

EFEKTIVITAS DIGITAL STORYTELLING UNTUK PENGENALAN EMPATI PADA ANAK USIA DINI

Febi Monica Karina¹, Anayanti Rahmawati², Muhammad Munif Syamsuddin³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret Surakarta^{(1) (2) (3)}

DOI: 10.29313/ga:jpaud.v5i1.8506

Abstract

This experimental study aimed to test the effectiveness of digital storytelling as a medium for empathy introduction in early childhood. The samples used were 22 kindergarten children in group B in TK Indriyasana 1 and TK Indriyasana 5 Surakarta which were selected by probability sampling. The data were collected by using a questionnaire that measured teacher and parental assessments of children's empathetic behavior. Research finding showed that there was an increase in the average pretest and posttest scores for children's empathetic behavior after giving treatment of digital storytelling. The digital storytelling treatment resulted in an increase in empathic behavior as evidenced by an increase in the average posttest score compared to the pretest score. Hypothesis testing showed that digital storytelling is effective in introducing empathy to early childhood and it is accepted because it has a significance value of ≤ 0.05 . However, the effective contribution is small due to other factors that were not tested in this study such as cognitive development, mood and feeling, situation and place. The implication is that digital storytelling helps early childhood recognize and know about empathy such as transmitting emotions, paying attention to other people's feelings, and taking prosocial actions.

Keywords: *Effectiveness of Digital Storytelling; Child Empathy; Early Childhood.*

Abstrak

Penelitian eksperimen ini bertujuan menguji efektivitas digital storytelling sebagai media pengenalan empati pada anak usia dini. Sampel yang digunakan berjumlah 22 anak TK kelompok B di TK Indriyasana 1 dan TK Indriyasana 5 Surakarta yang dipilih secara probability sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang mengukur penilaian guru dan orang tua terhadap perilaku empati anak. Temuan penelitian menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest perilaku empati anak setelah pemberian treatment digital storytelling. Treatment digital storytelling mengakibatkan peningkatan perilaku empati yang dibuktikan dari peningkatan hasil rerata nilai posttest dibandingkan dengan nilai pretest. Uji hipotesis menunjukkan digital storytelling efektif dalam pengenalan empati anak usia dini diterima karena memiliki nilai signifikansi $\leq 0,05$. Akan tetapi, sumbang efektifnya berpengaruh kecil karena adanya faktor pengenalan empati anak usia dini lain yang tidak diuji dalam penelitian ini seperti perkembangan kognitif mood and feeling, situasi dan tempat. Implikasinya media digital storytelling membantu anak usia dini mengenal dan mengetahui tentang kemampuan berempati seperti penularan emosi, memperhatikan perasaan orang lain, dan melakukan tindakan prososial.

Kata Kunci: *Effectiveness of Digital Storytelling; Child Empathy; Early Childhood.*

Copyright (c) 2021 Febi Monica , Anayanti Rahmawati, Muhammad Munif Syamsuddin

✉ Corresponding author :

Email Address : Agathafmonicaa3@gmail.com

Received 16 Mei 2021, Accepted 2 Juni 2021, Published 2 Juni 2021

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup berdampingan dan menjalin komunikasi dengan orang lain yang akan berjalan lancar apabila saling memahami. Sikap saling memahami tersebut memerlukan kemampuan berempati (Hatcher, dkk., 1994). Empati adalah kemampuan dasar manusia dalam kehidupan sosial yang mengacu pada respon afektif serta bereaksi secara adaptif terhadap emosi dan kebutuhan orang lain (Rieffe, Ketelaar, & Wiefferink, 2010). Empati merupakan kemampuan memahami dan merasakan perasaan orang lain secara emosional (Cress & Holm, 2000; Shamay-Tsoory, dkk., 2007; Derntl, dkk., 2009).

Kemampuan berempati sudah ada semenjak anak usia dua tahun yang ditandai dengan respon mengikuti tindakan orang lain dan mampu membedakan orang lain (Hoffman, 1984). Goleman (2007) menyatakan empati pada anak usia dini ditandai dengan sebuah respon ketika melihat ibunya menangis. Kemudian pada usia 5-6 tahun, empati anak berkembang menjadi dapat memahami perasaan orang lain (Hoffman, 2000). Anak sejak usia dini telah memiliki empati dan penambahan usia berpengaruh pada kemampuan berempati (Eisenberg & Mussen, 1989).

Stimulasi berupa sosialisasi diperlukan agar perkembangan empati menjadi lebih baik. Sosialisasi merupakan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan memperoleh nilai dari lingkungannya (Goleman, 2007). Bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan anak berinteraksi dengan orang yang sedang sedih, marah, bahagia, dan kecewa sehingga mendorong pemahaman tentang emosi dan keadaan orang lain. Sekolah merupakan salah satu tempat bersosialisasi karena anak berinteraksi dengan berbagai latar belakang dan keadaan orang lain.

Masa pandemi Covid-19 menyebabkan proses belajar mengajar dilakukan secara online di rumah masing-masing. Anak – anak melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan *whatsapp group* (www.radarjember.jawapos.com), *zoom meeting*, dan *google meet* atau secara *home visit*. Berdasarkan pengamatan peneliti saat magang kependidikan 3 bulan Agustus-September 2020 di TK Kristen Kerten Surakarta kelompok B, proses belajar mengajar telah dilakukan secara homevisit dan online.

Perubahan pelaksanaan sekolah yang menjadi Belajar dari Rumah (BDR) berdampak pada kurangnya kemampuan berempati pada anak karena terbatasnya interaksi anak dengan orang lain karena masa pandemi dan akibat dari kecilnya ruang lingkup sosialisasi anak. Didukung dengan penelitian bahwa anak yang mengalami terbatasnya sosialisasi dengan teman maupun orang lain akan mengakibatkan rendahnya kemampuan berempati dan berefek pada timbulnya ketidakpekaan terhadap lingkungan sekitarnya (Rahmawati, 2014; Purnama, Herman, & Saodi, 2018; Wahyuni & Pransiska, 2019).

Studi awal penelitian dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru di Taman Kanak-kanak swasta Kota Solo pada tanggal 11 Februari 2021. Wawancara ini membahas tentang perilaku anak yang sering muncul di sekolah selama proses KBM. Hasil wawancara mendapatkan informasi bahwa anak-anak telah menunjukkan perilaku berempati seperti berbagi makanan, menghibur teman yang sedang sedih, dan membantu guru. Meskipun begitu, guru masih menemukan anak yang tidak menunjukkan perilaku berempati seperti tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan sibuk dengan dirinya sendiri. Dampak adanya sikap seperti itu adalah anak menjadi tidak memiliki teman, anak kurang ceria, dan cenderung tertutup dengan temannya.

Hasil wawancara tersebut membuktikan pada saat KBM tatap muka atau luring masih terdapat anak yang kurang dalam menunjukkan perilaku berempati sehingga adanya perubahan KBM daring dapat menyebabkan berkurangnya empati (Kusuma & Sutapa, 2021). KBM daring menyebabkan anak mengalami sosialisasi yang terbatas. Sosialisasi dalam faktor perkembangan empati sangatlah penting bagi anak karena memungkinkan seseorang mengalami beberapa emosi orang lain, mengarahkan seseorang untuk melihat keadaan orang lain, dan berpikir tentang orang lain (Goleman, 2007).

Melihat fenomena di atas, sikap empati harus tetap distimulasi sehingga perkembangan empati anak tetap berjalan dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak. Stimulasi dapat dilakukan dengan memberikan sebuah fasilitas berupa media pembelajaran berbentuk media *digital*. Media tersebut dianggap efektif karena dapat menunjang berbagai gaya pembelajaran serta mampu membangkitkan minat belajar (Heriyana & Maureen, 2014). Salah satu media *digital* yang dapat

digunakan adalah *digital storytelling*, yaitu seni menceritakan narasi kepada orang lain melalui media *digital* yang menggabungkan gambar, musik, cerita dan suara (Haigh & Hardy, 2011). Penggunaan *digital storytelling* menjadi salah satu sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di kelas, media ini bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang dapat bermanfaat oleh guru untuk fokus bercerita dengan menggabungkan foto, gambar, tulisan, suara, dan musik sehingga dapat membentuk sebuah rangkain cerita menarik (Anggadewi, 2017)

Jenkins dan Lonsdale (2007) menyatakan *digital storytelling* dapat mempromosikan keterampilan 'belajar tentang' dan 'belajar menjadi' yang penting untuk mengembangkan keterampilan empati pada anak. *Digital storytelling* membantu anak memproyeksikan diri sebagai tokoh utama dalam cerita sehingga mendorong peningkatan empati mereka. *Digital storytelling* juga mempercepat pemahaman dan pengaplikasian strategi pembelajaran yang berpusat pada anak. Penggunaan media *digital storytelling* dalam penelitian ini dilandasi oleh perkembangan anak jaman sekarang lebih tertarik belajar melalui internet menggunakan *gadget* (Sundus, 2018). Pandemi Covid-19 menuntut anak untuk belajar dari rumah sehingga penggunaan *digital storytelling* dianggap tepat.

Berdasarkan fakta dan uraian di atas, peneliti akan menguji efektivitas penggunaan *digital storytelling* untuk mengembangkan empati pada anak yang diharapkan mampu menjadikan rekomendasi dalam pemecahan masalah terkait fenomena empati anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi terbatasnya komunikasi dalam bersosialisasi pada anak usia dini sebagai satu faktor perkembangan empati karena KBM daring yang dilakukan oleh sekolah akibat pandemi Covid-19. Terbatasnya komunikasi pada AUD dapat berdampak pada stimulasi kemampuan berempati anak usia dini sehingga memicu penurunan kemampuan berempati.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah *digital storytelling* efektif digunakan sebagai pengenalan empati pada anak usia dini?”. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu menguji efektivitas *digital storytelling* untuk pengenalan empati anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai bukti keefektifan *digital storytelling* sebagai media untuk pengenalan dan pembelajaran kemampuan bempati pada anak usia

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan teknik analisis data statistik parametrik yaitu jenis penelitian *quasi* eksperimen. Desain metode penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-postest design*. Hasil penelitian ini dapat diketahui dari membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Rancangan *one group pretest-postest design*, terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan.

Populasi dalam penelitian ini adalah 18 anak didik TK Indriyasana 1 Surakarta dan 16 anak didik TK Indriyasana Surakarta 5 berusia 5-6 tahun. Total populasi penelitian ini berjumlah 34 anak. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yaitu *simple random sampling*. Penelitian ini mengambil 22 anak sebagai sampel dari populasi yang berjumlah 34 anak secara acak beserta orang tua dan gurunya

Peneliti menggunakan instrumen *Empathy Questionnaire* (EmQue) yang diadaptasi dari Rieffe, dkk. (2010) sebagai penilai perilaku empati pada anak usia dini. Kuesioner ini terdiri dari 20 item. Penularan emosi (emotion contagion) terdiri dari 7 item, perhatian terhadap perasaan orang terdiri dari 7 item, dan tindakan prososial (prosocial behavior) terdiri dari 6 item. Kuesioner EmQue menggunakan skala model Likert yang diadopsi dari Azwar (2015) dengan rentang nilai 1 sampai 5 dengan rincian jawaban:

Tidak Pernah (TP)	: 1
Jarang (J)	: 2
Kadang-Kadang (KD)	: 3
Sering (S)	: 4
Selalu (SL)	: 5

Instrumen kuesioner pada penelitian ini diuji validitas isi melalui expert judgement. Setelah item pertanyaan pada kuesioner dinyatakan layak maka peneliti melakukan uji coba instrument yang melibatkan 12 anak untuk mengetahui item pertanyaan yang valid dan tidak valid. Data hasil uji

coba selanjutnya diuji validitasnya menggunakan uji gaya beda dengan mengorelasikan antara skor item dalam suatu faktor. Pada uji gaya beda menghasilkan pertanyaan yang valid berjumlah 15 item dari 20 item

Uji reliabilitas terhadap item yang valid dalam penelitian ini dilakukan melalui satu uji coba instrumen dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha (skala 0 sampai 1). Menurut Ghozali (2018) menunjukkan dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60 maka lolos uji reliabilitas. Item yang valid menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,863 sehingga item tersebut dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik. Apabila data sudah dinyatakan normal dan untuk mengetahui perbandingan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan pada kelompok eksperimen. Uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, ini bertujuan untuk membandingkan rerata nilai *pretest posttest* dari kelas eksperimen yang hasilnya menunjukkan *efektivitas digital storytelling* terhadap pengenalan empati untuk anak usia dini dengan dasar pengambilan keputusan adanya perbedaan signifikan yaitu nilai signifikansi $p \leq 0,05$. Uji sumbang efektif untuk mengetahui tingkat *efektivitas digital storytelling* untuk pengenalan empati anak. Perhitungan data menggunakan uji N-Gain dalam program *Statistical of Package for Social Sciences (SPSS) 25 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas, uji hipotesis dan uji N-Gain. Ketiga uji prasyarat tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan berkategori sumbangan efektif apa. Sehingga dapat dikategorikan kedalam penelitian statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan data berdistribusi normal apabila normal nilai signifikansi $p > 0,05$.

Tabel 1. Uji Normalitas

		<i>P</i>	<i>p</i> Hasil Analisis
	Pretest Anak (Guru)		0,200
Uji Normalitas	Posttest Anak (Guru)	$p > 0,05$	0,085
	Pretest Anak (Orang Tua)		0,200
	Posttest Anak (Orang Tua)		0,200

Tingkat signifikansi data *pretest* kelompok eksperimen dari guru yang didapatkan dari hasil uji normalitas sebesar 0,200 dan *pretest* orang tua sebesar 0,200 dan tingkat signifikansi *posttest* dari guru sebesar 0,085 dan orang tua sebesar 0,200. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan empat data hasil uji normalitas memperoleh nilai signifikansi lebih dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat normalitas (Ghozali, 2018).

Uji Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis *paired sampel t-test* dengan bantuan SPSS 25 *for windows*, teknik ini bertujuan untuk membandingkan hasil peningkatan *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen. Dasar pengambilan keputusan yakni adanya perbedaan yang signifikan apabila $p < 0,05$ (Ghozali, 2018).

Tabel 2 Uji Paired t-test

Variabel	t- hitung	Sig.	Level of Significant
<i>Pretest & Posttest</i> Anak (Guru)	10,344	0,000	0,05
<i>Pretest & Posttest</i> Anak (Orang tua)	9,815	0,000	0,05
N = 22			

Tabel uji *paired sampel t-test* di atas menunjukkan hasil uji perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh anak yang dinilai dari guru memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Hasil uji regresi menunjukkan ada perbedaan nilai kemampuan berempati anak yang dinilai guru setelah diberikan *treatment* video *digital storytelling*. Hasil uji perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh anak yang dinilai dari orang tua memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah diberikan *treatment*. Hasil uji tersebut menunjukkan bahwa hipotesis mengenai efektivitas *digital storytelling* terhadap pengenalan empati anak usia dini diterima dilihat dari penilaian guru dan orang tua.

Tabel 3. Hasil N Gain Guru

N Valid	N Missing	Mean	Minimum	Maximum
22	0	27,2076	13,64	44,12

Tabel 3 menunjukkan perolehan rerata (*mean*), nilai terendah (*minimum*), nilai tertinggi (*maximum*) nilai N-Gain untuk kelas eksperimen yang dinilai oleh guru. Perolehan nilai terendah dari data ini adalah 13,64% dan nilai tertingginya adalah 44,12%. Pengolahan data juga menghasilkan rerata N-Gain sebesar 27%. Hasil pengolahan dapat disimpulkan *digital storytelling* dalam penelitian ini termasuk dalam kategori pengaruhnya kecil. Demikian dapat disimpulkan meskipun hipotesis yang menyatakan *digital storytelling* efektif dalam pengenalan empati anak usia diterima namun sumbangan yang diberikan kecil karena adanya faktor-faktor lain yang tidak diuji dalam penelitian ini

Tabel 4. Hasil N Gain Orang tua

N Valid	N Missing	Mean	Minimum	Maximum
22	0	24,3044	12,50	55,56

Tabel 4 menunjukkan perolehan rerata (*mean*), nilai terendah (*minimum*), nilai tertinggi (*maximum*) nilai N-Gain untuk kelas eksperimen yang dinilai oleh orang tua. Perolehan nilai terendah dari data ini adalah 12,5% dan nilai tertingginya adalah 55,56%. Pengolahan data menghasilkan rerata N-Gain sebesar 24%. Demikian dapat disimpulkan meskipun hipotesis yang menyatakan *digital storytelling* efektif dalam pengenalan empati anak usia diterima namun sumbangan yang diberikan kecil karena adanya faktor-faktor lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

Peneliti juga ingin mengetahui aspek empati mana yang paling dipengaruhi peningkatannya oleh media *digital storytelling*. Hal tersebut dilihat dari adanya selisih rerata *pretest* dan *posttest* tiap item kuesioner yang dinilai oleh guru dan orang tua. Kuesioner yang dinilai oleh guru menunjukkan aspek tertinggi pada penalaran emosi dan aspek terendah pada perhatian terhadap orang lain. Sedangkan, penilaian orang tua tertinggi pada aspek penalaran emosi dan aspek terendah pada perhatian terhadap orang lain. Aspek tertinggi menunjukkan sikap anak yang suka menolong seperti meleraikan saat teman bertengkar & peduli dengan sesama sehingga ikut merasakan apa yang orang lain alami. Aspek terendah merupakan hal yang berkaitan dengan tindakan prososial, yaitu

saat temannya menangis anak tidak mencoba menghiburnya dan anak kurang mencari tahu apa yang sedang dilakukan oleh temannya.

Digital storytelling sebagai faktor komunikasi sebagai salah satu yang mempengaruhi kondisi empati pada anak - anak. Faktor komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, salah satunya secara tidak langsung (melalui media) (Goleman,2007). Hasil penelitian menunjukkan media *digital storytelling* merupakan sebuah penyampaian cerita kepada pendengar dirasa tepat untuk pembelajaran anak karena sifatnya yang menyenangkan dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Media *digital storytelling* memiliki pengaruh kecil karena adanya faktor lain yang mempengaruhi. Faktor lain tersebut bisa efektif kalau pembelajaran pengenalan empati diberikan secara langsung dengan melalui metode *story* dengan mempratekkan (*role mode*). Hal itu karena dengan melalui pembelajaran langsung, konteks dalam pengenalan empati anak lebih menyentuh, dengan contoh pada saat keadaan pandemi banyak orang kesulitan dalam berbagai aspek, termasuk anak – anak yang kesulitan akan makan dan minum susu ini bisa mengajak anak untuk memberikan sumbangan (hal ini masuk dalam video DST tentang saling berbagi).

Alasan lain sumbangan efektif berpengaruh rendah karena situasi pandemi anak-anak terlalu banyak *stay at home*. anak berada di rumah selama pandemi ini menyebabkan anak kurang melihat situasi di luar rumah. Anak tidak bisa melihat kesulitan maupun kekurangan orang disekitar dan anak – anak juga tidak dapat melihat langsung bagaimana kondisi teman-temannya. Hal ini menyebabkan empati anak kurang terasah karena hanya melihat dirinya sendiri. Cerita dalam video *digital storytelling* pada *treatment* juga kurang tepat, hanya melihat dari sisi penengelan empati yang disetting keadaan sosialisasi di sekolah terhadap teman sebaya. Oleh karena itu, video tersebut juga dihubungkan dengan kondisi anak bersama orang rumah atau keluarga.

Digital storytelling tidak hanya bermanfaat untuk pengenalan empati pada anak namun juga dapat mengoptimalkan kemampuan berempati anak melalui perbuatan yang sama seperti pada video *digital storytelling* tersebut. Anak – anak TK Indriyasana 1 dan 5 Surakarta usia 5-6 tahun memiliki banyak pertanyaan setelah melihat video sehingga menunjukkan perilaku imajinatif mereka. Pertanyaan yang mereka tanyakan beragam seperti ”apa itu menolong, kenapa kita harus menolong?” ”kenapa itu dibawa?” dan anak menceritakan juga yang telah mereka lakukan seperti pada video tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan Pieterse & Quilling (2011) yang menyatakan metode *digital storytelling* efektif untuk meningkatkan kecerdasan emosional karena anak dapat mengekspresikan emosi, memahami perasaan atau ikut merasakan apa yang disampaikan dalam cerita. Pemanfaatan media *digital storytelling* juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada guru karena memudahkan dalam menjelaskan materi (Robin, 2008), materi dalam pembelajaran anak usia dini berbagai aspek perkembangan dan sejalan dengan perkembangan anak jaman sekarang lebih tertarik belajar melalui internet (Sundus, 2018).

SIMPULAN

Peneliti ini menggunakan media *digital storytelling* untuk pengenalan empati anak. Penilaian perilaku empati anak dari guru dan orang tua dalam *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas *digital storytelling* untuk pengenalan empati pada anak usia dini terutama usia 5–6 tahun. Hal ini dibuktikan adanya peningkatan hasil rerata nilai *pretest* dan *posttest* perilaku empati anak sesudah diberikan *treatment*. Meskipun begitu, *digital storytelling* berpengaruh kecil karena adanya faktor lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

Saran yang muncul bagi guru terkait hasil penelitian yaitu sebaiknya memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran seperti video *digital storytelling* yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. *Digital storytelling* yang berupa video memberikan pembelajaran aspek sosial emosional pada anak seperti pengenalan empati pada anak dalam lingkungan pertemanan di sekolah maupun di luar sekolah dan aspek lainnya. Saran bagi sekolah yaitu sekolah dapat menambahkan pembelajaran berbasis media internet atau teknologi informasi yang nantinya dapat meningkatkan berbagai aspek yang dimiliki anak-anak secara optimal.

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu *digital storytelling* dalam penelitian ini terbukti meningkatkan kemampuan berempati anak meskipun efektivitasnya bernilai rendah karena ada faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian, sehingga untuk penelitian selanjutnya perlu dikaji lebih mendalam terhadap faktor-faktor itu kaitannya dengan empati anak yang memberikan kontribusi lebih besar. Konten dalam digital storytelling yang digunakan peneliti lain dapat memberikan lebih banyak cerita atau membuat video sendiri sesuai dengan kebutuhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan karya ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggadewi, B. E. T.. (2017). Digital Storytelling sebagai Media bagi Guru untuk Mengembangkan Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus. Dipresentasikan pada Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia. Semarang.
- Azwar, S. (2012). Reliabilitas dan Validitas (Vol. 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cress, S. W., & Holm, D. T. (2000). Developing Empathy through Children's Literature. *Education*, 120(3), 593.
- Derntl, B., Finkelmeyer, A., Toygar, T. K., Hülsmann, A., Schneider, F., Falkenberg, D. I., & Habel. (2009). Generalized Deficit in All Core Components of Empathy in Schizophrenia. *Schizophrenia Research*, 108(1-3), 197-206.
- EduMovie, A. 2019, 2 Februari. Anak Mandiri – di Sekolah – Membuang Sampah (jadi anak baik dan mandiri). Youtube. <https://youtu.be/a3g7mYYeyU>.
- EduMovie, A. 2019, 9 Februari. Anak Mandiri – di Sekolah – Koq Berantem? Waduh. Youtube. <https://youtu.be/VMcY0om5msM>.
- EduMovie, A. 2019, 17 Februari. Anak Mandiri – di Sekolah – Senang Menolong. Youtube. <https://youtu.be/IVH-n0nvzEs>.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. (2007). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hatcher, S. L., Nadeau, M. S., Walsh, L. K., Reynolds, M., Galea, J. T., & Marz, K. (1994). The Teaching of Empathy for High School and College Students: Testing Rogerian Methods with the Interpersonal Reactivity Index. *Adolescence*, 29(116), 961-974.
- Heriyana, W., & Maureen, I. Y. (2014). 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*, 5(2), 1-9.
- Heriyana, W., & Maureen, I. Y. (2014). 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*, 5(2), 1-9.
- Hoffman, M. L. (1984). *Interaction of Affect and Cognition in Emphaty*. New York: Cambridge University Press.
- Hoffman, M. L. (2000). *Emphaty and Moral Development: Implications for Caring and Justice*. New York: Cambridge University Press.
- Jenkins, M., & Lonsdale, J. (2007). Evaluating the Effectiveness of Digital Storytelling for Student Reflection. Penelitian dipresentasikan pada ASCILITE Singapore 2007, Singapore.
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 1635-1643.
- Pieterse, G., & Quilling, R. (2011). The Impact of Digital Story-Telling on Trait Emotional Intelligence (EI) amongst Adolescents in South Africa – A Case Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 156-163.

- Purnama, F., Herman, H., & Saodi, S. (2018). Perilaku Bullying Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal I Cabang Bara-Baraya Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 41-45.
- Radarjember.id. (2020). Anak TK Belajar Lewat Daring. Diakses dari <https://radarjember.jawapos.com/berita-daerah/jember/08/09/2020/anak-tk-belajar-lewat-daring/>. Diakses pada 19 Desember 2020.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382-392.
- Rieffe, C., Ketelaar, L., & Wiefferink, C. H. (2010). Assessing Empathy in Young Children: Construction and Validation of an Empathy Questionnaire (EmQue). *Personality and Individual Differences*, 49(5), 362-367.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Shamay-Tsoory, S. G., Shur, S., Barcai-Goodman, L., Medlovich, S., Harari, H., & Levkovitz, Y. (2007). Dissociation of Cognitive from Affective Components of Theory of Mind in Schizophrenia. *Psychiatry Research*, 149(1-3), 11-23.
- Sundus, M. (2018). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1). doi:10.4172/2167-1044.1000296
- Wahyuni, V., & Pransiska, R. (2019). Perilaku Bullying pada Anak Usia 5-6 Tahun Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*,