



Mengevaluasi Berbagai Teknik *Storytelling* untuk Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur

Evaluating Various Storytelling Techniques for Early Childhood Education: A Literature Review

Khusnul Khotimah^{1*}, Ratih Permata Sari²

khusnul99kh@gmail.com¹, ratih@alqolam.ac.id²

Universitas Al-Qolam, Malang, Indonesia^{1,2}

Diunggah: 11 Januari 2025, Direvisi 20 Maret 2025, Diterima: 21 Maret 2025, Terbit: 22 April 2025

Abstract

This study aims to evaluate various *storytelling* techniques in supporting early childhood development. The research employed a literature review method by examining studies published between 2019 and 2024 on the use of *storytelling* in early childhood education. The analysis techniques included findings synthesis and critical analysis of various studies. The results revealed that visual media-based *storytelling* techniques, such as pictures and hand puppets, effectively enhance children's language skills and vocabulary. Moreover, digital techniques such as interactive *storytelling* and audiovisual media create more engaging and interactive learning experiences, significantly improving children's social-emotional and cognitive skills. Therefore, the selection of *storytelling* techniques should be adjusted according to learning needs and contexts for optimal results.

Keywords: child development, early childhood education, *storytelling*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai teknik mendongeng dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan mengkaji studi-studi yang dipublikasikan antara tahun 2019 hingga 2024 mengenai penggunaan mendongeng dalam pendidikan anak usia dini. Teknik analisis yang digunakan meliputi sintesis temuan dan analisis kritis terhadap berbagai penelitian. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa teknik mendongeng berbasis media visual, seperti gambar dan boneka tangan, secara efektif meningkatkan keterampilan berbahasa dan perbendaharaan kata anak. Selain itu, teknik digital seperti mendongeng interaktif dan media audiovisual menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial-emosional dan kognitif anak. Oleh karena itu, pemilihan teknik mendongeng perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran agar hasil yang dicapai lebih optimal.

Kata kunci: pendidikan anak usia dini, perkembangan anak, *storytelling*

*Penulis Korespondensi: Khusnul Khotimah

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap dalam perkembangan seorang anak yang memiliki peran penting dalam membentuk landasan kepribadian dan kemampuan dasar. Usia anak rentang usia 4-6 tahun dikategorikan sebagai usia emas, seorang anak mengalami perkembangan yang pesat dalam segala aspek perkembangan (Jazilurrahman et al., 2023). Pendidikan anak usia dini mencakup enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal, meliputi aspek nilai agama dan moral, sosio emosional, kognitif, fisik motorik, dan bahasa (Nurzaman et al., 2020). Salah satu metode efektif untuk mendukung perkembangan ini adalah melalui *storytelling* yang dapat memberikan stimulasi multidimensional bagi anak. Berbagai penelitian telah menunjukkan potensi *storytelling* dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini secara efektif.

Beragam teknik *storytelling* telah dikembangkan untuk mendukung pendidikan anak usia dini, seperti *Storytelling* Tradisional, *Storytelling* Visual, *Interactive Storytelling*, *Narrative Nonfiction*, dan *Performance Storytelling*. Penelitian Yolanda (2022) menunjukkan bahwa *storytelling* efektif untuk meningkatkan kemampuan sosio-emosional anak, sementara penelitian Widyana et al. (2024) membuktikan bahwa metode *storytelling* menggunakan Kamishibai dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bornstein & Putnik (dalam Fauzi et al., 2023) menegaskan bahwa *storytelling* di rumah dan

This is an open access article under the CC BY-SA License.



di luar ruangan merupakan aktivitas sentral di banyak negara yang mendukung perkembangan sosial dan kognitif anak serta dapat menciptakan interaksi menyenangkan yang dibimbing oleh teman sebaya atau orang dewasa berpengalaman. Penelitian Nair & Yunus (2021) bahkan mengungkapkan bahwa *storytelling* digital dapat menjadi alat yang berguna bagi pendidik dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dari berbagai jenjang pendidikan.

Perkembangan teknik *storytelling* telah mengalami berbagai transformasi seiring waktu. Oeslichatoen (dalam Rahmawati, 2022) telah mengidentifikasi beragam teknik bercerita yang dapat digunakan, mencakup: (a) membaca langsung dari buku cerita, (b) bercerita dengan media ilustrasi gambar, (c) menceritakan dongeng, (d) bercerita menggunakan media papan flannel, (e) bercerita dengan media boneka, (f) dramatisasi cerita, dan (g) bercerita dengan gerakan jari tangan. Hal ini menunjukkan bahwa *storytelling* memiliki berbagai teknik yang dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini. Perkembangan teknologi kemudian semakin memperkaya variasi teknik ini, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian Núñez-Torres et al. (2023) yang membandingkan *storytelling* dalam format fisik dan digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *storytelling* digital menunjukkan pemahaman membaca yang lebih baik dan dalam waktu lebih singkat, yang disebabkan oleh penggunaan gerakan, suara, dan cahaya dalam format digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa evolusi teknologi tidak hanya memperluas metode *storytelling*, tetapi juga berpotensi meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar bagi anak usia dini.

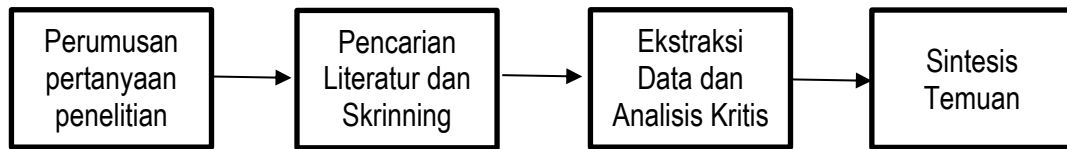
Penelitian Hettiarachchi et al. (2022) lebih lanjut memperkaya perspektif dengan menemukan manfaat potensial menggunakan cerita tradisional lokal yang familiar dengan berbagai stimulus multisensorik untuk membantu pembelajaran kosakata baru, terutama untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus. Banyaknya penelitian diatas menunjukkan bahwa tidak ada satu teknik *storytelling* yang universal efektif untuk semua konteks dan kebutuhan anak. Meskipun banyak penelitian telah membahas efektivitas *storytelling* dalam pendidikan usia dini, belum ada kajian lebih mendalam yang membandingkan berbagai teknik *storytelling* yang tersedia. Kesenjangan penelitian inilah yang menjadi motivasi utama dalam studi literatur ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai teknik *storytelling* yang digunakan dalam pendidikan anak usia dini, serta memberikan rekomendasi teknik yang paling efektif dalam mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan kognitif anak. Melalui pendekatan studi literatur yang komprehensif, kami akan melakukan analisis sistematis terhadap berbagai metode *storytelling*, mempertimbangkan konteks, media, dan dampaknya terhadap perkembangan anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memahami kompleksitas *storytelling* dan menghasilkan panduan praktis bagi pendidik dan orangtua dalam memilih teknik *storytelling* yang paling sesuai untuk anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*literature review*) yang termasuk dalam penelitian kepustakaan (*library research*). Menurut Creswell & Creswell (2018), penelitian literatur menyarankan menggunakan minimal 30-50 bahan referensi berupa artikel, jurnal, buku, dan sumber pustaka lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan 30 studi literatur dari berbagai database elektronik dan platform publikasi ilmiah, mencakup Google Scholar, JSTOR, Crossref, dan beberapa media lain yang menyediakan jurnal penelitian. Kriteria pemilihan artikel dalam studi literatur ini meliputi: (1) artikel penelitian yang dipublikasikan pada rentang tahun 2019-2024, (2) fokus pada teknik *storytelling* dalam pendidikan anak usia dini, dan (3) memiliki relevansi dengan tujuan penelitian. Proses seleksi artikel dilakukan melalui tahapan sistematis, yaitu: menelusuri artikel menggunakan kata kunci, melakukan screening abstrak, dan menilai kualitas artikel berdasarkan kredibilitas sumber.

Kerangka metodologis penelitian ini mengacu pada prosedur *systematic literature review* yang meliputi:



Gambar 1. Kerangka Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian literatur merupakan tahap kritis dalam mengeksplorasi dan menganalisis perkembangan pengetahuan tentang teknik *storytelling* dalam pendidikan anak usia dini. Melalui sintesis sistematis dari berbagai penelitian terkini, kami berupaya mengidentifikasi pola, kesenjangan, dan temuan penting yang telah berkembang dalam dekade terakhir. Tujuan utama dari tabel literatur review ini adalah memberikan gambaran holistik dan terstruktur tentang state of the art penelitian *storytelling*, yang selanjutnya akan menjadi landasan untuk analisis kritis dan rekomendasi dalam penelitian ini.

Tabel 1. Contoh Bentuk

Judul (Tahun)	Penulis	Hasil
Stimulation of Language Skills for Early Childhood through the Picture Story Method (2022)	Sri Tulasih, Hilmy Baihaqy Yussof, Muhammad Kristiawan	Penggunaan metode <i>Storytelling</i> dengan gambar meningkatkan keterampilan berbahasa pada 60% anak dengan hasil sangat baik dan 40% anak mulai berkembang.
<i>Storytelling</i> in Early Childhood Education: Time to Go Digital (2021)	Maila D. H. Rahiem	Penggunaan <i>storytelling</i> digital lebih menarik, menghibur, dan interaktif. Membutuhkan peningkatan kemampuan guru dalam teknologi digital.
The Effect of <i>Storytelling</i> Methods and Self-Confidence on Children's Expressive Language Skills (2023)	Jhoni Warmansyah, Evi Selva Nirwana	Metode bercerita lebih efektif dibandingkan metode show-and-tell dalam meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif anak, terutama pada anak yang percaya diri.
The Role of <i>Storytelling</i> Methods Using Hand Puppets in Early Children's Language Development (2021)	Nurul Mujahidah, Ahmad Afiif, Eka Damayanti	Metode bercerita menggunakan boneka tangan meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan literasi awal anak, serta menambah kosakata.
Emergent Literacy Activities Through the <i>Storytelling</i> Method with Flashcard Media (2023)	Dani Puspitasari, Bella Vania Lim, Ribka Evelina, Yulia Setia	Metode bercerita dengan media flashcard menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendukung program literasi awal, dan meningkatkan keterampilan bahasa anak usia 2-4 tahun.
Penerapan Metode Bercerita Berbasis Gambar Seri untuk Meningkatkan Kemampuan Daya Pikir dan Mendengarkan (2023)	Wiwit Murzian	Metode bercerita dengan media gambar seri efektif meningkatkan kemampuan berpikir dan mendengarkan pada anak kelompok B.
Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita dengan Media Wayang Kartun di TK Anak Sholeh Muslimat NU Tuban (2022)	Nurul Fitriani	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui media bercerita dengan boneka kartun di TK Anak Soleh Muslimat NU Tuban.
Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar (2022)	Yenda Puspita, Fitriana Fitriana, Nelia Guswanti, Leny Julia Lingga, Zalisman	Hasil penelitian menunjukkan melalui metode bercerita dengan media gambar dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak-anak di TK An-Namiroh Pusat.

Judul (Tahun)	Penulis	Hasil
Analisis Peran Pendidik Dalam Mengimplementasikan Metode Pembelajaran Bercerita (Mendongeng) Di Paud Nonformal Kelompok Bermain (2022)	Lasmini, Lisa Pingky, Nisa Permata Sari, Retno Wulandari	Hasil penelitian membuktikan metode bercerita dengan mendongeng tepat untuk anak. Dengan mendongeng, secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan moral anak karena pesan yang disampaikan akan mudah diserap serta dipahami oleh anak.
Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Papan Flanel Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (2022)	Fuaddilah Ali Sofyan, Kurnia Selvi, Izzah Fitri Utami, Izzah Fitri	Hasil penelitian menyatakan ada pengaruh metode bercerita dengan media papan flanel terhadap perkembangan bahasa anak usia dini Di TK Kartini Desa Tanjung Agung Kecamatan Semende Darat Ulu
Interactive <i>storytelling</i> for children: A case-study of design and development considerations for ethical conversational AI (2022)	Jennifer Chubb a, Sondess Missaoui b, Shauna Concannon c, Liam Maloney d, James Alfred Walker	Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode <i>Conversational Artificial Intelligence (CAI)</i> dapat digunakan secara efektif dalam teknik <i>storytelling</i> untuk anak-anak. Penelitian ini menyoroti bahwa CAI, seperti Alexa dan Siri, memiliki dampak pada perkembangan kognitif, sosial, dan linguistik anak.
My Story, Your Story, Our Story: Reciprocal Listening and Participation Through Storycrafting in Early Childhood Education and Care (2022)	Anna-Leena Lastikka & Liisa Karlsson	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Storycrafting Method, sebuah metode naratif asal Finlandia, memiliki manfaat signifikan bagi anak-anak dan tenaga pendidik dalam pendidikan dan perawatan anak usia dini (Early Childhood Education and Care). Metode ini memperkuat rasa percaya diri anak-anak, mendukung partisipasi yang saling menghormati, serta mendorong anak-anak untuk mengekspresikan budaya, pengalaman, dan pemikiran mereka.
MEKIDS Media Education with Kids through Interactive Digital <i>Storytelling</i> (2022)	Michael Schlauch	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan interactive digital <i>storytelling</i> melalui alat interaktif seperti Fantastinomio dapat membantu guru dalam mengajarkan subjek yang kompleks kepada anak-anak usia 8–11 tahun. Pendekatan berbasis desain yang diterapkan dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan didaktik memiliki banyak manfaat.
Pengaruh <i>storytelling</i> berbantu media audio terhadap kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini (2021)	Siti Khotimah, Kustiono, Farid Ahmadi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media <i>storytelling</i> berbantu audio memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak anak usia dini. Media ini terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara dibandingkan dengan media konvensional.
Investigating Social Emotional Learning at Primary School through Guided Interactive <i>Storytelling</i> (2022)	Michael Schlauch, Cristina Sylla, Maitê Gil	menyimpulkan bahwa Guided Interactive <i>Storytelling</i> melalui alat Fantastinomio efektif dalam mendukung Social Emotional Learning (SEL) di sekolah dasar. Studi yang dilakukan di sebuah sekolah dasar di Portugal menunjukkan bahwa penggunaan gambar buatan anak-anak sebagai elemen cerita dalam Fantastinomio meningkatkan keterlibatan emosional dan

Judul (Tahun)	Penulis	Hasil
		kreativitas mereka. Melalui pembuatan cerita yang dipandu, anak-anak dapat menggambarkan dan memahami emosi mereka dengan lebih baik.
Pengaruh <i>Storytelling</i> (Audio Visual) terhadap Kepatuhan Mencuci Tangan pada Anak Pra Sekolah di RA Baiturrahman Rembiga Kota Mataram (2023)	Baiq Nurul Hidayati, Fitri Romadhonika, Anna Layla Salfarina	Terdapat pengaruh yang signifikan setelah diberikan <i>storytelling</i> (audio visual) pada anak usia pra sekolah di RA Baiturrahman Rembiga
<i>Storytelling</i> Media Boneka Jari Kain Flanel Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Prasekolah (2020)	Anisa Oktiawati, Yessy Pramita Widodo, Nok Istianah	Hasil rata-rata kecerdasan emosional sebelum diberikan <i>storytelling</i> media boneka jari kain flanel adalah 7,9% dan setelah diberikan <i>storytelling</i> media jari kain flanel rata-rata meningkat menjadi 11,06% sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh <i>storytelling</i> media boneka jari kain flanel terhadap kecerdasan emosional anak prasekolah.
Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan <i>Storytelling</i> dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini (2019)	Sandy Ramdhani, Nur Adiyah Yuliasri, Siti Diana Sari, Siti Hasriah,	Hasil dari penelitian didapatkan kegiatan <i>storytelling</i> dengan menggunakan cerita rakyat mampu untuk menanamkan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang muncul diantaranya adalah karakter tanggung jawab, mandiri, jujur, religious, dan <i>kerja sama</i> .

Berdasarkan literatur yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa berbagai teknik *storytelling* memiliki keunggulan masing-masing tergantung pada tujuan spesifik yang ingin dicapai dalam pendidikan anak usia dini. Sebagai contoh, teknik *storytelling* berbasis media visual seperti gambar, boneka tangan, dan papan flanel terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan kosakata anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori Piaget tentang tahap perkembangan praoperasional, di mana anak-anak lebih mudah memahami konsep melalui elemen visual dan pengalaman konkret. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Mujahidah et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dalam *storytelling* tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga mendukung literasi awal dan memperkaya kosakata anak-anak. Selain itu, teknik berbasis gambar seri yang dikaji oleh Wiwit Murzian (2023) membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir logis serta meningkatkan keterampilan mendengarkan. Namun, hasil dari studi ini menggarisbawahi perlunya pemilihan teknik *storytelling* yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, agar hasil yang dicapai dapat lebih optimal, serta menyoroti potensi pengembangan formula baru yang menggabungkan berbagai pendekatan *storytelling* untuk mendukung perkembangan anak usia dini secara holistik.

Di sisi lain, penggunaan *storytelling* berbasis teknologi digital menunjukkan potensi besar dalam memaksimalkan keterlibatan anak-anak. Sebagai contoh, penelitian Maila D. H. Rahiem (2021) mengungkapkan bahwa *storytelling* digital lebih menarik dan interaktif dibandingkan teknik konvensional, sementara Michael Schlauch (2022) menyoroti manfaat interactive digital *storytelling* untuk meningkatkan kreativitas dan pembelajaran berbasis partisipasi. Pendekatan ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya alat bantu pembelajaran dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Melalui media digital, anak-anak tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses belajar, seperti menciptakan elemen cerita atau berinteraksi dengan alat digital seperti Fantastinomio.

Selain itu, metode berbasis partisipasi aktif seperti storycrafting (Anna-Leena Lastikka & Liisa Karlsson, 2022) dan guided interactive *storytelling* (Michael Schlauch et al., 2022) menonjol karena mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Melalui metode ini, anak-anak didorong untuk mengekspresikan emosi, berbagi pengalaman, dan memahami perasaan orang lain, yang sejalan dengan

teori pembelajaran sosial Bandura. Teknik ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi anak, sehingga cocok untuk mendukung perkembangan holistik. Dalam membandingkan berbagai teknik, *storytelling* berbasis audio-visual, seperti metode yang memanfaatkan media boneka, flashcard, atau audio, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak (Siti Khotimah et al., 2021; Nurul Fitriani, 2022). Namun, teknik digital *storytelling* dan *interactive storytelling* memberikan keunggulan tambahan berupa fleksibilitas dan relevansi dalam konteks pembelajaran modern.

Menurut Jitsupa et al. (2022), model *early childhood Imagineering* untuk pengembangan *digital storytelling* menekankan pentingnya stimulasi minat dan rasa ingin tahu anak melalui berbagai aktivitas seperti mendongeng, percakapan, dan permainan. Dalam proses ini, anak-anak didorong untuk menggunakan imajinasi mereka untuk menghasilkan ide cerita yang kemudian dikembangkan melalui diskusi dan analisis kelayakan secara kolaboratif. Teknik ini menunjukkan bahwa pendekatan interaktif yang memadukan elemen audio, visual, dan partisipasi aktif dapat menjadi metode yang efektif dalam mendukung proses belajar anak usia dini. Oleh karena itu, kombinasi antara metode konvensional berbasis visual dan teknik digital berbasis partisipasi aktif dapat menjadi rekomendasi yang paling efektif untuk mendukung perkembangan bahasa, sosial, dan kognitif anak usia dini.

Teknik *storytelling* ini dinilai efektif karena memanfaatkan cara belajar anak usia dini yang alami, yaitu melalui observasi, imitasi, dan pengalaman langsung. Seperti dinyatakan dalam teori Montessori, lingkungan yang kaya akan stimulasi sensorik dan kesempatan eksplorasi aktif akan mendukung pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, keberhasilan *storytelling* tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa berbagai teknik *storytelling* memiliki evaluasi yang berbeda-beda dalam mendukung pendidikan anak usia dini. Teknik berbasis visual seperti gambar, boneka tangan, dan papan flanel efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa, kosakata, dan kemampuan berpikir logis anak. Di sisi lain, teknik *storytelling* berbasis digital seperti *interactive digital storytelling* dan media audiovisual memberikan keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik, mendukung keterampilan kognitif, sosial-emosional, dan literasi awal anak. Pendekatan partisipatif seperti *storycrafting* dan *guided interactive storytelling* juga terbukti meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi anak.

Keberhasilan implementasi teknik *storytelling* bergantung pada pemilihan metode yang sesuai dengan kebutuhan anak serta kemampuan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi. Dengan demikian, *storytelling* dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak secara holistik, sejalan dengan teori-teori perkembangan anak seperti Piaget, Vygotsky, dan Montessori. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi dampak *storytelling* dalam konteks budaya yang beragam untuk memperluas generalisasi hasil. Selain itu, pengembangan pelatihan bagi pendidik terkait penggunaan *storytelling* digital perlu ditingkatkan agar implementasinya lebih efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Chubb, J., Missaoui, S., Concannon, S., Maloney, L., & Walker, J. A. (2022). Interactive *storytelling* for children: A case-study of design and development considerations for ethical conversational AI. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 32, 100403.
- Fauzi, S. N., Vidia, E. A., Yusuf, S. M., & Karim, L. N. (n.d.). Early Childhood Education Learning Management in Improving Children's Language Skills with *Storytelling* Method. *Research Studies*, 3(8), 1723–1737.

- Fitriani, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita dengan Media Wayang Kartun di TK Anak Sholeh Muslimat NU Tuban. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 72–82.
- Hettiarachchi, S., Walisundara, D. C., & Ranaweera, M. (2022). The effectiveness of a multisensory traditional *storytelling* programme on target vocabulary development in children with disabilities accessing English as a second language: A preliminary study. *Journal of Intellectual Disabilities*, 26(1), 90–108.
- Hidayati, B. N., Romadhonika, F., & Salfarina, A. L. (2023). Pengaruh *Storytelling* (Audio Visual) terhadap Kepatuhan Mencuci Tangan pada Anak Pra Sekolah di RA Baiturrahman Rembiga Kota Mataram. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 11(1), 330–334.
- Jazilurrahman, J., Sa'diyah, H., & Fajri, Z. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *STORYTELLING* GUNA MENINGKATKAN LANGUAGE SKILL PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) PKK PELITA BANGSA PAKUNIRAN PROBOLINGGO. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(1), 65–78.
- Jitsupa, J., Nilsook, P., Songsom, N., Siriprichayakorn, R., & Yakeaw, C. (2022). Early Childhood Imagineering: A Model for Developing Digital *Storytelling*. *International Education Studies*, 15(2), 89–101.
- Khotimah, S., Kustiono, K., & Ahmadi, F. (2021). Pengaruh *storytelling* berbantu media audio terhadap kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2020–2029.
- Lasmini, L., Pingky, L., Sari, N. P., & Wulandari, R. (2022). ANALISIS PERAN PENDIDIK DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN METODE PEMBELAJARAN BERCEKITA (MENDONGENG) DI PAUD NONFORMAL KELOMPOK BERMAIN. *Jurnal Multidisipliner Bharasumba*, 1(03), 238–246.
- Lastikka, A.-L., & Karlsson, L. (2022). My story, your story, our story: Reciprocal listening and participation through storycrafting in early childhood education and care. In *Finnish Early Childhood Education and Care: A Multi-theoretical perspective on research and practice* (pp. 147–164). Springer.
- Mujahidah, N., Damayanti, E., & Afif, A. (2021). The role of *Storytelling* Methods using hand puppets in early children's language development. *Child Education Journal*, 3(2), 78–91.
- Murzian, W. (2023). PENERAPAN METODE BERCEKITA BERBASIS GAMBAR SERI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAYA PIKIR DAN MENDENGARKAN. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 94–103.
- Nair, V., & Yunus, M. M. (2021). A systematic review of digital *storytelling* in improving speaking skills. *Sustainability*, 13(17), 9829.
- Núñez-Torres, M. G., Amaluisa Rendón, P. M., & Espinosa-Pinos, C. A. (2023). From Physical to Digital *Storytelling*. A Comparative Case in School Education. *International Conference on Human-Computer Interaction*, 318–324.
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). Model Pembelajaran Interactive *Storytelling* Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 134–140.
- Oktiawati, A., Widodo, Y. P., & Istianah, N. (2020). *Storytelling* media boneka jari kain flanel meningkatkan kecerdasan emosional anak usia prasekolah. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 11(2), 9.

- Puspita, Y., Fitriana, F., Guswanti, N., Lingga, L. J., & Zalisman, Z. (2022). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Metode Bercerita dengan Media Gambar. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1673–1682.
- Puspitasari, D., Lim, B. V., Evelina, R., & Setia, Y. (2023). The emergent literacy activities through the *storytelling* method with flashcard media for early childhood education. *Journal of Digital Learning and Education*, 3(1), 32–39.
- Rahiem, M. D. H. (2021). *Storytelling* in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 4.
- Rahmawati, I. (2022). Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengembangan Bahasa Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I). "Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indoinesia*.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman nilai-nilai karakter melalui kegiatan *storytelling* dengan menggunakan cerita rakyat Sasak pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153–160.
- Schlauch, M. (2022). MEKIDS Media Education with Kids through Interactive Digital *Storytelling*. *Proceedings of the 21st Annual ACM Interaction Design and Children Conference*, 676–678.
- Schlauch, M., Sylla, C., & Gil, M. (2022). Investigating Social Emotional Learning at Primary School through Guided Interactive *Storytelling*. *Extended Abstracts of the 2022 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 240–245.
- Sofyan, F. A., Utami, S. K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Papan Flanel Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(1), 74–83.
- Tulasih, S., Yussof, H. B., & Kristiawan, M. (2022). Stimulation of Language Skills for Early Childhood through the Picture Story Method. *Bulletin of Early Childhood*, 1(1), 42–57.
- Warmansyah, J., & Nirwana, E. S. (2023). The Effect of *Storytelling* Methods and Self-Confidence Children's Expressive Language Skills. *Ta'dib*, 26(1), 29–42.
- Widyana, N., Sya'bani, D. A., & Sindi, S. M. (2024). Kamishibai phbs sebagai metode *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun di TKIT Luqmanul Hakim Insan Madani Bandung. *Jurnal Teras Kesehatan*, 7(2), 27–33.