiotis Psomos & Kordaki, A Novel Educational Digital Storytelling Tool Focusing on Students Misconceptions. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191(2015), 82–86. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.476,4>.

Penggunaan Metode *digital storytelling* merupakan cara inovatif seorang guru dalam memanfaatkan teknologi didunia pendidikan agar lebih menarik dan tidak membuat jenuh siswa saat pembelajaran. Aspek cerita yang berbeda seolah-olah siswa tersebut mengalami peristiwa tersebut secara langsung.⁴¹

Metode *digital storytelling* ini sangat cocok digunakan salah satunya pada pembelajaran akidah akhlak yang berperan dalam pembentukan mental spritual anak didik bangsa Indonesia yang semakin hari semakin mengalami kemerosotan. Maka siswa sejak saat ini ditanamkan pengetahuan tentang Tuhan serta menumbuhkan kekuatan mental dan spiritual agar memiliki karakter yang berakhlak mulia.⁴² Pada materi madrasah ibtidaiyah dalam pelajaran akidah aklak materi diantaranya ialah asmaul husna kisah teladan nabi. Pada jenjang MI harus menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. *Digital storytelling* menawarkan konteks yang bermakna untuk integrasi teknologi digital yang efektif.⁴³

Penggunaan metode pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode *digital storytelling* ini disesuaikan dengan ketertarikan anak-anak saat ini yang tidak lepas dari dunia digital, metode *digital storytelling* akan memudahkan siswa mengambil pesan dari cerita tersebut dan disesuaikan dengan materi pembelajaran maka secara tidak langsung hasil belajar siswa akan meningkat dengan pemahaman

⁴¹ Gagne, Discovering our Teacher Identities Through Digital Storytelling with Syrian Children and Youth A Multi-ethnography of Four Diverse Educators. *Master of Teaching Research Journal* (2018). 10-11

⁴² Budiningsih, *Pembelajaran Moral*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), 33-34.

⁴³ A Zini et al., Digital storytelling in early childhood education and care: teacher training in the Stories project. *Journal of Educational Technology*, 26 (2018). <https://doi.org/https://doi.org/10.17471/2499-4324/963>, 5-6.

siswa yang lebih baik dan terorganisir. Hasil belajar merupakan salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran karena dengan adanya hasil belajar dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa dan keberhasilan dari suatu pembelajaran dikelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan tercapai.

Namun beberapa bukti empiris menunjukkan bahwa di MIT tonoboyo Magelang peserta didiknya dianggap masih kurang dalam mengembangkan keterampilan sosial. Pada MIT ini sebenarnya mempunyai banyak cara yang dapat mengasah keterampilan sosial anak dan cara tersebut dibuat untuk menjadi sebuah pembelajaran sehari-hari dengan berbagai metode melaksanakan kegiatan salah satunya metode *storytelling* dalam materi tertentu, sebelum melaksanakan pembelajaran berlangsung ketika menggunakan metode bercerita guru menyiapkan media atau alat yang digunakan, materi dan langkah-langkah dalam pembelajaran.

Pada kenyataannya guru masih menggunakan metode *storytelling* dalam menyampaikannya dengan teknik secara langsung. Hal ini diperlukan kemampuan guru agar cerita yang dibawakan menjadi menarik serta “berjiwa” dengan intonasi suara, lafal dan ekspresi wajah yang tepat. Penggunaan metode *storytelling* tidak digunakan sesering mungkin sehingga anak masih sulit memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu dengan memanfaatkan teknologi dengan baik metode *digital storytelling* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Islam Tonoboyo Magelang masih terdapat siswa yang mengalami permasalahan dalam keterampilan sosial misalnya terdapat siswa yang masih malu untuk maju kedepan siswa yang tidak mau bersabar, dan

masih tampak individual dan masih ada sebagian anak yang belum mampu bersikap sopan dan santun seperti seperti mengucapkan terimakasih dan meminta tolong dengan baik dan juga tidak mau bertanggung jawab dengan tugas yang telah diberikan oleh guru ini merupakan salah satu latarbelakang masih rendah hasil belajar, sehingga belum mencapai ketuntasan dalam belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak.

Dengan melalui metode *digital storytelling* sangat efektif sebagai sarana positif untuk menyampaikan pesan/nasehat yang ada pada cerita tersebut kepada siswa, hal ini berkaitan dengan tingkah laku siswa yaitu dapat membedakan yang baik untuk dilakukan dan yang tidak baik untuk dilakukan serta dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Perbedaan dari studi sebelumnya ialah metode *digital storytelling* ditunjukkan hanya pada jenjang taman kanak-kanak atau masa kanak-kanak awal dan sampel yang digunakan terbatas berkisaran 15 anak namun pada kajian ini yang membedakan adalah ditunjukkan pada masa kanak-kanak akhir yang jenjangnya lebih tinggi yaitu pada kelas 1 sekolah dasar usia berkisar 7 tahun dan jumlah sampel terbilang lebih banyak sehingga didapatkan apakah *digital storytelling* juga dapat mempengaruhi keterampilan sosial untuk jenjang sekolah dasar.

Kajian ini juga memberikan penajaman pada teori yang disampaikan Heriyana, W & Maureen, 2014 bahwa memanfaatkan *digital storytelling* dapat membangkitkan perhatian minat dan motivasi anak dikelas sehingga anak akan mudah merekam isi cerita dan mengambil pesan dari cerita tersebut serta dapat mengimplementasikanya, dan juga anak dapat mengembangkan keterampilan berbagai aspek salah satunya

sikap sosial secara optimal.⁴⁴ Kajian ini juga mempertajam bahwa *digital storytelling* memberikan makna cerita yang lebih besar dengan melibatkan perasaan siswa secara berlanjut dan berkesan.⁴⁵

Selanjutnya penelitian ini dapat memberikan pakuan kepentingan dalam inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Penelitian ini juga melengkapi penelitian sebelumnya dengan melihat secara langsung. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Metode *digital storytelling* Terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka Rumusan Masalah pada Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat Perbedaan Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dengan Metode Konvensional Terhadap Keterampilan Sosial Siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang ?
2. Apakah terdapat Penggunaan Metode *Digital Storytelling* dengan Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang ?

⁴⁴ Wina Heriyana & Maureen, I, Penerapan Metode Digital Storytelling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean. Gresik : *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2 (2014)> <http://ejournal.unesa.ac.id>, 7-8

⁴⁵ Joe Lambert, *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. (Taylor & Francis, 2013), 33

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : mengetahui Bagaimana Pengaruh dan seberapa besar pengaruh Metode *Digital Storytelling* Terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang. Adapun tujuan dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua yaitu :

a. Untuk Guru

Guru anak usia dini mempunyai peran yang sangat berpengaruh bagi anak, yang menjadi sosok yang paling digugu dan ditiru oleh anak. Maka dengan ini bisa memberi masukan kepada guru.

b. Untuk Madrasah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan anak usia dini yang lebih baik melihat pentingnya metode serta media pembelajaran digital dalam Keterampilan Sosial Siswa.

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

a. Secara Teoritis

Dalam penelitian ini berguna untuk mengembangkan dan menambah referensi mengenai Metode pembelajaran berbasis digital sehingga metode pembelajaran ini bisa dikaji lebih mendala oleh penelitian berikutnya.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

Diharapkan pada penelitian ini dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh guru lainnya dan bisa menjadi contoh yang baik serta menambah wawasan bagi guru agar selalu menggunakan metode pembelajaran yang menarik berbasis digital sehingga siswa menjadi semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam Keterampilan Sosial Siswa.

2) Bagi Madrasah

Diharapkan ada hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran tentang petingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

D. Kajian Pustaka

Penelitian yang dilakukan ifti aisha tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh *digital storytelling* terhadap peningkatan perilaku prososial pada anak usia dini” Penelitian ini menggunakan true eskperimen dengan *repeated measures design*. Sampel penelitian ini berjumlah 15 anak TK IT Shofa Marwah. Pengumpulan data hasil eksperimen dilakukan dengan menggunakan tabel observasi yang terdiri dari 15 indikator perilaku prososial yang dikembangkan dari lima aspek perilaku prososial menurut Mussen. Sedangkan dari hasil ICC didapatkan realibilitas antar rater sebesar ($r = .965$) dengan konsistensi satu orang rater sebesar ($r = .873$). Hasil analisis uji Friedman menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perilaku prososial pada subjek setelah mendapatkan *digital storytelling* selama lima hari berturut-turut dengan nilai p sebesar .000 ($p < .05$). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *digital storytelling* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perilaku prososial pada anak usia dini.

Penelitian ini dilakukan oleh karlina yang berjudul “Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 TK Kids Salatiga melalui *digital storytelling* di TK Kids Salatiga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklus. Subyek penelitian ini adalah 10 anak di kelompok C TK B Apple Kids Salatiga. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila rata-rata kemampuan berbicara anak melalui digital storytelling telah mencapai kriteria

berkembang sangat baik (BSB) yaitu 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui digital storytelling di TK B Apple Kids Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak pada pratindakan sebesar 40%, meningkat menjadi 56,33% pada tindakan siklus I, dan mencapai 81,33% pada tindakan siklus II.

Elvis Arya Mukti yang berjudul “Pengaruh Penerapan storytelling Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Pada Kelompok TK A di Baby Smile School Sidosermo–Surabaya”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pre test – post test group design. Subyek dalam penelitian ini ialah kelompok TK A berjumlah 12 anak. Teknik pengumpulan dengan observasi sistematis dan metode dokumentasi. Melalui uji statistik non parametrik menggunakan rumus Wilcoxon Sign Test, hasil penelitian ini dapat diperoleh ialah Z hitung -3,071 dengan p-value (probabilitas) sebesar 0,002 yang berarti kurang dari 5%. Maka didapatkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode bercerita melalui media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak pada kelompok TK A di Baby Smile School Sidosermo-Surabaya.

Pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah menggunakan *digital storytelling* dengan jenjang sekolah yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar yang masuk dalam kategori masa kanak-kanak akhir, sampel yang digunakan lebih besar dan pada penelitian ini untuk mengetahui metode digital storytelling terhadap keterampilan sosial siswa yang membedakan pada penelitian sebelumnya sebagian besar menggunakan perilaku prososial pada jenjang usia dini.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan dalam memahami penelitian ini, peneliti menyajikannya dalam beberapa bab.

Bab Pertama, adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, kerangka teori berisi tentang Keterampilan Sosial, Hasil Belajar, Metode Storytelling, dan Metode Digital Storytelling, pembelajaran Akidah Akhlak selanjutnya kerangka berfikir dan Hipotesis penelitian.

Bab Ketiga, adalah metodologi penelitian berisi tentang metode, jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab Keempat, adalah hasil penelitian di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

Bab kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini mengenai pengaruh metode *digital storytelling* terhadap keterampilan social siswa kelas 1 madrasah ibtidaiyah terpadu tonoboyo dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan metode *digital storytelling* terhadap keterampilan social siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh berdasarkan uji T *independent t test* diperoleh t-hitung 5.490 > t-tabel 1.692 dengan tingkat sig. (2-taild) sebesar 0.000 maka nilai sig. $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata metode digital storytelling dengan metode konvensional.

Kemudian dilanjutkan uji N-Gain score untuk mengetahui selisih perbedaan diperoleh menggunakan metode *digital storytelling* sebesar 42.0806 atau 42% Sementara pada metode konvensional dengan nilai rata-rata sebesar 15.2303 atau 15,2% yang artinya metode *digital storytelling* efektif terhadap keterampilan sosial dengan selisih rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 27% maka dapat disimpulkan penggunaan metode *digital storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

2. Kemudian Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata metode *digital storytelling* terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh berdasarkan uji T *independent t test* diperoleh t-hitung $5.125 > t\text{-tabel } 1.692$ dengan tingkat sig. (2-tailed) sebesar 0.000 maka nilai sig. $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan rata-rata metode *digital storytelling* dengan metode konvensional. Kemudian dilanjutkan uji N-Gain score untuk mengetahui selisih perbedaan diperoleh menggunakan metode *digital storytelling* sebesar 67,77 atau 48% Sementara pada metode konvensional dengan nilai rata-rata sebesar 47,03 atau 47% yang artinya metode *digital storytelling* efektif terhadap hasil belajar dengan selisih rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 21% maka dapat disimpulkan penggunaan metode *digital storytelling* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Tonoboyo Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran yang perlu disajikan yaitu agar metode *digital storytelling* untuk lebih diterapkan pada pembelajaran di kelas sebagai salah satu metode yang memanfaatkan digital dalam dunia Pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan social siswa terutama pada masa kanak-kanak akhir. Semoga apa yang diteliti dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan penelitian yang lebih luas dan dapat memberikan manfaat dan sumbangsi pemikiran bagi pendidik pada umumnya dan pada peneliti khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisha I, S. K. (2020). Digital Storytelling Intervention on Prosocial Behavior Improvement among Early Childhood. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/psy.v7i2.5713>
- Alzahrani M, Alharbi M, A. A. (2019). The Effect of Social-Emotional Competence on Children Academic Achievement and Behavioral Development". *International Education Studies*, 12(12).
- Ananda, R., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2018). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB*. 2(1), 20–26.
- Anderson K, C. R. (2015). Challenges and Opportunities of Using Digital Storytelling as a Trauma Narrative Intervention for Children. *Advances in Social Work*, 16(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.18060/18132>
- Anggraini, P. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(1). <https://www.e.jurnal.dharmawacana.ac.id/index.php/jp/article/view/21>
- Anggraini W, Kuswanto. (2019). Teknik Ceklist Sebagai Asesmn Perkembangan Sosial Emosional di RA. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.5248>
- Angus Reneta. (2013). Digital Narrative Counselling: Counselling Children Through Storytelling. *BU Journal of Graduate Studies in Education*, 5(1). <https://eric.ed.gov/?id=EJ1230786>
- Aristizabal F.L, Cano S, C. A. (2019). Digital transformation to support literacy teaching to deaf Children: From storytelling to digital interactive storytelling. *Telematics and Informatics*, 38. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.09.002>
- Aziz Abdul, Majid A. (2018). *Mendidik dengan Cerita*. Rosda.
- Bedir Suzan Duygu. (2017). Cocuklarda Teknoloji Odakli Gorsel Iletisim Ve Dinamik Bir Gorsel Iletisim Yolu Olarak Dijital oykuleme. *Istanbul Universitesi Iletisim Fakultesi Dergisi*, 1. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17064/iufd.333102>
- Brailas, A., & Sciences, P. (2017). *Digital storytelling in the classroom : How to tell students to tell a story*. January. <https://doi.org/10.1504/IJTCS.2017.084407>

- Bratitsis T, Z. P. (2015). From early childhood to special education: Interactive digital storytelling as a coaching approach for fostering social empathy. *Procedia Computer Science*, 67. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267>
- Budiningsih, A. (2013). *Pembelajaran Moral*. Rineka Cipta.
- Bull, G. & K. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(2).
- Cekaite, A., & Björk-willén, P. (2018). Enchantment in storytelling: Co-operation and participation in children ' s aesthetic experience. *Linguistics and Education*, 48, 52–60. <https://doi.org/10.1016/j.linged.2018.08.005>
- Chan, C. (2019). Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement. *A Randomized Control Trial, Children and Youth Services Review*, 107(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2019.104522>
- Cheung, P. P. P., Siu, A. M. H., & Brown, T. (2017). Research in Developmental Disabilities Review article Measuring social skills of children and adolescents in a Chinese population : Preliminary evidence on the reliability and validity of the translated Chinese version of the Social Skills Improvement Sys. *Research in Developmental Disabilities*, 60, 187–197. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2016.11.019>
- Creswell W John. (2012). *Educational Research : Planning Conducting and Evaluating Quantitative & Qualitative Research* (Person Education Inc).
- Dalyono M. (2015). *Psikologi Pendidikan* . Rineka Cipta .
- Davidson, B. (2017). Storytelling and evidence-based policy: lessons from the grey literature. *Palgrave Communications*, 3.
- Departemen Agama RI. (2002). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Dimiyati Johni. (2018). *Pembelajaran Terpadu untuk Taman Kanak-kanak/Raudatul Athfal dan Sekolah Dasar*. Prenanda Group.
- Eliya H.M. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dan Gaya Belajar terhadap Kemampuan Berbicara Anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.310004/obsesi.v4i1.326>
- Elizabeth, H. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak, terj. Meitasari, Muslichah Zakarsih*. Erlangga.

- Ellison Lewis, W. H. (2018). Resisting and Redirecting: Agentive Practices Within an African American Parent–Child Dyad During Digital Storytelling. *Journal of Literacy Research*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F1086296X17751172>
- Erlita, B., & Anggadewi, T. (2017). *Digital story telling sebagai media bagi guru untuk mengembangkan komunikasi anak berkebutuhan khusus*. 235–239.
- Gagne, Chahrour G, Bakbak S, W. D. (2018). /Discovering our Teacher Identities Through Digital Storytelling with Syrian Children and Youth A Multi-ethnography of Four Diverse Educators. *Master of Teaching Research Journal*. <https://mtrj.library.utoronto.ca/index.php/mtrj/article/view/29368>
- Goleman Daniel. (1999). *Working with Emosional Intelegence : Kecerdasan Emosi Untuk mencapai Puncak Prestasi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gonen, M., Hande, E., & Gozde, H. (2012). *Social skills in pictured story books*. 46, 5280–5284. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.422>
- Gresham, F. M., & R. (1989). Social Skill Defictif and Low Peer Acceptance of Mainstreamed Learning Disabled Chlidren. *Learning Disability Quarterly*, 9.
- Gutierrez Tapia, & Delgado. (n.d.). *Design of an Instrument to Assess Social Skills in Teacher Training Programs* .
- Hartono. (2014). *PAIKEM*. Znafa Publishing.
- Har-yong, Lin, Toh, marsh. (2021). Social-Emotional Development of Children in Asia: A Systematic Review. *Research Square*. <https://orcid.org/0000-0003-1320-5390>
- Heriyana, W. & Maureen, I, Y. (2014). Penerapan Metode Digital Storyteling Pada Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Kedamean. *Gresik : Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 2. <http://ejournal.unesa.ac.id>
- Hsu, Cheng, W;Pei, Nguyen, L. (2011). digital storytelling and scientific concept development: A study on preschool children of foreign marriage families. *International Telecommunications Society (ITS)*. www.econstor.eu
- Idanah, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10. <https://doi.org/https://Dx.DoI.Org/10.26751/Jikk.V10i1.645>
- Jacobsen, H., Bugge, H., Wentzel-larsen, T., Smith, L., & Moe, V. (2020). Children and Youth Services Review Foster children are at risk for developing problems in social-emotional

functioning : A follow-up study at 8 years of age. *Children and Youth Services Review*, 108(November 2019), 104603. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104603>

Jucan, D., & Simion, A. (2015). Music background in the classroom : its role in the development of social-emotional competence in preschool children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 180(November 2014), 620–626. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.169>

Karatas, Z., Sag, R., & Arslan, D. (2015). Development of Social Skill Rating Scale for Primary School Students-Teacher Form (SSRS-T) and Analysis of its Psychometric Properties. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1447–1453. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.093>

Kelly M Tran. (2016). her story was complex: A twine workshop for ten-to twelve-year-old girls. *E-Learning and Digital Media*, 13.

Kunandar. (2014). *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. PT Raja Grafindo Persada.

Kusnita S, Suwandi S, R. M. (2018). Recognition of Pantang Larang on Children in West Borneo Coastal Malayan Myth (Indonesia) Through Digital Storytelling. *ICSTI*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4108/eai.19-10-2018.2282552>

Lambert J. (2007). *Digital Storytelling Cookbook*. <http://edcrossyouth.org/wpcontent/uploads/2012/03/cds-cookbook.pdf>

Lambert J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Taylor & Francis.

Letonsaari M, S. J. (2017). Modeling computational algorithms using nonlinear storytelling methods of computer game design. *Procedia Computer Science*, 119. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.169>

Lupattelli A, PhD, W. P. (2018). Effect of Time-Dependent Selective Serotonin Reuptake Inhibitor Antidepressants During Pregnancy on Behavioral, Emotional, and Social Development in Preschool-Aged Children. *Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, 57. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jaac.2017.12.010>

Manzhur Ibnu. (n.d.). *Lisan Al-Arab*. Dar al-Tustsi al-arabi.

Meitasari, M. Z. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*.

Midge, F. (2010). *Digital Storytelling Guide for Educators* (Lynda Gans). Courtney Burkholder.

- Miller E. (2019). This is What I Want for My Children: A Case Study of Digital Storytelling with Latino Immigrant Parents in Central Florida. *De Gruyter*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1515/9783110539356-011>
- Moeslichaton. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta.
- Mulyasa E. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa E. (2013). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.
- Musbikin Iman. (2010). *Buku Pintar PAUD*. Laksana.
- Mustaqim. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Pustaka Pelajar.
- O'Byrne, Houser K, Stone R, W. M. (2018). Digital Storytelling in Early Childhood: Student Illustrations Shaping Social Interactions. *Frontiers in Psychology*, 9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01800>
- Onuorah A. (2020). Efficacy of Digital Storytelling Intervention on Social Skills Acquisition among Primary School Children. *J. Eng. Applied Sci*, 15.
<https://www.researchgate.net/publication/342588502>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & S. (2016). Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. *In Seminar Inovasi Pendidikan Di Era Big Data Dan Aspek Psikologinya*. digilib.mercubuana.ac.id
- Prys, M., & Jakubowski, I. (2021). ScienceDirect ScienceDirect System based on interactive storytelling for visual psychometrics. *Procedia Computer Science*, 192, 4433–4440.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.09.220>
- Psomos, P., & Kordaki, M. (2015). A Novel Educational Digital Storytelling Tool Focusing on Students Misconceptions. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191(2005), 82–86. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.476>
- Puspitasari D, Maulida H, N. N. (2018). DST (Digital Storytelling) To Familiarize 'Stop Bullying' Cases Among Elementary School Aged-Children. *Islamic Studies Journal for Social Transformation*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.28918/isjoust.v2i1.1610>
- Rahayu Yofita Aprianti. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Indeks.
- Ramadhani S, Yuliasri. A. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>

- Razmi, M., Pourali, S., & Nozad, S. (2014). Digital Storytelling in EFL Classroom (Oral Presentation of the Story): A Pathway to Improve Oral Production. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98(2011), 1541–1544. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.576>
- Robin, B. R. (2016). *The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning*. 30, 17–29.
- Sanchez-lopez, I., Perez-rodriguez, A., & Fandos-igado, M. (2020). Heliyon The explosion of digital storytelling . Creator ’ s perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, 6(July), e04809. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809>
- Sentiantono T. (2012). Penggunaan Metode Bercerita Bagi Anak Usia Dini Di Paud Smart Little Cilame Indah bandung. *Jurnal Empowerment*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/empowerment.v1i2p18-23.611>
- Shadish, W. R., Cook, T. D. & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Houghton Mifflin Co.
- Sloan, S., Winter, K., Connolly, P., & Gildea, A. (2020). Children and Youth Services Review The effectiveness of Nurture Groups in improving outcomes for young children with social , emotional and behavioural difficulties in primary schools : An evaluation of Nurture Group provision in Northern Ireland. *Children and Youth Services Review*, 108(November 2019), 104619. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104619>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). *The effectiveness of digital storytelling in the classrooms : a comprehensive study*. 1–21. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Steadly, M. K. (2008). *Social Skill and Academic Achievement*. DC : National Dissemination Center For Children With Disabilities.
- Sudjana Nana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif*. Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Penelitian Suatu Prosedur Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Sunadja Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosakarya.
- Sunarto, A. H. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta.
- Syah Muhibbin. (2014). *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada .
- Tambak, S. (2016). Metode Bercerita dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(1\).614](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(1).614)

Usman User. (2017). *Menjadi Guru Prpofesional* . Remaja Rosdakarya.

Wehn, U., Ajates, R., Fraisl, D., Gharesifard, M., Gold, M., Hager, G., Oliver, J. L., See, L., Shanley, L. A., Ferri, M., Howitt, C., Monego, M., Pfeiffer, E., & Wood, C. (2021). Capturing and communicating impact of citizen science for policy: A storytelling approach. *Journal of Environmental Management*, 295(May), 113082. <https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2021.113082>

Yudrik Jahya. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Kencana Prenada Media.

Yusuf Syamsu. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. RajaGrafindo Persada.

Zarei, A., Mojtahedzadeh, R., Mohammadi, A., Sandars, J., Amir, S., & Emami, H. (2021). Applying digital storytelling in the medical oncology curriculum: Effects on students' achievement and critical thinking. *Annals of Medicine and Surgery*, 70(May), 102528. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.102528>

Zini A, Bertolini C, Manera L, C. A. (2018). Digital storytelling in early childhood education and care: teacher training in the Stories project. *Journal of Educational Technology*, 26. <https://doi.org/https://doi.org/10.17471/2499-4324/963>

