

IMPLEMENTASI *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA *LOW VISION* DI SLB B-C OPTIMAL SURABAYA

Kiki Nur Laili

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
kiki.19029@mhs.unesa.ac.id

Pamuji

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
pamuji@unesa.ac.id

Abstrak

Rendahnya keterampilan menyimak pada siswa dengan hambatan penglihatan, seringkali disebabkan oleh munculnya distraksi di lingkungan sekitarnya, serta keterbatasan pada media pembelajaran yang variatif dan hanya bersifat verbalistik. Kondisi ini menyebabkan siswa kesulitan mempertahankan fokus dan perhatian saat pembelajaran literasi dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *digital storytelling* keterampilan menyimak siswa dengan *low vision*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *Single Subject Research* (SSR) model A-B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar kinerja siswa dan tes lisan berbasis naskah soal di setiap akhir sesi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik non-parametrik *Percentage of Data Exceeding a Media Trend of the Baseline Level* (PEM-T). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak siswa yang signifikan setelah diberikan intervensi. Taraf pencapaian rata-rata siswa meningkat dari berkisar 58%-63% pada fase *baseline* menjadi berkisar 83%-94% pada fase intervensi. Analisis data menggunakan PEM-T menghasilkan skor 100%, yang berarti intervensi masuk dalam kriteria “sangat efektif”. Simpulan dari penelitian ini adalah implementasi *digital storytelling* berbasis integrasi audio dan visual secara signifikan efektif dalam meningkatkan fokus, minat, dan keterampilan menyimak siswa *low vision*.

Kata kunci: *digital storytelling, low vision, keterampilan menyimak*

Abstract

The low listening skills of students with visual impairments were frequently caused by environmental distractions, as well as the limitations of varied and overly verbalistic learning media. This condition makes it difficult for students to maintain focus and attention during basic literacy learning. This research aimed to analyze and determine the effect of implementing *digital storytelling* on the listening skills of students with low vision. The research method employed was a quantitative experiment using *Single Subject Research* (SSR) with an A-B design. Data collection techniques involved observations using student performance sheets and oral tests conducted at the end of each session. The collected data were analyzed using the non-parametric statistical technique *Percentage of Data Exceeding a Median Trend of the Baseline Level* (PEM-T). The result of the study showed a significant improvement in the student's listening skills after the intervention was implemented. The student's average achievement level increased from 58%-63% during the baseline phase to 83%-94% during the intervention phase. The PEM-T data analysis yielded a score of 100%, indicating that the intervention falls into the “very effective”. In conclusion, the implementation of audio-visual-based *digital storytelling* is significantly effective in enhancing focus, interest, and listening skills among low vision students.

Keywords: *digital storytelling, low vision, listening skills*

PENDAHULUAN

Kegiatan menyimak merupakan keterampilan berbahasa dasar yang harus dimiliki siswa pada usia sekolah tingkat dasar maupun fase fondasi. Lebih dari sekadar proses mendengar stimulus fisik, menyimak (*listening*) memerlukan kesiapan fokus, konsentrasi kognitif, dan pengolahan informasi yang kompleks terhadap materi yang disajikan. Menurut Susanti (2019), kegiatan menyimak merupakan proses aktif dalam mendengarkan symbol-simbol lisan dengan perhatian, pemahaman, penghargaan, dan interpretasi guna memperoleh informasi. Proses kognitif ini menuntut kesiapan mental yang tinggi karena menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa interaktif yang mendasari kecakapan komunikasi anak (Brownell, 2018). Masalah yang sering kali muncul dalam pendidikan khusus adalah ditemukannya siswa yang mengalami hambatan pemusatan perhatian dalam kegiatan pembelajaran dasar-dasar literasi di dalam kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh Sirpal (2020), konsentrasi anak-anak masih terus berkembang dan sangat rentan terhadap distraksi auditori maupun visual dari lingkungan sekitarnya.

Kondisi tersebut diperparah apabila model pengajaran yang diterapkan cenderung monoton dan verbalistik. Metode mendongeng atau bercerita secara lisan murni oleh guru di dalam kelas sering kali memberikan dampak auditori yang kurang variatif bagi siswa berkebutuhan khusus. Ketika materi disampaikan secara konvensional, fokus siswa kerap terhambur pada aktivitas non-akademik (*off-task behavior*). Padahal, optimalisasi media pembelajaran interaktif di abad ke-21 sangat krusial dalam meminimalkan pasivitas anak serta membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Fadillah & Dini, 2021). Permasalahan ini menuntut adanya modifikasi media pembelajaran yang interaktif dan ramah terhadap kebutuhan sensoris anak.

Salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus yang sangat

mengandalkan optimalisasi indra pendengaran dalam menyerap pembelajaran adalah siswa dengan hambatan penglihatan (*visual impairment*), khususnya kategori *low vision*. Anak dengan kondisi *low vision* merupakan individu yang memiliki keterbatasan penglihatan nyata setelah dilakukan koreksi maksimal, namun masih dapat memanfaatkan sisa penglihatannya (*residual vision*) untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan bantuan alat optik maupun modifikasi lingkungan pencahayaan yang ramah. Merujuk pada klasifikasi World Health Organization (WHO), individu dengan *low vision* memiliki ketajaman visual kurang dari 6/18 hingga 3/60 pada mata terbaik setelah koreksi maksimal. Keterbatasan penglihatan yang permanen ini membuat mereka rentan mengalami kelelahan visual (*visual fatigue*) apabila dipaksa membaca teks konvensional atau mengamati papan tulis dalam jangka waktu yang lama. Sebagai kompensasi, anak *low vision* cenderung mengoptimalkan sisa indra pendengarannya untuk memperoleh informasi di sekitar mereka (Wikasanti, 2014). Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis audio yang dikombinasikan dengan bantuan visual yang kontras tinggi menjadi kunci akomodasi belajar yang sangat krusial. Walaupun memiliki sisa penglihatan, keterbatasan visus membuat mereka kesulitan menangkap petunjuk visual yang kompleks di dalam kelas. Akibatnya, mereka dipaksa mengalihkan fokus utama mereka pada stimulasi auditori sebagai gerbang utama penerimaan informasi akademik. Sebagai kompensasi fungsional, anak *low vision* cenderung mengoptimalkan sisa indra pendengarannya untuk memperoleh informasi di sekitar mereka (Wikasanti, 2014). Oleh karena itu, penyediaan media pembelajaran audio-multimodal yang interaktif menjadi kunci akomodasi belajar yang sangat krusial bagi kelompok siswa ini.

Hambatan utama yang sering muncul pada proses pembelajaran dasar anak *low vision* adalah rendahnya konsentrasi dan kemampuan pemahaman teks lisan. Karakter anak usia dini yang mudah terdistraksi oleh suara di sekitarnya, diperparah oleh penyediaan media

pembelajaran dari guru yang monoton, kering akan variasi, serta terlampau verbalistik (hanya mengandalkan suara guru membaca buku fisik tanpa modulasi yang menarik). Akibatnya, anak sering kali merasa bosan, menolak mendengarkan cerita, tersenyum sendiri tanpa memahami isi materi, serta membutuhkan waktu yang lama atau arahan berulang-ulang dari guru untuk sekadar menjawab pertanyaan dari isi cerita pendek yang sederhana.

Rendahnya keterampilan menyimak ini terlihat nyata dari ketidakmampuan anak dalam menangkap urutan alur kronologis cerita, kesulitan menyebutkan nama-nama tokoh yang terlibat, serta mengidentifikasi pesan atau informasi penting (seperti latar tempat kejadian atau karakter tokoh cerita). Apabila masalah mendasar ini tidak segera ditangani melalui intervensi yang adaptif pada masa pendidikan usia dini (*golden age*), hambatan tersebut akan terbawa hingga anak memasuki jenjang sekolah dasar. Konsekuensi terburuknya adalah anak akan mengalami kesulitan membaca pemahaman, penurunan fungsi akademik secara akumulatif, dan kegagalan dalam membangun komunikasi interaktif dengan rekan sebaya.

Di era digitasi saat ini, teknologi asistif menawarkan solusi alternatif melalui konsep *digital storytelling*. Campbell (2019) menjelaskan bahwa *digital storytelling* merupakan media yang efektif untuk melibatkan siswa dalam menyerap narasi secara kreatif melalui kombinasi terpadu elemen suara dan media digital. Inovasi penceritaan ini mengintegrasikan narasi vokal (*voice acting*), latar, efek suara, dan visualisasi kontras tinggi (Zuana, 2018). Penayangan *digital storytelling* dikemas dalam durasi singkat agar tidak membebani memori kerja siswa (*working memory*) sekaligus meminimalkan risiko kelelahan visual. Berdasarkan uji coba awal di SLBN Pembina Tingkat Nasional Bagian C Malang, penggabungan rekaman cerita dan musik latar atau instrumental, terbukti mampu memicu antusiasme menyimak siswa. Penerapan *digital storytelling*

memiliki landasan karakteristik yang kuat dalam mereduksi verbalisme belajar, meningkatkan *on-task behavior* (durasi perhatian terpusat), serta memudahkan anak mengonstruksi pemahaman makna abstrak menjadi representasi konkret lewat perpaduan suara dan gambar. Melalui media ini, anak tidak sekadar mendengarkan untaian kata pasif, melainkan diajak masuk ke dalam petualangan cerita digital yang interaktif sehingga memicu ketertarikan pendidika anak untuk menyimak jalinan narasi dari awal hingga sesi akhir cerita selesai dibacakan. Upaya mengintegrasikan *digital storytelling* dalam pembelajaran anak usia dini juga diyakini dapat mendukung pengembangan keterampilan literasi dasar secara holistik (Maureen et al., 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis multimedia memberikan kontribusi positif terhadap performa belajar anak disabilitas. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas intervensi *digital storytelling* terhadap keterampilan menyimak anak usia dini kategori *low vision* di lingkungan sekolah luar biasa masih sangat terbatas. Sebagian besar literasi terdahulu berfokus pada anak tunanetra total (*blind*) menggunakan media berbasis braille atau audio murni, atau menggunakan *digital storytelling* untuk subjek anak tipikal dalam keterampilan menulis kreatif. Kesenjangan riset inilah yang menjadi letak kebaruan dari penelitian ini, di mana penelitian difokuskan penuh pada optimalisasi pemanfaatan sisa penglihatan dan pendengaran anak *low vision* awal melalui “Seri Cerita Adi” yang dikemas dalam bentuk video digital edukatif interaktif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam dan ilmiah sejauh mana efektivitas implementasi media *digital storytelling* dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa *low vision* tingkat TKLB. Melalui pembuktian berbasis data eksperimen subjek tunggal ini, diharapkan hasil penelitian dapat

menyumbang referensi empiris bagi para praktisi pendidikan khusus dalam memformulasikan media pembelajaran literasi awal yang menyenangkan dan aksesibel. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan dengan judul Implementasi Implementasi *Digital Storytelling* terhadap Keterampilan Menyimak Siswa *Low Vision* di SLB B-C Optimal Surabaya.

METODE

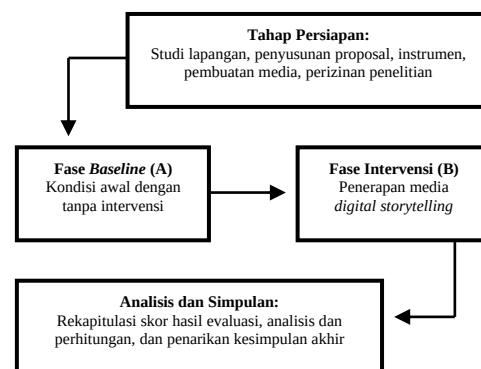
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR). Rancangan eksperimen yang dipilih adalah desain A-B, yaitu mengukur perilaku sasaran (*target behavior*) pada kondisi tanpa intervensi/baseline (A) secara berulang hingga stabil, yang kemudian dilanjutkan dengan fase intervensi (B) menggunakan stimulasi media yang diuji (Sunanto, 2005). Desain A-B dipilih karena kepraktisan serta efisiensi waktu dan biaya, namun tetap memiliki validitas internal yang kuat dalam mengukur perubahan performa subjek tunggal secara berulang.

Penelitian ini dilaksanakan di SLB B-C Optimal Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seorang siswa laki-laki *low vision* berinisial IW berusia 10 tahun yang duduk di kelas TK B. IW memiliki kemampuan kognitif yang memadai namun sangat rentan terdistraksi dan kesulitan menjaga fokus menyimak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Digital Storytelling* "Seri Cerita Adi" (meliputi empat cerita pendek: "Sekolah Baru Adi", "Teman Baru Adi", "Sepatu Baru Adi", dan "Berbagi itu Indah"), sedangkan variabel terikatnya adalah Keterampilan Menyimak yang diukur melalui stabilitas perhatian serta ketepatan menjawab evaluasi lisan.

Eksperimen dilaksanakan selama 11 sesi pertemuan yang terbagi menjadi 5 sesi fase baseline (A) dan 6 sesi fase intervensi (B). Teknik pengumpulan data menggunakan kombinasi metode tes lisan di setiap akhir sesi (berisi 5 butir soal

pemahaman cerita) dan metode observasi terstruktur selama proses pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan adalah Lembar Observasi Kinerja Siswa yang mengukur 12 indikator perilaku yang terbagi dalam aspek persiapan, pelaksanaan, dan hasil dengan rentang skor 1-4 (Skor maksimal = 48).

Target perilaku (*target behavior*) yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan menyimak anak, yang diukur secara komprehensif melalui dua aspek indikator capaian utama, yaitu: (1) skor performa proses menyimak anak berdasarkan pengamatan lembar kinerja pengerjaan soal, serta (2) kemampuan menjawab pertanyaan evaluasi isi teks cerita pendek yang diberikan secara lisan di setiap akhir sesi pembelajaran. Adapun tahapan alur pelaksanaan penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik non-parametrik *Percentage of Data Exceeding a Median Trend of the Baseline Level* (PEM-T). Teknik PEM-T menghitung ukuran dampak intervensi dengan membandingkan titik data fase intervensi yang berada di atas garis tren median yang ditarik dari kondisi baseline menggunakan metode garis belah-tengah (*split-middle line*) sebagaimana diformulasikan oleh White (1980) untuk memantau kestabilan tren data (Wolery, 2010). Formula perhitungan PEM-T dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai PEM} - T = \frac{\text{Banyaknya titik skor di atas median}}{\text{Banyaknya skor total}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan PEM-T kemudian diklasifikasikan menggunakan kriteria efektivitas Ma (2006): skor $\geq 90\%$ dikategorikan "sangat efektif" (*very effective*), 70%-90% dikategorikan "sedang" (*moderate*), 50%-70% dikategorikan "lemah/dipertanyakan" (*questionable/mild*), dan $\leq 50\%$ dikategorikan "tidak efektif" (*ineffective*).

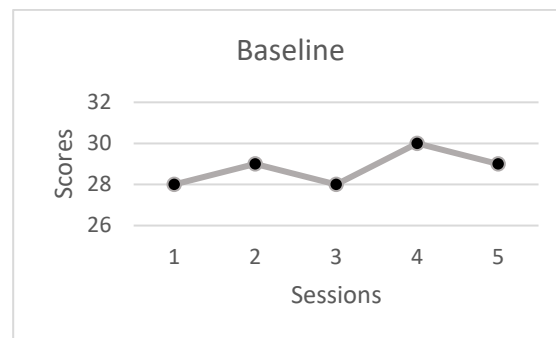
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengukuran keterampilan menyimak subjek IW selama 11 sesi eksperimen menunjukkan peningkatan performa yang signifikan setelah transisi dari fase *baseline* ke intervensi. Pada fase *baseline* (sesi 1-5), subjek menyimak materi cerita yang dibacakan guru secara lisan tanpa media penunjang. Taraf pencapaian keterampilan menyimak subjek pada fase ini relatif rendah dan berfluktuasi di rentang bawah, yaitu: Sesi 1 memperoleh skor 28 (58%), Sesi 2 memperoleh skor 29 (60%), Sesi 3 memperoleh skor 28 (58%), Sesi 4 memperoleh skor 30 (63%), dan Sesi 5 memperoleh skor 29 (60%). Berdasarkan analisis visual, data pada fase *baseline* ini telah mengelompok ke tengah dan stabil (berada pada batas deviasi 15% dari rata-rata *baseline* sebesar 28,8), sehingga pengambilan data *baseline* dihentikan pada sesi ke-5.

Sesi	Pertemuan	Skor	Taraf Pencapaian
1	Baseline-1	28	58%
2	Baseline-2	29	60%
3	Baseline-3	28	58%
4	Baseline-4	30	63%
5	Baseline-5	29	60%

Tabel 1. Hasil Penilaian Observasi Keterampilan Menyimak saat Proses Pengerjaan Soal Fase *Baseline*

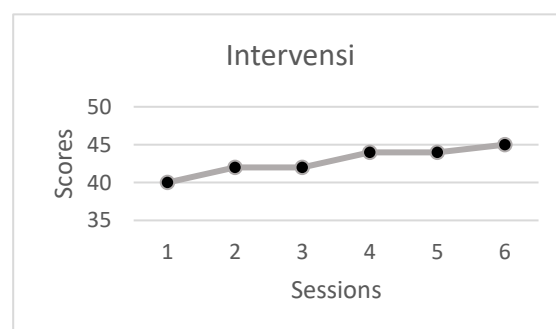


Grafik 1. Data *Baseline* Hasil Observasi Proses Pengerjaan Soal

Pada sesi ke-6, intervensi berupa pemutaran media *Digital Storytelling* "Seri Cerita Adi" yang dilengkapi pelantang suara/earphone mulai diterapkan. Hasilnya, performa menyimak subjek melonjak drastis dan stabil pada rentang tinggi: Sesi 6 (Intervensi-1) memperoleh skor 40 (83%), Sesi 7 memperoleh skor 42 (88%), Sesi 8 memperoleh skor 42 (88%), Sesi 9 memperoleh skor 44 (92%), Sesi 10 memperoleh skor 44 (92%), dan Sesi 11 memperoleh skor 45 (94%).

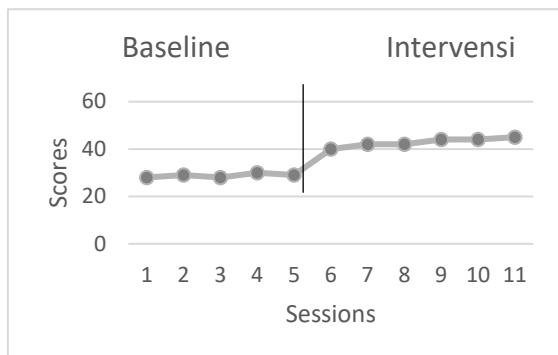
Sesi	Pertemuan	Skor	Taraf Pencapaian
6	Intervensi-1	40	83%
7	Intervensi-2	42	88%
8	Intervensi-3	42	88%
9	Intervensi-4	44	92%
10	Intervensi-5	44	92%
11	Intervensi-6	45	94%

Tabel 2. Hasil Penilaian Observasi Keterampilan Menyimak saat Proses Pengerjaan Soal Fase Intervensi



Grafik 2. Data Intervensi Hasil Observasi Proses Pengerjaan Soal

Peningkatan yang terjadi pada fase *baseline* ke fase intervensi ini secara visual digambarkan dalam grafik perkembangan berikut:



Grafik 3. Data *Baseline* dan Intervensi Hasil Observasi Proses Pengerjaan Soal

Pada Grafik 3, memaparkan persebaran titik-titik skor pada fase *baseline* dan fase intervensi. Jika diamati secara visual terjadi peningkatan dari data *baseline* ke intervensi. Berdasarkan data yang ditampilkan pada grafik di atas, dapat dihitung titik-titik skor pada fase intervensi yang berada di atas garis median. Pada fase intervensi total titik-titik skor yang ada sejumlah 6, sedangkan titik skor yang berada di atas median juga sejumlah 8. Maka, diperoleh nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai PEM - T} = \frac{\text{Banyaknya titik skor di atas median}}{\text{Banyaknya skor total}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai PEM-T} &= 8/8 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Jika nilai PEM-T $\geq 90\%$ maka hasil intervensi dinyatakan dalam kriteria “sangat efektif” atau “*very effective*” (Worely et al., 2010). Maka implementasi digital storytelling “sangat efektif” dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa *low vision*.

Pembahasan

Perubahan skor dari fase *baseline* ke fase intervensi menggambarkan adanya transformasi kognitif yang signifikan pada subjek. Selama fase *baseline*, kegiatan

pembelajaran yang bertumpu pada metode bercerita lisan murni dari guru tidak memberikan stimulus sensoris yang memadai untuk mempertahankan konsentrasi subjek. Akibat keterbatasan penglihatannya, subjek tidak dapat mengandalkan isyarat visual non-verbal guru (seperti mimik wajah atau gerakan tubuh) dan cepat merasa bosan atau lelah secara mental, yang berujung pada munculnya perilaku tidak fokus (*off-task behavior*) untuk mengisi kekosongan sensorisnya.

Ketika *digital storytelling* diimplementasikan, terjadi perubahan fungsional dalam pemrosesan informasi kognitif subjek. *digital storytelling* yang menggabungkan elemen audio-multimodal (narasi vokal teatrikal, efek suara yang dramatis, serta music latar) bekerja sebagai stimulasi sensoris pengganti visualisasi yang hilang. Horton (2012) menyatakan bahwa narasi digital terpadu mampu menstimulasi pembentukan “citra mental” (*mental imagery*) yang kuat di dalam otak pendengar. Sebagai contoh, cerita memunculkan efek suara langkah kaki di atas daun kering atau suara rintik hujan, subjek tidak hanya mendengarkan melainkan dapat mengonseptualisasikan dan memvisualisasikan latar tempat serta dinamika peristiwa di dalam benaknya. Efek suara ini memberikan petunjuk spasial yang menggantikan ilustrasi gambar datar yang biasanya sulit dibaca oleh anak *low vision*.

Selain itu, keberadaan karakter suara yang variative (voice acting) membantu subjek membedakan penokohan secara tajam. Sesuai pendapat Lambert (2013) dalam bukunya “*Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*”, elemen keindahan vokal (*the gift of voice*) merupakan instrumen paling efektif untuk mentransmisikan emosi. Subjek yang pada fase *baseline* hanya menyimak secara pasif dan memberikan respon lisan yang sangat lirih serta lambat, bertransisi menjadi penyimak aktif pada fase intervensi. Subjek mampu memahami karakterisasi tokoh protagonis maupun antagonis berdasarkan

tinggi-rendahnya intonasi suara pengisi karakter. Hal ini membuktikan adanya peningkatan level keterampilan menyimak subjek, dari sekadar pemahaman literal (mengingat nama tokoh) menuju pemahaman interpretatif (mengidentifikasi sebab-akibat dan watak tokoh).

Meskipun hasil penelitian membuktikan keberhasilan dari perlakuan intervensi *digital storytelling*, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Penelitian eksperimen subjek tunggal ini diselenggarakan dalam rentang waktu yang relatif singkat (9 hari efektif, 11 sesi) karena keterbatasan kalender akademik sekolah menjelang masa ujian. Hal ini menyebabkan kestabilan jangka panjang dari perilaku adaptif yang terbentuk belum dapat dipantau setelah fase intervensi pertama (B) selesai. Selain itu, kondisi emosional subjek yang fluktuatif di beberapa sesi juga sempat memengaruhi kelancaran proses tanya jawab di awal pengerjaan soal. Evaluasi periodik dan konsistensi kolaborasi antara guru dan orang tua turut dibutuhkan agar dampak positif dari media ini dapat bertahan secara berkelanjutan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *digital storytelling* secara signifikan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa *low vision*. Taraf pencapaian menyimak subjek IW mengalami peningkatan drastis dari rata-rata 58%-63% pada fase baseline menjadi 83%-94% pada fase intervensi dengan perolehan indeks PEM-T sebesar 100% (Sangat Efektif). Integrasi audio yang kaya (narasi ekspresif, musik latar, efek suara) dikombinasikan dengan media visual kontras tinggi terbukti mampu mengurangi kelelahan visual siswa, mengeliminasi perilaku tidak fokus (*off-task behavior*), dan mempermudah pemahaman naskah cerita secara mendalam.

Beberapa rekomendasi diajukan penulis kepada orang tua dan guru, yakni untuk

dapat menerapkan media *digital storytelling* sebagai sarana belajar interaktif dan aktivitas menyenangkan bersama anak di rumah maupun di sekolah untuk mendukung pengembangan literasi anak. Serta diharapkan, guru tidak ragu memanfaatkan teknologi asistif berbasis multimedia dalam merancang bahan ajar Dasar-dasar Literasi. Penggunaan media audio-multimodal harus dioptimalkan untuk meminimalkan beban mata (*visual strain*) anak-anak hambatan penglihatan. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan replikasi penelitian dengan memperpanjang durasi penelitian serta menggunakan desain SSR yang lebih kompleks (seperti desain A-B-A atau desain *multi-baseline*) guna memantau efek pemeliharaan perilaku (*maintenance effect*) setelah intervensi dihentikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Brownell, P. (2018). *Listening: Attitudes, Principles, and Skills*. Routledge.
- Campbell, A. T. (2019). Digital Storytelling and Podcasting: New Ways to Engage Students in The Writing Process. *English Journal*, 108, 77-83.
doi:<https://doi.org/10.58680/ej201930048>
- Dandona, L. &. (2006). Revision of Visual Impairment Definitions in The International Statistical Classification of Disease. *BMC Medicine*, 4, 1-7.
doi:<https://doi.org/10.58680/ej201930048>
- Fadillah, I. &. (2021). Digital Storytelling sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 81-98.
doi:<https://doi.org/10.3126/jes.v7i2.41620>
- Horton, W. (2012). *E-Learning by Design (2nd ed.)*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating*

- Community (4th ed.)*. London: Routledge.
- Ma, H. H. (2006). An Alternative Method for Quantitative Synthesis of Single-Subject Researches: Percentage of Non-Overlapping Data Exceeding the Median. *Behavior Modification*, 30(5), 598-617.
- Maureen, I. Y. (2018). Supporting Literacy and Digital Literacy Development in Early Childhood Education Using Storytelling Activities. *International Journal of Early Childhood*, 50, 371-389. doi:https://doi.org/10.1007/s13158-018-0230-z
- Sirpal, S. (2020). The Effects of Storytelling on Concentration and Attention in Children with Disabilities. *Early Child Development and Care*, 190(3), 384-394. doi:https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1481110
- Sunanto, J. T. (2005). *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Tsukuba: University of Tsukuba. Retrieved from CRICED Universitas Tsukuba Repository
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Menyimak*. Jakarta: Rajawali Pers. Retrieved from Katalog Perpustakaan Nasional RI
- Wikasanti, E. (2014). *Pengembangan Keterampilan Hidup (Life Skills) untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Redaksi Maxima.
- Wolery, M. (2010). Comparison of Overlap Methods by Examining the Stability, Trends, and Level of Data. *Journal of Special Education*, 44(1), 18-28. doi:https://doi.org/10.1177/0022466909332512
- Zuana, M. M. (2018). Digital Storytelling: Media yang Menarik untuk Mengajarkan Teks Naratif dalam Kelas Berbicara. *ALSUNA: Jurnal Bahasa Arab dan Inggris*, 1(1), 27-39. doi:https://doi.org/10.31538/alsuna.v1i1.48