



Pengenalan Literasi Bahasa Inggris dengan *Digital Storytelling* Berbasis STEAM Bagi Anak Usia Dini

Ryani Yulian^{1*}, Maulidha Eka Putri² 

^{1,2} Prodi Manajemen, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Pontianak, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 13, 2023

Revised August 17, 2023

Accepted November 10, 2023

Available online November 25, 2023

Kata Kunci :

Bahasa Inggris, *Digital Storytelling*, Anak Usia Dini

Keywords:

English Language, Digital Storytelling, Early Childhood



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK

Pengenalan Bahasa Inggris menjadi relevan untuk pendidikan anak usia dini seperti melalui pembelajaran multimodal digital storytelling. Kombinasi digital storytelling yang melibatkan unsur cerita naratif dan penguatan dalam platform multimodal dengan tema Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics (STEAM) mampu membantu anak-anak memahami dan mengingat konten terkait ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Hal ini sejalan dengan analisis permasalahan melalui observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah masih belum memiliki model pembelajaran Bahasa Inggris dengan pendekatan STEAM. Kegiatan pengabdian ini diberikan kepada PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Pengabdian kepada masyarakat ini diberikan kepada sekolah dengan memberikan Model Digital Storytelling berbasis STEAM dengan pengajaran langsung kepada anak usia dini. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melengkapi model pembelajaran tematik integratif berbasis digital storytelling dengan tema STEAM. Metode yang digunakan yaitu play-based learning dengan explicit instruction dengan media PowerPoint macro. Hasil kegiatan menunjukkan siswa tertarik belajar sambil bermain secara holistik yang mendayagunakan pembelajaran audio, visual, dan kinestetik seperti melafalkan bunyi, menirukan suara, membedakan visual warna, belajar secara tematik, dan bergerak secara aktif. Siswa juga terlibat dalam kegiatan menempel kolase pasir untuk pengembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus.

ABSTRACT

The introduction of English becomes relevant for early childhood education, such as through multimodal digital storytelling learning. The combination of digital storytelling which involves narrative story elements and reinforcement in a multimodal platform with the theme Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics (STEAM) is able to help children understand and remember content related to science, technology and arts. This is in line with problem analysis through observations and interviews with the Principal. The results of the analysis show that schools still do not have an English learning model with a STEAM approach. This service activity was given to PAUD KB TK LAB Model Muhammadiyah University Pontianak. This community service is provided to schools by providing a STEAM-based Digital Storytelling Model with direct teaching to young children. This service activity aims to complement the integrative thematic learning model based on digital storytelling with the STEAM theme. The method used is play-based learning with explicit instruction using PowerPoint macro media. The results of the activity show that students are interested in learning while playing in a holistic manner that utilizes audio, visual and kinesthetic learning such as pronouncing sounds, imitating sounds, distinguishing visual colors, learning thematically and moving actively. Students are also involved in sand collage sticking activities to develop creativity and fine motor skills.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi awal terbentuknya pengalaman belajar anak terhadap berbagai cara dari gaya belajar baik itu audio, visual, dan kinestetik. Pendidikan yang sesuai dengan perkembangan saat ini tentunya dibutuhkan setiap anak agar dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Hal ini tentunya perlu disikapi dengan mencari model dengan kombinasi materi yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena pendidikan anak usia dini dapat memberikan

*Corresponding author

E-mail addresses: ryani.yulian@unmuhpnk.ac.id (Ryani Yulian)

manfaat yang besar dalam tumbuh kembang anak, juga membawa dampak positif yang besar bagi perkembangan kognitif, fisik, emosional dan sosial pada anak (Gina Amalia et al., 2022; Guru & Al-Hilal, 2022; Tabiin, 2020). Salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini yaitu belajar bahasa asing seperti bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan dapat dikenalkan kepada anak usia dini dengan menggunakan pembelajaran multimodal yang salah satunya dengan menggunakan *digital storytelling*. Bagi anak kecil, literasi adalah multimodal melalui gambar visual, bahasa lisan, gerak tubuh, angka, dan tanda lainnya bercampur dengan kata-kata tercetak selama kegiatan seni bahasa di prasekolah dan taman kanak-kanak (Santoso, 2018; Taylor & Leung, 2020).

Digital storytelling dapat didefinisikan sebagai proses kognitif dari cerita naratif dan amplifikasi dalam platform multimodal yang menyoroti keterlibatan makna dan nilai menjadi cerita yang bermakna (Gregori-Signes, 2014; Kervin & Mantei, 2016). Pembelajaran multimodal bahasa Inggris menunjukkan bahwa ketika sejumlah indra manusia seperti visual, pendengaran, kinestetik terlibat selama pembelajaran, anak akan memahami dan mengingat dengan topik yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Dengan menggabungkan mode tersebut, anak akan mengalami pembelajaran yang bermakna dan memotivasi untuk menciptakan gaya belajar yang beragam. Disamping itu, elemen multimodal, animasi gambar dan audiovisual otentik yang diilustrasikan dalam *digital storytelling* akan membuat peserta didik menikmati pembelajaran bahasa Inggris (Kervin & Mantei, 2016; Yuniarti et al., 2022). Teknologi digital sederhana membuat mendongeng lebih menghibur, menawan, menarik, komunikatif, dan teatrikal bagi anak usia dini (O'Byrne et al., 2018; Rahiem, 2021). Anak juga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka saat mereka diminta untuk mencari suatu topik, mencari gambar, mensimulasi suara dari sumber digital, dan kemudian memilih sudut pandang tertentu. Manfaat *digital storytelling* bagi siswa mencakup perolehan keterampilan literasi abad ke-21, sebagai kebutuhan penting untuk belajar, bekerja, dan maju di dunia teknologi saat ini (Robin & Mcneil, 2017; Vice, T. A., Pittman, R. T. & Warnick, 2023).

PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak merupakan salah satu pilihan sekolah anak usia dini yang terdiri dari Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-Kanak A (TK A), dan Taman Kanak-Kanak B (TK B). PAUD KB LAB Model UMP berlokasi di Jalan Karya Baru Gg Karya Baru 7 No.6 Kota Pontianak. Pada tahun 2023, PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang berpusat pada anak dan guru memfasilitasi elemen capaian pembelajaran seperti Nilai Agama dan Pekerti, Literasi dan *Science, Technology Engineering, Arts* dan *Mathematics* (STEAM). Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak, diperoleh informasi bahwa pihak sekolah masih belum memiliki model pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini dengan tema STEAM berbasis teknologi. Dari hasil observasi di dalam kelas, anak-anak aktif berkreasi untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus dengan menggunakan Bahasa Indonesia dan Arab. Hal ini menjadi analisis kebutuhan, untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan melengkapi model pembelajaran dan literasi Bahasa Inggris kepada anak usia dini. Urgensi lainnya yaitu pihak sekolah masih belum memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran sehingga pengenalan literasi bagi anak usia dini belajar Bahasa Inggris dengan *digital storytelling* dianggap penting untuk dilaksanakan. Saat ini, dalam kehidupan anak kecil, media layar menjadi semakin populer sehingga pemanfaatan *digital storytelling* memiliki relevansi (Rahiem, 2021; Shanks et al., 2017). Disamping itu, saat ini pihak sekolah sedang melakukan persiapan untuk kegiatan reaktreditasi sekolah yang akan dilakukan pada tahun 2023. Oleh karena itu, aspek pemanfaatan teknologi digital harus dipenuhi untuk menambah poin penilaian.

Berdasarkan analisis situasi, kebutuhan dan wawancara dengan Kepala Sekolah, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk melengkapi model pembelajaran tematik integratif dengan menggunakan teknologi digital. Pembelajaran tematik integratif penting untuk dilaksanakan karena model pembelajaran ini menggabungkan dan mensinergikan beberapa model, materi, dan media pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang berharga dalam upaya meningkatkan daya kreativitas terutama dengan pemanfaatan teknologi (Lestariningsih & Suardiman, 2017; Rasmani et al., 2022). Sejalan dengan tema STEAM yang sudah diterapkan di sekolah, pengabdian ini melengkapi dengan pembelajaran tematik integratif pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini karena pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, Art and Mathematic* (STEAM) akan membantu melatih anak untuk mampu menganalisis permasalahan yang ada dengan menggunakan berbagai pendekatan, baik sains, teknologi, teknik, seni dan matematika sehingga menjadi sebuah langkah untuk kelangsungan hidup siswa dalam mengarungi perubahan zaman yang sangat cepat (Ellizah et al., 2020; Sumarno et al., 2021).

Adapun tujuan dari pengabdian ini yaitu memperkenalkan *digital storytelling* untuk belajar Bahasa Inggris dengan tema STEAM bagi anak usia dini. Tujuan spesifik dalam kegiatan ini yaitu pertama untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan materi yang diberikan secara audiovisual dan interaktif. Menggunakan *digital storytelling* dengan elemen-elemen seperti gambar, suara, dan animasi yang memicu

minat belajar mereka, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Tujuan yang kedua yaitu mengintegrasikan beragam aspek pembelajaran. Dengan menggunakan tema STEAM, anak-anak dapat diajak untuk menggabungkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Ini membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih holistik tentang dunia di sekitar mereka. Selanjutnya, tujuan ketiga yaitu untuk pengembangan keterampilan bahasa Inggris. Melalui *digital storytelling*, anak-anak dapat terbiasa dengan bahasa Inggris secara kontekstual.

Penggunaan gambar, kata-kata, dan interaksi dalam presentasi akan membantu mereka memahami kosakata baru, struktur kalimat, dan ekspresi dalam bahasa Inggris. Tujuan yang keempat adalah untuk mendorong kreativitas. Melalui elemen visual dan interaktif yang dimungkinkan oleh *PowerPoint macro*, anak-anak dapat mengeluarkan kreativitas mereka dengan cara yang lebih beragam. Mereka dapat berkontribusi dalam merancang presentasi, memilih gambar, dan merumuskan cerita, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka. Dengan menggunakan tema STEAM, presentasi dapat dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar dalam ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika. Ini membantu anak-anak memahami hubungan antara berbagai bidang tersebut dan bagaimana semuanya saling terkait. Hal ini menjadi penting untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak-anak usia dini. Penggunaan elemen visual dan interaktif harus mendukung tujuan pembelajaran dan tidak menyebabkan *overload* informasi. Selain itu, pengawasan dan bimbingan dari guru atau pengasuh sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif dan aman.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu *play-based learning* dengan *explicit instruction* yang memang relevan digunakan untuk pendidikan anak usia dini. *Play-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran anak usia dini dengan tujuan, konstruksi bersama pengetahuan dengan orang lain (teman sebaya dan guru) dalam lingkungan sosial dan budaya anak-anak yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran bahasa dan literasi (Nolan & Paatsch, 2018). Belajar melalui bermain merupakan strategi penting untuk mempromosikan keterlibatan siswa, inklusi, dan pengembangan keterampilan holistik setelah tahun-tahun prasekolah dan pembuat kebijakan, peneliti, dan pendidik telah mempromosikan gagasan bahwa belajar sambil bermain sesuai perkembangan—karena hal itu meningkatkan rasa ingin tahu bawaan anak-anak usia sekolah sambil meringankan transisi yang seringkali sulit dari prasekolah ke sekolah (Parker et al., 2022). Prosedur dalam PKM ini meliputi analisis kebutuhan mitra, persiapan, implementasi, dan evaluasi.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2023 di PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak yang beralamat di Jalan Karya Baru Gg Karya Baru 7 No.6 Kota Pontianak pada Bulan Mei 2023. Kegiatan ini diberikan kepada siswa KB TK Universitas Muhammadiyah Pontianak. Adapun alat yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu, LCD proyektor, *laptop*, *speaker*, dan media pasir untuk teknik kolase. Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, pengabdian melakukan observasi dan wawancara, melakukan kegiatan persiapan materi ajar diikuti implementasi dan evaluasi program kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

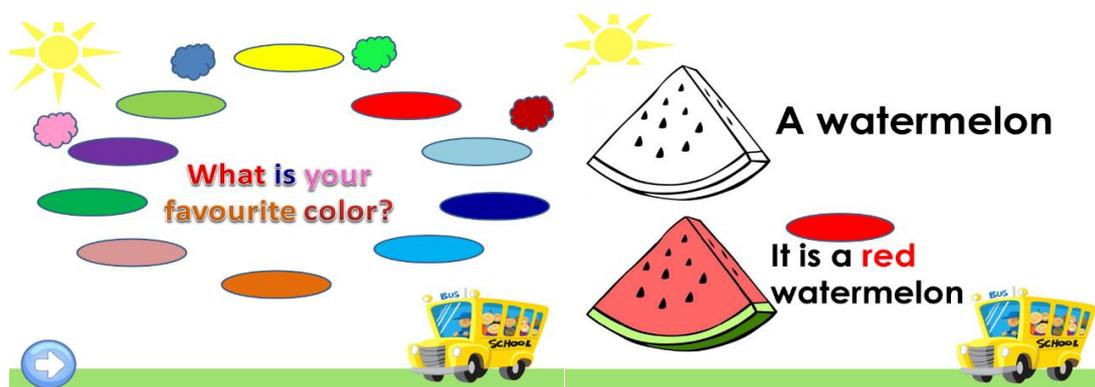
Hasil

Setelah melalui tahapan awal pengabdian yaitu observasi, wawancara dan persiapan materi, pengabdian melaksanakan kegiatan pelaksanaan program pada tanggal 18 Mei 2023 di PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Kegiatan ini berlangsung pada pukul 08.30 sampai 10.00 pagi. Pada sesi awal, anak-anak diberikan model dan contoh simulasi permainan tebak gambar dan warna sebagai pemberikan motivasi dan minat anak untuk belajar. Pelatihan memperkenalkan dan melatih kemampuan audio, visual dan kinestetik anak mengenai jenis-jenis binatang, buah dan warna dalam Bahasa Inggris. Pengabdian memberikan contoh pelafalan kata dengan gerak tubuh untuk menstimulasi anak dengan metode *Total Physical Response* (TPR) dengan menggunakan suara audio otentik. Mengajar anak usia dini membutuhkan metode pengajaran yang menyenangkan, menarik, repetitif dan mudah dipahami, dan dalam TPR guru melayani tiga peran: pengambil perintah, penyedia model, dan monitor tindakan di mana peserta didik berfungsi sebagai model dan pelaku tindakan sampai mereka merasa siap untuk berbicara. Media pembelajaran yang digunakan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Mengenal Binatang

Pengenalan warna dalam bahasa Inggris kepada anak usia dini dapat menjadi lebih menarik dengan menggabungkannya dengan berbagai buah-buahan yang memiliki warna-warna yang beragam. Pada sesi ini, anak-anak diajari jenis-jenis warna dalam Bahasa Inggris dan menghubungkan dengan warna buah yang sangat *familiar* dengan anak-anak. Pengenalan warna melalui buah-buahan ini tidak hanya membantu anak-anak mengidentifikasi warna, tetapi juga memperkenalkan mereka pada kosakata bahasa Inggris yang berkaitan dengan buah-buahan dan warnanya. Ini adalah cara yang interaktif dan menyenangkan untuk belajar sambil mengenalkan anak-anak dalam bahasa Inggris sejak dini. Pengenalan warna sangat penting untuk mengembangkan kognitif anak khususnya dalam perkembangan otak anak. Selain itu, kegiatan mewarnai dapat melatih kesabaran, ketelitian, dan keterampilan anak-anak dalam menyalurkan keinginan mereka melalui goresan warna pada gambar. Media pembelajaran mengenal warna ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Media Pembelajaran Mengenal Warna

Setelah memberikan pemaparan mengenai topik binatang, warna dan buah, anak-anak disajikan presentasi *digital storytelling* sederhana. Kegiatan ini mengemas cerita dengan inklusivitas aktivitas dengan teka-teki yang bisa dijawab oleh anak-anak. Setelah menampilkan cerita, pengabdian melakukan diskusi cerita dengan anak-anak tentang apa yang mereka pelajari dari cerita. Kegiatan ini melibatkan anak-anak dalam meniru, memilih karakter, dan menyumbangkan suara. Aktivitas ini sesuai dengan perspektif epistemologi dari tingkat perkembangan kognitif anak dalam bermain fungsional dan konstruktif, bermain simbolik dan fantasi. Kegiatan ini diakhiri dengan aktivitas kolase pasir yang bukan hanya mengenalkan anak-anak pada seni dan warna, tetapi juga membantu mereka mengembangkan koordinasi mata dan tangan, eksplorasi tekstur, dan merangsang imajinasi mereka. Proses kegiatan pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran

Setelah kegiatan inti dilaksanakan, evaluasi program dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung terhadap anak-anak dengan menggunakan lembar observasi aktifitas pengelolaan pembelajaran berkolaborasi dengan guru. Hasil observasi anak dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Observasi

No.	Kegiatan Pembelajaran	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan
1	Belajar jenis-jenis binatang dan suaranya	Pronunsiasi Asosiasi visual dan audio Interaksi multisensori Berinteraksi dalam konteks	Sebagai besar anak mampu menghasilkan fonetik dan intonasi yang tepat untuk setiap suara Mampu mengasosiasikan suara binatang dengan gambar Mampu mendengar suara, melihat gambar, dan menirukan suara binatang Mampu berinteraksi dan melakukan percakapan, bermain peran dengan menggunakan suara binatang Mampu mengenal warna dengan benar
2	Belajar jenis-jenis warna dan contoh buahnya	Nama warna Konteks penggunaan Interaksi dengan objek Asosiasi dengan warna buah	Mampu mengenali warna tertentu dalam kehidupan anak sehari-hari Mampu menggunakan benda fisik yang berwarna di dalam kelas Mampu mengkaitkan warna dengan buah

Pembahasan

Tahap awal pelaksanaan kegiatan ini adalah melakukan wawancara dengan pihak mitra yakni Kepala Sekolah KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak mengenai tantangan dan kebutuhan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Pengabdian juga melakukan observasi di dalam kelas untuk mengetahui situasi pembelajaran di sekolah meliputi kegiatan pembelajaran, metode dan

media penunjang pengajaran. Observasi dilakukan sebagai salah satu aspek pengelolaan dalam pengelolaan lembaga pendidikan anak usia dini (Prins et al., 2022; Rasmani et al., 2021).

Pada tahap implementasi tim pengabdian mempersiapkan rencana pelaksanaan pengabdian yang meliputi kegiatan pembelajaran anak usia dini dimulai dari kegiatan awal, inti dan akhir. Pengabdian juga mempersiapkan dan merancang media pembelajaran *Power Point* berbasis *Macro 'Fun English'* dengan tema *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics (STEAM) with digital storytelling*. Materi menyajikan tentang binatang, angka, warna dan cerita. STEAM merupakan materi dalam pendekatan pedagogis populer untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, penyelidikan ilmiah dan berpikir kritis, serta memberikan manfaat kognitif lainnya dalam pendidikan anak usia dini yang membuat anak lebih aktif dan mampu berinisiatif dalam diri mereka sendiri pengetahuan sendiri (Jacques et al., 2020; Wahyuningsih et al., 2020). Selain itu, anak-anak prasekolah memiliki kecenderungan alami terhadap sains dengan rasa ingin tahu dan kreativitas mereka (DeJarnette, 2018; Marhaeni et al., 2022).

Evaluasi kegiatan pengabdian ini dilakukan berdasarkan hasil implementasi dengan menggunakan lembar observasi dan aktifitas pengelolaan pembelajaran berkolaborasi dengan guru. Lembar observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan kegiatan dan respon dari siswa mencakup aspek partisipasi siswa, pemahaman mereka terhadap materi, dan interaksi dengan kegiatan dan media pembelajaran (Kamtini et al., 2021; Ruqoyyah et al., 2019). Evaluasi juga dilakukan dengan melibatkan guru yang memberikan wawasan tentang dampak kegiatan pada proses pembelajaran dan perkembangan peserta didik.

Digital storytelling menjadi relevan karena anak-anak kecil senang mendengarkan cerita, dan dari cerita-cerita ini mereka dapat lebih memahami masyarakat dan kehidupan secara umum dengan cerita yang menggabungkan seni dan ilmu pengetahuan yang lebih menghibur, memikat, menarik, komunikatif, dan teatrikal (Fatimah & Santiana, 2017; Rahiem, 2021). Selain itu, metode ini mampu mendukung pembelajaran anak dengan mendorong mereka untuk mengatur dan mengekspresikan ide dan pengetahuan mereka secara individual dan bermakna sambil mengembangkan suara dan fasilitas dalam interaksi anak dengan media pembelajaran digital untuk mengembangkan keterampilan komunikasi tradisional, memupuk kolaborasi, dan memperkuat praktik literasi (O'Byrne et al., 2018), memperkenalkan sains (Hu et al., 2021), berkomunikasi secara efektif (Sundin et al., 2018), membantu anak-anak untuk belajar dan menghargai dunia mereka (Cremin et al., 2018) dan mendorong perkembangan moral dan sosial (Thambu, 2017). Bagi guru, *digital storytelling* memungkinkan pendidik mendapatkan wawasan tentang pembelajaran anak (Elmahdi et al., 2018; Kerwin & Mantei, 2016). *Digital storytelling* dalam konteks pengabdian ini menampilkan media yang digunakan terdiri dari elemen-elemen interaktif dan bisa berpindah halaman.

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan literasi bahasa Inggris pada anak usia dini melalui pendekatan *digital storytelling* berbasis *steam*. Selain itu implikasi positif dapat terjadi dalam penerapan pendekatan *steam* dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah anak-anak. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan umum terkait dengan generalisasi hasil penelitian hanya untuk kelompok anak usia dini tertentu atau dalam lingkungan pembelajaran yang spesifik. Keterbatasan terkait waktu pelaksanaan penelitian mungkin membatasi pemahaman terhadap efek jangka panjang dari implementasi *Digital Storytelling* berbasis STEAM.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan kegiatan yang dibuat. Tujuannya yaitu yaitu meningkatkan minat belajar siswa dengan materi yang diberikan secara audio, visual dan interaktif, menggunakan *digital storytelling* dengan elemen-elemen seperti gambar, suara, dan animasi dapat memicu minat belajar mereka, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini telah mengintegrasikan beragam aspek pembelajaran dengan tema STEAM untuk belajar Bahasa Inggris. Anak-anak dapat diajak untuk menggabungkan berbagai aspek pembelajaran, termasuk sains, teknologi, seni, dan bahasa. Kegiatan ini memberikan stimulasi dan pemaparan materi dengan anak-anak menonton *digital storytelling* sambil melatih imajinasi mereka terhadap elemen multimodal yang ada pada materi pembelajaran. Kegiatan terdiri dari aktivitas menebak puzzle, gambar, suara, warna dan angka dengan menggunakan media digital dan *activity sheet* bertema. Kegiatan akhir, pengabdian memberikan media mewarnai pasir kolase sesuai dengan tema STEAM yang diangkat dalam kegiatan pengabdian. Implikasi dari kegiatan ini yaitu guru dapat memanfaatkan teknologi *digital storytelling* dalam kegiatan pembelajaran dengan tema STEAM untuk belajar Bahasa Inggris secara menyenangkan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah membiayai kegiatan ini dalam bentuk hibah PKM pendanaan tahun 2023 dengan nomor kontrak: 011/II.3.AU.21/SP/2023, serta PAUD KB TK LAB Model Universitas Muhammadiyah Pontianak yang telah menjadi mitra dan memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Cremin, T., Flewitt, R., Swann, J., Faulkner, D., & Kucirkova, N. (2018). Storytelling and story-acting: Co-construction in action. *Journal of Early Childhood Research*, 16(1), 3–17. <https://doi.org/10.1177/1476718X17750205>.
- DeJarnette, N. K. (2018). Implementing STEAM in the Early Childhood Classroom. *European Journal of STEM Education*, 3(3), 1–9. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/3878>.
- Ellizah, D. L., Fadlaini, M., Aerin, W., Istiningsih, I., & Rokhimawan, A. (2020). Planning of PAUD Learning with STEAM (Science, Technology, Art, and Math) Approach. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 9(2), 67–72. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v9i2.39359>.
- Elmahdi, I., Al-Hattami, A., & Fawzi, H. (2018). Using Technology for Formative Assessment to Improve Students' Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(2), 182–188. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1176157>.
- Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching in 21st Century: Students-Teachers' Perceptions of Technology Use in the Classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.24903/sj.v2i2.132>.
- Gina Amalia, Maulida, & Wirdatul Ulfah. (2022). Analisis Pendidikan Karakter Sosial Anak Usia SD di Era Society 5.0 Menurut Imam Al-Ghazali. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1(3), 10–20. <https://doi.org/10.35931/alfurqan.v1i3.2>.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum*, 22, 237–250. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.53745>.
- Guru, P. P., & Al-Hilal, S. T. I. T. (2022). How to Improve the Quality of Learning for Early Childhood? An Implementation of Education Management in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5437–46. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2979>.
- Hu, J., Gordon, C., Yang, N., & Ren, Y. (2021). "Once Upon A Star": A Science Education Program Based on Personification Storytelling in Promoting Preschool Children's Understanding of Astronomy Concepts. *Early Education and Development*, 32(1), 7–25. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1759011>.
- Jacques, L. A., Cian, H., Herro, D. C., & Quigley, C. (2020). The impact of questioning techniques on STEAM instruction. *Action in Teacher Education*, 42(3), 290–308. <https://doi.org/10.1080/01626620.2019.1638848>.
- Kamtini, K., Tanjung, S. H., & Eriani, E. (2021). Mengenalkan Warna Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 81–90. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.233>.
- Kervin, L., & Mantei, J. (2016). Digital storytelling: Capturing children's participation in preschool activities. *Issues in Educational Research*, 26(2), 225–240. <https://search.informit.org/doi/abs/10.3316/INFORMIT.133037859009145>.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>.
- Marhaeni, B., Septriana, I., & Suci, S. W. (2022). Fine Motor Stimulation of Children Through Coloring Activities in Early Childhood. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.26858/tematik.v8i1.27550>.
- Nolan, A., & Paatsch, L. (2018). (Re)affirming identities: implementing a play-based approach to learning in the early years of schooling. *International Journal of Early Years Education*, 26(1), 42–55. <https://doi.org/10.1080/09669760.2017.1369397>.
- O'Byrne, W. I., Stone, R., & White, M. (2018). Digital storytelling in early childhood: Student illustrations shaping social interactions. *Frontiers in Psychology*, 9(OCT), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01800>.
- Parker, R., Thomsen, B. S., & Berry, A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*, 7(February), 1–12.

- <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>.
- Prins, J., van der Wilt, F., van der Veen, C., & Hovinga, D. (2022). Nature play in early childhood education: A systematic review and meta ethnography of qualitative research. *Frontiers in Psychology*, 13(November), 1–15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164>.
- 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>.
- Rasmani, U. E. E., Nurjanah, N. E., Widiastuti, Y. K. W., Mujiyati, S., & Agustina, P. (2022). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Tematik Integratif pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui Pelatihan dan Pendampingan E-Learning. *International Journal of Community Service Learning*, 6(1), 61–68. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i1.41000>.
- Rasmani, U. E. E., Palupi, W., Jumiati, J., Zuhro, N. S., & Fitrianingtyas, A. (2021). Improving Early Childhood Education Management through Problem Identification of Institutions. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 307–314. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.888>.
- Robin, B. R., & Mcneil, S. G. (2017). Digital Storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 4 (14), 1–24. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0056>.
- Ruqoyyah, S., Fasha, L. H., & Rohaeti, E. E. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Lingkungan Kepada Guru-Guru Sd Di Sekitar Sungai Citarum Melalui Penyuluhan Tentang Hakekat Sains Dalam Pembelajaran. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 166. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p166-174.3371>.
- Santoso, F. B. (2018). Pengembangan Kompetensi Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional - Jurusan Administrasi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Di Era Revolusi Industri 4.0 PENGEMBANGAN*, 108–115. <http://conference.um.ac.id/index.php/apfip2/article/view/365>.
- Shanks, J. D., Izumi, B., Sun, C., Martin, A., & Shanks, C. B. (2017). Teaching undergraduate students to visualize and communicate Public Health data with infographics. *Frontiers in Public Health*, 5(NOV), 1–6. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2017.00315>.
- Sumarno, W. K., Shodikin, A., Rahmawati, A. A., Shafira, P. D., & Solikha, N. I. (2021). Gerakan Literasi Sains melalui Pengenalan STEAM pada Anak di Komunitas “Panggon Moco” Gresik. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(2), 702–709. <https://doi.org/10.21067/jpm.v6i2.5835>.
- Sundin, A., Andersson, K., & Watt, R. (2018). Rethinking communication: Integrating storytelling for increased stakeholder engagement in environmental evidence synthesis Neal Haddaway, Sally Crowe. *Environmental Evidence*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.1186/s13750-018-0116-4>.
- Tabiin, A. (2020). Implementation of STEAM Method (Science, Technology, Engineering, Arts And Mathematics) for Early Childhood Developing in Kindergarten Mutiara Paradise Pekalongan. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 2(2), 36–49. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v2i2.9903>.
- Taylor, S. V., & Leung, C. B. (2020). Multimodal Literacy and Social Interaction: Young Children’s Literacy Learning. *Early Childhood Education Journal*, 48(1), 1–10. <https://doi.org/10.1007/s10643-019-00974-0>.
- Thambu, N. (2017). Storytelling and Story Reading: A Catalyst for Inculcate Moral Values and Ethics among Preschoolers. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(6), 1116–1130. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i6/3143>.
- Vice, T. A., Pittman, R. T., & Warnick, E. M. (2023). Blocked or Unlocked: Recognizing the Benefits and Challenges of Digital Literacy Storytelling Projects. *Journal of Education*, 0(0). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/00220574231162590>.
- Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Rasmani, U. E. E., Hafidah, R., Pudyaningtyas, A. R., & Syamsuddin, M. M. (2020). STEAM Learning in Early Childhood Education: A Literature Review. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v4i1.39855>.
- Yuniarti, Y., Yulian, R., & Yuniarti, Y. (2022). Digital Story Telling Based on Multimodal Elements on EFL Learners’ Speaking Performance. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(2), 308–316. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i2.40217>.