AS-SULTHAN JOURNAL OF EDUCATION
E-ISSN: 3063-8313

EFEKTIVITAS KEGIATAN MENDONGENG INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK A DI PAUD KB NURUL ABROR

Zakiyatun Hasanah[1]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Email: zakiyatunhahanah6@gmail.com

E-Issn: 3063-8313		
Received: September 2026	Accepted: September 2026	Published: September 2026

Abstract:

Early childhood socio-emotional development at PAUD KB Nurul Abror was still hindered by weak self-regulation, low empathy, low self-confidence, and difficulty following group rules. These problems were related to gadget use, limited positive interaction at home, and one-way teaching methods that made children passive listeners. This study aimed to describe the implementation of interactive storytelling and to examine its effectiveness in improving the socio-emotional skills of Group A children. A quantitative approach with a pre-experimental One-Group Pretest-Posttest Design was used with 11 children selected purposively. Data were collected through structured observation, interviews, and documentation. The observation sheet, consisting of 11 valid items, was reliable (Cronbach's Alpha = 0.835). The Wilcoxon Signed Ranks Test showed that all children improved, with the mean score rising from 18.73 to 32.36 (Z = −2.937; Asymp. Sig. 2-tailed = 0.003 < 0.05), and the achievement percentage reached 73.55% (effective category). The study concludes that interactive storytelling is effective in improving children's socio-emotional skills and recommends it as a participatory learning strategy for early childhood teachers.

Keywords: *Interactive Storytelling, Socio-Emotional Skills, Early Childhood*

Abstrak:

Perkembangan sosial emosional anak di PAUD KB Nurul Abror masih terhambat oleh rendahnya regulasi diri, empati, dan kepercayaan diri, serta sulitnya anak mematuhi aturan kelompok. Masalah ini berkaitan dengan penggunaan *gadget*, kurangnya interaksi positif di rumah, dan metode pembelajaran satu arah yang menjadikan anak pendengar pasif. Penelitian ini bertujuan *mendeskripsikan* pelaksanaan kegiatan mendongeng interaktif dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak Kelompok A. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* pada 11 anak yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi yang terdiri atas 11 butir valid terbukti reliabel (Cronbach's Alpha = 0,835). Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan seluruh anak mengalami peningkatan, dengan rerata skor naik dari 18,73 menjadi 32,36 (Z = −2,937; Asymp. Sig. 2-tailed = 0,003 < 0,05), dan persentase ketercapaian mencapai 73,55% (kategori efektif). Penelitian ini menyimpulkan bahwa mendongeng interaktif efektif meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dan merekomendasikannya sebagai strategi pembelajaran partisipatif bagi guru PAUD.

Kata Kunci: Mendongeng Interaktif, Kemampuan Sosial Emosional, Anak Usia Dini

CC BY SA

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa emas (*golden age*) ketika perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berlangsung sangat cepat, sehingga dasar yang dibangun pada masa ini berpengaruh terhadap perkembangan anak dalam jangka panjang (Harianja et al., 2023; Jaenal, 2024). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu aspek yang perlu mendapat perhatian adalah perkembangan sosial emosional. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini memasukkan perilaku prososial, kesadaran diri, serta tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain ke dalam standar perkembangan sosial emosional. Perkembangan ini menyangkut keberhasilan anak menjalin hubungan sosial dan beradaptasi dengan norma, kebiasaan, dan aturan kelompok. Anak yang perkembangan sosial emosionalnya baik lebih mudah bermain dan bergaul dengan teman, sedangkan anak yang kurang distimulasi akan kesulitan beradaptasi dalam pembelajaran dan dalam menyambut jenjang pendidikan berikutnya (Purwandari et al., 2022).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Kelompok A PAUD KB Nurul Abror menunjukkan beberapa masalah. Pertama, regulasi diri anak masih rendah: anak mudah menangis berlebihan, melakukan tindakan fisik ketika keinginannya tidak terpenuhi, dan cenderung menarik diri. Kedua, empati belum tampak, ditandai perselisihan karena berebut mainan serta kesulitan berbagi dan membantu teman. Ketiga, anak kurang percaya diri saat diminta tampil atau menyatakan pendapat. Keempat, anak masih sulit mematuhi aturan kelompok seperti berbaris dan menunggu giliran. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan intensitas penggunaan *gadget*, kurangnya interaksi positif di rumah, serta metode pembelajaran satu arah yang menjadikan anak pendengar pasif.

Bercerita merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan guru untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional. Bercerita dapat menambah kosakata anak, melatih anak mengungkapkan ekspresi, serta mengajarkan cara berkomunikasi dan membawa diri dalam lingkungan sosial (Purwandari et al., 2022). Kegiatan mendongeng juga dilaporkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak (Parapat et al., 2023). Dongeng interaktif memperkuat potensi tersebut karena memadukan alur cerita dengan partisipasi aktif anak melalui tanya jawab, peniruan suara dan gerak tokoh, serta dialog tentang masalah yang dihadapi tokoh. Anak tidak lagi menjadi pendengar pasif, tetapi berpikir, berinteraksi, dan terlibat langsung dalam cerita sehingga nilai dan pesan moral dapat diserap tanpa kesan menggurui. Sulastri et al. (2023) melaporkan bahwa mendongeng interaktif yang diperkaya animasi suara dan alat peraga efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional anak.

Dongeng yang mengandung pesan moral juga bermanfaat bagi perkembangan moral anak. Kurniawan (2016) menyatakan bahwa dongeng mengajarkan anak mengedepankan nilai moral ketika menghadapi masalah moral dan menawarkan solusinya, serta mendorong anak bernalar moral dalam setiap tindakannya. Pada awalnya anak berbuat baik karena "hukuman dan hadiah", tetapi setelah lebih banyak mendengar dongeng, anak mulai berbuat baik karena "cinta dan sayang". Karena itu, pendongeng perlu memilih dongeng yang sesuai dengan usia anak dan mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat.

Permasalahan di lapangan dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) hambatan regulasi diri, yaitu anak sulit mengendalikan luapan emosi; (2) krisis empati, ditandai individualisme dan kesulitan berbagi mainan; (3) rendahnya kepercayaan diri; (4) kesulitan adaptasi sosial, misalnya menunggu giliran dan mengantre; (5) dampak digitalisasi berupa penggunaan perangkat elektronik berlebihan dan kurangnya interaksi di keluarga; (6) keterbatasan metode pembelajaran yang masih satu arah; dan (7) kurangnya stimulasi partisipatif melalui dialog dua arah. Penelitian difokuskan pada tiga aspek, yaitu kemampuan mengelola emosi (regulasi diri), kemampuan berempati, dan kemampuan berinteraksi serta bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan mendongeng interaktif pada Kelompok A di PAUD KB Nurul Abror, dan (2) mengukur serta membuktikan secara empiris efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang mencakup regulasi diri, empati, dan keterampilan interaksi sosial. Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pendidikan anak usia dini tentang strategi menstimulasi kemampuan sosial emosional dan menjadi rujukan praktis bagi guru PAUD.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Kemampuan sosial emosional dalam penelitian ini dipahami sebagai tingkat kematangan anak dalam mengelola perasaan, beradaptasi dengan norma, aturan, dan kebiasaan lingkungan, serta menjalin hubungan sosial. Perkembangan ini berawal dari keegoisan individu, yaitu anak melihat dirinya dari satu sisi melalui konsep diri dan pengendalian diri, kemudian bergerak bertahap ke arah interaksi dengan orang lain. Indikator yang diamati meliputi regulasi diri (mengendalikan emosi negatif, misalnya tidak menangis berlebihan atau memukul teman), empati (memahami perspektif orang lain, misalnya mau berbagi mainan dan membantu teman), dan keterampilan sosial (mematuhi aturan bermain, bersabar menunggu giliran, serta menggunakan kata santun seperti "tolong" dan "terima kasih").

Perkembangan tersebut dipengaruhi beberapa faktor. Dalam keluarga, pola asuh demokratis memberi anak kesempatan menyampaikan pendapat dan saling menghargai sehingga anak mudah bergaul, sedangkan pola asuh otoriter membuat anak kurang percaya diri dan pola asuh permisif membuat anak

cenderung egois dan sulit mengalah. Penggunaan *gadget* yang berlebihan, terutama lebih dari satu jam per hari, dapat membuat anak mudah gelisah, kehilangan fokus, cemas, serta mudah menangis atau marah. Teman sebaya menjadi ruang bagi anak belajar menyatakan pendapat, menghargai sudut pandang, dan menegosiasikan masalah secara kooperatif, sementara lingkungan belajar yang merangsang berbagai indra membantu anak melatih pengendalian diri.

Mendongeng Interaktif

Mendongeng adalah cara berkomunikasi dengan menceritakan kisah yang menghibur anak. Radjabova dan Turgunova (2022) merangkum bahwa mendongeng memanfaatkan struktur naratif, vokalisasi, dan citra dramatis atau mental untuk berkomunikasi dengan pendengar, sementara pendengar memberi umpan balik verbal maupun nonverbal sehingga cerita terbentuk dari interaksi keduanya.

Dongeng interaktif melibatkan percakapan dua arah antara pendongeng dan anak. Anak meniru suara tokoh, memberi saran kepada tokoh, dan membicarakan konflik yang dialaminya. Ketika tokoh digambarkan sedih karena kehilangan sesuatu, guru dapat bertanya, "Bagaimana perasaanmu jika menjadi kelinci itu?" atau "Apa yang sebaiknya kita lakukan untuk membantunya?" Melalui pertanyaan semacam ini anak secara tidak langsung "mengalami" emosi tokoh, memahami akibat suatu tindakan, dan belajar mengungkapkan perasaan dalam suasana yang aman. Dalam penelitian ini, kegiatan tersebut dicirikan oleh empat unsur: partisipasi verbal, aktivitas fisik, dialog, dan penggunaan media visual.

Mendongeng memiliki banyak manfaat bagi anak. Asfandiyar (2007) menyebutkan antara lain menumbuhkan sikap proaktif, mempererat hubungan anak dengan pendongeng, menambah pengetahuan dan kosakata, melatih konsentrasi, membangkitkan minat baca, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dongeng yang memuat pesan moral juga membantu anak berlatih bernalar moral, dari berbuat baik karena hadiah dan hukuman menuju berbuat baik karena kasih sayang dan keinginan berbuat baik. Dari sisi teori, tahap *Initiative versus Guilt* dalam teori psikososial Erikson untuk usia 3–6 tahun menegaskan bahwa kesempatan berpartisipasi aktif menumbuhkan inisiatif, rasa percaya diri, dan kepatuhan terhadap aturan kelompok.

Berdasarkan kajian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini adalah bahwa dongeng interaktif yang melibatkan partisipasi aktif akan meningkatkan regulasi diri, empati, dan keterampilan sosial anak, sedangkan dongeng satu arah menghasilkan perkembangan yang kurang memuaskan. Hipotesis yang diuji adalah H_a: terdapat peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan sosial emosional anak setelah kegiatan mendongeng interaktif, dan H_0: tidak terdapat peningkatan yang signifikan.

Jenis Dongeng dan Perbedaannya dengan Bercerita

Menurut Aarne dan Thompson, dongeng dibagi menjadi empat golongan besar, yaitu dongeng binatang (*animal tales*) seperti "Sang Kancil", dongeng biasa (*ordinary folktales*) yang mengisahkan suka duka manusia, lelucon dan anekdot,

serta dongeng berumus (*formula tales*) yang disusun dengan pengulangan atau tidak memiliki akhir (Budaya et al., 2018). Untuk anak, Mustofa (2015) menyebutkan bahwa dongeng yang dapat diceritakan secara interaktif antara lain legenda tentang asal-usul suatu tempat, dongeng binatang yang menyindir perilaku yang salah, cerita penglipur lara, mite, dan dongeng yang bersifat mendidik seperti "Malin Kundang".

Mendongeng berbeda dengan bercerita. Bercerita mencakup kisah nyata, pengalaman pribadi, sejarah, atau peristiwa sehari-hari, dengan tujuan utama mengomunikasikan ekspresi diri, menambah kosakata, dan membantu anak berkomunikasi secara nyata. Mendongeng berfokus pada cerita rakyat atau kisah imajinatif, bertujuan menanamkan nilai moral dan karakter, serta mengandalkan animasi suara, imajinasi, dan alat peraga untuk menghidupkan tokoh seperti hewan atau benda mati.

Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu mendukung penelitian ini. Sulastri et al. (2023) menunjukkan bahwa mendongeng interaktif yang memanfaatkan animasi suara melalui teknologi informatika atau alat peraga tradisional membuat dongeng lebih menarik dan efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Purwandari et al. (2022) menemukan bahwa metode bercerita merupakan kegiatan kunci untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional karena menambah kosakata serta kemampuan anak mengomunikasikan ekspresi dirinya. Adapun kajian dalam Jurnal Golden Age (2020) menegaskan bahwa kompetensi sosial diperlukan agar anak berhasil berinteraksi sosial, dan anak berperilaku sosial rendah cenderung menghadapi penolakan teman sebaya serta masalah perilaku ketika memasuki sekolah.

Penelitian ini berbeda karena menguji efektivitas mendongeng interaktif dengan media buku cerita bergambar dan celemek flanel melalui desain pra-eksperimen pada anak Kelompok A di PAUD KB Nurul Abror, serta mengukurnya dengan uji statistik non-parametrik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen tipe *One-Group Pretest-Posttest Design* (O_1 – X – O_2), yaitu membandingkan skor kemampuan sosial emosional sebelum (O_1) dan sesudah (O_2) perlakuan berupa kegiatan mendongeng interaktif (X). Penelitian dilaksanakan di PAUD KB Nurul Abror, Kelurahan Rakam, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur, pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Perlakuan diberikan mulai minggu kedua April hingga minggu pertama Mei 2026, dan *post-test* dilaksanakan pada minggu kedua Mei 2026.

Subjek penelitian adalah 11 anak Kelompok A berusia 4–5 tahun yang dipilih secara *purposive* karena menunjukkan hambatan perkembangan sosial emosional, dengan guru kelas sebagai sumber informasi pendukung. Perlakuan dilakukan menggunakan buku cerita bergambar dan celemek flanel, disertai tanya jawab, peniruan suara dan ekspresi tokoh, serta dialog tentang konflik dalam cerita.

Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur, wawancara dengan guru kelas, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa lembar observasi dengan skala skor 1–4, yaitu BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik), yang dikembangkan dari empat aspek: peduli terhadap sesama, komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab sosial. Uji validitas terhadap 23 butir dengan r tabel 0,532 menyatakan 11 butir valid, dan reliabilitasnya diuji dengan Cronbach's Alpha.

Analisis data meliputi statistik deskriptif (rerata, median, simpangan baku, nilai minimum dan maksimum), uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* melalui SPSS pada taraf signifikansi 5% karena data observasi berskala ordinal dan jumlah subjek kecil (n = 11). Tingkat efektivitas dihitung dengan persentase ketercapaian $P = \Sigma X / (N \times \text{skor maksimal}) \times 100\%$, dengan kriteria 81%–100% sangat efektif, 61%–80% efektif, 41%–60% cukup efektif, 21%–40% kurang efektif, dan 0%–20% tidak efektif (Sugiyono, 2018).

Instrumen dikembangkan dari empat aspek perilaku sosial emosional yang bermasalah pada anak Kelompok A, sebagaimana tampak pada Tabel 3.

Tabel 3. Problem Perilaku Sosial Emosional Anak Kelompok A

Aspek	Problem perilaku yang ditemukan
Peduli terhadap sesama	Belum mau berbagi dengan teman; tidak mau membantu pekerjaan teman
Komunikasi	Tidak mengucapkan "tolong" saat meminta bantuan; tidak mendengarkan orang yang sedang berbicara
Kerja sama	Bermain sendiri; tidak mengucapkan terima kasih saat dibantu teman
Tanggung jawab sosial	Tidak bermain sesuai peraturan; tidak membuang sampah pada tempatnya

Keabsahan data dijaga melalui pengujian validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan. Validitas diuji dengan membandingkan r hitung dan r tabel, sedangkan reliabilitas diuji dengan koefisien Cronbach's Alpha dengan batas minimal 0,60. Uji prasyarat berupa uji normalitas dilakukan untuk menentukan jenis statistik yang tepat, yaitu parametrik (uji-t sampel berpasangan) atau non-parametrik (uji Wilcoxon). Kriteria efektivitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Tingkat Efektivitas (Sugiyono, 2018)

Rentang Persentase	Kategori Efektivitas
81%–100%	Sangat efektif
61%–80%	Efektif
41%–60%	Cukup efektif
21%–40%	Kurang efektif
0%–20%	Tidak efektif

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pelaksanaan Kegiatan Mendongeng Interaktif

Kegiatan mendongeng interaktif dilaksanakan pada Kelompok A mulai minggu kedua April hingga minggu pertama Mei 2026 dengan media buku cerita bergambar dan celemek flanel. Guru menyampaikan cerita sambil mengajukan pertanyaan terbuka tentang jalan cerita, mengajak anak menirukan suara dan ekspresi tokoh, serta mendiskusikan apa yang sebaiknya dilakukan tokoh ketika menghadapi masalah. Anak-anak juga memperagakan ekspresi seperti bahagia, meminta maaf, dan takut. Dengan cara ini anak berperan sebagai peserta, bukan sekadar pendengar.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas terhadap 23 butir observasi menunjukkan bahwa 11 butir valid, yaitu butir nomor 1, 4, 6, 7, 11, 12, 13, 16, 18, 19, dan 21, sedangkan 12 butir lainnya tidak valid. Pengujian reliabilitas terhadap 11 butir valid menghasilkan Cronbach's Alpha sebesar 0,835. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,60, instrumen dinyatakan reliabel dan konsisten digunakan pada *pre-test* maupun *post-test*.

Tabel 5 menyajikan 11 butir yang dinyatakan valid beserta nilai r hitungnya.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Butir Valid

Butir	r hitung	r tabel	Keputusan
1	0,658	0,532	Valid
4	0,550	0,532	Valid
6	0,745	0,532	Valid
7	0,831	0,532	Valid
11	0,835	0,532	Valid
12	0,745	0,532	Valid
13	0,678	0,532	Valid
16	0,550	0,532	Valid
18	0,745	0,532	Valid
19	0,831	0,532	Valid
21	0,599	0,532	Valid

2. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test

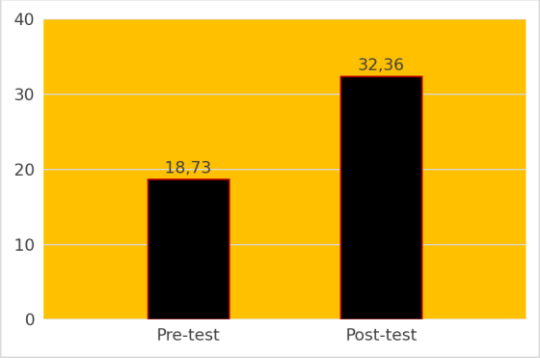
Statistik deskriptif skor kemampuan sosial emosional ke-11 anak disajikan

pada Tabel 6.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Data Kemampuan Sosial Emosional

	Pre-Test	Post-Test
N Valid	11	11
Mean	18.7273	32.3636
Median	18.0000	31.0000
Std. Deviation	1.34840	4.34227
Variance	1.818	18.855
Range	4.00	15.00
Minimum	17.00	27.00
Maximum	21.00	42.00
Sum	206.00	356.00

Berdasarkan Tabel 6, rerata skor sebelum perlakuan adalah 18,73 dari skor maksimal 44, atau 1,70 per butir, yang berada pada kisaran kategori BB hingga MB, dengan skor terendah 17 dan tertinggi 21. Setelah perlakuan, rerata skor meningkat menjadi 32,36 atau 2,94 per butir, mendekati kategori BSH, dengan skor terendah 27 dan tertinggi 42. Rerata skor naik sebesar 13,64 poin. Perbandingan kedua rerata ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Grafik Nilai Rata-rata Kemampuan Sosial Emosional Anak

Berdasarkan grafik tersebut, rerata skor kemampuan sosial emosional anak meningkat dari *pre-test* ke *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak berkembang sejalan dengan penerapan kegiatan mendongeng interaktif.

Data skor setiap anak disajikan pada Tabel 7. Seluruh anak mengalami kenaikan skor, dengan selisih terkecil 9 poin (KYS) dan terbesar 22 poin (HHA). Tidak ada anak yang skornya turun atau tetap, sehingga peningkatan terjadi

secara merata pada seluruh subjek.

Tabel 7. Skor Pre-Test dan Post-Test Setiap Anak

No	Anak	Usia	Pre	Post	Selisih
1	UM	5 th	18	33	+15
2	KYS	4 th	18	27	+9
3	NPAZ	5 th	18	29	+11
4	SM	5 th	19	31	+12
5	HHA	5 th	20	42	+22
6	AA	5 th	20	34	+14
7	ZL	5 th	18	30	+12
8	AAZ	5 th	21	38	+17
9	APZ	5 th	17	29	+12
10	NRR	5 th	20	32	+12
11	SMNA	5 th	17	31	+14
	Jumlah		**206**	**356**	**+150**

3. Uji Normalitas dan Uji Hipotesis

Hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi 0,180 untuk *pre-test* (W = 0,899) dan 0,176 untuk *post-test* (W = 0,898). Keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Skor Pre-Test dan Post-Test

Post – Pre	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0	0.00	0.00
Positive Ranks	11	6.00	66.00
Ties	0		
Total	11		
Z			−2.937
Asymp. Sig. (2-tailed)			0.003

Berdasarkan Tabel 8, tidak ada anak yang mengalami penurunan skor (*negative ranks* = 0), seluruh anak (11 anak; 100%) mengalami peningkatan dengan *mean rank* 6,00 dan *sum of ranks* 66,00, serta tidak ada skor yang sama (*ties* = 0). Nilai Z sebesar −2,937 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) 0,003 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat peningkatan yang signifikan pada skor kemampuan sosial emosional anak setelah mengikuti kegiatan mendongeng interaktif.

Sebagai pembanding, perhitungan manual untuk sampel besar menghasilkan jumlah peringkat positif W = 66, rerata $\mu_W = N(N + 1)/4 = 33$, dan simpangan baku $\sigma_W = \sqrt{[N(N + 1)(2N + 1)/24]} = 11{,}247$. Dengan demikian Z = (66 − 33)/11,247 = 2,934, yang lebih besar dari Z tabel 1,96 pada taraf 5% uji dua arah. Hasil ini sejalan dengan keluaran SPSS (Z = −2,937) dan menguatkan keputusan menolak H_0.

4. Tingkat Efektivitas

Total skor *post-test* seluruh anak (ΣX) adalah 356, sedangkan skor maksimal ideal adalah 11 anak × 11 butir × 4 = 484. Persentase ketercapaian P = 356 / 484 × 100% = 73,55%. Nilai ini termasuk kategori efektif (61%–80%).

Hasil tersebut menunjukkan bahwa intervensi mendongeng interaktif cukup efektif menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. Ketercapaian belum mencapai kategori sangat efektif (81%–100%), sehingga masih ada ruang untuk memperkuat pelaksanaan kegiatan, misalnya dengan frekuensi yang lebih sering dan dukungan stimulasi dari rumah.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan mendongeng interaktif memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak Kelompok A. Seluruh anak mengalami peningkatan skor, rerata skor naik dari 18,73 menjadi 32,36, uji Wilcoxon signifikan (Z = −2,937; p = 0,003), dan ketercapaian mencapai 73,55%.

Hambatan utama sebelum perlakuan adalah rendahnya regulasi diri, seperti sering menangis dan bertindak impulsif. Melalui narasi dialogis dan peran tokoh, anak belajar mengenali dan mengendalikan emosi negatif. Pertanyaan reflektif seperti "Bagaimana perasaanmu jika berada di posisi tokoh tersebut?" membantu anak memahami perspektif orang lain. Pada observasi akhir, indikator prososial seperti berbagi mainan, membantu teman, serta mengucapkan "tolong" dan "terima kasih" menunjukkan peningkatan yang konsisten, dan secara perilaku anak lebih mampu mengantre, mematuhi instruksi guru, serta mengekspresikan emosi secara wajar.

Metode partisipatif seperti meniru suara, memperagakan ekspresi, dan merespons jalan cerita mendorong anak berbicara di depan kelompok dan mengurangi kejenuhan akibat cerita satu arah. Hal ini sejalan dengan tahap *Initiative versus Guilt* dalam teori Erikson, yaitu dorongan dan kesempatan berpartisipasi aktif menumbuhkan rasa percaya diri, inisiatif sosial, dan kepatuhan terhadap aturan kelompok. Temuan ini juga sejalan dengan Sulastri et al. (2023) yang menemukan efektivitas mendongeng interaktif terhadap perkembangan sosial emosional anak, dan dengan Purwandari et al. (2022) yang menempatkan bercerita sebagai kegiatan kunci untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.

Rendahnya kemampuan sosial emosional anak sebelum perlakuan diduga berkaitan dengan kebiasaan interaksi di lingkungan keluarga, antara lain intensitas penggunaan *gadget* secara mandiri yang membatasi stimulasi sosial langsung. Faktor ini tidak diukur dalam penelitian ini, tetapi menegaskan pentingnya stimulasi dua arah baik di sekolah maupun di rumah. Hasil penelitian perlu ditafsirkan dengan hati-hati karena desain tanpa kelompok kontrol dan jumlah subjek yang kecil, sehingga peningkatan skor tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari faktor lain seperti kematangan anak, dan generalisasinya terbatas.

Jika dilihat per aspek, perubahan terjadi pada ketiga fokus penelitian. Pada aspek regulasi diri, anak yang sebelumnya mudah menangis dan impulsif

menjadi lebih mampu menunggu giliran dan mengelola emosi setelah berulang kali diajak membayangkan perasaan tokoh. Pada aspek empati, anak lebih mau berbagi mainan dan menolong teman, karena cerita memberi kesempatan melihat akibat tindakan tokoh terhadap tokoh lain. Pada aspek keterampilan sosial, anak lebih patuh pada aturan bermain, lebih sering mengucapkan kata santun, dan lebih mau bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

Peningkatan yang merata pada seluruh anak juga memperlihatkan bahwa dongeng interaktif dapat menjangkau anak dengan kondisi awal yang berbeda. Variasi skor akhir (27–42) memang lebih lebar daripada skor awal (17–21), yang berarti sebagian anak, seperti HHA dan AAZ, memanfaatkan stimulasi lebih cepat daripada yang lain. Hal ini menunjukkan perlunya guru memberi perhatian tambahan kepada anak yang kenaikannya relatif kecil, misalnya dengan pertanyaan yang lebih personal atau peran khusus dalam cerita.

Temuan ini berimplikasi bahwa guru PAUD tidak perlu menyampaikan nasihat secara langsung untuk menanamkan nilai. Melalui dongeng interaktif, anak menyerap nilai karakter dari cerita secara alami, sehingga nilai tersebut lebih membekas dibandingkan nasihat atau ceramah konvensional. Dengan demikian, kegiatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menyenangkan, bermakna, dan berbasis partisipasi aktif.

KESIMPULAN

Studi ini menyimpulkan bahwa: 1) Kegiatan mendongeng interaktif dilaksanakan dengan media buku cerita bergambar dan celemek flanel melalui tanya jawab, peniruan suara dan ekspresi tokoh, serta dialog sehingga anak terlibat aktif. 2) Kegiatan mendongeng interaktif efektif meningkatkan kemampuan sosial emosional anak Kelompok A di PAUD KB Nurul Abror, ditunjukkan oleh kenaikan rerata skor dari 18,73 menjadi 32,36, peningkatan pada seluruh anak, uji Wilcoxon yang signifikan ($Z = -2{,}937$; $p = 0{,}003$), dan ketercapaian 73,55% (kategori efektif).

Merujuk pada kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut; (1) Sekolah hendaknya menyediakan koleksi buku cerita anak dan media peraga serta menyelenggarakan pelatihan berkala tentang mendongeng kreatif bagi pendidik. (2) Guru hendaknya menerapkan mendongeng interaktif dengan dukungan media visual dan menghindari penyampaian cerita satu arah yang membuat anak jenuh. (3) Orang tua hendaknya membatasi dan mengawasi penggunaan *gadget* anak serta meluangkan waktu secara teratur untuk membacakan cerita atau mendongeng bersama anak. (4) Peneliti selanjutnya disarankan memperluas sampel atau menggunakan desain yang lebih kuat, misalnya dengan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Asfandiyar, A. Y. (2007). *Cara pintar mendongeng*. Bandung: Mizan.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(4), 4871–4880.

https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159

Jaenal, A. (2024). Perlindungan anak usia dini: Studi kasus kebijakan undang-undang di lembaga pendidikan anak usia dini. *Jurnal Tahsinia, 5*(6), 902–911.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendikbud.

Parapat, A., Munisa, M., Nofianti, R., & Pratiwi, E. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan mendongeng di TK Negeri Pembina I Medan. *Journal of Human and Education (JAHE), 3*(2), 75–79. Diambil kembali dari https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/155

Purwandari, E., Handayani, N., Agusta, O. L., Mabruria, A., & Haryanti, N. (2022). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini (AUD) melalui metode bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 9*(1), 47–55. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.11685

Radjabova, G., & Turgunova, D. (2022). The role of storytelling in language learning. *European Journal of Innovation in Nonformal Education (EJINE), 3*(3), 37–39.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulastri, I., Wati, L., & Lidiawati, L. (2023). Efektifitas mendongeng interaktif terhadap perkembangan sosial emosional anak (Studi di TK Nurul). *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies, 6*(2), 95–110. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i2.623

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.