Asian Journal of
Early Childhood and Elementary Education

e-ISSN : 3025-6917
p-ISSN : 3025-7565

Index : Harvard, Boston, Sydney University, Dimensions, Lens, Scilit, Semantic, Google, etc

https://doi.org/10.58578/AJECEE.v2i1.2669

EFEKTIVITAS METODE STORYTELLING MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK PEMBAGUNAN LABORATORIUM UNIVERSITAS NEGRI PADANG

The Effectiveness of Storytelling Method Using Digital Media on Storytelling Skills of 5-6 Year-Old Children in the Kindergarten Laboratory Development of Universitas Negri Padang

Rati Ratna Sari & Asdi Wirman
Universitas Negeri Padang
ratiratnasari08@gmail.com; asdiwirman@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 15, 2024	Jan 23, 2024	Jan 27, 2024	Jan 30, 2024

Abstract

The ability to tell stories is important to develop when children are at an early age. Based on observations at the UNP Development Laboratory Kindergarten, it appears that children's storytelling abilities are not yet optimal. This is due to the use of media which is still less supportive and less varied. The media used by educators still uses conventional media such as story books and picture series. One of the relevant ones is Microsoft's digital media sway. This media is able to attract children's attention and also makes it easier to listen to the stories displayed. This research aims to find out how effective digital media is in improving the storytelling abilities of young children in the UNP Laboratory Development Kindergarten. This type of research uses a quantitative approach with a Quasi Experimental method. This research was carried out in two classes, namely group B1 as an experimental class with 13 children and group B2 as a control class with 13 children. The data collection technique involves testing with 4 statement items and data analysis methods include normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests and using effect size calculations. Based on data analysis, overall there was an increase in scores for the control and experimental classes. The pre-test score was 148 and the post-test score was 204, while the average pre-test and post-test results for the control class were 11.38 and 15.69. Meanwhile the scores on the pre-test and post-test for the

AJECEE Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

experimental class were 203 and 241, with an average pre-test result of 15.62 and post-test 18.54. The resulting data is normally distributed and homogeneous. Obtaining an effect size of 1.69, it was concluded that it was included in the strong category. With this method, digital media has a significant effect on the storytelling ability of children aged 5-6 years.

***Keywords** : Digital Media; Storytelling ; Ability ; Early Childhood*

Abstrak: Kemampuan bercerita penting untuk dikembangkan pada saat anak berada pada usia dini. Berdasarkan pengamatan di Taman Kanak-kanak Pemabangunan Laboratorium UNP, terlihat kemampuan bercerita anak belum optimal. Hal ini disebabkan karena penggunaan media yang masih kurang mendukung dan kurang variatif. Media yang digunakan pendidik masih menggunakan media konvensional seperti buku cerita, dan gambar seri. Salah-satu yang relevan yaitu media digital Microsoft sway. media ini mampu menarik perhatian anak dan juga memudahkan dalam menyimak cerita yang ditampilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan seberapa efektif media digital untuk meningkatkan kemapuan bercerita anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, yakni kelompok B1 sebagai kelas Eksperimen sebanyak 13 anak dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data melibatkan pengujian dengan 4 item pernyataan dan metode analisis data meliputi uji normalitas, uji homogitas, uji hipotesis dan menggunakan perhitungan effect size. Berdasarkan analisis data, secara keseluruhan terjadi kenaikan skor terhadap kelas kontrol dan eksperimen. Skor pre-test 148 dan skor post-test 204, sedangkan hasil rata-rata pre-test dan post-test kelas kontrol adalah 11,38 dan 15,69. Sementara skor pada pre-test dan post-test kelas eksperimen adalah 203 dan 241, dengan hasil rata-rata pre-test 15,62 dan post test 18,54. data yang dihasilkan berdistribusi normal serta homogen. Perolehan effect size sebesar 1,69, disimpulkan termasuk dalam kategori kuat. Dengan metode demikian media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun efektif signifikan.

Kata Kunci : Media Digita; Kemampuan Bercerita; Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pondasi utama dan terpenting bagi perkembangan kepribadian, baik dari segi karakter, kemampuan fisik, kemampuan kognitif, maupun bahasa. Bahasa sendiri merupakan alat yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. (Alfin, dkk, 2018:271) menjelaskan membaca, mendengar, menulis dan bercerita adalah salah satu kemampuan berbahasa.

Kemampuan bercerita adalah salah satu komponen dalam kemampuan anak untuk berbicara . Dengan bercerita, misalnya menceritakan pengalaman kepada orang lain, anak akan belajar untuk menyusun kalimat dan mengonsep arti dari bahasa yang dipahami (Hartian, dkk., 2018:). Kemampuan bercerita ini penting untuk dikembangkan pada saat anak berada pada usia dini. Dengan bercerita anak akan dapat mengembangkan

kemampuan bahasanya karena anak akan dituntut untuk menambah kosa kata serta belajar untuk menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat agar apa yang diceritakannya dapat dipahami oleh orang lain.

Kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun, yaitu anak sudah dapat menginterpretasikan kata yang benar dan mengetahui beberapa lawan kata. Anak-anak dapat menggunakan beberapa kata penghubung, kata depan, dan kata sandang dalam percakapan sehari-hari. Bahasa egosentrisnya mulai banyak berkembang, seperti bahasa sosial. Pada usia ini, anak-anak sudah memiliki kurang lebih 2.000 sampai dengan 25.000 kata (Papalia, 2017:318). Dengan cara ini diketahui bahwa sampai sekitar usia 5 sampai 6 tahun, anak-anak memasuki tahap kalimat panjang, dimana mereka dapat mengungkapkan pendapat mereka dalam kalimat yang kompleks dan kosa kata mereka menjadi cukup kaya (Aulia, 2012:135).

Menstimulasi kemampuan berbahasa khususnya pada aspek kemampuan bercerita memiliki kesulitan tersendiri bagi guru. Kesulitan itu dikarenakan saat mempelajari kemampuan berbahasa harus sekaligus mengajarkan empat keretampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Jika anak tidak menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut maka akan sulit bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam bercerita.

Bercerita adalah kemampuan anak menceritakan kembali apa yang dikisahkan oleh gurunya. Bercerita dapat diartikan sebagai kegiatan membicarakan kembali sesuatu yang telah didengar atau yang telah dilihat (Hartian, dkk., 2018:3). Kemampuan bercerita ini perlu dikembangkan pada anak usia dini karena hal tersebut dapat membantu pembentukan karakter, bahasa seperti menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Hal ini sesuai dengan ungkapan oleh Nurjanah &Anggaraini (2020:2) yang menyatakan bahwa bercerita adalah sarana pembentukkan karakter yang paling mudah dicerna anak, selain dari contoh yang mereka lihat setiap hari, metode serta materi yang dapat diintegrasikan ke dalam keterampilan dasar lainnya yaitu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak.

Masalah mendasar yang dihadapi di lapangan adalah sulitnya anak untuk menceritakan apa yang mereka fikirkan, baik terkait pengalaman atupun konsep yang sudah ada dalam fikiran mereka. Anak kurang mampu berkomunikasi dengan kalimat yang komplek dan anak-anak masih sangat sulit mengungkapkan dan mengeskpresikan perasaan dan ide mereka.

Permasalahan yang lain karena kurang menariknya media yang digunakan oleh guru dan selama ini hanya bercerita secara manual dengan cerita lisan monoton menggunakan media gambar atau buku cerita seadanya, Padahal saat ini sudah banyak terdapat berbagai media digital sebagai media untuk mengajar termasuk dalam bercerita yang berkembang sedemikian pesat sesuai dengan kemajuan teknologi, salah-satunya ialah media digital *Microsoft Sway*. Usodo, dkk (2016: 745) berpendapat bahwa *Microsoft Sway* adalah jenis media yang menggabungkan aspek-aspek dari visualisasi gambar, animasi, dan efek suara menarik yang dapat digunakan langsung karena disediakan template yang dengan mudah di aplikasikan. Bezewr, (2016: 3) menjelaskan bahwa *Microsoft Sway* memiliki menu-menu pada program *seperti chapter, section, page,* lalu *insert* berbagai fas,ilitas dalam *lectora (insert image, insert audio, animasi dan lain-lain).* Ardian, dkk (2020) juga berpendapat bahwa *Sway* juga memiliki fitur khusus yang dapat digunakan seorang guru untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Aplikasi *Sway* bukan software yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Lebih lanjut Huda, (2017:5) juga menjelaskan bahwa aplikasi *sway* ini juga bisa menambahkan Microsoft form yang sudah dibuat terlebih dahulu. Adapun salah satu manfaat dari *Microsoft sway* adalah untuk memudahkan guru dalam mempresentasikan, mengembangkan, mengolah data dan menyajikan pembelajaran.

Dengan digunakanya *Microsoft Sway*, guru dapat secara bebas untuk menyajikan visual cerita dari cerita dengan menunjukkan gambar-gambar, video, maupun suara sesuai dengan *scene* (adegan) yang ada dalam cerita. Adanya scene yang ditampilkan sesuai dengan cerita melalui *Microsoft Sway* akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi anak dan anak dapat merasakan secara langsung cerita yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut akan membuat anak semakin mudah untuk mengembangkan kemampuan berceritanya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan Juli-November 2022 di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP. Peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan bercerita/*storytelling* guru-guru hanya bercerita secara manual dengan cerita lisan monoton menggunakan media gambar atau buku cerita seadanya, padahal di tk tersebut sudah terdapat berbagai peralatan media yang mendukung dalam penggunaan media digital, namun guru tidak memanfaatkan media digital itu dalam pembelajaran. Sehingga anak-anak kurang tertarik dan cenderung bosan untuk menyimak serta mendengarkan cerita yang di sampaikan oleh guru secara manual. Hal tersebut dapat dilihat

dari tidak fokusnya anak dalam mendengarkan dan anak banyak meribut saat guru sedang bercerita.

Oleh karena itu, perlu adanya suatu perubahan yang dapat dilakukan oleh guru untuk membantu anak agar tetap fokus mendengarkan cerita serta dapat memahami pesan moral yang disampaikan didalam cerita dan mengembangkan kemampuan bahasa anak, salah satunya dengan adanya inovasi dengan memanfaatkan media teknologi digital. Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa penggunaan media digital dalam *storytelling* belum pernah dicobakan. Oleh sebab itu, peneliti mengujicoba/ eksperimen *Storytelling* menggunakan Media digital di Taman Kanak-kanak dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif ini eksperimen semu *(Quasy Eksperimen)*. Jenis penelitian ini menggunakan desain *Nonrandomized Control Group Design*. Pada desain ini dilakukan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana Efektifitas metode storytelling menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 dan membandingkan keterampilan berbicara anak kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada rancangan penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan (X) sedangkan dalam kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (-), selanjutnya pada kedua kelas dilakukan tes yang sama.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak didik TK Pembangunan Laboratorium Universitas Negri Padang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 39 orang. Teknik penilaian dalam penelitian ini peneliti membuat tes berupaindikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Dimana peneliti memberikan skor pada setiap indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan.Instrumen ini menggunakan format checklist untuk penilaiannya. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala format checklist mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, Berkembang Sangat Baik. metode analisis data meliputi uji normalitas, uji homogitas, uji hipotesis dan menggunakan perhitungan *effect size*.

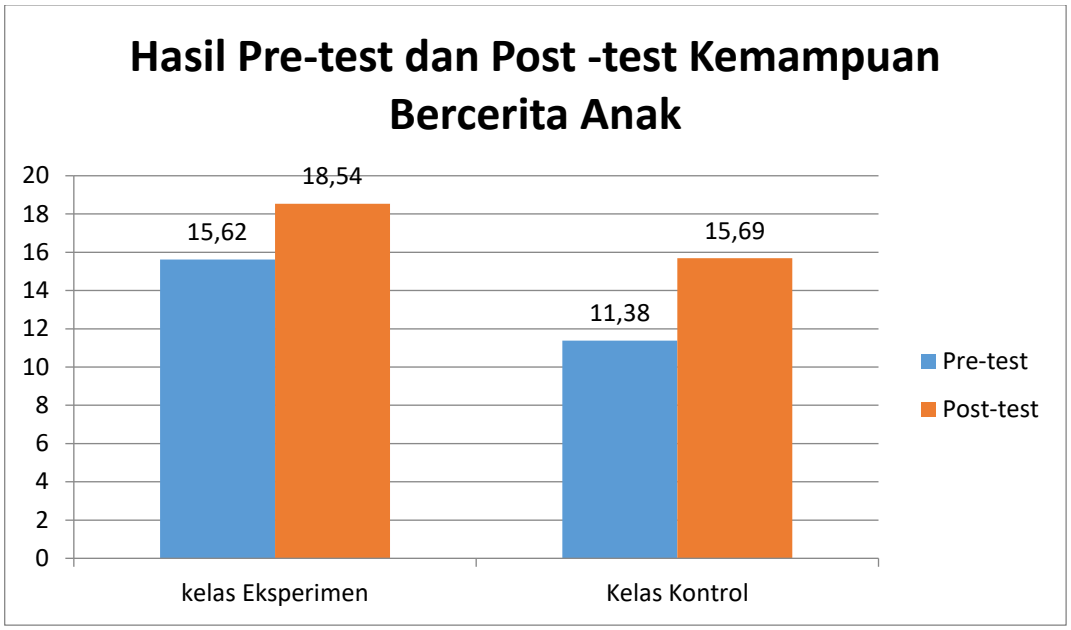
Analisis Data

Setelah itu, analisis data harus dilakukan setelah memperoleh data yang dibutuhkan. Sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian, data yang terkumpul diolah dan diteliti. Tujuan analisis data hasil penelitian tersebut untuk mengevaluasi validitas hipotetis penelitian yang diajukan. Analis data, menurut siyoto dan ali (2015: 80) memerlukan sejumlah tugas seperti mengevaluasi, mengorganisasikan, mensistematisasikan, melestarikan, dan memverivikasi data untuk memberikan fenomena nilai sosial, akademik dan ilmiah.

Mengumpulkan data menurut variabel dan ketegori responden, menerangkan data untuk setiap variabel yang diamati, menyelesaikan perhitungan untuk menanggapi rumusan masalah, dan memenuhi perkiraan untuk menguji hipotesis adalah semua kegiatan dalam analisis data. Untuk membandingkan perbedaan antara kedua nilai mean tersebut, metode anlisis data tersebut dapat dipakai pada penelitian *uji-t (t-test)*. Namun ditentukan dahulu uji homogenitas dan normalitas.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil sebagai berikut: Hasil secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 148 dan *post-test* 204, sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 11,38 dan *post-test* 15,69. selain itu terdapat peningkatan kemampuan bercerita anak melalui kegiatan bercerita menggunakan media digital untuk anak usia dini di kelompok eksperimen. Berdasarkan tes terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor anak *pre-test* 203dan *post-test* 241. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 15,62 dan *post-test* 18,54. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol.Untuk lebih jelasnya hasil kemampuan bercerita anak dapat dilihat dalam gambar diagram berikut:



Gambar 1. Grafik hasil perbedaan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Dalam peanelitian ini data yang terkumpul berupa gain score atau perbandingan dari *post-test* dan *pre-test* anak yang kemudian dianalisis oleh peneliti. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Uji normalitas Menggunakan *SPSS 25.0*

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest_Eksperimen	,186	13	,200*	,893	13	,109
	Posttest_Eksperimen	,197	13	,175	,881	13	,073
	Pretest_Kontrol	,184	13	,200*	,896	13	,116
	Posttest_Kontrol	,213	13	,111	,915	13	,216

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 13 orang dan kelas kontrol 13 orang anak. Nilai *Sig Shapiro wilk* untuk *pre-test* 0,109 dan *post-test* 0,073 pada kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol *pre-test* 0,116 dan *post-test* 0,216.

Kemudian berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan selanjutnya adalah pengujian homogenitas dimana menggunakan uji one way anova. Pengujian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal kelas homogeny, antara kelas eksperimen ataupun kelas control. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan Gain Score pada kemampuan bercerita yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

a) Uji Homogenitas *Pre-test*

Tabel 2. Uji Homogenitas Menggunakan *SPSS 25.0*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Bercerita Anak	Based on Mean	1.851	1	24	.186
	Based on Median	1.103	1	24	.304
	Based on Median and with adjusted df	1.103	1	23.476	.304
	Based on trimmed mean	1.916	1	24	.179

b) Uji Homogenitas *Post-test*

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan *SPSS 25.0*

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Kemampuan Bercerita Anak	Based on Mean	.021	1	24	0.885
	Based on Median	.000	1	24	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	23.624	1.000
	Based on trimmed mean	.033	1	24	.857

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.885. Dimana jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data homogeny. Berdasarkan tabel pengujian diatas dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai *varians* homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Selanjutnya dilakukan uji statistic parametrik, yaitu *Independent sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Berdasarkan hasil dari perhitingan diketahui nilai signifikansi (sig) pada *Levene's Testof Variance* adalah sebesar .885 > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa varians data N- gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudianberdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar 0,000<0,05. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) antara metode bercerita menggunakan media gambar seri dengan metode bercerita menggunakan media digital untuk anak usia 5- 6 tahun.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus cohens dengan hasil 1,685. Dengan krateria kuat seperti tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Nilai *Effect Size*

Nilai d	Interpretasi
0-0,20	Sangat rendah
0,21-0,50	Rendah
0,51-1,00	Sedang
>1,00	Kuat

Sumber: Cohen's dalam Utami 2018: 38

Berdasarkan hasil perhitungan diatas di atas dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh metode bercerita menggunakan media digital anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan Laboratorium UNP 1,69 yang termasuk dalam kategori kuat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang peneliti laksanakan melalui test dan obervasi di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP, tentang efektivitas metode storytelling menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia dini sangat meningkat

dan mampu menarik perhatian anak sehingga menimbulkan antusias serta semangat untuk mendengarkan cerita, sehingga dengan demikian hal ini mampu menstimulasi kemampuan bahasa termasuk kemampuan bercerita anak usia dini. Hal ini sangat efektif dalam keberhasilan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran yang mana salah-satu fungsi media menurut Levie dan lentz (2016) adalah Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran. Maka dengan adanya media pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi menarik dan materi pelajaran dapat divisualisasikan

Pada saat ini sangat penting mengembangkan kemampuan bercerita anak mengingat bahwa kemampuan bercerita adalah salah-satu kemampuan berbahasa anak, (Alfin, dkk, 2018). Menstimulasi kemampuan berbahasa khususnya pada aspek kemampuan bercerita memiliki kesulitan tersendiri bagi guru. Kesulitan itu dikarenakan saat mempelajari kemampuan berbahasa harus sekaligus mengajarkan empat keretampilan berbahasa yaitu berbicara, menyimak, menulis, dan membaca. Jika anak tidak menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut maka akan sulit bagi anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam bercerita. Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita sangat penting dikembangkan pada anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Bachir (2005), telah mengemukakan bahwa bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Selanjutnya berdasarkan pendapat Gordon & Browne dalam Moeslichatoen (2007), bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh E Diana, R Rakimahwati (2021), mengemukakan bahwa bahwa analisis metode sandiwara boneka terhadap kemampuan bercerita anak dapat membantu anak memiliki pemikiran yang luas dan lebih optimal. Upaya yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan kemampuan bercerita adalah dengan cara mengembangkan pemikiran bahwa anak akan dapat membedakan perilaku yang baik dan buruknya dalam proses pengembangan kemampuan kerja otak anak tersebut. Disisi lain, guru juga bisa meminta anak untuk menceritakan kembali pengetahuan yang mereka

dapatkan disekolah maupun dikehidupan nyata, agar anak aktif dalam setiap pembelajaran dengan baik dan menyenangkan sehingga sangat bermanfaat bagi anak itu sendiri. Melalui metode bercerita, guru dapat dengan mudah membentuk karakter anak dengan mengambil contoh positif dari cerita sandiwara boneka yang mengandung nasehat-nasehat dan budi pekerti yang baik.

Untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini, bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, Media pembelajaran membawa pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau merupakan perantara yang mengandung tujuan pendidikan antara sumber dan penerima (Heinich dalam Arsyad, 2012:4). Sejalan dengan pendapat di atas, pendapat lainnya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran adalah sarana fisik untuk mengkomunikasikan konten pembelajaran. (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2012:170). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media dapat diharapkan untuk meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar, dan salah-satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak yaitu media digital *microsoft sway*.

Media digital *microsoft sway* adalah alat presentasi berbasis internet dengan berbagai fitur sehingga ketika presentasi dijalankan dapat menggabungkan teks, gambar, video dan suara. Media digital *microsoft sway* juga memiliki fitur khusus dan seorang guru dapat menggunakanya untuk membuat media pembelajaran interaktif. Menurut Kulsum, (2020) dalam penelitiannya menyatakan melaui desain tampilan objek *microsoft sway* yang sangat menarik dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik. Fitur yang terdapat pada *microsoft sway* dapat merangsang otak peserta didik. Sehingga penggunaan media digital ini sangat kreatif dalam menampilkan cerita untuk anak usia dini, ini merupakan suatu inovasi baru supaya anak tidak bosan saat mendengarkan cerita dan memberikan kesan berbeda bagi anak sehingga mereka akan lebih semangat dalam belajar.

Tujuan dari penggunaan media digital ini selain untuk meningkatkan kemampuan brcerita anak, juga untuk mengenalkan teknologi kepada anak, karena anak berada pada masa dimana teknologi berperan penting dalam setiap aspek perkembangan zaman saat ini, sehingga dengan belajar menggunakan teknologi selain memudahkan anak dalam proses pembelajaran juga supaya anak tidak gagap teknologi nantinya, sehingga tujuan penggunaan

media digital ini terhadap kemampuan bercerita anak juga sekaligus dapat menstimulasi perihal yang berakitann dengan namanya teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan dari *pre-test* dan *post-test*. Dimana rata-rata kelas kontrol dengan menggunakan media gambar seri untuk *pre-test* 11,38 dan *post-test* 15,69. Sedangkan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media digital untuk megembangkan kemampuan bercerita anak mengalami kenaikan rata-rata yaitu *pre-test* 15,62 dan *post-test 18,54*. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas ekperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Dapat dilihat bahwa adanya pengaruh signifikan dari metode *storytelling* menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan UNP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa nilai *sig* (2-tailed) adalah sebesar 0,00 berdasarkan tabel uji t 0,00< 0,05. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifika (nyata) antara metode bercerita menggunakan media gambar seri dengan metode bercerita menggunakan media digital untuk anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP. Adapun perolehan *effect size* sebesar 1,69 dan dapat disimpulkan dalam kategori kuat. Dengan demikian penggunaan media digital efektif terhadap kemampuan bercerita anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alfin, J., Rosyidi, Z., & Abdillah, H. (2018). Pengembangan Kemampuan Berbicara BahasaIndonesia Anak Umur 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita Dengan Media Televisi Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2), 271-280.

Arifin, Z (2012). *Evaluasi Pembelajran*. Jakarta: Dorektorat Jendral Pedidikan IslamKementrian Agama Republik Indonesia.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: PT rineka Cipta

Arisanti, D. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Bergambar Di Tk Aisyiyah Bustahnul Atfhal Sungai Aur Pasaman Barat. Padang*: Universitas Negri Padang.

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50-58.

Ashshof, A. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Microsoft sway terhadap Peningkatan Kolaborasi dalam Kegiatan Pembelajaran Pada Mata Kuliah Televisi dan video: *Kuasi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan UPI*. repository.upi.edu.20

Azhari, S. (2021). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita di Lembaga PAUD Meraje Gune. WISDOM: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 190-206.

Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.

Evanofiana, N., Mahyuddin, N., & Izzati. (2019). Bercerita Melalui Permainan Boneka Jari Di Taman Kanak-anak. Journal of family, https:/doi.org/10.5281/zenodo.2649340

Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1-7.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru* "COPE", 18(2), 41-47.

Rahmah. (2019). Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II Melalui Penggunaan Media Gambar tentang Kegiatan Sehari-hari di SDN Jatinegara 06 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal UNJ*, 1-9.

Rakimahwati, Rakimahwati. (2012) Model Pembelajaran Sambil Bermain Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Padang: UNP Press.

Siyoto, Sandu. dan Ali Sodik M. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3 No 4: 347-349

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif*, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Suyadi, Suyadi. (2014). *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.

Usodo, B, Sutopo, Ekana C,H., Kurniawati I., & Kuswardi, Y. (2016). Pelatihan Penerapan Beberapa Aplikasi dari Microsoft: Office Mix, Onenote, Sway dalam Pembelajaran Bagi Guru-guru Mate-matika SMA di Kabupaten Sragen. Elektronik Pembelajaran Mate-matika, 4.

Utami, S. (2014). Bahasa sebagai Maha Identitas Manusia. *Jurnal Cemerlang*, 2(2), 1-9.

Wulan, W., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Sway dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kutawaluya. Jurnal IlmiahWahana Pendidikan, 7(6).

Yulsofriend, (2013). *Bahasa Anak Usia Dini. Padang*: UNP Press.

Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak* Jakarta: Prenadamedia Group.