

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang Masalah

##### Storytelling

*Storytelling* adalah sebuah kegiatan menyampaikan cerita secara oral dari generasi kepada generasi yang lain.<sup>1</sup> Dalam tulisannya, Yee Bee Choo dkk. mengutip beberapa pandangan dari para ahli yang meneliti tentang apakah itu *storytelling*. Secara keseluruhan mereka mengatakan bahwa kegiatan *storytelling* sendiri adalah kegiatan yang sangat berbeda dari hanya sekadar membawakan sebuah cerita pada pendengar dan lebih menekankan interaksi dua arah antara pencerita dan pendengar melalui gerak tubuh, suara dan kontak mata dengan pendengar.<sup>2</sup>

Mauro Djumovic menambahkan bahwa *storytelling* adalah sebuah seni dalam menyampaikan sebuah cerita dari ingatan kepada pembacanya yang merupakan karya seni tertua yang ada di muka bumi. Kegiatan bercerita melibatkan dua elemen, yaitu pemilihan dan penyampaian.<sup>3</sup> Dikatakan bahwa selama ribuan tahun, orang-orang belajar mengenai suatu hal yang penting melalui cerita yang disampaikan secara lisan terutama pada mereka yang tidak memiliki bahasa dalam bentuk lisan dan tulisan.<sup>4</sup>

Lebih lanjut Choo dkk. mengatakan bahwa kegiatan *storytelling* membawa karakter yang ada dalam sebuah cerita menjadi hidup dengan ekspresi yang

---

1. Yee Bee Choo, Tina Abdullah, dan Abdullah Mohd Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then," *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 5A (Mei 2020): 46.

2. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 46.

3. Mauro Dujmovic, "Storytelling as a Method of EFL Teaching," *Methodological Horizon: Journal of Educational Theory and Practice* 1, no. 1 (2006): 75. Pemilihan dan penyampaian di sini berkaitan dengan materi cerita dan kepada siapa cerita disampaikan.

4. Niswatin Nurul Hidayati, "Storytelling: One Package Learning In Improving Language Skill And Implanting Character Education On Children," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 2 (2019): 57.

meyakinkan sehingga para pendengar juga dapat mengalami emosi dan pemikiran yang ada pada karakter dalam cerita.<sup>5</sup>

Dari permulaannya, kegiatan *storytelling* dilakukan secara *oral* atau dengan metode penyampaian lisan. Tradisi penyampaian secara lisan ini sendiri sudah dilakukan sejak ribuan tahun lalu untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan. Terutama dalam masyarakat yang tidak memiliki bahasa yang tertulis.<sup>6</sup> Choo dkk. menambahkan bahwa *oral storytelling* atau cerita lisan adalah sebuah alat yang sangat kuat untuk dipakai sebagai sarana belajar mengajar, karena melibatkan gambaran mental dan imajinasi anak-anak yang mendengar, sehingga dapat membuat anak-anak dapat menghubungkan antara cerita yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari,<sup>7</sup> yang terus menerus mengalami perubahan dari masa ke masa.

### Digital Storytelling

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, apa yang dahulu menggunakan budaya *oral* atau lisan dengan menggunakan gambar-gambar dan alat peraga yang biasa, perlahan berganti menjadi melibatkan teknologi menjadi sebuah cerita dalam bentuk digital. Choo dkk. menambahkan ada beberapa perbedaan antara *conventional* dan *digital storytelling*: penggunaan teknologi, peran dari pencerita, pendekatan proses dan produk, keterlibatan dari para pendengar, dan tanggapan yang diberikan dalam *conventional storytelling* dan *digital storytelling*.<sup>8</sup>

Hal pertama yang menjadi pembeda antara *digital* dan *conventional storytelling* adalah dalam hal penggunaan teknologi. *Digital storytelling* dan *conventional storytelling* sama-sama menyampaikan cerita secara lisan kepada pendengar. tetapi

---

5. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

6. Hidayati, "Storytelling: One Package Learning In Improving Language Skill And Implanting Character Education On Children," 57.

7. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

8. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

yang membedakan antara media *digital* dan *conventional storytelling* adalah penyampaian media *conventional storytelling* menggunakan cara yang masih sangat sederhana yaitu dengan alat-alat yang sederhana, sedangkan penyampaian digital storytelling menggunakan video yang harus melewati tahap pembuatan, editing, mastering, rendering menggunakan teknologi yang ada pada masa sekarang ini. Dapat dikatakan bahwa *digital storytelling* adalah sebuah seni dalam menggunakan beragam aplikasi dan perangkat lunak untuk menciptakan dan mengkomunikasikan sebuah cerita kepada para pendengar.<sup>9</sup>

Perbedaan berikutnya adalah peran dari seorang pencerita. Dalam *storytelling* konvensional, seorang pencerita hanya menyampaikan secara lisan sehingga informasi dapat disampaikan secara langsung kepada para pendengar tanpa perlu ada penulisan catatan. Sedangkan dalam *digital storytelling*, seorang pencerita memiliki peran tambahan sebagai seorang penulis.<sup>10</sup> Yang dimaksudkan penulis sebagai seorang pencerita adalah penulis sendirilah yang menceritakan *digital storytelling* yang ia buat kepada pendengar. Perbedaan berikutnya adalah *conventional storytelling* berbasis pada proses,<sup>11</sup> di mana pencerita dapat memodifikasi cerita kapan pun ia mau, sedangkan *digital storytelling* tidak dapat diubah-ubah karena sudah dalam bentuk media digital untuk diceritakan pada pendengar. cerita *conventional storytelling* bersifat fleksibel. Yang dimaksudkan fleksibel adalah pencerita dapat dengan bebas kapanpun mengedit dan memodifikasi sebuah cerita yang disampaikan kepada pendengar.

---

9. Hilary McLellan, "Digital Storytelling in Higher Education," *Journal of Computing in Higher Education* 19, no. 1 (2006): 66.

10. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

11. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

Penulisan yang dilakukan oleh pencerita dalam digital storytelling adalah penulisan naskah cerita atau storyboard dengan menggunakan alat bantu teknologi yang ada untuk menggabungkan cerita dengan gambar dan musik agar menjadi sebuah cerita yang baik. Proses memasukkan konten berupa gambar dan musik yang tepat dalam sebuah cerita digital storytelling membuat perbedaan antara digital dan conventional storytelling menjadi semakin jelas.

sedangkan cerita dalam bentuk digital storytelling lebih fix atau susah untuk dimodifikasi. Karena, untuk memodifikasi digital storytelling, pencerita membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membongkar lagi dan mengulang kembali proses yang dilakukan untuk memasukkan konten tambahan dalam video.

Perbedaan berikutnya menurut Choo dkk adalah keterlibatan dari penonton.<sup>12</sup> Dalam *oral storytelling* atau *storytelling* konvensional, pendengar mendengar dan perlu mengimajinasikan sendiri setiap detail cerita yang disampaikan. Sedangkan dalam *digital storytelling*, penonton sudah mendapatkan gambaran melalui video dan musik untuk mereka dapat mengerti dengan jelas setiap alur cerita yang ada di dalamnya.<sup>13</sup> Jadi, dalam *digital storytelling*, penonton sudah disajikan hal yang lebih mudah untuk dicerna pikiran, karena pencerita dapat memadukan gambar, video dan musik menjadi satu kesatuan cerita yang menarik bagi pendengar dan tentunya juga lebih mudah dicerna oleh pikiran mereka.

Perbedaan yang terakhir adalah tanggapan yang diberikan. Dalam *conventional storytelling*, tanggapan dapat diberikan secara langsung oleh pendengar. Sedangkan dalam *digital storytelling*, tanggapan yang diberikan dapat secara langsung atau pun tidak langsung.<sup>14</sup> Dalam penyampaian media *conventional storytelling*, pendengar dapat langsung menginterupsi dan menanggapi bahkan memberi koreksi terhadap cerita yang disampaikan secara langsung. Tetapi, dalam penyampaian media *digital storytelling*, tanggapan yang diberikan harus melalui proses editing lagi untuk menyesuaikan dengan tanggapan dari pendengar.

---

12. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

13. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 47.

14. Choo, Abdullah, dan Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling," 48.

Tanggapan secara tidak langsung yang ada dalam *digital storytelling* sendiri diberikan melalui media yang telah diberikan dan biasanya melalui komentar yang diberikan dalam halaman video *digital storytelling* yang telah disediakan oleh pencerita.

## Tujuh Elemen Digital Storytelling

Menurut Robin, ada tujuh elemen dari *digital storytelling*: *Point of view*, *A dramatic Question*, *Emotional content*, *The gift of your voice*, *the power of soundtrack*, *Economy*, dan *Pacing*.<sup>15</sup> Elemen pertama yang dijelaskan adalah *point of view*. Bagian ini dimaksudkan agar penulis dapat merasakan bagaimana kekuatan dari mendeskripsikan sebuah cerita dengan menggunakan sudut pandang orang pertama “saya” daripada sudut pandang orang ketiga yang terkesan berjarak.<sup>16</sup> Penggunaan sudut pandang orang pertama juga membantu pendengar untuk lebih mendapatkan pemahaman menyeluruh dari cerita.

Hal kedua yang menjadi elemen penting dalam *digital storytelling* adalah *a dramatic questions*. Sebuah cerita yang menarik perhatian pendengar adalah cerita yang memiliki pertanyaan yang dramatis yang dapat memicu rasa penasaran dari pendengar untuk mendengar cerita hingga selesai.<sup>17</sup> Untuk dapat membawa sebuah pemahaman menyeluruh, maka fokus dari pendengar harus terjaga agar rasa penasaran pendengar akan apa yang terjadi setelah ini dapat tetap terjaga sehingga penyerapan cerita menjadi lebih baik dan menyeluruh.

Ketiga adalah *emotional content* yang membangkitkan emosi dari pendengar yang dapat menimbulkan ekspresi yang terlihat melalui tertawa, air mata dan ekspresi kepuasan dari pendengar.<sup>18</sup> Elemen ini memungkinkan penulis cerita untuk mengolah setiap masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari menjadi suatu cerita yang terasa

---

15. Bernard R. Robin, "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom," *Theory Into Practice* 47, no. 3 (11 Juli 2008): 223.

16. "LibGuides: Digital Storytelling: Essential Elements," diakses 10 Juni 2022, <https://research.auctr.edu/c.php?g=197213&p=1297353>. Tujuh elemen yang ada ini dibagi menjadi dua bagian. Empat yang pertama adalah dalam ranah penulisan naskah dan tiga sisanya dalam ranah pembuatan konten *digital storytelling*.

17. Gayes Mahestu dan Aulia Nastiti Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia" 1, no. 1 (2019): 2.

18. "LibGuides."

hidup di mata para pendengar.<sup>19</sup> pendengar akan dapat menikmati cerita yang disampaikan ketika cerita yang disampaikan terkesan sangat dekat dengan apa yang dirasakan oleh pendengar.

Elemen keempat adalah *the gift of your voice*. Nada suara, infleksi dan karakter suara dari pencerita menyampaikan makna dan maksud cerita dengan cara yang lebih personal kepada setiap pendengar.<sup>20</sup> Hal ini terbukti cukup efektif dalam penyampaian *digital storytelling*. Karena, karakteristik suara yang dimiliki oleh seorang pencerita adalah hal yang efektif untuk digunakan dalam menceritakan sebuah kisah yang personal. Ini merupakan sebuah cara untuk mempersonalisasi sebuah cerita sehingga dapat membantu pendengar untuk lebih memahami cerita secara menyeluruh.<sup>21</sup>

Hal berikutnya yang disampaikan adalah *the power of soundtrack*. Penggunaan musik bukan hanya untuk memperindah sebuah *digital storytelling* saja, namun penggunaan musik yang tepat dapat meningkatkan dan memperjelas cerita yang disampaikan, menambah kompleksitas dan kedalaman sebuah narasi.<sup>22</sup> Hal ini dilakukan untuk membawa pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap cerita yang disampaikan yang akan membuat pendengar dapat mencerna cerita dengan baik.

Elemen keenam adalah Ekonomis. Bentuk *digital storytelling* yang dibuat dikemas dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga dapat dengan lebih mudah dimengerti oleh pendengar. Bentuk ini memiliki dua keunggulan. Pertama, cerita dapat dengan lebih mudah dikendalikan dan kedua, cerita dapat dengan lebih mudah disaksikan dan ditangkap oleh pendengar.<sup>23</sup> Hal ini bertujuan agar cerita yang disampaikan dapat lebih terarah dan penulis dapat memutuskan apa saja yang akan

---

19. Mahestu dan Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia," 3.

20. "LibGuides."

21. Mahestu dan Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia," 3.

22. "LibGuides."

23. "LibGuides."

menjadi bahan cerita yang mereka buat. Durasi dari video yang ditampilkan dalam *digital storytelling* sendiri berkisar antara 5-10 menit dengan tujuan untuk membuat pendengar dapat menjaga fokus dari pendengar dan membuat pendengar menjadi memahami apa pesan yang ingin disampaikan dalam cerita kepada pendengar.<sup>24</sup>

Ketujuh adalah *Pacing*. *Pacing* merupakan instrumen untuk menunjukkan seberapa cepat atau lambatnya alur dari sebuah *digital storytelling*.<sup>25</sup> Dengan kata lain, ritme dalam sebuah *digital storytelling* harus diperhatikan dengan baik sehingga penonton tidak mudah merasa bosan dan menjadi tidak tertarik lagi dengan cerita yang disampaikan.<sup>26</sup>

Jadi, ketujuh elemen ini merupakan suatu hal yang harus ada dalam pembuatan *digital storytelling* agar pendengar dan penonton dapat dengan lebih tepat untuk mengerti dan memahami alur jalannya cerita yang dibuat demi sebuah pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap konten yang disajikan.

Terdapat beberapa potensi dalam penggunaan *digital storytelling* dalam mengajar anak-anak pada masa sekarang ini. Choo, dkk. mengatakan bahwa yang pertama, penggunaan *digital storytelling* dapat membangun pengetahuan dari guru tentang konten apa yang diajarkan (menambahkan daya kreativitas guru dalam menyiapkan materi), dan yang kedua, *digital storytelling* mengembangkan pengetahuan pedagogis guru karena mereka dapat menggunakan *digital storytelling* itu sendiri

---

24. Mahestu dan Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia," 6. Dengan membuat sebuah cerita dengan durasi yang relatif singkat, digital storyteller memiliki kesempatan untuk menangkap pesan yang disampaikan melalui sebuah *digital storytelling* yang dibuat dan dapat menunjukkan bahwa konten yang dibuat cukup untuk membuat pendengar mengerti dan memahami isi dari cerita.

25. "LibGuides."

26. Mahestu dan Rahmani, "Interpretasi Digital Storytelling Pada Iklan Tokopedia," 3. Masih dalam tulisan yang sama, Mahestu dan Rahmani menuliskan bahwa cepat atau lambatnya jalan sebuah cerita dapat memengaruhi emosi dan perasaan pendengar. Karena, jika sebuah *digital storytelling* dibawakan dalam tempo yang terlalu lambat, maka penonton akan mudah merasa bosan dan tidak lagi melanjutkan untuk menonton. (6).

sebagai alat dalam pembelajaran, dan *digital storytelling* juga merupakan sebuah hal yang efektif untuk pembelajaran anak.<sup>27</sup> Melalui penyampaian media digital storytelling juga dapat meningkatkan kemampuan seorang anak dalam menangkap dan memproses sebuah informasi yang disampaikan dalam cerita.

Dapat dikatakan bahwa penggunaan media digital storytelling memiliki potensi yang cukup efektif untuk digunakan dalam konteks mengajar anak di era digital seperti sekarang ini. Karena, seiring dengan perkembangan dan perubahan zaman, maka cara belajar anak pun mengalami pergeseran. Dari yang dulu lebih menekankan media konvensional, sekarang mulai bergeser ke arah media digital.

Dengan menerapkan media digital storytelling dalam mengajar anak di era digital ini, diharapkan dapat meningkatkan daya tangkap anak terhadap cerita yang disampaikan, karena pola yang diberikan bukan hanya sekadar auditori atau hanya cerita lisan dari guru yang mengajar, melainkan anak juga dapat melihat video digital storytelling yang disampaikan kepada mereka di mana selain anak dapat mendengar cerita yang disampaikan, anak juga dapat melihat gambar yang menjadi penuntun bagi mereka untuk mencerna informasi.

Metode bercerita dengan menggunakan media digital storytelling juga dapat diterapkan dalam mengajar anak-anak di dalam maupun di luar persekutuan sekolah minggu di gereja untuk mendukung pengajaran Firman Tuhan yang lebih berkualitas pada anak-anak.<sup>28</sup> Dengan menggunakan media baru (digital storytelling) ini, diharapkan anak-anak yang mendengar juga mendapatkan pengertian yang benar akan Firman Tuhan yang disampaikan dan bukan hanya sebatas mendengar apa yang

---

27. Yee Bee Choo, Tina Abdullah, dan Abdullah Mohd Nawi, "Digital Storytelling vs. Oral Storytelling: An Analysis of the Art of Telling Stories Now and Then," *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 5A (Mei 2020): 48.

28. I Putu Ayub Dharmawan dan Kiki Priskila, "Penerapan Storytelling dalam Menceritakan Kisah Alkitab pada Anak Sekolah Minggu," *Kurios (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)* 6, no. 1 (2020): 35.

disampaikan oleh guru tanpa mengerti apa maksud dari cerita tersebut melalui bantuan video digital storytelling yang diputarkan kepada mereka.

Karena, pada masa usia kanak-kanaklah manusia dapat dengan cepat mempelajari dan menangkap segala sesuatu yang diberikan kepada mereka. Melalui persekutuan sekolah minggu dan persekutuan anak di luar gereja inilah anak diajarkan pokok pikiran Kristen agar memiliki fondasi iman yang kokoh sejak dini.<sup>29</sup> Salah satu Lembaga Kristen yang mengajarkan dan mempersiapkan anak dengan dasar iman yang kokoh sejak masa kecil adalah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia.

#### Lembaga Pelayanan Anak Indonesia

CEF atau *Child Evangelism Fellowship* adalah sebuah organisasi evangelis internasional dan independen yang dilakukan oleh orang Kristen dalam kerangka posisi doktrinal kami sebagaimana diatur dalam pernyataan iman CEF.<sup>30</sup> CEF berkomitmen untuk melakukan semua yang terbaik untuk dapat menjangkau anak-anak di dunia tanpa memandang etnis budaya mereka masing-masing.<sup>31</sup> Hal ini dibuktikan dengan CEF mempekerjakan staf, relawan dan bahkan anggota pengurus dari latar belakang etnis yang berbeda-beda yang bertujuan untuk mengangkat nilai keragaman dalam setiap publikasi yang dilakukan.<sup>32</sup>

CEF dimulai dari seorang Pendeta yang bernama Jesse Irvin Overholtzer yang mulai terlibat aktif dalam pelayanan penginjilan kepada anak-anak laki-laki dan perempuan secara aktif hingga pertengahan tahun 1930-an, yang pada akhirnya akan melibatkan anak-anak yang ada di seluruh dunia.<sup>33</sup> Pada akhirnya, CEF resmi berdiri

---

29. Mikha Agus Widiyanto dan Nostry Nostry, "Strategi Pelayanan Guru Sekolah Minggu Bagi Pertumbuhan Rohani Anak," *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership* 2, no. 2 (2 Desember 2021): 276.

30. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 2007, 101-1.

31. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 101-1.

32. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 101-1.

33. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 102-2.

pada Mei 1937.<sup>34</sup> Sejak saat itu, pelayanan CEF telah berkembang ke seluruh dunia dan jutaan anak telah mendengar Injil melalui karya CEF dan ribuan anak telah menetapkan diri untuk percaya kepada Kristus sebagai Juru Selamat.<sup>35</sup> Tujuan dari CEF atau Lembaga Penginjilan Anak adalah menjadi sebuah organisasi yang berpusat pada Alkitab terdiri dari orang-orang percaya yang sudah lahir baru dengan tujuan untuk menginjili anak-anak dengan Injil Kristus dan memuridkan mereka dengan Firman Allah dan menyerahkan mereka ke gereja lokal untuk bertumbuh.

Perkembangan pelayanan CEF internasional ini juga sampai ke Indonesia. Pada tahun 1964, pertama kali didirikan CEF di Indonesia dengan menggunakan nama Persekutuan Evangelisasi Anak (PEA)<sup>36</sup> dan pada tahun 1979 Lembaga Penginjilan Anak (LPA) atau CEF Indonesia terdaftar secara resmi di Departemen Agama Republik Indonesia.<sup>37</sup> Pada tahun 2008, LPA Indonesia berubah nama menjadi Lembaga Pelayanan Anak Indonesia.

Keinginan dari CEF adalah untuk menjangkau anak-anak di seluruh dunia dengan Injil melalui orang-orang yang telah terlatih yang memiliki beban dalam bidang pelayanan anak, telah lahir baru dan memiliki beban untuk keselamatan dan memuridkan anak yang telah diinjili, dan juga bekerja sama dengan gereja-gereja lokal yang ada untuk menjalankan misi penginjilan yang telah Tuhan taruh dalam hati para pekerja CEF.<sup>38</sup>

Pelayanan yang dilakukan oleh LPA di Indonesia sudah menyebar hampir ke seluruh penjuru Indonesia. Dimulai dari kota Palembang, Kupang, Jawa Barat, Pontianak, Medan, Manado, Banten, Bekasi, Ambon, Nias, Bali, Sumba, Jawa Timur,

---

34. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 102-2.

35. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 102-2.

36. Trivena Helniha, "Sejarah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia," 9 November 2022.

38. Trivena Helniha, "Sejarah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia."

38. Tim CEF Internasional Ministry, "Internasional Manual Ministry CEF," 102-2.

Sulawesi Selatan, Minahasa, Maluku, dan DKI Jakarta. Dengan jumlah staff aktif di seluruh cabang yang ada di Indonesia mencapai 37 orang. Selain KKB untuk kelompok anak-anak, pelayanan lain yang dilakukan adalah seminar yang diadakan untuk mereka yang terbebani untuk melayani anak-anak, kemudian ada program pelatihan Teaching Children Effectively (TCE) yang dimaksudkan untuk mereka yang ingin bergabung dalam pelayanan LPA. Karena dalam program TCE ini semua dilatih bagaimana caranya menggunakan metode bercerita dari LPA. Kemudian ada program IOT. Program pelatihan ini ditujukan kepada mereka yang sudah mengikuti TCE 1 dan 2 untuk ikut ambil bagian dalam pelayanan mempersiapkan calon guru-guru KKB yang selanjutnya.

LPA Palembang merupakan cabang dari LPA Indonesia yang ada di kota Palembang. LPA Palembang dimulai pada tahun 1990 dengan direktur cabang saat itu adalah Ibu Maura. Kemudian pada tahun 1991-1993 digantikan oleh Bapak Haposan. Pada tahun 1994-2002 kepemimpinan LPA Palembang dipegang oleh Ibu Jeni Siahaan. Tahun 2002-2012 direktur cabang LPA Palembang digantikan oleh Bapak Nikodemus, dan setelah tahun 2012-sekarang kepemimpinan LPA Palembang dipegang kembali oleh ibu Jeni Siahaan.

Selain Kelompok Kabar Baik (KKB) yang dilakukan, di LPA Palembang juga terdapat banyak kegiatan yang secara rutin dilakukan setiap tahun untuk menjangkau jiwa anak-anak baru bagi Tuhan. Kegiatan yang secara rutin dilakukan adalah: Pesta Paskah, Pesta Kemerdekaan, Pesta Natal, Penginjilan lapangan dan Sekolah Injil Liburan (SIL). Kegiatan-kegiatan ini dilakukan secara rutin oleh LPA Palembang dalam rangka untuk menjangkau seluruh wilayah yang ada di kota Palembang.

Jangkauan dari pelayanan yang dilakukan oleh LPA Palembang sendiri adalah anak-anak dengan kondisi perekonomian yang dapat dikatakan menengah ke bawah. Anak-anak yang tidak dapat atau sangat jarang untuk diajak beribadah ke sekolah

minggu, merekalah yang berusaha untuk dirangkul oleh LPA Palembang dengan pelayanan kelompok KKB. Rentang usia anak-anak yang mengikuti kelompok KKB sendiri adalah berkisar dari usia 4 hingga 14 tahun. Hingga saat ini, LPA Palembang dilayani oleh 2 orang staff aktif (Direktur cabang, ibu Jeni Siahaan dan sdr. Wendi) dan 1 orang sukarelawan (Manuel) untuk membantu menangani dua pos KKB yang berada di BTN dan Gasing.

Dalam pelayanannya, LPA Palembang sudah membuka beberapa pos pelayanan KKB yang tersebar di sekitar wilayah kota Palembang. Jumlah pos pelayanan KKB dari LPA Palembang ada sebanyak tujuh kelompok dengan total jumlah anak yang dilayani berjumlah 157 anak. (66 kelas besar dan 91 kelas kecil). Kondisi dari anak-anak yang dilayani di LPA Palembang adalah mereka yang berada di garis perekonomian menengah ke bawah yang terkadang susah untuk pergi beribadah ke sekolah minggu. Melihat anak-anak yang demikian, maka LPA Palembang melayani mereka yang membutuhkan dengan datang ke daerah mereka dan membuat kelompok anak-anak di sana.

Salah satu program yang dilakukan oleh LPA Indonesia adalah *Good News Club* (GNC) atau Kelompok Kabar Baik (KKB). Ini adalah kelompok di mana anak-anak dalam rentang usia 4 hingga 14 tahun yang berkumpul dan diajarkan cerita Firman Tuhan menggunakan metode *oral storytelling* dengan menggunakan alat bantu peraga berupa *flash card*, buku spiral, dan papan flanel.<sup>39</sup> Pengajaran yang disampaikan dalam kelompok KKB ini meliputi cerita Alkitab, ayat hafalan, lagu dan juga permainan.<sup>40</sup> Dalam pengajaran yang disampaikan kepada anak-anak ini memiliki sebuah tujuan untuk membawa anak-anak untuk lebih mengenal dan terlebih lagi untuk mengambil komitmen untuk menerima Tuhan Yesus sebagai Tuhan dan Juru Selamat mereka

---

39. Trivena Helniha, "Sejarah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia."

40. Trivena Helniha, "Sejarah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia."

secara pribadi dari sejak usia mereka masih sangat muda. Dalam kelompok KKB ini terjadi tiga perbedaan kelas berdasarkan usia. Pertama, kelas pra sekolah yang berisikan anak-anak usia balita. Kedua adalah kelompok usia anak sekolah dasar yang terdiri dari anak dengan rentang usia 7-12 tahun dan yang terakhir adalah mereka yang berusia remaja.<sup>41</sup> Oleh karena itu, penting untuk seorang guru dapat mendalami anak-anak yang ada dalam kelompok mereka secara psikologis agar dapat menemukan cara terbaik untuk mengajar mereka. Dalam penyampaiannya, cerita yang dibawakan di lembaga pelayanan anak Indonesia masih menggunakan media konvensional berupa flash card, buku spiral, papan flanel, dll dan belum beralih ke media digital yang menggabungkan cerita yang ada dan teknologi yang sedang berkembang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menangkap informasi yang diberikan dalam setiap cerita yang disampaikan kepada mereka.

### Psikologi Perkembangan Anak

Menurut Piaget, masa kanak-kanak dibagi menjadi 4 tahapan sesuai dengan perkembangan dari anak. Mulai dari tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret dan tahap operasional formal.<sup>42</sup> Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, maka semakin teratur dan semakin abstrak juga cara berpikirnya.<sup>43</sup>

Dalam setiap tahapan perkembangan memiliki karakteristik masing-masing dalam perkembangan kognitifnya. Seperti pada tahap sensori-motor, seorang bayi membangun pengetahuan tentang dunia melalui pengalaman sensorisnya. Pada tahap pra-operasional, anak mulai menjelaskan tentang dunia melalui kata dan gambar. Pada

---

41. Trivena Helniha, "Sejarah Lembaga Pelayanan Anak Indonesia."

42. John W Santrock, *Perkembangan Anak*, edisi 11. (Jakarta: Erlangga, 2007), 49.

43. Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ed. ke-3 (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), 33.

tahapan operasional konkret, seorang anak sudah dapat menalar secara logis tentang suatu hal, dan pada tahapan operasional formal, remaja sudah bisa melakukan penalaran dengan lebih baik.<sup>44</sup>

Anak usia 7-11 taun berada dalam tahapan operasional konkret.<sup>45</sup> Dinamakan tahapan operasional konkret karena pola pemikiran mereka sudah berbeda dari tahapan sebelumnya yang masih mengandalkan simbol untuk menggambarkan tentang apa yang mereka pikirkan.<sup>46</sup> Anak-anak ini sudah bisa menalar dan merunutkan sesuatu, dan pada tahapan ini juga, pemikiran yang lebih logis sudah menggantikan pemikiran yang intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik.<sup>47</sup>

Karakteristik lain dari anak dalam tahapan operasional konkret ini sendiri adalah mereka sudah dapat mengklasifikasikan benda ke dalam beberapa kategori.<sup>48</sup> Selanjutnya, seorang anak yang telah mencapai tahapan operasional konkret juga telah dapat melakukan *seriation* (mengurutkan secara seri), yakni adalah kemampuan untuk mengurutkan stimuli menurut suatu dimensi kuantitatif.<sup>49</sup> Kemampuan selanjutnya dari tahapan operasional konkret ini adalah *transivitas* atau kemampuan secara logis untuk menggabungkan relasi-relasi tertentu agar dapat mencapai kesimpulan tertentu.<sup>50</sup>

Anak dalam tahapan operasional konkret ini dikatakan sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek yang ada saat ini atau objek yang nyata saja.<sup>51</sup> Hal ini juga terlihat ketika anak-anak dalam

---

44. John W Santrock, *Perkembangan Anak*, 49.

45. John W. Santrock, *Life-Span Development*, ed. ke-13 (Indonesia: Erlangga, 2012), 329.

46. Ahmad Saifuddin, *Psikologi Umum Dasar* (Prenada Media, 2022), 249.

47. John W Santrock, *Perkembangan Anak*, 255.

48. Saifuddin, *Psikologi Umum Dasar*, 249.

49. John W. Santrock, *Life-Span Development*, 330.

50. John W. Santrock, *Life-Span Development*, 330.

51. Matt Jaarvis Widowatie (Penyunting) SPA-Teamwork (Penerjemah), Derta Sri, *Psikologi Perkembangan-Kognitif: Seri Teori Psikologi* (Nusamedia, 2021), 14.

tahapan operasional konkret ini jika tanpa adanya objek yang nyata di hadapan mereka, maka akan mengalami kesulitan besar ketika menyelesaikan sebuah tugas logika.<sup>52</sup>

Ahmad Saifudin mengatakan bahwa apabila anak dalam tahapan operasional konkret ini diberikan sebuah percobaan tentang sebuah percobaan air yang dipindahkan ke berbagai wadah dengan berbagai bentuk, maka anak dalam tahapan operasional konkret ini dapat menjawab bahwa air yang dipindahkan memiliki volume yang sama.<sup>53</sup>

Sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Piaget, James Fowler dalam *Faith Development* mengatakan bahwa anak dalam usia 7-11 tahun sedang ada dalam fase kepercayaan mistis harafiah, yang di mana anak sudah mulai memiliki pemikiran logis dan mulai untuk mengategorikan segala sesuatu informasi yang mereka dengarkan.<sup>54</sup> Mereka yang ada dalam fase perkembangan ini sudah memiliki kemampuan untuk menguji dari setiap pandangan-pandangan yang ada apakah sudah sesuai dengan apa yang seharusnya.

Namun, penalaran dari anak-anak dalam tahapan ini dikatakan masih terbatas. Hal ini dikarenakan kendati anak dalam tahapan ini sudah bisa menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan klausul, mereka hanya dapat melakukannya hanya jika disertakan dengan contoh-contoh yang spesifik dan belum dapat melakukan hipotesis

---

52 Widowatie (Penyunting), *Psikologi Perkembangan-Kognitif*, 14. Anak-anak dalam tahapan operasional konkret ini akan mengalami kebingungan ketika diberikan pertanyaan mengenai konsep atau pertanyaan yang lebih bersifat abstrak, karena mereka hanya baru dapat menyelesaikan persoalan yang melibatkan objek yang nyata dan belum dapat berpikir hanya menggunakan lambang-lambang. Anak-anak dapat berpikir secara logis, tetapi belum dapat menerapkan secara logis setiap masalah yang masih bersifat abstrak. Prof Dr H. Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023), 56. Tahapan pertumbuhan anak ini dapat dilihat dari bagaimana seorang anak dapat memahami peraturan, berbohong, perhatian dan hukum (56).

53. Saifuddin, *Psikologi Umum Dasar*, 248.

54. James W. Fowler, *Tahap-Tahap Perkembangan Kepercayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 1995), 117.

atau abstraksi<sup>55</sup> yang membuat penalaran akan sebuah informasi yang diberikan belum dapat diterima dengan sempurna oleh anak-anak.

Seperti yang dikatakan juga dalam taksonomi Bloom, anak dalam tahapan usia 7-11 tahun ini sedang dalam fase memahami/mengerti yang mana tugas dari fase ini adalah mengklasifikasikan, membandingkan, menginterpretasikan, dan berpendapat.<sup>56</sup> Memahami dan mengerti dalam bagian ini bersangkutan dengan inti dari sesuatu bentuk pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat mengkomunikasikan ide yang dikomunikasikan itu tanpa harus menyambungkan dengan bahan lain.<sup>57</sup>

Dalam taksonomi Bloom juga dikatakan bahwa pemahaman dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, penerjemahan, yaitu kemampuan untuk memahami suatu ide yang dinyatakan dengan cara lain dari pada pernyataan asli. Kedua, penafsiran, yaitu penjelasan atau rangkuman atas suatu komunikasi. Ketiga, ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk membuat pernyataan-pernyataan yang eksplisit untuk menyikapi kesimpulan-kesimpulan dari sebuah karya sastra.<sup>58</sup>

Memahami sebuah konsep berarti dapat mengingat informasi atau ilmu mengenai konsep itu. Tanpa penalaran dan pemahaman, seorang anak tidak dapat mengaplikasikan ilmu dan konsep yang mereka dengar.<sup>59</sup> Proses berpikir dan

---

55. Penney Upton, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 2012), 160.

56. Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 2, no. 02 (14 November 2016): 108, diakses 8 Agustus 2022, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50>.

57. Gunawan dan Palupi, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif," 101.

58. Gunawan dan Palupi, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif," 101.

59. Nur Fajriana Wahyu Ardiani, Nanda Adi Guna, dan Reni Novitasari, "Pembelajaran Tematik dan Bermakna Dalam Perspektif Revisi Taksonomi Bloom," *Satya Widya* 29, no. 2 (5 Desember 2013): 94.

memahami seperti inilah yang dapat menunjukkan kemampuan dari seorang anak untuk dapat mengolah dan menerapkan setiap informasi yang mereka dapatkan.

Berdasarkan pembahasan tentang tiga model psikologi perkembangan yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun memerlukan sebuah metode khusus yang menarik untuk dapat menjadi sebuah metode pembelajaran yang dapat membuat mereka lebih mengerti dan dapat menarik kesimpulan yang benar dari setiap informasi yang disampaikan kepada mereka. Di sini, penulis melihat bahwa *digital storytelling* merupakan metode pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam penyampaian firman Tuhan kepada anak usia 7-11 tahun.

Karena, anak dalam rentang usia ini berada dalam tahapan operasional konkret yang belum bisa menarik sebuah penalaran yang benar tanpa media atau alat bantu yang dapat mempermudah mereka untuk menarik sebuah simpulan yang logis dari setiap informasi yang ada. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah metode yang dapat menolong anak-anak ini dalam memproses sebuah informasi yang diberikan kepada mereka agar informasi yang diberikan dapat diterima secara benar oleh mereka.

### **Rumusan Masalah**

Penelitian ini melihat bagaimana efektivitas metode *digital storytelling* terhadap anak dalam rentang usia 7-11 tahun. Anak dalam rentang usia tersebut adalah mereka yang masih sangat memerlukan sebuah penjelasan yang dapat mereka cerna dengan baik agar mereka dapat menarik sebuah kesimpulan dari setiap informasi yang mereka dengar.

Anak-anak dalam rentang usia ini sudah dapat menalar dengan baik tetapi belum dapat menarik dan membuat simpulan yang logis dari setiap informasi yang disampaikan, Sehingga, mereka masih membutuhkan contoh yang konkret untuk mereka dapat menarik simpulan yang logis. Pertanyaan yang hendak dikaji dan dijawab dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana efektivitas dari penggunaan metode *digital storytelling* dalam penyampaian cerita firman Tuhan untuk anak usia 7-12 tahun?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan metode *digital storytelling* dalam menyampaikan cerita firman Tuhan kepada anak-anak dalam rentang usia 7-12 tahun di Lembaga Pelayanan Anak Indonesia.

### **Manfaat Penelitian**

Penelitian dalam tesis ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan saran untuk sebuah metode baru yang dapat diterapkan dalam pelayanan anak usia 7-12 tahun di Lembaga Pelayanan Anak Indonesia dengan harapan metode ini dapat menjadi sebuah metode yang efektif untuk diterapkan kepada anak-anak agar lebih mengerti akan Firman Tuhan yang disampaikan.

## **Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi hanya untuk melihat bagaimana efektivitas penggunaan metode *digital storytelling* dalam menyampaikan Firman Tuhan kepada anak-anak dalam rentang usia 7-12 tahun di Lembaga Pelayanan Anak Indonesia.

## **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimental. Menurut Endang Widi Winarni, penelitian kuantitatif adalah sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme* yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>60</sup>

Penelitian kuantitatif sendiri juga merupakan sebuah pendekatan yang memandang tingkah laku manusia dapat diamati dan realitas sosial; objektif dapat diukur.<sup>61</sup> Nikolaus Duli juga mengatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian data berdasarkan jumlah atau banyaknya yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum.<sup>62</sup>

Penelitian kuantitatif juga didasari oleh konsep konstruktivisme, yang memiliki pandangan bahwa realita bersifat jamak, menyeluruh, dan menjadi kesatuan yang tidak

---

60. Endang Widi Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D* (Bumi Aksara, 2021), 24. Filsafat positivisme memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkret, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: ALFABETA, 2018), 11.

61. A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Edisi Pertama. (Jakarta: Kencana, 2017), 58.

62. Nikolaus Duli, *Metode Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS* (Sleman: DEEPUBLISH, 2019), 3.

dapat dipisah-pisah. Realita terbuka ini meliputi persepsi dan pandangan-pandangan individu dan manusia sebagai instrumen.<sup>63</sup> Lebih lanjut, dikatakan bahwa penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari dan menjelaskan sebab-sebab perubahan dalam fakta-fakta sosial yang terukur.<sup>64</sup>

Dalam penelitian kuantitatif, juga dikenal sebagai penelitian subjektif atau penelitian reflektif, peneliti melakukan pengujian kritis secara pribadi selama proses penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, subjek tidak dipengaruhi oleh peneliti; peneliti adalah pengumpul data, ahli, dan siap untuk memahami situasi.<sup>65</sup>

Dari beberapa pandangan di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode positivisme yang membangun populasi atau sampel tertentu. Itu menguji hipotesis yang telah ditetapkan, memandang tingkah laku manusia dapat diamati dan realitas sosial. Konstruktivisme memiliki pandangan bahwa realita bersifat jamak, menyeluruh, dan menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisah. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mencari dan menjelaskan sebagai perubahan dalam fakta sosial yang terukur.

Ertambang Nahartyo mengatakan bahwa “penelitian eksperimen adalah sebuah penelitian yang dirancang untuk menyelidiki sebuah fenomena dengan merekayasa keadaan atau kondisi dengan cara tertentu dan kemudian mengamati hasil manipulasi tersebut dan menginterpretasikannya.”<sup>66</sup>

Sugiyono dalam bukunya tentang metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D mengatakan ada empat desain dalam penelitian eksperimen: *pre-experimwntal*,

---

63. Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, 24.

64. Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, 25.

65. Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R & D*, 27.

66. Ertambang Nahartyo, *Desain dan Implementasi Riset Eksperimen*, Edisi Kedua. (Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2013), 1.

*true eksperimental, factorial experimental* dan *quasi experimental*.<sup>67</sup> Penelitian yang penulis gunakan dalam tesis ini adalah *quasi experimental* dengan desain *non-equivalent control group design* yang melibatkan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan sampel pra dan pasca perlakuan yang sama, juga dikenal sebagai sampel berpasangan.<sup>68</sup>

### **Teknis Pengumpulan Data**

Pengumpulan data terkait dengan penelitian eksperimental biasanya terkait dengan bagaimana kegiatan penelitian itu berlangsung. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti dapat menggunakan berbagai metode atau cara dalam memperoleh data untuk menjadi bahan analisis dan mencapai tujuan dari penelitian yang sedang dilakukan. Adapun instrumen-instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah: observasi dan wawancara.<sup>69</sup>

Langkah observasi merupakan langkah pengumpulan data yang didasarkan pada pemantauan atas kejadian, proses yang terjadi.<sup>70</sup> Dalam langkah observasi ini, peneliti dapat langsung memperoleh data dari lapangan. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk terjadi kekeliruan dalam melakukannya karena objek yang diteliti sangat luas.

Observasi sendiri memiliki tujuan untuk mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif bahwa salah satu hal penting namun sering dilupakan dalam melakukan observasi adalah mengamati hal yang tidak terjadi.<sup>71</sup>

---

67. Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (Bandung: ALFABETA Bandung, 2022), 113.

68. Mukhlidah Hanun Siregar dkk., *Metodologi Penelitian Kesehatan* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 79.

69. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2018), 264.

70. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 264.

71. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 264.

Sugiyono menambahkan juga bahwa metode observasi sendiri diartikan sebagai pengamatan terhadap pola perilaku manusia dalam situasi tertentu, untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan.<sup>72</sup>

Dalam metode pengumpulan data observasi ini, peneliti akan mendapatkan pemahaman lebih baik tentang konteks dalam hal yang diteliti atau hal yang terjadi, memungkinkan peneliti untuk bersikap terbuka, memungkinkan peneliti melihat hal-hal yang tidak disadari oleh subjek penelitian, memungkinkan peneliti untuk memperoleh data tentang hal-hal yang tidak diungkapkan secara terbuka oleh subjek penelitian, dan memungkinkan peneliti untuk merefleksikan dan bersikap introspektif terhadap penelitian yang dilakukan.<sup>73</sup>

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, observasi terstruktur yang adalah observasi yang dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya. Observasi terstruktur ini dilakukan apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan diteliti. Kedua, observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi.<sup>74</sup>

Metode pengumpulan data berikutnya adalah wawancara. Kegiatan wawancara dilakukan dengan cara seorang penanya atau pewawancara menanyakan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang menjadi narasumber atau orang yang diwawancarai dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari topik yang dibahas. Menurut Sugiyono, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

---

72. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 196-97.

73. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 265.

74. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 198.

harus diteliti.<sup>75</sup> Hal ini dilakukan karena peneliti belum mengetahui secara pasti tentang variabel atau subjek yang sedang atau akan diteliti.

Wawancara sendiri dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan telepon.<sup>76</sup> Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh, sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.<sup>77</sup>

Dalam penelitian eksperimental, kegiatan wawancara dilakukan untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari sebuah metode yang diterapkan kepada para partisipan yang ikut dalam kelompok. Dalam praktiknya, kegiatan wawancara ini tidak dapat dilakukan secara sampingan, karena memerlukan fokus yang jelas terkait dengan data atau informasi yang ingin diperoleh yang relevan dengan fokus penelitian, untuk itu, diperlukan sebuah pedoman wawancara dalam melakukannya.<sup>78</sup>

Metode pengumpulan data yang selanjutnya adalah menggunakan angket. Metode ini merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung.<sup>79</sup> Dalam metode pengumpulan data angket, partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti.<sup>80</sup>

---

75. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 188.

76. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 188.

77. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 189-91.

78. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 269. Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan orang yang diwawancarai mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga dapat menjadi daftar untuk mengecek apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan.

79. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 271. Peneliti tidak bersinggungan langsung dengan responden.

80. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, 192.

Metode pengumpulan data yang terakhir adalah penggunaan multimedia. Pengumpulan data ini menggunakan perekaman video yang dapat menjadi instrumen yang dapat menjadi instrumen dalam mengumpulkan data proses atau suatu aktivitas dalam penelitian yang dilakukan.<sup>81</sup>

Dengan memperhatikan hal-hal ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian quasi experimental dengan metode pengumpulan data observasi yang dilakukan pada awal sebelum penelitian mulai untuk melihat kondisi lapangan tempat dimana penelitian akan dilaksanakan dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian untuk disesuaikan dengan kebutuhan dari objek penelitian dan wawancara yang dilakukan setelah penerapan metode digital storytelling diterapkan dalam mencari efektivitas dari metode *digital storytelling* dalam penyampaian cerita firman Tuhan kepada anak-anak usia 7-11 tahun yang ada di Lembaga Pelayanan Anak Indonesia cabang Palembang.

### **Sistematika Penulisan**

BAB SATU adalah pendahuluan. Bab ini akan menguraikan tentang latar belakang permasalahan. Bab ini juga menjelaskan pokok permasalahan, pembatasan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. BAB DUA membahas tentang apa itu *digital storytelling* sebagai sebuah sarana untuk pembelajaran dan penyampaian Firman Tuhan kepada anak-anak.

---

81. Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*, 271.

BAB TIGA, membahas metodologi penelitian dan instrumen yang digunakan dalam penelitian akan berfokus pada metode penelitian yang diterapkan yaitu metode penelitian kuantitatif eksperimen yang akan dilakukan kepada anak-anak usia 7-11 tahun di Lembaga Pelayanan Anak Indonesia.

BAB EMPAT, menguraikan temuan yang diperoleh melalui penerapan metode *digital storytelling*. Yaitu tentang bagaimana penerapan dari metode ini adalah sebuah jalan yang dikatakan efektif untuk menyampaikan cerita firman Tuhan kepada anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun.

BAB LIMA, berisi kesimpulan dan saran. Bagian ini memberikan kesimpulan penelitian secara keseluruhan dengan menunjukkan intisari studi penelitian ini serta memberikan saran bagi pengembangan penelitian selanjutnya.