



Bimbingan Kelompok Melalui Digital Storytelling Dalam Mendukung Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Tiara Djalal¹, Rita Samad², Dyla Fajriani N³

Universitas Khairun

Jl. Bandara Babullah Kampus 1 Unkhair, Kel. Akehuda. Kota Ternate. Kode Pos 97718

Email: tiaradjalal16@gmail.com¹, ritasamad5@gmail.com²,

dyla.fajhrianinasrul@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dan perilaku interaksi sosial anak usia dini yang muncul selama kegiatan. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada Kelompok B PAUD Al Mujahidin, Desa Pandanga, Kecamatan Morotai Selatan, Kabupaten Pulau Morotai. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B, dengan kepala sekolah dan guru kelas sebagai informan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta diuji melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan tiga tahapan bimbingan kelompok yang saling berkaitan, yaitu stimulus cerita digital, dialog dan *scaffolding* guru, serta praktik interaksi sosial melalui aktivitas *puzzle* berkelompok. Perilaku yang teramati meliputi bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman. Beberapa anak yang sebelumnya pendiam mulai merespons ketika diberi kesempatan, tetapi perilaku interaksi sosial belum muncul secara merata dan masih memerlukan pendampingan guru. Penelitian ini menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat menjadi stimulus untuk mengenalkan perilaku sosial ketika dipadukan dengan dialog guru dan praktik sosial secara langsung. Namun, temuan deskriptif ini belum dapat dijadikan bukti peningkatan atau efektivitas media tersebut.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Bimbingan Kelompok, Digital Storytelling, Interaksi Sosial, Scaffolding

Abstract: This study aims to describe the process of group guidance through digital storytelling and the social interaction behaviors exhibited by early childhood children during the activities. The study employed a descriptive qualitative approach in Group B at PAUD Al Mujahidin, Pandanga Village, South Morotai District, Pulau Morotai Regency, Indonesia. The research participants were children in Group B, while the school principal and classroom teacher served as informants. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with technique triangulation used to support data credibility. The findings revealed three interrelated stages of group guidance: digital story stimulation, teacher dialogue and scaffolding, and social interaction practice through group puzzle activities. The observed behaviors included cooperation, sharing, waiting for turns, and helping peers. Some children who had previously been quiet began to respond when given opportunities to participate; however, social interaction behaviors did not emerge consistently among all children and continued to require teacher guidance. This study indicates that digital storytelling can serve as a stimulus for introducing social behaviors when combined with teacher dialogue and direct social practice. Nevertheless, these descriptive findings do not establish evidence of improvement or the effectiveness of the medium.

Keywords: Early Childhood, Group Guidance, Digital Storytelling, Social Interaction, Scaffolding

A. Pendahuluan

Interaksi sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Interaksi sosial dipahami sebagai hubungan yang dinamis antarindividu (Sulistiyani et al., 2023). Pada anak, interaksi sosial tampak ketika mereka

berkomunikasi, bermain bersama, bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, serta membantu teman. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi anak dalam membangun hubungan sosial di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pada praktiknya, kemampuan interaksi sosial anak tidak berkembang secara seragam karena dipengaruhi, antara lain, oleh pola pengasuhan, lingkungan, pengalaman bermain dengan teman sebaya, dan penggunaan gawai (Batinah et al., 2022). Hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru di Kelompok B PAUD Al Mujahidin menunjukkan bahwa terdapat anak yang sudah aktif berbicara dan mudah bergabung dalam kegiatan bersama, tetapi terdapat pula anak yang masih cenderung diam, menunggu ajakan teman, atau hanya berinteraksi dengan teman tertentu. Dalam kegiatan kelompok, sebagian anak sudah mampu berbagi dan bekerja sama, tetapi beberapa anak masih membutuhkan arahan guru untuk menunggu giliran, berbagi alat, dan membantu teman.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi interaksi sosial perlu dilakukan melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *digital storytelling* yaitu penyajian cerita yang memadukan narasi dengan unsur digital, seperti gambar, suara, animasi, atau video, sehingga memberikan pengalaman yang lebih konkret kepada anak. Praktik ini dipandang relevan dengan lingkungan belajar anak pada era digital dan semakin berkembang dalam pendidikan anak usia dini (Hardini et al., 2026; Purnama et al., 2022; Rahiem, 2021). Dalam kaitannya dengan perilaku sosial, kajian tinjauan cakupan (*scoping review*) yang dilakukan oleh (Solichah et al., 2023) menemukan bahwa *storytelling*, termasuk *digital storytelling*, dapat membantu mengembangkan perilaku prososial anak, meskipun anak masih memerlukan pendampingan orang tua. (Aisha & Kaloeti, 2021) menguji intervensi *digital storytelling* terhadap perilaku prososial anak usia dini, sedangkan (Bawono et al., 2026) melaporkan adanya peningkatan skor perilaku prososial siswa sekolah dasar setelah mengikuti sesi *digital storytelling*.

Di sisi lain, bimbingan kelompok memberikan ruang bagi anak untuk memperoleh pengalaman sosial secara langsung melalui dinamika kelompok. (Khafidhoh, 2021) dan (Krisnandari et al., 2024) mengkaji bimbingan kelompok sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial, sedangkan (Andriati et al., 2023) mengembangkan layanan bimbingan kelompok bagi anak taman kanak-kanak dalam bidang pribadi dan sosial. Penelitian-penelitian tersebut umumnya menguji efektivitas atau mengembangkan model layanan, tetapi belum menjelaskan secara khusus bagaimana *digital storytelling* diintegrasikan ke dalam kegiatan bimbingan kelompok.

Kajian *digital storytelling* pada anak juga banyak berorientasi pada pengaruh atau hasil, misalnya terhadap perilaku prososial (Aisha & Kaloeti, 2021; Bawono et al., 2026). Kajian kualitatif yang dilakukan oleh (Husni et al., 2026) menyoroti proses pembelajaran, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan interaktif, dan penilaian, tetapi tidak secara khusus menelaah interaksi sosial anak dalam kegiatan bimbingan kelompok. Dengan demikian, penelitian yang mendeskripsikan bagaimana pesan sosial dalam cerita digital diterjemahkan menjadi perilaku interaksi sosial dalam kegiatan kelompok masih terbatas (*research gap*). Hal ini penting karena anak tidak secara otomatis mempraktikkan perilaku sosial hanya dengan melihat cerita. Anak

membutuhkan dialog, pertanyaan, contoh, dan kesempatan untuk mempraktikkan perilaku tersebut. (Shengjergji et al., 2025) menekankan pentingnya respons anak dalam *collaborative digital storytelling*, sedangkan (Shengjergji et al., 2026) menunjukkan peran pertanyaan guru dan *scaffolding* dalam aktivitas *digital storytelling* di pendidikan prasekolah.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, penelitian kualitatif ini memiliki kebaruan dalam mendeskripsikan proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dalam tiga tahapan, yaitu pemberian stimulus melalui cerita, dialog dan *scaffolding* oleh guru, serta praktik interaksi sosial melalui aktivitas kelompok. Penelitian ini tidak memandang *digital storytelling* sekadar sebagai media pembelajaran, tetapi juga menelaah bagaimana cerita digital menjadi pintu masuk bagi anak untuk memperoleh pengalaman sosial. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* berlangsung pada anak usia dini dan bentuk perilaku interaksi sosial apa saja yang muncul selama kegiatan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* pada anak usia dini serta bentuk perilaku interaksi sosial yang muncul selama kegiatan.

B. Landasan Teori

1. *Digital Storytelling* pada Anak Usia Dini

Digital storytelling merupakan bentuk penyampaian cerita yang memanfaatkan teknologi digital dengan memadukan narasi dan unsur multimedia, seperti gambar, suara, animasi, video, atau media audiovisual lainnya. (Rahiem, 2021) membahas relevansi *digital storytelling* bagi anak yang tumbuh di lingkungan digital, sedangkan (Purnama et al., 2022) mengkaji perkembangannya dalam pendidikan anak usia dini di Indonesia. Dalam kegiatan pembelajaran, anak tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga memperoleh stimulus visual dan audio yang dapat membantu mereka mengikuti alur cerita serta mengenali perilaku tokoh dalam situasi tertentu.

Meskipun demikian, pemanfaatan *digital storytelling* tidak hanya bergantung pada teknologi yang digunakan, tetapi juga pada cara guru mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. (Husni et al., 2026) menyoroti aspek pedagogis dalam pelaksanaan *digital storytelling*, termasuk interaksi dan penilaian dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penyajian cerita digital perlu disertai kegiatan yang mendorong anak untuk memahami pesan cerita, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan perilaku tokoh dengan pengalaman sehari-hari.

Dalam penelitian ini, *digital storytelling* digunakan sebagai stimulus untuk mengenalkan perilaku sosial, seperti bermain bersama, berbagi, bekerja sama, membantu teman, dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Cerita digital menjadi titik awal bagi anak untuk mengenali situasi sosial, sedangkan pemahaman dan penerapan perilaku tersebut diamati melalui dialog bersama guru dan aktivitas kelompok. Dengan demikian, *digital storytelling* dalam penelitian ini tidak hanya diposisikan sebagai media penyampaian cerita, tetapi

juga sebagai sarana untuk memunculkan pembicaraan dan pengalaman yang berkaitan dengan interaksi sosial anak.

2. Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok merupakan proses pemberian bantuan melalui kegiatan kelompok yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk berinteraksi, menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, dan berpartisipasi dalam aktivitas bersama. Pada anak usia dini, kegiatan bimbingan kelompok perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak melalui aktivitas yang konkret, menarik, dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung. (Andriati et al., 2023) mengembangkan layanan bimbingan kelompok bagi anak taman kanak-kanak dalam bidang pribadi dan sosial, sedangkan (Khafidhoh, 2021) serta (Krisnandari et al., 2024) mengkaji bimbingan kelompok dalam kaitannya dengan keterampilan interaksi sosial.

Dalam penelitian ini, bimbingan kelompok dipahami sebagai proses pendampingan yang menghubungkan pesan dalam cerita digital dengan pengalaman sosial anak. Guru berperan memfasilitasi dialog mengenai perilaku tokoh, mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan pemahaman anak, dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat atau pengalaman. Selanjutnya, anak dilibatkan dalam aktivitas kelompok yang memungkinkan mereka mempraktikkan perilaku sosial, seperti bekerja sama menyelesaikan tugas, berbagi alat, menunggu giliran, dan membantu teman.

Dengan demikian, bimbingan kelompok dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada pembahasan isi cerita, tetapi juga pada proses interaksi yang berlangsung selama kegiatan. Peran guru dalam memfasilitasi dialog dan memberikan bantuan sesuai kebutuhan anak menjadi bagian penting untuk diamati, terutama dalam memahami bagaimana pesan sosial dalam cerita dihubungkan dengan perilaku anak ketika berinteraksi dengan teman.

3. Interaksi Sosial Anak Usia Dini dan Indikatornya

Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis antarindividu, antara individu dan kelompok, maupun antarkelompok (Sulistiyani et al., 2023). Pada anak usia dini, interaksi sosial dapat diamati melalui perilaku yang muncul ketika anak berhubungan dengan guru dan teman sebaya, baik dalam komunikasi maupun dalam kegiatan bersama. Perilaku tersebut antara lain menyapa, menjawab pertanyaan, bercakap-cakap, mendengarkan orang lain, berbagi, membantu teman, dan mengikuti aturan permainan (Sulistiyani et al., 2023).

Perkembangan interaksi sosial anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain pola pengasuhan, lingkungan, pengalaman bermain dengan teman sebaya, dan penggunaan gawai (Batinah et al., 2022). Faktor-faktor tersebut dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi setiap anak sehingga kemampuan dan bentuk interaksi sosial yang ditampilkan juga tidak selalu sama. Selain itu, perilaku berbagi dan membantu teman merupakan bagian dari perilaku prososial yang relevan dengan kajian *digital storytelling* pada anak (Aisha & Kaloeti, 2021; Bawono et al., 2026; Watipah & Rahmi, 2026).

Berdasarkan konsep interaksi sosial dan perilaku yang relevan dengan kegiatan penelitian, pengamatan difokuskan pada enam indikator, yaitu

berkomunikasi, memperhatikan dan mendengarkan, bermain bersama dan mengajak teman, bekerja sama, berbagi dan menunggu giliran, serta membantu teman. Indikator tersebut digunakan sebagai pedoman untuk mendeskripsikan perilaku interaksi sosial yang muncul selama proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling*. Rincian indikator dan deskripsi perilaku yang diamati disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Interaksi Sosial Anak yang Diamati

Indikator	Deskripsi perilaku yang diamati	Rujukan
Berkomunikasi	Menyapa, menjawab pertanyaan, dan bercakap-cakap dengan guru maupun teman	(Sulistiyani et al., 2023)
Memperhatikan dan mendengarkan	Menyimak cerita atau penjelasan guru dan memperhatikan teman yang berbicara	(Sulistiyani et al., 2023)
Bermain bersama dan mengajak teman	Bergabung dalam permainan, mengajak teman, dan tidak hanya bermain dengan teman tertentu	(Batinah et al., 2022); dikembangkan peneliti
Bekerja sama	Menyelesaikan <i>puzzle</i> bersama dan mengikuti aturan kegiatan	(Sulistiyani et al., 2023); dikembangkan peneliti
Berbagi dan menunggu giliran	Menggunakan alat secara bersama dan bergantian tanpa berebut	(Sulistiyani et al., 2023)
Membantu teman	Membantu teman mencari atau memasang bagian <i>puzzle</i> serta menunjukkan perhatian pada teman yang kesulitan	(Sulistiyani et al., 2023)

Indikator pada Tabel 1 digunakan sebagai panduan observasi untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan perilaku interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung. Pengamatan tidak hanya diarahkan pada kemunculan perilaku, tetapi juga pada konteks terjadinya perilaku tersebut, misalnya ketika anak menyimak cerita, berdialog dengan guru, atau mengikuti aktivitas kelompok. Selain itu, pengamatan memperhatikan respons anak terhadap teman dan bantuan yang diberikan guru. Perilaku yang muncul di luar indikator yang telah ditetapkan tetap dapat dicatat apabila relevan dengan fokus penelitian. Dengan demikian, indikator berfungsi sebagai panduan awal dalam pengumpulan dan analisis data kualitatif, bukan sebagai alat untuk memberikan skor atau menentukan tingkat kemampuan interaksi sosial anak.

4. Sintesis Konseptual

Ketiga konsep tersebut saling berkaitan dalam menjelaskan proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dalam konteks interaksi sosial anak usia dini. *Digital storytelling* memberikan stimulus berupa situasi sosial dan contoh perilaku melalui tokoh dalam cerita. Proses ini dapat dipahami melalui perspektif teori belajar sosial, yang menjelaskan pentingnya pengamatan terhadap model dalam pembelajaran perilaku, termasuk melalui model simbolik (Amriana

et al., 2021; Mutiara et al., 2026). Meskipun demikian, pengamatan terhadap perilaku tokoh tidak serta-merta menunjukkan bahwa anak telah memahami atau menerapkan perilaku tersebut dalam interaksi nyata.

Oleh karena itu, bimbingan kelompok menjadi konteks pendampingan yang membantu anak menghubungkan pesan cerita dengan pengalaman sehari-hari. Guru memfasilitasi dialog melalui pertanyaan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pendapat, dan membantu anak memahami situasi sosial dalam cerita. Bantuan tersebut dapat diberikan melalui *scaffolding*, yaitu dukungan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak agar mereka dapat berpartisipasi dalam kegiatan (Shengjergji et al., 2026; Wu & Song, 2026). Setelah berdialog, anak memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas kelompok yang memungkinkan munculnya perilaku interaksi sosial secara langsung.

Dalam kerangka penelitian ini, interaksi sosial menjadi fokus pengamatan untuk memahami perilaku yang muncul selama proses bimbingan kelompok. Perilaku tersebut dideskripsikan berdasarkan enam indikator pada Tabel 1, dengan memperhatikan konteks kegiatan, respons antaranak, dan peran pendampingan guru. Hubungan antarkomponen tersebut digambarkan dalam alur konseptual berikut.

Stimulus cerita digital → dialog dan *scaffolding* guru → praktik interaksi sosial dalam kegiatan kelompok.

Alur tersebut merupakan kerangka konseptual untuk mengarahkan pengamatan dan penafsiran data penelitian. Kerangka ini digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana kegiatan bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* berlangsung serta bentuk perilaku interaksi sosial yang muncul selama kegiatan, bukan untuk mengasumsikan bahwa media yang digunakan secara langsung menyebabkan perubahan perilaku anak.

C. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dan perilaku interaksi sosial anak usia dini yang muncul selama kegiatan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama dan penekanan pada pemaknaan data daripada generalisasi (Sugiyono, 2022). Penelitian ini tidak bertujuan menguji pengaruh atau efektivitas suatu perlakuan, melainkan mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan dan perilaku interaksi sosial anak yang teramati selama kegiatan berlangsung.

2. Lokasi, Subjek, dan Informan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok B PAUD Al Mujahidin, Desa Pandanga, Kecamatan Morotai Selatan, Kabupaten Pulau Morotai, pada 10–14 Agustus 2026. Wawancara awal dilaksanakan pada 10 Agustus 2026, sedangkan wawancara akhir dilaksanakan pada 13 Agustus 2026. Subjek penelitian adalah 15 anak Kelompok B yang mengikuti kegiatan bimbingan kelompok melalui *digital storytelling*. Informan penelitian berjumlah dua orang, yaitu kepala sekolah, Fera

A. Tanimbar, S.Pd., dan guru kelas, Wiwin Mamurang, S.Pd., yang selanjutnya disebut Ibu WM. Kedua informan dipilih karena memiliki keterlibatan dan pengetahuan yang relevan dengan kondisi interaksi sosial anak serta pelaksanaan kegiatan di sekolah.

Untuk menjaga kerahasiaan identitas dan privasi anak, identitas anak tidak dicantumkan dalam penyajian data. Dokumentasi visual yang menampilkan wajah anak diburamkan sebelum digunakan dalam laporan penelitian.

3. Prosedur Kegiatan

Kegiatan bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dilaksanakan melalui tiga tahap utama. Tahap pertama adalah pemberian stimulus cerita, yaitu anak menyaksikan cerita digital yang memuat contoh perilaku sosial, seperti bermain bersama, berbagi, bekerja sama, dan membantu teman. Tahap kedua adalah dialog dan pemberian *scaffolding*, yaitu guru mengajukan pertanyaan mengenai isi cerita, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyampaikan pendapat, serta menghubungkan perilaku tokoh dengan pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ketiga adalah praktik interaksi sosial, yaitu anak mengikuti aktivitas menyusun *puzzle* secara berkelompok yang memberikan kesempatan untuk bekerja sama, berbagi alat, menunggu giliran, dan membantu teman.

Ketiga tahap tersebut digunakan sebagai kerangka pelaksanaan kegiatan sekaligus pedoman untuk mengamati proses munculnya perilaku interaksi sosial anak. Pengamatan dilakukan dengan memperhatikan respons anak terhadap cerita, keterlibatan mereka dalam dialog, serta perilaku yang muncul selama aktivitas kelompok. Dengan demikian, penelitian dapat mendeskripsikan hubungan antara pesan sosial dalam cerita, pendampingan guru, dan pengalaman interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). Ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang saling melengkapi mengenai proses kegiatan dan perilaku interaksi sosial anak.

Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan bimbingan kelompok melalui *digital storytelling*. Pengamatan berpedoman pada enam indikator interaksi sosial yang tercantum dalam Tabel 1, yaitu berkomunikasi, memperhatikan dan mendengarkan, bermain bersama dan mengajak teman, bekerja sama, berbagi dan menunggu giliran, serta membantu teman. Pengamatan diarahkan pada perilaku yang benar-benar muncul, konteks terjadinya perilaku, keterlibatan anak dalam kegiatan, dan respons anak terhadap teman maupun pendampingan guru.

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal interaksi sosial anak, pelaksanaan kegiatan, respons anak, perilaku sosial yang teramati, kendala yang dihadapi, serta tanggapan informan terhadap kegiatan. Wawancara awal dilaksanakan pada 10 Agustus 2026 untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi anak sebelum kegiatan, sedangkan wawancara akhir pada 13 Agustus

2026 digunakan untuk menggali pengalaman pelaksanaan kegiatan dan perilaku yang diamati selama proses penelitian. Wawancara kepada kepala sekolah difokuskan pada kondisi umum dan perkembangan interaksi sosial anak di lingkungan sekolah, sedangkan wawancara kepada guru kelas difokuskan pada karakteristik interaksi sosial anak, pelaksanaan kegiatan, respons anak, kendala, dan masukan terhadap kegiatan.

Dokumentasi berupa foto kegiatan digunakan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kegiatan dan konteks perilaku anak yang teramati. Dokumentasi dianalisis dengan memperhatikan kesesuaiannya dengan catatan observasi dan informasi hasil wawancara. Identitas anak dalam dokumentasi dilindungi dengan memburamkan wajah sebelum dokumentasi digunakan dalam laporan penelitian.

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan penafsiran data. Peneliti dibantu oleh pedoman observasi yang disusun berdasarkan enam indikator interaksi sosial serta pedoman wawancara yang disesuaikan dengan fokus pertanyaan penelitian. Pedoman tersebut digunakan untuk menjaga fokus pengumpulan data tanpa membatasi pencatatan terhadap perilaku atau informasi lain yang relevan dengan tujuan penelitian.

5. Teknik Analisis Data dan Keabsahan Data

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2022). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi, memusatkan perhatian, dan mengelompokkan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi berdasarkan fokus penelitian, tahapan kegiatan, dan indikator interaksi sosial anak. Data yang relevan dipertahankan, sedangkan informasi yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian tidak diikutsertakan dalam uraian temuan.

Pada tahap penyajian data, informasi yang telah dikelompokkan disusun dalam bentuk deskripsi naratif dan matriks triangulasi sebagaimana disajikan pada Tabel 2. Penyajian ini bertujuan memperlihatkan keterkaitan antara hasil observasi, informasi dari informan, dan dokumentasi yang mendukung. Data selanjutnya ditafsirkan untuk mengidentifikasi pola perilaku interaksi sosial yang muncul pada setiap tahapan kegiatan, termasuk konteks kemunculannya dan peran pendampingan guru. Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti merumuskan temuan berdasarkan pola dan keterkaitan data yang diperoleh serta memeriksa kembali kesesuaiannya dengan catatan observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi.

Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). Perbandingan dilakukan untuk mengetahui kesesuaian maupun perbedaan informasi antarteknik pengumpulan data. Apabila ditemukan perbedaan, peneliti menelaah kembali konteks kejadian dan sumber informasi sebelum merumuskan interpretasi. Dengan demikian, kesimpulan penelitian didasarkan pada data yang saling melengkapi dan sesuai dengan fokus penelitian.

D. Bimbingan Kelompok Melalui Digital Storytelling Dalam Mendukung Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Bagian ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian diuraikan sesuai dengan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok melalui *digital storytelling*, mulai dari kondisi awal interaksi sosial anak hingga praktik interaksi sosial dalam aktivitas kelompok. Selanjutnya, temuan dibahas dengan mengaitkannya pada teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Ringkasan temuan berdasarkan triangulasi teknik disajikan pada Tabel 2.

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal Interaksi Sosial Anak

Hasil pengamatan awal dan wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak Kelompok B PAUD Al Mujahidin sebelum kegiatan masih beragam. Secara umum, anak sudah mulai berinteraksi dengan teman, tetapi tingkat keterlibatannya berbeda-beda. Sebagian anak terlihat aktif berbicara dan mudah bergabung dalam permainan, sedangkan sebagian lainnya cenderung pendiam dan masih membutuhkan arahan untuk bergabung serta bekerja sama dengan teman. Kepala sekolah juga menjelaskan bahwa beberapa anak lebih banyak berbicara ketika berada bersama teman yang sudah akrab.

Dalam kegiatan bermain dan bekerja sama, anak sudah dapat melakukan aktivitas bersama, tetapi belum seluruhnya mampu bergabung dengan teman secara mandiri. Beberapa anak masih cenderung memilih teman yang biasa diajak bermain. Kemampuan bekerja sama mulai terlihat, tetapi anak masih membutuhkan contoh dan arahan untuk menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama. Demikian pula dalam hal berbagi dan menunggu giliran. Sebagian anak sudah bersedia berbagi alat, sedangkan sebagian lainnya masih perlu diingatkan agar menggunakan alat secara bergantian dan memberikan kesempatan kepada teman. Perilaku membantu teman juga sudah mulai terlihat, tetapi belum ditunjukkan secara konsisten oleh seluruh anak.

Temuan awal tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial anak telah muncul dalam kegiatan sehari-hari, tetapi bentuk dan tingkat keterlibatannya beragam. Sebagian anak sudah menunjukkan inisiatif untuk berinteraksi, sedangkan sebagian lainnya masih membutuhkan dukungan guru, terutama ketika bergabung dalam kelompok, berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman.

b. Tahap Stimulus Cerita Digital

Digital storytelling dilaksanakan sebagai kegiatan awal untuk memberikan stimulus sosial sebelum anak mengikuti aktivitas kelompok. Cerita yang ditampilkan memuat situasi yang dekat dengan kehidupan anak, seperti bermain bersama, berbagi, bekerja sama, dan membantu teman (Gambar 1).



Gambar 1. Pelaksanaan *Digital Storytelling* dalam Bimbingan Kelompok
Catatan gambar: Anak mengikuti kegiatan menyimak cerita digital secara bersama-sama.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak memperhatikan cerita yang ditampilkan. Temuan ini sejalan dengan keterangan kepala sekolah dalam wawancara setelah kegiatan, yang menyatakan bahwa anak-anak terlihat tertarik mengikuti cerita dan sebagian besar memperhatikan jalan cerita. Menurut kepala sekolah, penggunaan gambar dan suara membantu menarik perhatian anak selama kegiatan berlangsung.

Guru kelas juga menjelaskan bahwa melalui cerita tersebut, anak dapat mengamati perilaku tokoh ketika bermain, berbagi, dan bekerja sama. Guru kemudian menghubungkan perilaku yang ditampilkan dalam cerita dengan pengalaman anak sehari-hari. Dengan demikian, cerita digital tidak hanya menjadi bahan tontonan, tetapi juga menjadi pengantar untuk mengenalkan situasi sosial yang relevan dengan kehidupan anak.

Meskipun demikian, perhatian anak tidak selalu bertahan sepanjang kegiatan. Guru menyampaikan bahwa beberapa anak terkadang mudah bosan atau berbicara dengan teman. Temuan ini menunjukkan bahwa respons anak terhadap cerita digital beragam dan turut dipengaruhi oleh cara penyajian serta pendampingan selama kegiatan.

c. Tahap Dialog dan *Scaffolding* Guru

Setelah anak menyaksikan cerita digital, guru melakukan tanya jawab dan mengajak anak membicarakan perilaku tokoh dalam cerita (Gambar 2). Pada tahap ini, anak memperoleh kesempatan untuk memberikan respons, menjawab pertanyaan, dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman mereka.



Gambar 2. Guru Melakukan Tanya Jawab dan Diskusi Setelah *Digital Storytelling*

Catatan gambar: Guru mengajak anak berdiskusi mengenai isi cerita dan perilaku sosial yang ditampilkan oleh tokoh.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa beberapa anak yang sebelumnya cenderung pendiam mulai memberikan respons ketika diajak berbicara. Anak-anak tersebut mulai berani menjawab

pertanyaan dan mengikuti percakapan dalam kegiatan. Sementara itu, anak yang sejak awal aktif tetap menunjukkan keterlibatan verbal yang lebih tinggi. Kepala sekolah menegaskan bahwa respons tersebut belum terlihat secara merata pada seluruh anak, tetapi terdapat usaha dari beberapa anak untuk mulai berpartisipasi dalam percakapan.

Guru kelas (Ibu WM) menjelaskan bahwa anak yang masih malu atau pendiam tidak langsung dipaksa untuk berbicara. Guru memberikan pertanyaan sederhana, mengajak anak berbicara secara perlahan, dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk bergabung dalam kegiatan bersama teman. Pendekatan tersebut dilakukan agar anak dapat berpartisipasi sesuai dengan kesiapan masing-masing.

Temuan ini memperlihatkan bahwa dialog setelah penyajian cerita menjadi kesempatan bagi anak untuk merespons pesan sosial yang diterima. Guru tidak hanya menyampaikan pertanyaan mengenai isi cerita, tetapi juga membantu anak menghubungkan perilaku tokoh dengan situasi yang mereka kenal. Respons yang muncul beragam, mulai dari menjawab pertanyaan hingga mengikuti percakapan ketika diajak berbicara.

d. Tahap Praktik Interaksi Sosial melalui Aktivitas *Puzzle*

Setelah kegiatan menyimak cerita dan berdiskusi, anak mengikuti aktivitas kelompok berupa penyusunan *puzzle*. Aktivitas ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman, berbagi alat, bekerja sama, menunggu giliran, dan membantu teman (Gambar 3).



Gambar 3. Anak Melaksanakan Aktivitas *Puzzle* secara Berkelompok

Catatan gambar: Anak mengerjakan puzzle bersama teman dalam kegiatan kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mulai terlibat dalam kegiatan bersama. Berdasarkan wawancara, kepala sekolah menjelaskan bahwa aktivitas penyusunan *puzzle* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama karena satu *puzzle* dikerjakan oleh dua anak. Kepala sekolah menyebutkan bahwa AN dan PT dapat mengerjakan *puzzle* bersama, sedangkan RK dan AL juga terlibat dalam satu kelompok. Anak yang cenderung diam tetap dapat mengikuti kegiatan dan menyelesaikan tugas bersama pasangannya.

Dalam aktivitas tersebut, anak perlu bergantian mengambil dan menyusun potongan *puzzle*. Kepala sekolah menjelaskan bahwa guru masih memberikan arahan agar anak tidak berebut dan memberikan kesempatan kepada temannya. Anak mulai menunjukkan perilaku menunggu giliran, meskipun pengingat dari guru masih diperlukan. Temuan ini memperlihatkan bahwa kesempatan menggunakan alat secara bersama-sama menghadirkan

situasi yang memungkinkan anak mempraktikkan perilaku berbagi dan bergantian.

Selain bekerja sama dan menunggu giliran, perilaku membantu teman juga teramati selama aktivitas berlangsung (Gambar 4).



Gambar 4. Anak Bekerja Sama dan Membantu Teman

Catatan gambar: Anak saling membantu ketika menyelesaikan aktivitas kelompok.

Kepala sekolah menyampaikan bahwa terdapat anak yang membantu temannya mencari atau memasang bagian gambar *puzzle*. Guru kelas juga melihat adanya perhatian terhadap teman yang mengalami kesulitan, meskipun perilaku tersebut belum ditunjukkan secara konsisten oleh seluruh anak.

Bantuan yang muncul masih sederhana dan berkaitan langsung dengan tugas yang sedang dikerjakan. Anak membantu teman menemukan bagian *puzzle* atau memasang potongan yang sesuai. Perilaku tersebut menjadi salah satu bentuk interaksi sosial yang teramati selama aktivitas kelompok, khususnya dalam konteks kerja bersama untuk menyelesaikan tugas.

Secara keseluruhan, aktivitas *puzzle* menghadirkan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan beberapa perilaku sosial secara bersamaan. Namun, keterlibatan anak masih beragam dan sebagian perilaku tetap memerlukan arahan guru.

e. Peran Guru, Kendala, dan Masukan Guru

Berdasarkan wawancara, Ibu WM menyampaikan bahwa kegiatan *digital storytelling* membantu memberikan contoh kepada anak mengenai cara berinteraksi dengan teman. Guru juga mengamati bahwa beberapa anak lebih berani mengikuti kegiatan bersama. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang mengajukan pertanyaan, menghubungkan isi cerita dengan pengalaman sehari-hari anak, dan memberikan arahan selama aktivitas kelompok.

Kendala yang ditemukan berkaitan dengan perhatian anak yang tidak selalu sama. Beberapa anak mudah bosan atau berbicara dengan teman ketika kegiatan berlangsung. Kondisi kelas juga perlu diperhatikan agar anak dapat melihat tayangan dan mendengar suara dengan baik.

Guru menyarankan agar cerita yang digunakan tidak terlalu panjang, memiliki gambar yang menarik, menggunakan suara yang jelas, dan

mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti bermain bersama, berbagi, dan membantu teman. Guru juga menekankan perlunya pelaksanaan kegiatan secara berulang dan pendampingan yang berkelanjutan agar anak memperoleh kesempatan untuk membiasakan perilaku interaksi sosial yang positif.

Temuan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan *digital storytelling* memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik anak dan kondisi pembelajaran. Peran guru tetap penting, baik dalam menjaga keterlibatan anak selama menyimak cerita maupun dalam memfasilitasi dialog dan praktik interaksi sosial.

f. Rekapitulasi Temuan Berdasarkan Triangulasi Teknik

Tabel 2 merangkum temuan penelitian berdasarkan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan. Ketiga teknik tersebut memberikan informasi yang saling melengkapi mengenai kondisi awal anak, proses pelaksanaan kegiatan, dan perilaku interaksi sosial yang muncul selama aktivitas kelompok.

Tabel 2. Rekapitulasi Temuan Berdasarkan Triangulasi Teknik

Tahap/aspek	Observasi	Wawancara (kepala sekolah dan guru kelas)	Dokumentasi
Kondisi awal	Ada anak yang aktif berbicara dan mudah bergabung; ada anak yang cenderung diam, menunggu ajakan, atau hanya berinteraksi dengan teman tertentu	Kepala sekolah: anak mulai berinteraksi tetapi kemampuannya berbeda; berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman masih memerlukan bimbingan	-
Stimulus cerita digital	Anak memperhatikan cerita yang ditampilkan	Kepala sekolah: anak tertarik; gambar dan suara memudahkan perhatian. Guru kelas: anak melihat tokoh bermain, berbagi, dan bekerja sama	Gambar 1
Dialog dan <i>scaffolding</i> guru	Guru bertanya jawab dan mengajak anak membicarakan perilaku tokoh; anak diberi kesempatan merespons	Kepala sekolah: anak yang sebelumnya pendiam mulai menjawab dan mengikuti percakapan. Guru kelas: guru tidak memaksa dan memberi pertanyaan sederhana	Gambar 2

Tahap/aspek	Observasi	Wawancara (kepala sekolah dan guru kelas)	Dokumentasi
Praktik: bekerja sama	Anak mulai terlibat dalam kegiatan bersama	Kepala sekolah: satu <i>puzzle</i> dikerjakan bersama; anak yang pendiam tetap dapat menyelesaikan kegiatan bersama	Gambar 3
Praktik: berbagi dan menunggu giliran	Anak bergantian menggunakan potongan <i>puzzle</i> dalam kelompok	Kepala sekolah: anak mulai memahami bahwa teman juga mendapat kesempatan; masih perlu pengingat guru	Gambar 3
Praktik: membantu teman	Anak saling membantu menyusun <i>puzzle</i>	Kepala sekolah: ada anak yang membantu teman mencari atau memasang bagian <i>puzzle</i> . Guru kelas: kepedulian setiap anak masih berbeda	Gambar 4

Berdasarkan Tabel 2, setiap tahapan kegiatan menghadirkan bentuk keterlibatan sosial yang berbeda. Pada tahap stimulus, perhatian anak tertuju pada cerita digital. Pada tahap dialog, anak memperoleh kesempatan untuk merespons pertanyaan dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman mereka. Pada tahap praktik, interaksi sosial tampak melalui kerja sama, penggunaan alat secara bergantian, dan bantuan kepada teman. Meskipun demikian, perilaku yang muncul tidak seragam dan sebagian masih memerlukan pendampingan guru.

Contoh perilaku yang berkaitan dengan enam indikator interaksi sosial disajikan pada Tabel 3. Inisial AN, PT, RK, dan AL digunakan untuk menggambarkan contoh pasangan kerja berdasarkan keterangan kepala sekolah. Contoh tersebut tidak dimaksudkan untuk mewakili perilaku seluruh anak secara individual.

Tabel 3. Contoh Perilaku Anak pada Setiap Indikator Interaksi Sosial

Indikator	Contoh perilaku anak yang teramati	Sumber data
Berkomunikasi	Anak yang sebelumnya pendiam mulai menjawab pertanyaan sederhana guru dan mengikuti percakapan ketika diajak berbicara; anak yang sejak awal aktif tetap lebih banyak berbicara	Observasi; wawancara kepala sekolah dan guru kelas (Gambar 2)

Indikator	Contoh perilaku anak yang teramati	Sumber data
Memperhatikan dan mendengarkan	Anak terlihat memperhatikan tayangan cerita; sebagian anak mudah bosan atau berbicara dengan teman ketika cerita berlangsung	Observasi; wawancara kepala sekolah dan guru kelas (Gambar 1)
Bermain bersama dan mengajak teman	Anak tergabung dalam pasangan kerja: AN dengan PT serta RK dengan AL; anak yang cenderung diam tetap ikut menyelesaikan kegiatan bersama pasangannya	Observasi; wawancara kepala sekolah (Gambar 3)
Bekerja sama	AN dan PT mengerjakan satu <i>puzzle</i> bersama; RK dan AL bekerja dalam satu kelompok	Observasi; wawancara kepala sekolah (Gambar 3)
Berbagi dan menunggu giliran	Dua anak memakai satu <i>puzzle</i> sehingga bergantian mengambil dan menyusun potongan; guru masih mengingatkan agar anak tidak berebut	Observasi; wawancara kepala sekolah (Gambar 3)
Membantu teman	Seorang anak membantu temannya mencari atau memasangkan bagian gambar <i>puzzle</i> ; bantuan masih sederhana dan belum dilakukan seluruh anak secara konsisten	Observasi; wawancara kepala sekolah dan guru kelas (Gambar 4)

Tabel 3 memperlihatkan bahwa perilaku interaksi sosial yang teridentifikasi mencakup komunikasi, perhatian terhadap orang lain, keterlibatan dalam aktivitas bersama, kerja sama, berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman. Namun, bukti yang tersedia untuk setiap indikator tidak sepenuhnya sama. Oleh karena itu, contoh perilaku tersebut perlu dipahami berdasarkan sumber dan konteks kemunculannya, bukan sebagai ukuran tingkat kemampuan setiap anak.

2. Pembahasan

a. Stimulus Cerita Digital sebagai Model Perilaku Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita digital digunakan untuk mengenalkan situasi dan perilaku sosial sebelum anak terlibat dalam aktivitas kelompok. Anak terlihat memperhatikan cerita yang memuat perilaku bermain bersama, berbagi, dan bekerja sama. Namun, perhatian terhadap cerita tidak dengan sendirinya menunjukkan bahwa anak telah memahami atau mampu menerapkan seluruh perilaku yang ditampilkan.

Temuan ini sejalan dengan (Husni et al., 2026), yang menekankan pentingnya aspek pedagogis dalam pelaksanaan *digital storytelling*. Nilai pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh cara guru mengelola interaksi dan menghubungkan cerita dengan

pengalaman anak. Dalam penelitian ini, cerita digital menjadi stimulus awal, sedangkan pembahasan isi cerita dan aktivitas kelompok memberikan konteks bagi anak untuk menghubungkan perilaku tokoh dengan situasi sosial yang mereka alami.

Dari perspektif teori belajar sosial, tokoh dalam cerita dapat dipahami sebagai model simbolik yang memperlihatkan contoh perilaku kepada anak. Penjelasan guru kemudian membantu anak mengenali perilaku tersebut dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Penafsiran ini sejalan dengan kajian (Amriana et al., 2021) mengenai pembelajaran perilaku positif melalui model langsung, model simbolik, dan deskripsi verbal, serta pembahasan teori belajar sosial oleh (Mutiara et al., 2026).

Ketertarikan anak terhadap cerita digital juga relevan dengan pembahasan (Rahiem, 2021) dan (Hardini et al., 2026) mengenai pemanfaatan media digital dalam pengalaman belajar anak. Meskipun demikian, hasil penelitian ini lebih tepat menunjukkan bahwa cerita digital dapat menjadi pengantar untuk membicarakan perilaku sosial, bukan membuktikan bahwa penggunaan cerita digital secara mandiri menghasilkan perubahan perilaku.

b. Dialog dan *Scaffolding* Guru dalam Memfasilitasi Respons Anak

Pada tahap dialog, beberapa anak yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menjawab pertanyaan sederhana dan mengikuti percakapan ketika diajak berbicara. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons tanpa memaksanya berbicara. Pendekatan ini menunjukkan pentingnya menyesuaikan pendampingan dengan kesiapan dan respons masing-masing anak.

Temuan tersebut sejalan dengan (Shengjergji et al., 2025), yang membahas pentingnya respons terhadap beragam bentuk ekspresi anak dalam *collaborative digital storytelling*, serta (Shengjergji et al., 2026), yang mengkaji peran pertanyaan guru dan *scaffolding* dalam aktivitas *digital storytelling* di pendidikan prasekolah. (Wu & Song, 2026) juga membahas keterkaitan dukungan guru dengan keterlibatan emosional dan perhatian sosial anak prasekolah dalam kegiatan membaca buku bergambar digital.

Dalam penelitian ini, pertanyaan sederhana, kesempatan menjawab, dan pendekatan yang tidak memaksa dapat dipahami sebagai bentuk pendampingan yang memberi ruang bagi anak untuk berpartisipasi. Guru tidak hanya menyampaikan isi cerita, tetapi juga memfasilitasi percakapan dan menghubungkan pesan sosial dengan pengalaman anak. Hal tersebut memperlihatkan bahwa peran guru menjadi bagian penting dalam proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling*.

Namun, respons verbal yang muncul selama kegiatan belum cukup untuk menyimpulkan bahwa kemampuan komunikasi anak telah meningkat secara menetap. Temuan ini menunjukkan bahwa beberapa anak mulai memperlihatkan respons dalam konteks kegiatan yang didampingi guru. Untuk mengetahui apakah perilaku tersebut berlanjut dalam situasi lain, diperlukan pengamatan yang lebih panjang dan mencakup konteks interaksi yang lebih beragam.

c. Aktivitas Kelompok dan Munculnya Perilaku Prososial

Aktivitas penyusunan *puzzle* memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan perilaku sosial secara langsung. Dalam kegiatan tersebut, anak menggunakan alat secara bersama-sama, bergantian mengambil dan menyusun potongan, serta membantu teman menyelesaikan tugas. Perilaku ini menunjukkan bahwa aktivitas kelompok menghadirkan situasi konkret bagi anak untuk berinteraksi dan berkoordinasi dengan teman.

Temuan tersebut berkaitan dengan kajian (Khafidhoh, 2021) dan (Krisnandari et al., 2024) mengenai bimbingan kelompok dalam pengembangan keterampilan interaksi sosial, serta (Andriati et al., 2023) mengenai layanan bimbingan kelompok dalam bidang pribadi dan sosial anak taman kanak-kanak. (Sulistiyan et al., 2023) juga membahas pengembangan kemampuan interaksi sosial melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan anak secara aktif. Sementara itu, kajian (Undheim & Hoel, 2023) mengenai cerita animasi yang dibuat oleh sekelompok anak kecil memberikan perspektif tentang keterkaitan kegiatan bercerita dengan pengalaman kolektif anak.

Jika ditinjau berdasarkan indikator pada Tabel 3, perilaku yang muncul dapat dijelaskan dalam beberapa bentuk. Pada indikator berkomunikasi, beberapa anak yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menjawab pertanyaan sederhana guru. Pada indikator memperhatikan dan mendengarkan, anak terlihat menyimak cerita, meskipun sebagian masih mudah teralih. Pada indikator bermain bersama dan bekerja sama, AN dan PT serta RK dan AL terlibat dalam penyelesaian *puzzle* bersama pasangan masing-masing. Sementara itu, pada indikator berbagi dan menunggu giliran, anak perlu menggunakan alat secara bergantian dan masih membutuhkan pengingat guru agar tidak berebut.

Pada indikator membantu teman, terdapat perilaku membantu mencari atau memasang potongan *puzzle*. Perilaku tersebut dapat dipahami sebagai bentuk prososial sederhana karena anak memberikan bantuan kepada teman yang sedang menyelesaikan tugas. Namun, bantuan yang muncul masih terbatas pada konteks kegiatan dan belum dilakukan secara konsisten oleh seluruh anak.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas kelompok menyediakan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan berbagai bentuk interaksi sosial dalam situasi yang terstruktur. Perilaku yang muncul belum dapat dipandang sebagai bukti bahwa seluruh anak telah menguasai keterampilan sosial secara mandiri. Sebaliknya, hasil penelitian memperlihatkan bahwa keterlibatan anak berbeda-beda dan bahwa arahan guru masih diperlukan dalam beberapa situasi.

d. Kehati-hatian dalam Menafsirkan Perubahan Perilaku

Temuan mengenai respons anak perlu ditafsirkan sesuai dengan desain dan keterbatasan penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, berlangsung dalam periode yang singkat, dan tidak menggunakan pengukuran awal dan akhir yang terstandar maupun kelompok pembandingan.

Oleh karena itu, respons yang teramati tidak dapat diperlakukan sebagai bukti peningkatan kemampuan interaksi sosial yang terukur.

Selain itu, sebagian informasi mengenai perilaku anak diperoleh melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas. Keterangan informan memberikan konteks penting, tetapi tetap perlu dibedakan dari perilaku yang diamati secara langsung. Karena itu, simpulan mengenai setiap indikator harus merujuk pada bukti yang tersedia melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Perilaku yang muncul selama aktivitas *puzzle* juga tidak dapat dikaitkan hanya dengan cerita digital. Dialog guru, pendampingan selama kegiatan, kedekatan anak dengan pasangan kerja, dan karakteristik aktivitas yang mengharuskan anak berbagi alat serta bergantian dapat turut membentuk situasi interaksi. Dengan demikian, temuan penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai deskripsi proses bimbingan kelompok dan perilaku interaksi sosial yang muncul selama kegiatan, bukan sebagai bukti bahwa *digital storytelling* menyebabkan perubahan perilaku.

Perilaku berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman memiliki keterkaitan dengan perilaku prososial yang dibahas dalam penelitian (Aisha & Kaloeti, 2021), (Bawono et al., 2026), serta (Watipah & Rahmi, 2026). Akan tetapi, perbedaan tujuan dan desain penelitian perlu diperhatikan ketika membandingkan temuan. Penelitian yang menguji intervensi atau efektivitas memiliki fokus yang berbeda dari penelitian kualitatif deskriptif ini, yang menekankan proses dan konteks kemunculan perilaku.

Perbedaan respons antaranak juga perlu dipahami dalam konteks pengalaman sosial mereka. (Batinah et al., 2022) membahas berbagai faktor yang berkaitan dengan perkembangan interaksi sosial anak, termasuk pengasuhan, lingkungan, pengalaman bermain, dan penggunaan gawai. Faktor-faktor tersebut dapat menjadi konteks untuk memahami keragaman perilaku anak, tetapi tidak dapat dipastikan sebagai penyebab perbedaan respons dalam penelitian ini tanpa data khusus yang mendukung. Kajian (Lewis et al., 2026) serta (Budiarti & Yasmin Adar, 2023) juga dapat menjadi pembanding dalam membahas hubungan pengalaman digital dengan interaksi sosial dan perkembangan sosial-emosional, sepanjang isi dan relevansi sumber tersebut telah diverifikasi.

e. Kendala dan Pertimbangan Penggunaan *Digital Storytelling*

Hasil wawancara menunjukkan bahwa perhatian anak tidak selalu bertahan sepanjang kegiatan. Beberapa anak mudah bosan atau berbicara dengan teman, sedangkan kondisi kelas perlu diperhatikan agar tayangan dapat dilihat dan suara dapat didengar dengan baik. Guru juga menyarankan penggunaan cerita yang tidak terlalu panjang, memiliki gambar menarik, menggunakan suara yang jelas, dan mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan anak.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* perlu disesuaikan dengan karakteristik anak dan kondisi pembelajaran. Media digital tidak cukup hanya disediakan, tetapi perlu dipilih dan digunakan dengan

mempertimbangkan durasi, isi cerita, kualitas penyajian, dan kegiatan pendamping yang menyertainya. Guru juga perlu memberi kesempatan kepada anak untuk merespons cerita agar kegiatan tidak hanya berpusat pada tayangan.

Pertimbangan tersebut sejalan dengan pembahasan (Rahiem, 2021) mengenai penggunaan *digital storytelling* dalam konteks anak usia dini, (Hardini et al., 2026) mengenai pemanfaatan media digital dalam pengalaman belajar anak, dan (Husni et al., 2026) mengenai pentingnya perencanaan serta keterampilan pedagogis dalam pelaksanaan *digital storytelling*. Dengan demikian, kendala yang ditemukan dalam penelitian ini menegaskan perlunya penyesuaian media dan strategi pendampingan dengan kebutuhan anak, bukan sekadar penggunaan teknologi sebagai sarana penyampaian cerita.

f. Kontribusi Temuan terhadap Kajian Sebelumnya

Penelitian ini memberikan deskripsi mengenai proses bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* dengan menghubungkan penyajian cerita, dialog dan *scaffolding* guru, serta praktik interaksi sosial dalam aktivitas kelompok. Berbeda dari kajian yang berfokus pada hasil atau efektivitas media, penelitian ini menelaah bagaimana perilaku sosial muncul dalam konteks kegiatan yang dilaksanakan.

Temuan tersebut melengkapi kajian *digital storytelling* dalam pendidikan anak usia dini (Hardini et al., 2026; Purnama et al., 2022; Rahiem, 2021), penelitian mengenai perilaku prososial (Aisha & Kaloeti, 2021), dan kajian bimbingan kelompok dalam pengembangan interaksi sosial (Khafidhoh, 2021; Krisnandari et al., 2024). Kontribusi penelitian terletak pada deskripsi keterkaitan antara stimulus cerita digital, pendampingan guru, dan kesempatan praktik sosial dalam satu rangkaian kegiatan.

Alur cerita digital → dialog dan *scaffolding* guru → praktik interaksi sosial dalam aktivitas kelompok menjadi kerangka untuk memahami proses tersebut. Alur ini bukan model kausal yang telah teruji, melainkan sintesis konseptual yang membantu menjelaskan urutan kegiatan dan konteks kemunculan perilaku yang diamati.

g. Keterbatasan dan Saran Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan pada satu kelompok anak di satu satuan PAUD dalam periode yang relatif singkat, yaitu 10–14 Agustus 2026. Kedua, informan penelitian terbatas pada kepala sekolah dan guru kelas sehingga perspektif mengenai perilaku anak terutama berasal dari pengamatan di lingkungan sekolah. Ketiga, penelitian tidak menggunakan instrumen pengukuran terstandar untuk membandingkan kemampuan interaksi sosial sebelum dan sesudah kegiatan. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik atau digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan efektivitas *digital storytelling*.

Keempat, perilaku yang diamati muncul dalam konteks kegiatan yang terstruktur dan didampingi guru. Penelitian ini belum dapat memastikan apakah perilaku tersebut berlanjut dalam kegiatan bermain bebas, di rumah,

atau dalam interaksi sosial lainnya. Selain itu, data yang tersedia belum memberikan gambaran rinci mengenai frekuensi dan kesinambungan perilaku setiap anak pada seluruh indikator.

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan pengamatan dalam periode yang lebih panjang dan pada situasi yang lebih beragam, termasuk kegiatan bermain bebas. Pelibatan orang tua sebagai informan tambahan juga dapat memberikan gambaran mengenai perilaku interaksi sosial anak di lingkungan keluarga. Penelitian berikutnya dapat menggunakan catatan observasi yang lebih terperinci untuk menelusuri konteks kemunculan perilaku, bentuk dukungan guru yang dibutuhkan, serta keberlanjutan perilaku berbagi, bekerja sama, menunggu giliran, dan membantu teman. Jika tujuan penelitian selanjutnya adalah menguji efektivitas *digital storytelling*, diperlukan desain penelitian dan instrumen pengukuran yang sesuai dengan tujuan tersebut.

E. Simpulan

Bimbingan kelompok melalui *digital storytelling* pada Kelompok B PAUD Al Mujahidin berlangsung melalui tiga tahapan, yaitu stimulus cerita, dialog dan *scaffolding* guru, serta praktik interaksi sosial melalui aktivitas *puzzle* berkelompok. Ketiga tahapan tersebut memberi kesempatan kepada anak untuk memahami dan mempraktikkan perilaku sosial, seperti bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, dan membantu teman. Namun, perilaku tersebut belum muncul secara merata karena sebagian anak masih memerlukan pendampingan guru.

Kontribusi penelitian ini terletak pada deskripsi integrasi cerita digital, pendampingan guru, dan praktik sosial secara langsung. Karena penelitian bersifat deskriptif, berlangsung singkat, dan hanya melibatkan satu kelompok, temuan ini belum dapat disimpulkan sebagai bukti peningkatan atau efektivitas *digital storytelling*. Guru disarankan menggunakan cerita digital yang singkat, menarik, dan dekat dengan kehidupan anak serta mengulang kegiatan secara berkala. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan lebih banyak informan dan periode pengamatan yang lebih panjang untuk mengkaji keberlanjutan perilaku interaksi sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisha, I., & Kaloeti, D. V. S. (2021). Digital Storytelling Intervention on Prosocial Behavior Improvement Among Early Childhood. *Psymphathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(2), 185–196. <https://doi.org/10.15575/psy.v7i2.5713>
- Amriana, A., Munir, M., & Cholil, C. (2021). Pengkondisian Cara Belajar Anak-Anak TK melalui Teori Belajar Sosial dengan Teknik Modelling. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 11(2), 160–175. <https://doi.org/10.29080/jbki.2021.11.2.160-175>
- Andriati, N., Atika, A., & Hidayati, N. W. (2023). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Berbasis Islami untuk Meningkatkan Karakter Anak. *Jurnal Obsesi*:

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 971–980.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3860>
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>
- Bawono, Y., Wibowo, W. P., Akmalia, L. H., Amirotin, S., & Andini, I. (2026). Using Digital Storytelling to Shape Student's Prosocial Behavior: Is It Effective? *JCD: Journal of Childhood Development*, 6(1), 111–119. <https://doi.org/10.25217/jcd>
- Budiarti, E., & Yasmin Adar, S. (2023). Impact of Digital Media on Social-Emotional Development in Early Childhood: A Case Study at TK Kartika XX-46 Kendari. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 8(2), 89–98. <https://doi.org/10.14421/jga.2023.82-04>
- Hardini, M., Yusup, M., Kareem, Y. M., & Astuti, E. D. (2026). The Implementation of Digital Storytelling to Enhance Early Childhood Learning Experiences. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(2), 165–175. <https://doi.org/10.33050/mentari.v4i2.1014>
- Husni, L., Pradana, P. H., & Triana, R. S. (2026). Pedagogical Implementation of Digital Storytelling in Early Childhood Education: Insights into Planning, Interactive Teaching, and Authentic Assessment. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 386–407. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.65403>
- Khafidhoh, I. (2021). The Effectiveness of Group Guidance to Improve Students' Social Interaction Skills. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 233–242. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.170>
- Krisnandari, E. S., Irawan, S., & Agustin, A. K. M. (2024). Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(3), 220–231. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i3.p220-231>
- Lewis, K. L., Verenikina, I., Howard, S. J., & Kervin, L. K. (2026). Children's Digital Experiences: A Scoping Review of Social Interactions in Family Settings. *Journal of Early Childhood Literacy*, 26(3), 813–846. <https://doi.org/10.1177/14687984261427140>
- Mutiara, H. S., Nopayani, Prawika, P., Nopita, W., Murniviyanty, L., & Prasrihamni, M. (2026). Teori Belajar Sosial dan Pembentukan Perilaku Anak di Lingkungan Sekolah. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(6), 1298–1310. <https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2244>
- Najah, S. (2025). Persepsi Pedagogi Digital pada Pelaksanaan Digital Storytelling Guru PAUD. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1), 193–198. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.9976>
- Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic

- Literature Review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1).
<https://doi.org/10.21009/IPUD.161.02>
- Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in Early Childhood Education: Time to Go Digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1).
<https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Shengjergji, S., Myrendal, J., & Pramling, N. (2025). Responding to Children's Semiotic Repertoires in Collaborative Digital Storytelling. *Early Childhood Education Journal*, 53(7), 2547–2558. <https://doi.org/10.1007/s10643-024-01761-2>
- Shengjergji, S., Myrendal, J., & Pramling, N. (2026). Scaffolding and Triggering: Teachers' Questions and Children's Response Patterns During Digital Storytelling Activities in Preschool. *Teaching and Teacher Education*, 172, Article 105407. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2026.105407>
- Solichah, N., Basori, M. A., Shofiah, N., & Wafa, I. A. (2023). Storytelling for Prosocial Behavior in Young Children: Scoping Review. In *Proceedings of the Conference Psychology and Flourishing Humanity (PFH 2023)* (pp. 194–212). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-188-3_21
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital Storytelling untuk Kemampuan Bahasa Anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(2), 129–140. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyani, Herawati, & Sudarti. (2023). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 3(2), 154–174. <https://doi.org/10.21580/joece.v3i2.17530>
- Undheim, M., & Hoel, T. (2023). An Animated Story Created by a Group of Young Children. *Journal of Early Childhood Literacy*, 23(3), 374–400. <https://doi.org/10.1177/1468798420988756>
- Watipah, Y. S., & Rahmi, T. (2026). Efektivitas Media Interaktif untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 2199–2209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.7729>
- Wu, S., & Song, T. (2026). Effects of Affective vs. Instructional Teacher Scaffolding on Preschoolers' Emotional Engagement and Social Attention in Picturebook Reading. *Frontiers in Psychology*, 17, Article 1743106. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1743106>