

**PENGARUH DIGITAL *STORYTELLING* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA  
KELOMPOK B DI TK NEGERI SEROJA  
KECAMATAN PEMAYUNG**

**SKRIPSI**



**OLEH  
TRI KHAIRUNNISA  
NIM. A1F119036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2023**

**PENGARUH DIGITAL *STORYTELLING* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA  
KELOMPOK B DI TK NEGERI SEROJA  
KECAMATAN PEMAYUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Jambi  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini**



**OLEH  
TRI KHAIRUNNISA  
NIM. A1F119036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2023**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang disusun oleh Tri Khairunnisa, Nomor Induk Mahasiswa A1F119036 telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Dewan Penguji.

Jambi, 15 Juni 2023

Pembimbing I

Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd

NIP. 195910101985031006

Jambi, 15 Juni 2023

Pembimbing II

Asih Nur Ismiatun, M.Pd

NIP. 199401102022032019

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang disusun oleh Tri Khairunnisa, Nomor Induk Mahasiswa A1F119036 telah dipertahankan di depan tim penguji pada 15 Juni 2023.

### Tim Penguji

1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd  
NIP. 195910101985031006

Ketua \_\_\_\_\_

2. Asih Nur Ismiatun, M.Pd  
NIP. 199401102022032019

Sekretaris \_\_\_\_\_

Jambi, 2023  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi PG-PAUD

Prof. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si  
NIP 196505051991121001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Tri Khairunnisa

NIM : A1F119036

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini dengan judul : “*Pengaruh Pembelajaran Sentra Imtaq Berbasis Video Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini di Kelompok B3 TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung*” benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian orang lain. Bila dikemudian hari terbukti mengingkari pernyataan di atas, saya bersedia kesarjanaan saya dan kewenangan yang melekat pada ke sarjanaan tersebut dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggungjawab.

Jambi, 15 Juni 2023  
Menyatakan

Tri Khairunnisa  
A1F119036

## **MOTTO**

“Jika anda tidak bisa membuat sesuatu menjadi lebih baik, paling tidak buatlah hal itu terlihat baik” **\_Bill Gates\_**

“Tidak semua hal mesti diperlihatkan pada dunia, sisakanlah sebuah misteri bagi mereka yang suka menghakimi” **\_Tri Khairunnisa\_**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Skripsi ini aku persambahkan kepada:*

*Orangtua tercinta yang selalu ada untuk penulis, selalu memberikan doa,  
dukungan, kasih sayang dan cinta*

*Keluarga yang selalu memberikan support dan menjadi tempat berkeluh kesah  
penulis*

*Almamater tercinta Universitas Jambi yang telah memberikan banyak  
pengalaman dan ilmu pengetahuan*

## ABSTRAK

Tri Khairunnisa. 2023. Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Pembimbing (I) Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd (II) Asih Nur Ismiatun, M.Pd

**Kata Kunci:** digital *storytelling* dan keterampilan menyimak cerita

Keterampilan menyimak ini merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia dini untuk menangkap cerita yang disampaikan oleh pembaca, dimana keterampilan menyimak pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menggunakan metode bercerita dongeng berbasis media digital, termasuk digital *storytelling*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan *Pretest-Posttest one class design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di TK Negeri Seroja sebanyak 50 anak. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B1 jumlah 14 anak. Teknik penarikan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) sebesar 42, sedangkan rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) sebesar 71. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,349. Hal ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibanding  $t_{tabel}$  pada taraf 5% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu 1,705 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Nilai signifikansi sebesar 0,449 dan berkisar diantara 0,40-0,599. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja dan menunjukkan pengaruh yang sedang.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung”**.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi ini telah banyak pihak yang membantu, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd selaku Pembimbing 1 yang sangat teliti dalam memeriksa penulisan Skripsi ini, serta sangat sabar dalam memberikan arahan yang sangat bermanfaat dan tulus ikhlas meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Asih Nur Ismiatun, M.Pd selaku Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan yang sangat bermanfaat dalam penulisan Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd.,M.Sc, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

4. Bapak Dr.Yantoro, M. Pd. Selaku ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
5. Bapak Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si Ketua Program Studi PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
6. Seluruh civitas akademik PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah meluangkan waktunya untuk berkonsultasi dalam membantu menyelesaikan Skripsi ini.
7. Kedua orangtua tercinta dan keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan arahan kepada penulis.
8. Seluruh sahabat yang telah bersedia menjadi tempat bertukar pikiran selama penulisan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan Skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terimakasih.

Jambi, 15 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Batasan Masalah .....	7
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian .....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.7. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
2.1. <i>Digital Storytelling</i> .....	10
1. Pengertian Media <i>Digital Storytelling</i> .....	10
2. Bentuk-Bentuk Cerita dalam <i>Digital Storytelling</i> .....	13
3. Unsur Dalam <i>Digital Storytelling</i> .....	14
4. Langkah-Langkah Penggunaan <i>Digital Storytelling</i> .....	15
5. Aspek dari Penggunaan <i>Digital Storytelling</i> .....	17
6. Manfaat <i>Digital Storytelling</i> .....	18
2.2. Keterampilan Menyimak Cerita .....	20
1. Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita .....	20
2. Indikator Keterampilan Menyimak Cerita.....	21

3. Tahapan Keterampilan Menyimak Cerita.....	23
4. Metode Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita.....	25
5. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Cerita..	26
6. Tujuan dan Manfaat Keterampilan Menyimak Cerita .....	28
2.3. Pengaruh Digital <i>Storytelling</i> Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Usia Dini .....	29
2.4. Penelitian Relevan .....	31
2.5. Kerangka Pemikiran .....	34
2.6. Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Jenis Penelitian .....	36
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
3.3. Populasi dan Sampel.....	37
3.4. Variabel Penelitian .....	38
3.5. Prosedur Penelitian .....	39
3.6. Instrumen Penelitian .....	40
3.7. Teknik Analisis Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Profil Sekolah .....	47
4.2. Hasil Penelitian.....	48
4.2.1. Analisis Statistik Deskriptif .....	48
4.2.2. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	55
4.2.3. Uji Hipotesis .....	56
4.3. Pembahasan .....	57
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
a. Kesimpulan.....	62
b. Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1. Indikator Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini .....	4
3.1. Desain Penelitian .....	36
3.2. Populasi Penelitian.....	37
3.3. Sampel Penelitian .....	38
3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Pengaruh Digital <i>Storytelling</i> Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita .....	39
3.5. Rubrik Pengaruh Digital <i>Storytelling</i> Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita .....	42
3.6. Kriteria Penafsiran .....	44
4.1. Data Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Pretest</i> ).....	50
4.2. Deskripsi Data Statistik Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Pretest</i> ).....	50
4.3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Pretest</i> ).....	52
4.4. Data Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Postest</i> ) .....	53
4.5. Deskripsi Data Statistik Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Postest</i> ).....	53
4.6. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital <i>Storytelling</i> ( <i>Postest</i> ).....	54
4.7. Hasil Uji Validitas .....	55
4.8. Hasil Uji Reliabilitas.....	56
4.9. Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keterangan Izin Penelitian .....	66
2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	67
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	68
4. Penilaian Observasi .....	71
5. Rubrik Penilaian .....	74
6. Hasil Observasi Awal .....	75
7. Rincian Hasil Observasi .....	78
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Tk Negeri Seroja Kecamatan Pemayung .....	86
9. Hasil Penilaian Lembar Observasi Pada Tahap <i>Pretest</i> .....	98
10. Hasil Penilaian Lembar Observasi Pada Tahap <i>Posttest</i> .....	99
11. Hasil Rubrik Penilaian.....	100
12. Hasil Uji Validitas .....	101
13. Hasil Uji Reliabilitas.....	103
14. Bahan Video Digital <i>Storytelling</i> .....	104
15. Dokumentasi Penelitian .....	107

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Sofyan (2015: 70) anak usia dini adalah mereka yang berada pada masa rentang 0-6 tahun, dimana pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan diberbagai aspek dengan sangat cepat. Selanjutnya Aisyah (2010: 1.17) menjelaskan bahwa pada usia dini (0-6 tahun) anak mengalami berbagai perkembangan, baik itu perkembangan pada aspek motorik, sosial, emosional, bahasa maupun kognitif, sehingga pada usia ini anak harus benar-benar memperoleh pendidikan yang tepat agar seluruh aspek dapat berkembang dengan baik.

Pada proses perkembangannya tersebut, anak usia dini akan mengalami berbagai perubahan terhadap kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Salah satunya adalah keterampilan menyimak cerita, dimana keterampilan menyimak ini merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia dini untuk menangkap cerita yang disampaikan oleh pembaca. Hal ini sesuai pendapat Rohana dan Syamsudin (2021: 31) bahwa keterampilan menyimak adalah keterampilan yang dimiliki oleh anak untuk mendengarkan, mengenal dan menginterpretasikan apa yang diucapkan oleh pembaca atau apa yang dibacakan oleh seseorang.

Keterampilan menyimak pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan proses dan metode pembelajaran akan mempengaruhi output yang dihasilkan. Menurut Slameto (2018: 27) metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik akan mempengaruhi keterampilan dan kemampuan anak, sehingga dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seorang pendidik diharapkan menggunakan metode yang tepat agar anak dapat belajar dengan efektif dan daya keterampilannya dapat berkembang dengan baik.

Menurut Jumiyanti dkk (2018: 2) salah satu metode yang dapat digunakan untuk memacu kemampuan menyimak pada anak usia dini adalah melalui metode bercerita dengan menggunakan media. Hal ini dikarenakan melalui kegiatan bercerita anak akan menyimak ucapan yang disampaikan guru, dimana semakin banyak dan sering mendengarkan cerita, maka anak semakin banyak menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi dan sebagainya. Selanjutnya Fuadah dkk (2022: 302) menegaskan bahwa keterampilan menyimak anak usia dini dapat distimulus dengan menggunakan metode bercerita dongeng berbasis media digital, termasuk digital *storytelling*. Digital *storytelling* adalah sebuah kegiatan bercerita, baik itu dongeng maupun cerita anak yang disampaikan dalam bentuk gambar bergerak berupa film atau video klip dengan gabungan foto atau gambar.

Penggunaan digital *storytelling* dapat memacu atau mengembangkan keterampilan menyimak pada anak usia dini dikarenakan cerita yang

disampaikan melalui media digital berupa video dapat memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara, digital *storytelling* menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang disampaikan, serta memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam digital *storytelling* (Khotimah dkk, 2022: 2026).

Keterampilan menyimak pada anak usia dini melalui digital *storytelling* dapat diukur berdasarkan indikator anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital yang disampaikan, anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan, serta anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling* (Fuadah dkk, 2022: 304). Oleh karena itu, masing-masing pendidikan anak usia dini seharusnya sudah menerapkan digital *storytelling* sebagai cara pembelajaran agar keterampilan menyimak anak dapat dikembangkan dengan baik.

TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung merupakan salah satu sekolah jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK). Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama 5 hari yaitu pada tanggal 25-29 Oktober 2022 di kelompok B1 dengan jumlah anak sebanyak 14 anak ditemukan bahwa sekolah ini belum menerapkan digital *storytelling* dan hanya melakukan *storytelling* tanpa menggunakan media. Pembelajaran *storytelling* dilakukan guru yang langsung bercerita dan anak diminta untuk mendengarkan cerita tersebut. Artinya TK Negeri Seroja ini belum

menggunakan media dalam pembelajaran *storytelling*. Hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat anak mengikuti kegiatan pembelajaran *storytelling* tersebut ditemukan ada beberapa anak yang mengalami permasalahan dalam keterampilan menyimak ketika mengikuti *storytelling*.

Guna memastikan lebih lanjut mengenai permasalahan keterampilan menyimak yang dialami oleh anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja pada saat melakukan *storytelling*, maka peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi terhadap 14 anak di kelompok B1 tersebut, dimana lembar observasi awal yang digunakan dikembangkan dari indikator keterampilan menyimak yaitu: 1) dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, 2) anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital, 3) anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan, serta 4) anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling*. Dari keempat indikator tersebut, maka hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

**Tabel 1.1 Indikator Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini**

No	Point/ Soal Inisial Anak	1	2	3	4
1	CKRD	x	x	X	x
2	IAU	x	x	X	√
3	KA	√	√	X	x
4	MAA	x	x	√	x
5	MDN	√	x	X	x
6	NN	√	x	X	x
7	QAS	x	x	X	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	x	√	√	√
10	RDW	x	x	√	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	x	√	X	√
13	UA	x	x	X	x
14	VNP	x	x	X	x

Keterangan : √ = Tidak Bermasalah, x = Bermasalah

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data bahwa ada 5 anak yang tidak mengalami permasalahan dalam keterampilan menyimak, sedangkan 9 anak bermasalahan dalam keterampilan menyimak. Adapun 9 anak yang mengalami permasalahan mengenai keterampilan menyimak ketika mengikuti *storytelling*, dimana inisial anak tersebut adalah CKRD, NN, IAU, VNP, UA, RDW, QAS, MAA, dan MDN.

Permasalahan yang dialami oleh 9 anak ini antara lain pada saat guru menyampaikan cerita, maka anak-anak ada yang tidak mendengarkan dan asyik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya. Kemudian pada saat guru meminta anak untuk mengulang kosakata yang disampaikan dalam cerita, maka anak hanya terdiam dan belum mampu menirukan kosakata tersebut. Akibat dari hal ini, anak juga belum mampu menceritakan kembali

cerita yang disampaikan karena anak tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru, serta anak juga belum mampu mengikuti instruksi yang disampaikan dalam cerita karena anak belum menyimak cerita tersebut dengan baik.

Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan digital *storytelling* agar anak menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mendengarkan *storytelling* yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga menjadi salah satu cara untuk memenuhi tuntutan pembelajaran pada abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi. Hal ini sesuai pendapat Wijaya dkk (2016: 266) pembelajaran abad ke-21 merupakan masa pengetahuan (*knowed age*) yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi, media dan informasi. Pembelajaran abad ke-21 memiliki ciri informasi, komputasi (lebih cepat memakai mesin), otomasi dan komunikasi, dimana model pembelajaran yang digunakan adalah mencari tahu mengenai informasi, merumuskan masalah, menganalisis (pengambilan keputusan), serta kerjasama dan kolaborasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* belum dilakukan di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung.
2. Anak tidak mendengarkan dan asyik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya.
3. Anak hanya terdiam dan belum mampu menirukan kosakata tersebut.
4. Anak belum mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan.
5. Anak tidak menyimak apa yang disampaikan oleh guru.
6. Anak belum mampu mengikuti instruksi yang disampaikan dalam cerita

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti agar permasalahan tidak meluas dan menjadi lebih fokus. Guna menghindari adanya kesalahpahaman mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* dalam penelitian ini dibatasi pada penyampaian cerita melalui media digital berupa video (Lampiran 12).
2. Keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini dibatasi pada anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan, dapat menirukan kosakata dalam cerita digital yang disampaikan, dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita, serta anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling*.

3. Penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung?”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah kegunaan dari penelitian ini. Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan informasi mengenai metode yang tepat untuk keterampilan menyimak anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

a) Peserta didik

Diharapkan kepada peserta didik supaya dapat memahami setiap tahap dalam mendengarkan digital *storytelling* yang disampaikan sehingga keterampilan menyimaknya dapat ditingkatkan.

b) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru di sekolah untuk menggunakan digital *storytelling* dalam memacu keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini.

### 1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi atau konsep dari variabel yang diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu sebagai berikut:

1. Digital *storytelling* dalam penelitian ini adalah metode penyampaian cerita atau dongeng melalui video sehingga anak dapat melihat gambar dan mendengar suara dari cerita yang disampaikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak, menarik perhatian anak agar lebih fokus dan membantu anak untuk memahami pesan yang disampaikan dari cerita tersebut.
2. Keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah keterampilan anak untuk menyimak cerita yang disampaikan melalui digital *storytelling*, sehingga anak dapat mendengarkan, menirukan, menceritakan kembali dan mengikuti instruksi sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar dari digital *storytelling* tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1. Digital *Storytelling***

##### **1. Pengertian Media Digital *Storytelling***

Media digital *storytelling* menjadi media pembelajaran yang cukup menarik untuk diterapkan. Menurut Marini dkk (2015:4) berpendapat bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Media dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Menurut Sadiman dkk (2014:7) media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Menurut Ramli (2012: 1) media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mengajar, alat peraga dalam mengajar dan sumber belajar yang wujudnya konkret, seperti benda (papan tulis, buku dan lain-lain) dan bersifat abstrak seperti suara guru, muatan isi dan lain sebagainya. Media pembelajaran ini berfungsi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, mempermudah penyampaian pesan atau materi dalam pembelajaran, serta membantu para peserta didik agar lebih mudah memahami isi dari materi pembelajaran yang disampaikan.

Selanjutnya Munajah (2021: 4) *storytelling* berasal dari kata *story* artinya adalah cerita, sedangkan *telling* adalah menceritakan. Dari penggabungan dua kata ini, maka *storytelling* adalah menceritakan sebuah

cerita. *Storytelling* dapat diartikan sebagai sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian pada anak yang dilakukan tanpa perlu memerintah anak.

*Storytelling* dapat juga disebut dengan mendongeng atau bercerita adalah cerita khayal yang dianggap tidak benar-benar terjadi, baik oleh penuturnya maupun pendengarnya. *Storytelling* diceritakan hanya untuk hiburan walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran dengan tujuan untuk menyampaikan beberapa pesan kepada pendengar (Anggraini, 2020:2).

Billy (2019: 8) *storytelling* adalah sebuah cerita yang disampaikan oleh pembaca dan mengandung beberapa pesan, baik itu pesan yang bersifat persuasive maupun nasihat dengan tujuan agar pendengar merasa terhibur dan menangkap isi pesan tersebut. *Storytelling* ini merupakan cara baru untuk bercerita, dimana idea tau topik cerita dibuat lebih menarik dnegan menggunakan karakter atau tokoh yang disesuaikan dengan pendengarnya. Isi cerita dalam *storytelling* biasanya juga hanya cerita fiktif tetapi menarik dan bermakna, sedangkan cara penyampaiannya biasa menggunakan media yang lebih canggih, seperti media visual, audio maupun audio visual.

Menurut Hidayat dkk (2019: 121) metode *storytelling* merupakan salah satu bagian dari metode bercerita atau mendongeng dengan menggunakan cerita, tokoh dan cara penyampaian yang menarik. *Storytelling* dapat menjadikan motivasi bagi anak untuk mengembangkan daya kesadaran dan memperluas imajinasi anak. Selain itu, *storytelling* juga

juga akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak karena metode *storytelling* lebih menarik dengan kehadiran tokoh yang unik.

Dari pengertian tersebut, maka yang dimaksud digital *storytelling* menurut Fadillah dan Dini (2021: 84) adalah praktek gabungan narasi pribadi dengan media untuk menghasilkan film otobiografi pendek dengan jangkauan yang lebih luas. Digital *storytelling* merupakan kisah-kisah pendek berbasis teknologi yang disertai dengan teks, ilustrasi dan suara yang ditampilkan selama beberapa menit. Penggunaan digital *storytelling* ini mampu memberikan manfaat agar peserta didik menjadi lebih fokus dan rileks dalam belajar.

Digital *storytelling* merupakan cara untuk bercerita yang didesain secara interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menambah daya ketertarikan pada anak pada saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi digital dalam kegiatan bercerita mampu memvisualkan cerita sehingga pesan yang disampaikan dalam cerita lebih mudah untuk dipahami oleh pendengar (Prastya, 2019: 3).

Ratri (2012: 4) digital *storytelling* merupakan cara bercerita yang disampaikan dengan bantuan computer dengan mengkombinasikan gambar, teks, suara dan musik untuk menyampaikan cerita tertentu. Pada umumnya digital *storytelling* berisi video atau film yang bersifat personal dengan durasi singkat yang didalamnya mengandung pesan-pesan moral dan edukasi bagi anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa digital *storytelling* adalah kegiatan bercerita berbasis media digital, dimana cerita tersebut disampaikan dalam bentuk video atau film pendek dengan menggunakan perangkat computer dan proyektor dan ditampilkan dalam durasi pendek.

## **2. Bentuk-Bentuk Cerita dalam Digital *Storytelling***

Pada penggunaannya, digital *storytelling* juga terbagi dalam beberapa bentuk cerita yang dapat disampaikan. Menurut Pratiwi (2020: 3-4) bentuk atau jenis-jenis cerita yang dapat disampaikan dalam *storytelling* sebagai berikut:

- a. Legenda yaitu jenis dongeng yang berhubungan dengan peristiwa sejarah atau cerita masa lampau.
- b. Fabel yaitu salah satu bentuk cerita yang menggunakan karakter hewan sebagai tokohnya.
- c. Mite yaitu cerita mitos yang mengandung unsur misteri yang dianggap benar-benar terjadi oleh pendengarnya.
- d. Sage yaitu cerita yang mengandung unsur sejarah yang dilengkapi dengan berbagai bentuk keajaiban.

Sementara itu, menurut Munajah (2021: 6-7) jenis-jenis *storytelling* yang didapat disampaikan pada anak sebagai berikut:

- a. *Storytelling* pendidikan yang didalamnya menyampaikan cerita mengenai misi pendidikan kepada anak.

- b. Fabel merupakan cerita hewan yang digambarkan dapat berbicara. Tujuan dari penggunaan cerita fabel ini supaya anak menjadi lebih tertarik dalam mendengarkan cerita.
- c. Cerita rakyat yang didalamnya disampaikan cerita legenda dan menjadi ciri khusus kebudayaan suatu kelompok masyarakat.
- d. Mendongeng menyampaikan cerita dongeng mengenai suatu tokoh.

Dari pendapat di atas, maka bentuk cerita yang dapat digunakan dalam melaksanakan digital *storytelling* bermacam-macam, dimana masing-masing jenis cerita yang dapat digunakan adalah cerita-cerita yang menarik perhatian anak, seperti dongeng, cerita karakter hewan, mitos dan lain sebagainya.

### **3. Unsur Dalam Digital *Storytelling***

Digital *storytelling* dapat dilakukan apabila memenuhi beberapa unsur, terutama unsur penyampai cerita dan orang yang mendengarkan cerita. Menurut Pratiwi (2016: 200) unsur-unsur dalam digital *storytelling* adalah pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan digital *storytelling*, diantaranya adalah:

- a. *Storyteller*

*Storyteller* adalah orang yang menyampaikan cerita atau bisa juga cerita yang disampaikan. Unsur dalam *storyteller* ini meliputi:

- 16. Orang yang memiliki kemampuan berbicara, berekspresi dan menjiwai cerita yang disampaikan.

17. Cerita yang disampaikan juga harus menarik, menggugah hati dan pikiran pendengarnya.
18. Cerita yang disampaikan dalam digital *storytelling* adalah cerita dari pengalaman pribadi maupun dongeng.

b. *Audience*

*Audience* adalah pendengar dari digital *storytelling* yang dalam hal ini adalah anak atau peserta didik yang mendengarkan cerita dari digital *storytelling*.

Berdasarkan teori tersebut, maka hanya ada dua unsur yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan pembelajaran digital *storytelling*, yaitu unsur orang yang menyampaikan cerita (*storyteller*) dan dalam hal ini harus ada cerita yang akan disampaikan, serta unsur kedua adalah pendengar cerita (*audience*).

#### **4. Langkah-Langkah Penggunaan Digital *Storytelling***

Penggunaan digital *storytelling* dapat digunakan dengan memanfaatkan video yang sudah ada sebelumnya atau bisa juga digunakan dengan cara membuatnya sendiri. Menurut Yuliana dan Wantoro (2017: 553) cara pembuatan *storytelling* sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan ide mengenai video yang akan dibuat.
- b. Melakukan penelitian terhadap video yang akan dibuat.
- c. Membuat *storytelling*.
- d. Membuat *storyboard*
- e. Mengumpulkan gambar/audio maupun video.

- f. Menggabungkan seluruh komponen
- g. Mendistribusikan atau menyebarluaskan digital *storytelling*.

Selanjutnya Pratiwi (2016: 203) menyebutkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan penggunaan digital *storytelling* sebagai berikut:

- a. Memilih tema dan judul cerita yang akan dibawakan.
- b. Mengkondisikan anak.
- c. Membuka dan mengawali yang meliputi:
  - 1) Menanyakan kesiapan untuk mendnengarkan cerita.
  - 2) Menyampaikan synopsis isi cerita secara singkat.
  - 3) Memberikan informasi tentang tokoh-tokoh yang akan muncul dalam cerita.
  - 4) Mengawali cerita dengan menggambarkan tempat, waktu, ekspresi dan lain sebagainya.
- d. Tahapan bercerita yang dilakukan dengan cara:
  - 1) Mendorong peserta didik untuk merespon cerita yang didengar.
  - 2) Memantau anak dengan pertanyaan.
  - 3) Mengajak anak untuk membuat praduga.
  - 4) Memberikan kesempatan untuk menginterpretasikan cerita.
  - 5) Menterjemahkan kata-kata yang dianggap tabu.
- e. Tahap menutup cerita dan evaluasi yang dilakukan dengan:
  - 1) Tanya jawab tentang tokoh cerita.
  - 2) Mendorong peserta didik untuk bercerita kembali.

Berdasarkan hal tersebut maka langkah dalam penggunaan digital *storytelling* sebagai media pembelajaran diawali dengan menentukan ide/tema mengenai cerita apa yang akan disampaikan, menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, mengkondisikan anak, setelah itu pelaksanaan digital *storytelling*. Langkah-langkah ini harus dilakukan secara sistematis agar digital *storytelling* memberikan hasil yang baik.

### **5. Aspek dari Penggunaan Digital *Storytelling***

Digital *storytelling* sangat efektif digunakan pada saat proses pembelajaran, terutama ketika peserta didik masih berada dalam tahap perkembangan yang kompleks. Menurut Yuliana dan Wantoro (2017: 553) digital *storytelling* dapat digunakan pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah pertama (SMP). Hal ini dikarenakan pada masa-masa tersebut peserta didik sedang mengalami pertumbuhan yang kompleks dari berbagai aspek. Oleh karena itu, penggunaan digital *storytelling* dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek seperti berikut ini:

- a. Aspek bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, menulis).
- b. Aspek kreativitas.
- c. Aspek kognitif.
- d. Aspek moral dan agama.

Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan digital *storytelling* memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melihat dan mendengarkan secara langsung cerita yang disampaikan, bahkan digital

*storytelling* juga memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menciptakan, menyusun dan merancang digital *storytelling* yang akan digunakan.

## **6. Manfaat Digital *Storytelling***

Penggunaan digital *storytelling* memberikan manfaat yang cukup besar bagi perkembangan anak usia dini. Adapun manfaat dari penggunaan digital *storytelling* adalah (Dewi dan Nani, 2020: 208):

- a. Mempersiapkan kemampuan bahasa dan meningkatkan kosakata pada anak usia dini.
- b. Menurunkan kecemasan dan gangguan perilaku anak yang sedang sakit.
- c. Distraksi menggunakan *storytelling* mampu menurunkan distress pada anak.
- d. Meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah.
- e. Membantu anak untuk mengkomunikasikan hal-hal yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata.
- f. Membantu anak untuk memprediksi dan mengidentifikasi alur cerita.
- g. Membantu anak untuk mendengarkan dan menyimak cerita yang diputar melalui digital *storytelling*.

Menurut Khotimah dkk (2022: 2026) penggunaan digital *storytelling* dapat memacu atau mengembangkan keterampilan menyimak pada anak usia dini diantaranya adalah:

- a. Memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara.

Hal ini dikarenakan digital *storytelling* menggunakan gambar animasi dan setiap kegiatan yang dilakukan dalam cerita disampaikan dengan bahasa yang mudah sehingga anak menjadi lebih mudah untuk memahami pesan dari cerita yang disampaikan.

- b. Digital *storytelling* menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang disampaikan

Hal ini dikarenakan digital *storytelling* menggunakan gambar-gambar dan bahasa yang lucu dan disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini, sehingga anak usia dini menjadi tertarik dan merasa senang untuk mendengarkan cerita yang disampaikan.

- c. Memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam digital *storytelling*

digital *storytelling* disampaikan menggunakan gerakan, bahasa dan latar yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, sehingga hal ini mempermudah anak untuk menangkap dan memahami pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penggunaan digital *storytelling* memiliki manfaat yang sangat besar terhadap perkembangan anak. Selain

itu, penggunaan digital *storytelling* juga memberikan pengalaman belajar yang sangat baik terhadap anak usia dini.

## **2.2. Keterampilan Menyimak Cerita**

### **1. Pengertian Keterampilan Menyimak Cerita**

Keterampilan menyimak cerita merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh anak usia dini, karena ini termasuk salah satu aspek perkembangan yang terjadi pada anak. Menurut Setiawati (2015: 1.3) menyimak cerita merupakan suatu kegiatan berbahasa yang didalamnya terjadi proses mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh orang lain. Keterampilan menyimak juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk memperhatikan dan mendengarkan mengenai suatu cerita yang dilihat dan didengar untuk kemudian diulang kembali dengan cara memberikan tanggapan atas apa yang telah dilihat dan didengarnya tersebut.

Pada hakekatnya keterampilan menyimak cerita berhubungan dengan keterampilan mendengar. Mendengar adalah peristiwa tertangkapnya rangsangan bunyi oleh panca indera pendengaran yang sengaja dilakukan dengan penuh perhatian. Sementara itu, menyimak memiliki pengertian yang sama dengan mendengarkan, hanya saja pada menyimak membutuhkan intensitas perhatian yang lebih intens (Rahman, 2019: 9).

Keterampilan menyimak cerita dapat diartikan sebagai bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat esensial, sebab keterampilan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Keterampilan menyimak berkembang secara natural sebelum anak memasuki usia sekolah. Anak

yang mulai belajar bahasa, dimulai dengan menyimak rentetan bunyi yang didengarnya, belajar menirukan, kemudian mencoba untuk menerapkan bunyi tersebut (Rahman, 2019: 10).

Menurut Daeng dkk (2010: 16-17) menyimak cerita adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan perhatian, pemahaman, apresiasi dan mengungkapkan kembali apa yang didengar untuk memperoleh informasi. Keterampilan menyimak melibatkan berbagai aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi fonem, morfem, kata, frasa, klausa, kalimat, paragraph dan wacana, sedangkan aspek non kebahasaan meliputi tekanan, jangka, nada, intonasi dan ritme.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak cerita adalah kemampuan anak untuk mendengarkan dan memperhatikan cerita yang disampaikan, sehingga anak dapat mengulang kembali apa yang mereka dengar melalui bahasa dan gaya bicaranya sendiri, tetapi maknanya tetap sama dengan apa yang anak dengar dan perhatikan.

## **2. Indikator Keterampilan Menyimak Cerita**

Indikator keterampilan menyimak cerita merupakan aspek-aspek untuk menilai keterampilan menyimak yang dimiliki anak usia dini. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permentan) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia

Dini ada 3 variabel yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun, yaitu:

- a. Anak dapat mendengarkan cerita yang disampaikan.
- b. Anak mengulangi cerita yang disampaikan
- c. Anak dapat mengikuti instruksi yang disampaikan.

Mengacu dari aturan dalam Permentan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, maka menurut Fuadah dkk (2022: 304) indikator keterampilan menyimak cerita anak usia ini melalui digital *storytelling* atau cerita bermasis media digital sebagai berikut:

1. Anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan yang diukur berdasarkan aspek:
  - a. Anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital.
  - b. Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan.
  - c. Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan.
2. Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital yang disampaikan yang diukur berdasarkan:
  - a. Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan.

- b. Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar sesuai dengan bunyi dalam cerita digital.
3. Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan dan dinilai berdasarkan:
  - a. Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan.
  - b. Anak dapat bercerita kembali secara sistematis
  - c. Anak dapat menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir
4. Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital *storytelling* yang diukur berdasarkan:
  - a. Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru
  - b. Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema.

Berdasarkan pendapat di atas, maka ada 4 indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini. Apabila keempat aspek tersebut sudah terpenuhi, maka keterampilan menyimak pada anak sudah baik, tapi jika 4 aspek tersebut belum terpenuhi, maka anak belum memiliki keterampilan menyimak yang baik.

### 3. Tahapan Keterampilan Menyimak Cerita

Keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini juga dibagi dalam beberapa tahapan. Menurut Rahman (2019: 39-40) ada beberapa tahapan dalam keterampilan menyimak cerita, yaitu:

- a. Menyimak cerita secara berkala yang terjadi pada saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b. Menyimak cerita dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal diluar pembicaraan.
- c. Setengah menyimak cerita karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati anak.
- d. Menyimak serapan cerita karena sang anak keasikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting.
- e. Menyimak sebentar dari apa yang mereka lihan dan dengar.
- f. Menyimak asosiatif hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan.
- g. Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dan membuat pertanyaan.
- h. Menyimak secara seksama atau bersungguh-sungguh
- i. Menyimak secara aktif.

Dari hal tersebut, maka proses menyimak cerita juga memiliki tahapan, diantaranya adalah (Daeng dkk, 2010: 18)

- a. Tahap mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara.
- b. Tahap memahami isi pembicaraan yang disampaikan.
- c. Tahap menginterpretasikan secara cermat dan teliti.
- d. Tahap mengevaluasi atau menafsirkan isi pembicaraan.
- e. Tahap menanggapi yang terjadi kegiatan tanya jawab antara pendengar dengan pembicara.

Dari teori tersebut, maka keterampilan menyimak p cerita ada anak usia dini memiliki beberapa tahapan. Artinya kemampuan anak untuk menyimak suatu cerita tidak terjadi begitu saja, tetapi harus melalui beberapa tahapan.

#### **4. Metode Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita**

Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini. Menurut Rahman (2019: 41-42) metode pembelajaran menyimak cerita yang dapat diberikan kepada anak adalah:

- a. Simak ulang ucap yang bertujuan untuk memperkenalkan bunyi bahasa.
- b. Dikte yang bertujuan untuk membedakan bunyi bahasa, menambah kosakata dan mengidentifikasi kata yang didengar.

- c. Memperluas kalimat dengan tujuan untuk meningkatkan intensitas simakan dan mengembangkan daya simak.
- d. Merespon simakan untuk meningkatkan kepekaan menyimak.
- e. Permainan bahasa yang bertujuan untuk meningkatkan kepekaan menyimak.
- f. Bisik berantai untuk meningkatkan daya ingat mengenai apa yang didengar.
- g. Mendengarkan cerita yang bertujuan untuk mencatat pokok-pokok pikiran cerita, menentukan tema cerita dan menjelaskan tokoh dalam cerita, serta menceritakan kembali cerita yang didengar.
- h. Merangkum pembicaraan untuk mencatat pembicaraan yang didengar.

Selanjutnya Rohana dan Syamsuddin (2021: 47-48) teknik pembelajaran untuk keterampilan menyimak cerita, antara lain:

- a. Teknik ulang ucap (menirukan)
- b. Teknik informasi beranting
- c. Teknik satu mulut satu kelas
- d. Teknik satu rekaman satu kelas
- e. Teknik *group cloze*
- f. Teknik Parafrase

Dari masing-masing metode pembelajaran dan teknik pembelajaran dalam keterampilan menyimak cerita, maka penulis memilih untuk

menggunakan metode bercerita dalam pembelajaran keterampilan pada anak usia dini.

### **5. Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak Cerita**

Keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini juga dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Daeng (2010: 35) faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak cerita meliputi:

- a. faktor lingkungan.
- b. Faktor fisik.
- c. Faktor psikologis.
- d. Faktor pengalaman.
- e. Faktor motivasi.
- f. Faktor jenis kelamin.
- g. Faktor sikap.
- h. Faktor peranan dalam masyarakat.

Rohana dan Syamsuddin (2021: 41-43) menegaskan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan menyimak cerita pada anak atau siswa sebagai berikut:

- a. Faktor keterbatasan sarana, seperti ketersediaan buku-buku dan alat-alat lainnya yang belum memadai, kondisi ruang belajar yang kurang memadai dan media pembelajaran yang kurang menarik. Apabila sarana yang tersedia masih terbatas, maka keterampilan menyimak juga akan terbatas.

- b. Faktor kebahasaan yaitu mulai dari mengenal bunyi ditingkat fonologis, kata, kalimat dan ujaran wacana sampai kepada menangkap dan menyimpan hasil dari menyimak.
- c. Faktor biologis, seperti anak yang memiliki organ-organ pendengaran kurang baik, maka keterampilan menyimaknya juga akan kurang efektif. Tapi jika anak memiliki organ pendengaran yang berfungsi dengan baik, maka anak akan memiliki keterampilan yang memadai.
- d. Faktor lingkungan adalah lokasi sekolah itu berada. Apabila sekolah berada ditempat yang ramai, maka keterampilan menyimak yang dimiliki anak akan berkembang kurang baik.
- e. Faktor guru seperti penampilannya menarik, terampil dalam menyajikan materi yang unik untuk menarik perhatian anak.
- f. Faktor metodologi yaitu penggunaan metode yang tepat dan media yang menarik agar anak lebih fokus dan perhatian untuk mendengarkan dan menyimak.
- g. Faktor kurikulum yang disusun harus baik dan jelas, sehingga proses pembelajaran menyimak menjadi tersusun dengan baik.

Berdasarkan teori di atas, maka ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini. Salah satunya adalah faktor metodologi yang didalamnya terkandung makan metode pembelajaran. Oleh karena itu, setiap pendidik harus memilih

metode pembelajaran yang tepat agar keterampilan menyimak anak dapat terlaksana dengan baik.

## **6. Tujuan dan Manfaat Keterampilan Menyimak Cerita**

Keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini memiliki tujuan dan manfaat. Hal ini sesuai pendapat Daeng dkk (2010: 18-20) menyebutkan bahwa tujuan dari keterampilan menyimak cerita adalah:

- a. Mendapatkan fakta melalui apa yang dilihat dan apa yang didengar.
- b. Menganalisis fakta dengan tujuan untuk menafsirkan fakta-fakta atau informasi yang didengar dari hasil menyimak cerita.
- c. Mengevaluasi fakta engan cara menilai hasil dari menyimak cerita.
- d. Mendapatkan inspirasi.
- e. mendapatkan hiburan.
- f. Memperbaiki kemampuan berbicara

Menurut Setiawati (2015: 1.9) keterampilan menyimak cerita memiliki banyak manfaat, terutama untuk keterampilan berbicara yang dimiliki oleh seseorang. Hal ini dikarenakan keterampilan menyimak memiliki keterkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Dari hal ini maka manfaat keterampilan menyimak sebagai berikut:

- a. Keterampilan menyimak berpengaruh terhadap keterampilan berbicara anak. Apabila anak memiliki keterampilan menyimak dengak baik, maka keterampilan bicaranya juga akan baik.

- b. Keterampilan menyimak cerita menyebabkan kemampuan membaca yang dimiliki oleh anak.
- c. Keterampilan menyimak cerita menyebabkan kemampuan menulis anak semakin baik.

Toha (2011: 56) keterampilan menyimak cerita memberikan kontribusi terhadap keterampilan berbahasa dan keterampilan lainnya yang dimiliki oleh anak, dimana manfaat dari keterampilan menyimak cerita ini antara lain:

- a. Memberikan kontribusi pada keterampilan berbicara, membaca dan menulis pada anak.
- b. Keterampilan menyimak menyebabkan anak menjadi terampil menulis dan tidak akan merasa kesulitan asal ia bersungguh-sungguh dalam menyimak.
- c. Menyebabkan anak memiliki kemampuan/keterampilan untuk berbahasa secara represif.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini memberikan banyak manfaat, termasuk manfaat dalam perkembangan bahasa, karena menyimak berkaitan dengan kemampuan anak untuk berbicara dan mendengarkan.

### **2.3. Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Usia Dini**

Ada beberapa pendapat yang menyatakan mengenai pengaruh digital storytelling terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini. Hal

ini seperti pendapat Himawan dan Mahdhuroh (2019: 245) penggunaan media digital untuk menyampaikan sebuah cerita memberikan pengaruh yang besar terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak/siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran keterampilan menyimak cerita berbasis cerita digital ini membuat anak merasa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran, serta siswa menjadi aktif untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang mereka lihat.

Pratiwi (2019: 633) menjelaskan bahwa penggunaan metode bercerita dengan media digital dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa pada anak usia dini, termasuk keterampilan untuk mendengarkan dan menyimak cerita. Kondisi ini dikarenakan mendongeng atau bercerita melalui konten digital (*digital storytelling*) lebih menarik dan menggembirakan bagi anak, sehingga anak lebih berkonsentrasi dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan metode *storytelling* memberikan pengaruh dan efek yang positif terhadap kemampuan menyimak cerita pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan metode *storytelling* memberikan pengalaman baru bagi anak didik, dimana dengan memperdengarkan cerita pada anak menggunakan media dapat membuat anak termotivasi dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran (Syamsuardi dkk, 2022: 170).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penggunaan digital *storytelling* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang baik terhadap keterampilan menyimak cerita anak usia dini.

#### **2.4. Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rubegni et al (2021) dalam jurnal Internasional dengan judul

*“Raising Awareness of Stereotyping Through Collaborative Digital Storytelling: Design for Change With and for Children”*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan belajar anak mengenai bentuk-bentuk artefak melalui metode digital *storytelling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bercerita menggunakan digital *storytelling* mampu mengembangkan kemampuan anak untuk belajar dan dapat memediasi pengetahuan anak.

Persamaan penelitian Rubegni dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai digital *storytelling*, tetapi perbedaannya pada variabel Y. Pada penelitian terdahulu digital *storytelling* digunakan untuk mempengaruhi pengetahuan dan kemampuan anak mengenal bentuk artefak, sedangkan dalam penelitian ini

digital *storytelling* digunakan untuk mempengaruhi keterampilan menyimak cerita.

2. Wening et al (2022) dalam jurnal Internasional yang berjudul “*Digital Storytelling in Building Emotional Literacy and Social Skills in Early Childhood*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan digital *storytelling* sebagai salah satu bentuk pembelajaran pada anak usia dini dapat membantu dalam mengasumsi kemampuan lisan anak untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan teman dan guru, membantu untuk lebih mengingat isi dari cerita, menceritakan kembali cerita dengan percaya diri dan membangun literasi mereka yang sesuai dengan keahlian mereka

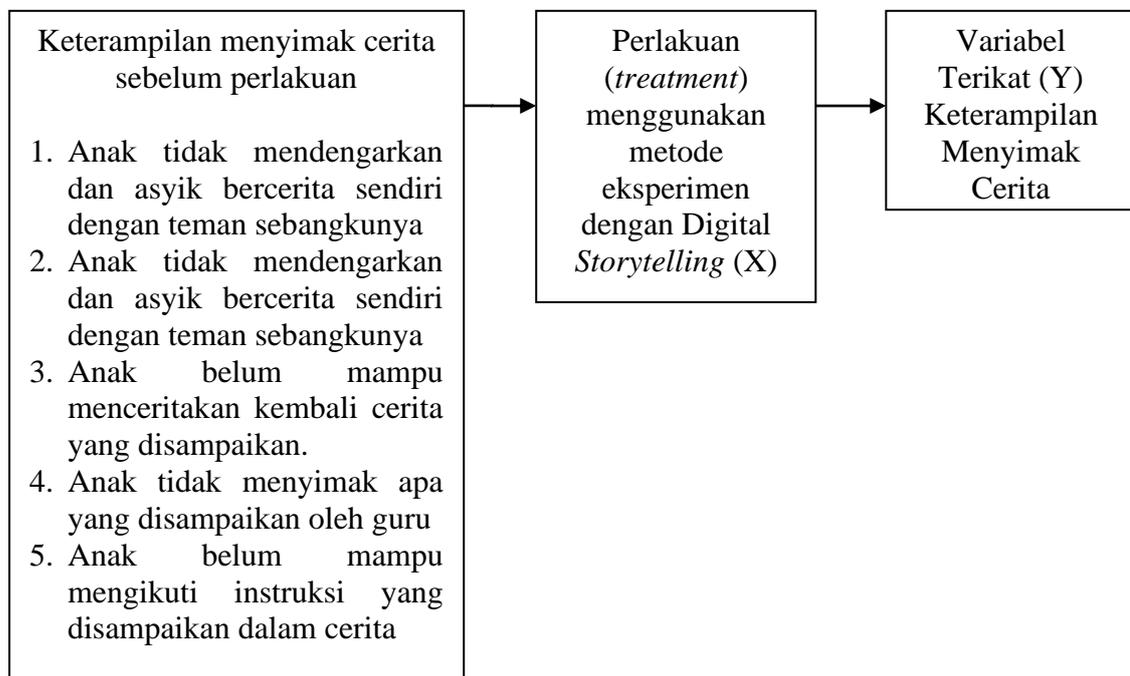
Persamaan penelitian Elenein dengan penelitian ini adalah membahas mengenai digital *storytelling*. Perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif dengan tujuan melihat pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan komunikasi lisan. Tapi dalam penelitian ini digital *storytelling* digunakan untuk keterampilan menyimak cerita dengan metode kuantitatif.

3. Vendugo dan Belmonte (2017) dengan judul “*Using Digital Stories of Improve Listening Comprehension with Spanish Young Learners of English*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari cerita digital terhadap pemahaman mendengarkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cerita digital berpengaruh terhadap pemahaman anak dalam mendengarkan cerita yang disampaikan dalam proses pembelajran.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai digital *storytelling*, tetapi perbedaannya penelitian terdahulu digital *storytelling* hanya digunakan untuk melihat kemampuan mendengar, sedangkan dalam penelitian ini digital *storytelling* digunakan untuk mempengaruhi keterampilan menyimak cerita.

## **2.5. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan teori di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut:



## 2.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H0 : Tidak terdapat pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung
- H1 : Terdapat pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayung

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:72) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Jenis metode eksperimen penelitian yang dipakai menggunakan rancangan *Pretest-Posttest one class design*. Penelitian ini menggunakan *one class design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok untuk dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Kelompok yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B1.

Pemberian perlakuan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali, dimana perlakuan yang diberikan adalah penggunaan digital *storytelling* dalam pembelajaran. Selanjutnya tes awal (*Pretest*) dilakukan sebanyak 1 kali dan tes akhir (*posttest*) dilakukan sebanyak 1 kali. Adapun desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 3.1. Desain Penelitian**

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok B1	O1	X	O2

Keterangan:

X : Perlakuan dengan digital *storytelling* (6 kali pertemuan)

O1 : Keterampilan menyimak cerita sebelum diberi perlakuan  
(1 kali test)

O2 : Keterampilan menyimak cerita setelah diberi perlakuan (1  
kali test)

### 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B1 TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang Kabupaten Batanghari. Waktu pelaksanaan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang dengan jumlah sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Populasi Penelitian**

No	Kelompok	Usia Anak	Jumlah
1	B1	5-6 tahun	14
2	B2	5-6 tahun	12
3	B3	5-6 tahun	12
4	B4	5-6 tahun	12
	Jumlah		50

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018:118) sampel adalah bagian dari jumlah populasi dengan karakteristik yang sama. Sampel merupakan subjek atau orang yang akan dipilih sebagai responden penelitian.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yaitu pemilihan sampel secara acak sederhana dan terpilih kelompok B1 sebagai sampel penelitian. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Sampel Penelitian**

No	Kelompok	Usia Anak	Jumlah
1	B1	5-6 tahun	14
	Jumlah		14

## 3.4. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:38) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian dalam penelitian ini meliputi:

1. Variabel bebas (X) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah digital *storytelling*. Adapun indikator yang digunakan untuk memilih video dalam digital *storytelling* sebagai berikut (Khotimah dkk, 2022: 2026) :
  - a. Video yang berisikan cerita untuk memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara.

- b. Video yang berkaitan dengan tema pembelajaran dan memiliki tampilan menarik bagi anak usia dini.
  - c. Video yang memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami pesan-pesan yang disampaikan dalam digital *storytelling*.
2. Variabel terikat (Y) adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak cerita anak usia 5-6 tahun.

### **3.5. Prosedur Penelitian**

Adapun prosedur yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Langkah awal yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah melakukan observasi terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa penggunaan digital *storytelling*. Setelah melakukan observasi, peneliti juga melakukan tes awal (*pretest*) dengan menggunakan instrument penelitian. Tujuan dari adanya tes awal (*pretest*) adalah untuk mengetahui sejauh mana keterampilan menyimak cerita anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja.
2. Setelah melakukan tes awal (*pretest*), selanjutnya penulis memberikan perlakuan menggunakan digital *storytelling* pada saat pembelajaran di kelompok B1 TK Negeri Seroja. Adapun prosedur dalam pelaksanaan pemberian perlakuan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

menyiapkan media dan tempat yang akan digunakan anak untuk mendengarkan dan melihat cerita yang disampaikan melalui digital *storytelling*. Pemberian perlakuan berupa digital *storytelling* diberikan sebanyak 6 kali.

3. Setelah pemberian perlakuan berupa penggunaan digital *storytelling* selesai dilakukan, maka penulis melakukan tes akhir (*posttest*) terkait dengan keterampilan menyimak cerita anak dengan menggunakan instrument yang sama pada saat dilakukan *pretest*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja.

### **3.6. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat bagi upaya pengumpulan data yang diinginkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 variabel yaitu variabel terikat berupa keterampilan menyimak cerita anak usia 5-6 tahun dan variabel bebas berupa digital *storytelling*. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 saat pembelajaran menggunakan digital *storytelling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dengan kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita**

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item	+	-	Jumlah Item
Keterampilan Menyimak Cerita Anak Usia 5-6 Tahun  (Fuadah dkk, 2022: 304)	1. Anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan	1. Anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital.	1, 2	1	2	2
		2. Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan	3, 4	3,4		2
		3. Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan	5, 6	6	5	2
	2. Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital	1. Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan.	7, 8,9	7,8	9	3
		2. Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar sesuai dengan bunyi dalam cerita digital.	10, 11	11	10	2
	3. Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	1. Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan.	12, 13	12	13	2
		2. Anak dapat bercerita kembali secara sistematis	14, 15	15	14	2
		3. Anak dapat menyampaikan	16,17	16	17	2

		kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir.				
	4. Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital <i>storytelling</i>	1. Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru 2. Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema	18,19, 20	18, 19	20	3
			21,22, 23	21, 22	23	3
<b>Jumlah</b>				<b>14</b>	<b>9</b>	<b>23</b>

Selain menggunakan lembar observasi, penulis juga menggunakan rubrik penilaian untuk mempermudah pengamatan. Adapun rubrik penilaian yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 3.5. Rubrik Penilaian Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita**

No	Deskriptor	Hasil Pengamatan			
		SB	B	KB	TB
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital				
2	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan				
4	Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan				
5	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan				
6	Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan				
7	Anak dapat bercerita kembali				

	secara sistematis				
8	Anak dapat menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir				
9	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru				
10	Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema				

Keterangan : SB = Sangat Baik, B= Baik, KB= Kurang Baik, TB= Tidak Baik

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan tahapan sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu alat ukur (instrumen). Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini maka digunakan rumus koefisien korelasi Product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r hitung : Koefisien korelasi antara X dan Y

X : Skor Butir

Y : Skor Soal

n : Jumlah Responden

Kemudian  $r$  hitung yang diperoleh dibandingkan dengan  $r$  product moment ( $r_{\text{tabel}}$ ), untuk menyimpulkan bahwa data yang terkumpul valid dilakukan kriteria pengujian dengan cara:

Ho : Bila  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ , maka instrumen dinyatakan valid

Ha : Bila  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ , maka instrumen dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil pengujian data pada penelitian maka disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan yang dilakukan uji validitas dapat dinyatakan valid karena nilai yang didapat adalah nilai  $r_{\text{hitung}} > \text{nilai } r_{\text{tabel}}$  dari setiap item pertanyaan yang diujikan.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat ketepatan, ketelitian atau keakuratan yang ditunjukkan oleh instrumen pengukuran. Pengujiannya dapat dilakukan secara internal dan eksternal. Pengujian internal yaitu pengujian dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada. Pengujian secara eksternal yaitu dengan melakukan test-retest. Untuk menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus :

$$r_n = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2_1} \right]$$

Keterangan:

$r_n$  : Reliabilitas Instrumen

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2_b$  : Jumlah varians pertanyaan

$\sigma^2_1$  : Jumlah varians total

Dimana varians dapat dicari dengan rumus :

$$\sigma = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

N : Jumlah Sampel

X : Nilai skor yang dipilih

Instrumen yang memenuhi syarat jika memiliki nilai reliabilitas hasil  $r_n > r_{\text{tabel}}$ . Selanjutnya untuk menguji realibilitas dalam penelitian ini data yang diperoleh berasal dari hasil uji validitas kuesioner yang dilakukan kepada responden. Hasil uji reliabilitas dapat dikatakan reliabel apabila memenuhi syarat memiliki realibilitas  $r_n > r_{\text{tabel}}$ .

### 3. Uji Hipotesis

Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja dan digunakan analisis non parametric dengan uji-t. Alasan penulis menggunakan uji non parametric ini adalah untuk membandingkan sebuah parameter sebelum dan setelah perlakuan tanpa bergantung pada jumlah populasi dan sampel. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini populasi dan sampelnya kecil, serta ingin mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan sehingga penulis menggunakan non parametric dengan uji-t. Langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

- a. Menghitung rerata nilai tes awal ( $O_1$ )
- b. Menghitung rerata nilai tes akhir ( $O_2$ )
- c. Menghitung perbedaan rerata tersebut dengan uji-t yang rumusnya sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gb} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan:

$$S_{gb} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2)-2}}$$

Keterangan :

X1 = rata-rata *pretest*

X2 = rata-rata *posttest*

s1 = simpangan baku *pretest*

s2 = simpangan baku *posttest*

n1 = jumlah anak pada *pretest*

n2 = jumlah anak pada *posttest*

$S_{gb}^2$  = varians gabungan/simpangan baku gabungan

Kriteria pengujian diterima  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka perbedaan tersebut signifikan, sehingga instrumentnya dinyatakan valid. Harga  $t_{tabel}$  diperoleh dari data distribusi derajat kebebasan =  $(n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang untuk penggunaan daftar distribusi t ialah  $(1-\alpha)$ , untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Kemudian nilai disesuaikan dengan pedoman untuk memberikan kriteria sebagai berikut (Sugiyono, 2018:184):

**Tabel 3.6 Kriteria Penafsiran**

No	Nilai	Kriteria
1	0,00-0,199	Menunjukkan pengaruh yang sangat rendah
2	0,20-0,399	Menunjukkan pengaruh yang rendah
3	0,40-0,599	Menunjukkan pengaruh yang sedang
4	0,60-0,799	Menunjukkan pengaruh yang kuat
5	0,80-1,000	Menunjukkan pengaruh yang sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2018: 184)

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Profil Sekolah**

Taman Kanak-Kanak (TK) Negeri Seroja merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang ada di Kecamatan Pelayung dan berdiri pada tahun 2000. Sekolah ini didirikan oleh Ibu Zulfinaria dan Ibu Senjawati yang merupakan anggota PKK Desa Jembatan Mas, dimana awal sekolah ini berdiri berada di bawah naungan Yayasan Kasih Ibu (YKI). Kemudian pada tanggal 12 Maret 2005, TK Negeri Seroja diresmikan untuk beroperasi melalui Surat Izin Operasional dari Dinas Pendidikan Kabupaten Batanghari Nomor 146/PDK/2005.

Pada tahun 2010 TK Negeri Seroja dijadikan TK Negeri Pembina Kecamatan oleh Bupati Batanghari oleh Bupati Batanghari yaitu Bapak Ir. Syahirsyah SY dengan menambahkan beberapa orang guru PNS dan terjadi pergantian kepala sekolah yang dipimpin oleh Bunda Eni Rosda. Saat ini TKN Negeri Seroja dipimpin oleh Bunda Nanik Purwiyanti, S.Pd., M.Pd. TK Negeri Seroja memiliki visi “Mewujudkan anak didik agar berperilaku sopan santun, cerdas dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Selanjutnya misi dari TK Negeri Seroja adalah:

- a. Anak diajarkan cara bersopan santun.
- b. Anak diberi pelajaran yang mencerdaskan daya pikir, bahasanya, keterampilan jasmani dan rohaninya serta daya ciptanya.
- c. Melaksanakan pembiasaan-pembiasaan yang baik sehari-hari.

TK Negeri Seroja juga memiliki tujuan. Adapun tujuan dari TK Negeri Seroja adalah membantu anak didik agar berperilaku sopan, santun, cerdas dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. TK Negeri Seroja saat ini memiliki jumlah tenaga pendidik atau guru sebanyak 6 orang dan 1 kepala sekolah. Selanjutnya jumlah peserta didik di TK Negeri Seroja ini sebanyak 55 anak usia 5-6 tahun yang terbagi dalam 4 kelas.

## **4.2. Hasil Penelitian**

### **4.2.1. Analisis Statistik Dekskriptif**

Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk mengetahui rata-rata nilai keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*). Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok perlakuan yaitu B1, sehingga penilaian *pretest* dilakukan diawal sebelum anak diberi perlakuan berupa digital *storytelling*, sedangkan penilaian *posttest* dilakukan setelah anak diberi perlakuan berupa digital *storytelling*. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Maret 2023 sampai 13 April 2023 dengan tema pembelajaran yang digunakan adalah tema pesawat terbang, tema mobil, tema petani, tema guru, tema polisi dan tema dokter.

Pada analisis deskriptif akan menghasilkan nilai mean hipotetik dan mean empiric, dimana nilai mean hipotetik adalah rata-rata skor dari suatu alat ukur yang diperoleh dari angka yang menjadi nilai tengah alat ukur tersebut, sedangkan mean empiric adalah rata-rata skor dari hasil penelitian. Setelah kedua mean

tersebut diketahui maka dilakukan perbandingan nilai kedua skor mean. Guna mencari nilai mean hipotetik, maka penentuan skor minimum dan maksimum dari alat ukur harus dilakukan. Jumlah item pernyataan pada alat ukur (lembar observasi) pada penelitian ini sebanyak 23 item dengan rentang nilai jawaban 1 sampai 4 dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Skor minimum} = 1 \times 23 = 23$$

$$\text{Skor maksimum} = 4 \times 23 = 92$$

$$\text{Rentang skor} = \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} = 92 - 23 = 69$$

$$\text{Standar deviasi} = \text{rentang skor} : 14 = 69 : 14 = 5$$

$$\text{Mean hipotetik} = (\text{skor minimum} + \text{skor maksimum}) : 2 = (23 + 92) : 2 = 58$$

Selanjutnya hasil analisis deskriptif keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) sebagai berikut:

### **1. Analisis Data Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan (*Pretest*)**

Analisis data keterampilan menyimak cerita pada *pretest* ini dilakukan sebelum anak usia dini di kelompok B1 TK Negeri Seroja diberi perlakuan berupa digital *storytelling*. Adapun hasil pengisian lembar observasi mengenai keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Data Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital Storytelling (Pretest)**

No	Inisial Anak	Hasil Penilaian Pretest																							Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	CKRD	1	1	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	40
2	IAU	1	1	3	2	1	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	41
3	KA	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	2	2	2	1	3	3	47
4	MAA	1	1	2	3	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	35
5	MDN	2	2	1	3	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	36
6	NN	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	2	2	2	2	1	1	44
7	QAS	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	45
8	RA	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	2	44
9	R	3	3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	49
10	RDW	2	2	2	2	1	3	3	2	3	1	3	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	45
11	SAO	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	32
12	SFT	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	45
13	UA	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	3	3	52
14	VNP	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	38
	Jumlah	27	27	29	33	21	30	27	29	27	25	25	23	23	25	25	24	24	26	23	23	25	26	26	593
	Rata-Rata	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42

Sumber : Data Diolah (2023)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling (pretest)* sebesar 42. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, maka nilai maksimum, nilai minimum dan standar deviasi dari penilaian *pretest* sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Deskripsi Data Statistik Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital Storytelling (Pretest)**

Statistic			
Pretest		Nilai Empirik	Nilai Hipotetik
N	Valid	14	14
	Missing	0	0
Mean		42	58
Std. Deviation		5,64	5,00
Minimum		32	23
Maximum		52	92

Sumber : Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai mean empirik sebesar 42, sedangkan nilai mean hipotetik sebesar 58. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) empiric lebih rendah dibanding nilai eman hipotetik. Artinya keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling (pretest)* belum memenuhi nilai rata-rata hipotetik. Selanjutnya untuk menentukan tabel interval frekuensi digunakan rumus:

1. Mean = 42
2. Data maksimum = 52
3. Data minimum = 32
4. Rentang = data maksimum – data minimum  
= 52-32 = 20
5. Banyak kelas =  $1 + 3,33 \times \log (n)$   
=  $1 + 3,33 \times \log (14) = 5$
6. Panjang Kelas =  $\frac{52-32}{5} = 4$

Dari hasil perhitungan tersebut, maka diperoleh frekuensi dari keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling (pretest)* sebagai berikut:

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Perlakuan dengan Digital *Storytelling* (*Pretest*)**

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	32-35	2
2	36-39	2
3	40-43	2
4	44-47	6
5	48-52	2
	Jumlah	14

*Sumber : Data Diolah (2023)*

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 14 anak usia 5-6 tahun di kelompok B1, maka sebanyak 6 anak memiliki nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) berkisar antara 44-47.

## **2. Analisis Data Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan (*Posttest*)**

Analisis data keterampilan menyimak cerita pada *posttest* ini dilakukan setelah anak usia dini di kelompok B1 TK Negeri Seroja diberi perlakuan berupa digital *storytelling*. Adapun hasil pengisian lembar observasi mengenai keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Data Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital Storytelling (Posttest)**

No	Inisial Anak	Hasil Penilaian Posttest																					Total		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		22	23
1	CKRD	2	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	65	
2	IAU	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	70	
3	KA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	4	4	72
4	MAA	2	2	3	4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	4	2	2	2	3	3	3	64
5	MDN	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	75
6	NN	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	3	2	2	69
7	QAS	3	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	73
8	RA	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	69
9	R	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	2	2	72
10	RDW	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	72
11	SAO	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	80
12	SFT	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	70
13	UA	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	79
14	VNP	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	64
	Jumlah	44	44	48	50	45	44	47	48	47	43	45	43	43	43	43	42	42	40	37	37	39	40	40	994
	Rata-Rata	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71

Sumber : Data Diolah (2023)

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling (posttest)* sebesar 71. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, maka nilai maksimum, nilai minimum dan standar deviasi dari penilaian *posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4.5. Deskripsi Data Statistik Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital Storytelling (Posttest)**

Statistic			
Pretest		Nilai Empirik	Nilai Hipotetik
N	Valid	14	14
	Missing	0	0
Mean		71	58
Std. Deviation		4,90	5,00
Minimum		64	23
Maximum		80	92

Sumber : Data Diolah (2023)

Berdasarkan tabel di atas, maka nilai mean empirik sebesar 71, sedangkan nilai mean hipotetik sebesar 58, sehingga nilai rata-rata (mean) empiric lebih tinggi dibanding nilai eman hipotetik. Artinya keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) telah memenuhi nilai rata-rata hipotetik. Selanjutnya untuk menentukan tabel interval frekuensi digunakan rumus:

1. Mean = 71
2. Data maksimum = 80
3. Data minimum = 64
4. Rentang = data maksimum – data minimum  
= 80-64 = 16
5. Banyak kelas =  $1 + 3,33 \times \log (n)$   
=  $1 + 3,33 \times \log (14) = 5$
6. Panjang Kelas =  $\frac{80-64}{5} = 3$

Adapun frekuensi dari keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Perlakuan dengan Digital *Storytelling* (*Postest*)**

No	Interval Kelas	Frekuensi
1	64-66	3
2	67-69	2
3	70-72	5
4	73-75	2
5	76-80	2
	Jumlah	14

Sumber : Data Diolah (2023)

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) berkisar antara 70-72.

#### 4.2.2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrument yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun hasil uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 4.2.2.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk melihat kesahihan dari suatu data dengan sebagai berikut:

**Tabel 4.7. Hasil Uji Validitas**

No. Item	$r_{xy}$	No. Item	$r_{xy}$
1	0,680	13	0,859
2	0,680	14	0,778
3	0,754	15	0,778
4	0,716	16	0,744
5	0,735	17	0,744
6	0,464	18	0,652
7	0,851	19	0,653
8	0,803	20	0,653
9	0,851	21	0,553
10	0,770	22	0,636
11	0,772	23	0,636
12	0,859		

*Sumber : Olahan Data Primer (2023)*

Berdasarkan hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai  $r_{xy}$  dari masing-masing item lebih besar dari nilai  $r_{tabel} = 0,4575$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ). Hal ini berarti item pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid.

#### 4.2.2.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui keakuratan dari setiap item atau instrumen pernyataan yang diberikan. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini sebagai berikut:

**Tabel 4.8. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.958	23

*Sumber : Olahan Data Primer (2023)*

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *cronbach's alpha* dari seluruh instrumen pernyataan adalah 0,958, artinya  $r_{hitung} > r_{tabel}$  karena nilai dari  $r_{tabel}$  sebesar 0,4575. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen pernyataan dari penelitian ini adalah reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data.

#### 4.2.3. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui nilai rata-rata dari keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*), maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh dari digital *storytelling* terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji t dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.9. Hasil Uji Hipotesis dengan Uji t**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
nilai	Equal variances assumed	.592	.449	14.349	26	.000	-28.64286	1.99617	-32.74604	-24.53967
	Equal variances not assumed			14.349	25.503	.000	-28.64286	1.99617	-32.74994	-24.53578

Sumber : Data Diolah (2023)

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,349. Hal ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibanding  $t_{tabel}$  pada taraf 5% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu 1,705 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Sementara itu, nilai signifikansi sebesar 0,449 dan berkisar diantara 0,40-0,599. Hal ini berarti  $H_1$  diterima yang berarti digital *storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja dengan tingkat pengaruh berada pada kategori sedang.

#### 4.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja dengan tingkat pengaruh berada pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan melalui digital *storytelling*, anak akan semakin tertarik, bersemangat dan berkonsentrasi untuk mendengarkan cerita, sehingga anak semakin mudah untuk memahami dan mendengarkan cerita yang disampaikan.

Pada hal ini, penulis juga menggunakan rubric penilaian untuk melihat kategori keterampilan menyimak cerita setelah diberi perlakuan berupa digital

*storytelling*. Dari hasil penilaian lembar observasi dan rubric diperoleh bahwa melalui digital *storytelling* anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital dengan tahap perkembangannya pada tahap berkembang. Hal ini dikarenakan melalui digital *storytelling* anak dapat melihat gambar dari tema cerita yang disampaikan dan mendengar secara langsung cerita tersebut. Selain itu, anak juga menjadi lebih bersemangat untuk mendengarkan digital *storytelling*, karena selama ini di sekolah mereka belum menggunakan metode digital *storytelling*, sehingga setelah mendengarkan digital *storytelling* yang disampaikan anak akan mengingat gambar apa yang mereka lihat dan anak dapat menyampaikan kembali tema cerita yang disampaikan, misalnya menyampaikan tema tentang tema pesawat terbang, tema mobil, tema petani dan lain sebagainya sesuai cerita yang disampaikan.

Selain itu, melalui digital *storytelling* anak juga mampu untuk mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan dengan tahap perkembangan pada tahap sangat berkembang, serta anak mampu untuk mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan pada tahap berkembang. Hal ini dikarenakan melalui digital *storytelling* anak dapat mendengarkan sekaligus melihat secara langsung mengenai gambar, alur cerita dan suara yang disampaikan dalam cerita, kemudian penulis dan guru juga membantu menjelaskan kepada mereka mengenai tokoh dan alur cerita yang disampaikan, sehingga anak lebih mudah untuk mengingat cerita yang disampaikan, seperti menyampaikan tokoh dan alur cerita tentang petani, guru dan polisi.

Penggunaan digital *storytelling* dalam pembelajaran juga mempengaruhi keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja, dimana melalui digital *storytelling* anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan, serta mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar sesuai dengan bunyi dalam cerita digital dengan tahap perkembangan berada dalam tahap berkembang. Hal ini dikarenakan pada saat mendengarkan digital *storytelling*, penulis dan guru membantu menjelaskan kepada anak mengenai alur cerita dan mengajari anak mengenai kosakata yang ada dalam cerita tersebut, seperti menyebutkan petani, guru, belajar, polisi dan lain sebagainya, sehingga anak lebih mudah memahami karena mereka mendengar dan melihat secara langsung cerita yang disampaikan.

Digital *storytelling* juga mempengaruhi keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja yang menyebabkan anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan, serta anak dapat bercerita kembali secara sistematis dengan masing-masing berada pada tahap berkembang. Hal ini dikarenakan melalui digital *storytelling*, anak menyaksikan dan mendengarkan secara langsung cerita yang disampaikan, sehingga mereka menjadi lebih mudah untuk mengingat dan menyampaikan kembali cerita yang mereka lihat.

Selanjutnya digital *storytelling* juga mempengaruhi keterampilan anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja untuk menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir, mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru, serta mampu

mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema, dimana masing-masing berada dalam tahap berkembang. Hal ini dikarenakan melalui digital *storytelling*, anak menjadi lebih mudah untuk memahami cerita yang disampaikan karena anak mendengarkan dan melihat secara langsung cerita yang disampaikan, sehingga mereka lebih konsentrasi dan fokus untuk mendengarkan cerita tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, maka digital *storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja. Hal ini sesuai pendapat Himawan dan Mahdhuroh (2019: 245) penggunaan media digital untuk menyampaikan sebuah cerita memberikan pengaruh yang besar terhadap keterampilan menyimak pada anak/siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran keterampilan menyimak berbasis cerita digital ini membuat anak merasa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran, serta siswa menjadi aktif untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang mereka lihat. Selanjutnya Pratiwi (2019: 633) menjelaskan bahwa penggunaan metode bercerita dengan media digital dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa pada anak usia dini, termasuk keterampilan untuk mendengarkan dan menyimak. Kondisi ini dikarenakan mendongeng atau bercerita melalui konten digital (*digital storytelling*) lebih menarik dan menggembirakan bagi anak, sehingga anak lebih berkonsentrasi dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Himawan dan Mahdhuroh (2019: 245) penggunaan media digital untuk menyampaikan sebuah cerita memberikan pengaruh yang besar terhadap

keterampilan menyimak pada anak/siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran keterampilan menyimak berbasis cerita digital ini membuat anak merasa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran, serta siswa menjadi aktif untuk memperhatikan dan mendengarkan apa yang mereka lihat. Sementara itu Syamsuardi dkk, (2022: 170) menyatakan bahwa penggunaan metode *storytelling* memberikan pengaruh dan efek yang positif terhadap kemampuan menyimak pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan metode *storytelling* memberikan pengalaman baru bagi anak didik, dimana dengan memperdengarkan cerita pada anak menggunakan media dapat membuat anak termotivasi dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja sebelum diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*pretest*) sebesar 42, sedangkan rata-rata keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja setelah diberi perlakuan berupa digital *storytelling* (*posttest*) sebesar 71. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,349. Hal ini berarti nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dibanding  $t_{tabel}$  pada taraf 5% ( $\alpha = 0,05$ ) yaitu 1,705 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Nilai signifikansi sebesar 0,449 dan berkisar diantara 0,40-0,599. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa digital *storytelling* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 TK Negeri Seroja dan menunjukkan pengaruh yang sedang.

#### 5.2. Saran

Saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas atau sarana dan prasarana pendukung untuk pembelajaran menggunakan digital *storytelling*, sehingga dapat dimasukkan sebagai salah satu metode pembelajaran di sekolah.
2. Diharapkan kepada guru di TK Negeri Seroja agar menjadikan metode digital *storytelling* sebagai salah satu metode pembelajaran untuk memacu keterampilan menyimak pada anak usia dini dan keterampilan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggraini, N.F. (2020). Pengaruh Metode *Storytelling* Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1) : 1-7.
- Billy, S. (2019). *Powerfull Stirytelling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daeng, K., J. Amir dan A. Hamsa. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Menyimak*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Dewi, M.M. dan N. Nani. (2020). Manfaat *Storytelling* Bagi Anak. *Jurnal Pendidikan*. 7 (3) : 52-61.
- Fadillah, I.N dan K. Dini. (2021). Digital *Storytelling* Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*. 7 (2) : 1-10.
- Fuadah, M., D.R. Tiara dan E. Pratiwi. (2022). Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal UPMK*. 6 (2) : 23-30.
- Hidayat, D.B., A. Muktadir dan I. W. Dharmayana. (2019). Efektivitas Metode Mendongeng (*Storytelling*) dalam Keterampilan Berbicara dan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. 2 (2): 31-40.
- Himawan, R dan L. Mahdhuroh. (2019). Pembelajaran Menyimak Berbasis Media Digital Sebagai Bentuk Penanaman Literasi di Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 5 (2): 1-15
- Jumiyanti., M. Syukri dan S. Lestari. (2018). Peningkatan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Sisyyah Melawi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1): 21-32.
- Khotimah, S., Kustiono dan F. Ahmadi. (2022). Pengaruh *Storytelling* Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (3): 1-10.
- Marini, K., K. Pudjawan dan N.M Asril. (2015). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3. *Jurnal PG-PAUD. Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1): 41-51.
- Munajah, R. (2021). *Modul Pedoman Bercerita Storytelling untuk Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Trilogi Press.

- Pratiwi, R.R. (2016). Penerapan Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1 (1): 71-78.
- Pratiwi, E. (2019). Efektivitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0. *Jurnal Teknologi dan Humaniora*. 1 (1) : 86-94.
- Prastya, B.D. (2019). Penerapan *Storytelling* Berbasis Buku Cerita Digital Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Tunarungu. *Jurnal Pendidikan Khusus*. 1 (1): 11-20.
- Pratiwi, N.F. (2020). Pengaruh Metode *Storytelling* Terhadap perilaku Prososial Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kana-Kanak Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3 (1) : 1-12.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Ratri, S.Y. (2018). Digital *Storytelling* Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*. 1 (1): 97-106.
- Rahman, H. (2019). *Menyimak dan Berbicara Teori dan Praktek*. Bandung: Alqaprint Jatinangor.
- Rohana dan Syamsuddin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Makassar: UNM Press.
- Rubegini, E., M. Landoni., L. Malinverni dan L. Jaccheri. (2021). Raising Awareness of Stereotyping Through Collaborative Digital Storytelling: Design for Change With and for Children. *International Journal of Human Computer Studies*. 1 (1): 111-121.
- Sadiman, A.S., R. Rahardjo,, A. Haryono dan Harjito. (2014). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Setiawati, L. (2015). *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: LPPM Universitas Terbuka.
- Slameto. (2018). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sofyan, H. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: Infomedika.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Syamsuardi., M.A. Musi., A. Manggau dan Noviani. (2022). Metode *Stroytelling* dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6 (1) : 1-10.
- Toha, A.H. (2011). *Menyimak*. Yogyakarta: Skripta.
- Vendugo, D.R. dan I.A. Belmonto. (2017). *Using Digital Stories of Improve Listening Comprehension with Spanish Young Learners of English*. *Journal International of Leraning and Technology*. 11 (1) : 231-239.
- Wening, L., A. Rahmanto dan A. Satyawan. (2022). Digital Storytelling in Building Emotional Literacy and Social Skills in Early Childhood. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. 9 (2) : 212-224.
- Wijaya, E.Y., D.A. Sudjimat dan A. Nyoto. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Jurnal Pendidikan Nasional*. 1 (4) : 1-7.
- Yuliana, I dan J. Wantoro. (2017). Berkreasi dengan *Digital Storytelling* Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (2) : 11-18.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1.

### SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman, <a href="http://www.fkip.unja.ac.id">www.fkip.unja.ac.id</a> Email: <a href="mailto:fkip@unja.ac.id">fkip@unja.ac.id</a></p>	
Nomor	: 1135/UN21.3/KM.05.01/2023	16 Maret 2023
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala TK Negeri Seroja Kec. Pelayung Kab. Batanghari</p> <p>Jambi</p>		
<p>Dengan hormat,</p> <p>Dengan ini disampaikan kepada Saudara, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jambi atas nama :</p>		
Nama	: TRI KHAIRUNNISA	
NIM	: A1F119036	
Program Studi	: PG-PAUD	
Jurusan	: PAUD dan Dasar	
Pembimbing Skripsi	: 1. Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd. 2. Asih Nur Ismiatun, M.Pd.	
<p>Mahasiswa yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir yang berjudul :</p> <p><b><i>"Pengaruh digital Storytelling terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung"</i></b>.</p>		
<p>Penelitian dilaksanakan pada tanggal 20 Maret s.d 06 Mei 2023.</p>		
<p>Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>		
<p style="text-align: right;"> Wakil Dekan BAKSI, Bebita Sariyaka, Ph.D. NIP. 198110232005012002</p>		
<p style="text-align: right;"> </p>		

## Lampiran 2.

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**


**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
TAMAN KANAK – KANAK NEGERI SEROJA  
KECAMATAN PEMAYUNG  
KABUPATEN BATANGHARI**

*Jln. Jambi – Ma. Bulian* *Kode Pos: 36657*

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.1/ 10 /TK.N.SRJ/JM/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang Kabupaten Batanghari, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tri Khairunnisa  
 NIM : A1F119036  
 Program Studi : PG-PAUD  
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Benar-benar bahwa nama yang tersebut telah melakukan penelitian di TK Negeri Seroja Kecamatan Pemayang terhitung dari tanggal 20 Maret s.d 06 Mei 2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat guna dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jemberan, Mas, 06 Mei 2023  
 Kepala TK Negeri Seroja

  
**NAWI PURWYANTIS, Pd., M.Pd**  
 NIP. 198409022011012015

**Lampiran 3.****KISI-KISIS INSTRUMEN PENELITIAN**

- Judul Penelitian : **Pengaruh Digital *Storytelling* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung**
- Definisi Operasional : Digital *storytelling* dalam penelitian ini adalah metode penyampaian cerita atau dongeng melalui video sehingga anak dapat melihat gambar dan mendengar suara dari cerita yang disampaikan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman pada anak, menarik perhatian anak agar lebih fokus dan membantu anak untuk memahami pesan yang disampaikan dari cerita tersebut. Keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah keterampilan anak untuk menyimak cerita yang disampaikan melalui digital *storytelling*, sehingga anak dapat mendengarkan, menirukan, menceritakan kembali dan mengikuti instruksi sesuai dengan apa yang dilihat dan didengar dari digital *storytelling* tersebut
- Nama Peneliti : Tri Kahirunnisa
- NIM : A1F119036
- Pembimbing I : Drs. Tumewa Pangaribuan, M.Pd
- Pembimbing II : Asih Nur Ismiatun, M.Pd

## KISI-KISI LEMBAR OBSERVASI

Variabel	Indikator	Deskriptor	Nomor Item	+	-	Jumlah Item
Keterampilan Menyimak Cerita Anak Usia 5-6 Tahun  (Fuadah dkk, 2022: 304)	3. Anak dapat mendengarkan cerita digital yang disampaikan	1. Anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital.	1, 2	1	2	2
		2. Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan	3, 4	3,4	2	
		3. Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan	5, 6	6	5	2
	4. Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita digital	1. Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan.	7, 8,9	7,8	9	3
		2. Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar sesuai dengan bunyi dalam cerita digital.	10, 11	11	10	2
	3. Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	4. Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan.	12, 13	12	13	2
		5. Anak dapat bercerita kembali	14, 15	15	14	2

		secara sistematis 6. Anak dapat menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir.	16,17	16	17	2
	4. Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan digital <i>storytelling</i>	1. Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru 2. Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema	18,19, 20  21,22, 23	18, 19  21, 22	20  23	3  3
<b>Jumlah</b>				<b>14</b>	<b>9</b>	<b>23</b>

#### Lampiran 4.

### PENILAIAN OBSERVASI

Judul : PENGARUH DIGITAL *STORYTELLING* TERHADAP  
KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA PADA KELOMPOK B DI TK  
NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG

#### A. Identitas Anak

Nama :  
Umur :  
Kelas :  
Jenis Kelamin : Perempuan/Laki-Laki  
Nama Orangtua :  
Tanggal Pengisian :

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Observasi ini dimaksudkan untuk mengungkap suatu gambaran yang jelas tentang keterampilan menyimak cerita pada anak usia dini.
2. Beri tanda centang (√) pada pernyataan, jika pernyataan sesuai dengan keadaan anak.

Untuk Pernyataan Positif (+) :

SB = 4

B = 3

KB = 2

TB = 1

Untuk Pernyataan Negatif (-) :

SB = 1

B = 2

KB = 3

TB = 4

N	+/-	Pernyataan	SB	B	K	TB
1	+	Anak dapat mengungkapkan kembali tema yang disampaikan dalam cerita digital, karena anak mendengarkan cerita digital tersebut dengan baik				
2	-	Anak belum mampu mengungkapkan kembali tema yang disampaikan dalam cerita digital, karena anak tidak				

		mendengarkan cerita dengan konsentrasi, sehingga harus dibantu oleh guru untuk mengungkapkan tema dalam cerita				
3	+	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan, karena anak selalu memperhatikan setiap penjelasan mengenai tokoh cerita yang dilihat				
4	+	Anak dapat menyebutkan satu per satu tokoh dalam cerita, karena anak memperhatikan cerita digital yang diputar sehingga tidak perlu dibantu oleh guru				
5	-	Anak belum mampu mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan, karena anak tidak mau memperhatikan cerita digital yang diputar sehingga harus dibantu oleh guru				
6	+	Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan, karena anak mendengarkan cerita dengan baik				
7	+	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan, sehingga guru tidak perlu membantu				
8	+	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan, karena anak sangat memperhatikan dan mendengarkan cerita yang disampaikan				
9	-	Anak belum mampu menyebutkan kosakata dengan baik, karena anak tidak mendengarkan cerita digital dengan baik sehingga harus dibantu oleh guru				
10	-	Anak belum mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar, karena anak tidak memperhatikan perintah yang diberikan				
11	+	Anak dapat menirukan lebih dari 5 kosakata yang disampaikan dalam cerita digital karena anak mendengarkan cerita dengan baik				
12	+	Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan secara jelas karena anak mendengarkan cerita yang disampaikan				
13	-	Anak belum mampu menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan secara jelas karena anak tidak				

		mendengarkan cerita yang disampaikan				
14	-	Anak belum mampu bercerita kembali secara sistematis secara singkat dan jelas sehingga harus dibantu oleh guru untuk menyampaikan cerita tersebut				
15	+	Anak dapat bercerita kembali secara sistematis secara singkat dan jelas sehingga mudah dipahami, karena anak mendengarkan cerita yang disampaikan				
16	+	Anak dapat menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir, karena anak memperhatikan cerita yang disampaikan, sehingga guru tidak perlu membantu				
17	-	Anak belum mampu menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir, karena anak sibuk bermain dengan temannya				
18	+	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru, karena anak mengikuti instruksi yang disampaikan				
19	+	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru, sehingga keterampilannya sudah baik				
20	-	Anak belum mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru, karena anak tidak bersedia mengikuti instruksi yang disampaikan				
21	+	Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema, sehingga anak memahami instruksi yang diberikan				
22	+	Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema, karena anak selalu mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru				
23	-	Anak belum mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema, karena anak tidak mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru				

## Lampiran 5.

### RUBRIK PENILAIAN

Petunjuk Pengisian:

1. Beri tanda ceklis (√) pada salah satu pilihan jawaban yang sesuai dengan keterampilan anak untuk menyimak cerita!

2. Keterangan pilihan jawaban sebagai berikut:

Sangat Berkembang (SB) = 4

Berkembang (B) = 3

Kurang Berkembang (KB) = 2

Tidak Berkembang (TB) = 1

No	Deskriptor	Hasil Pengamatan			
		SB	B	KB	TB
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita digital				
2	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan				
3	Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan				
4	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita yang disampaikan				
5	Anak mampu menyebutkan lebih dari 5 kosakata secara lancar sesuai dengan bunyi dalam cerita digital				
6	Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan				
7	Anak dapat bercerita kembali secara sistematis				
8	Anak dapat menyampaikan kembali cerita digital yang disampaikan dari awal sampai akhir				
9	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru				
10	Anak mampu mengurutkan kembali cerita melalui kalimat yang sesuai dengan tema				

## Lampiran 6.

## HASIL OBSERVASI AWAL

Tanggal : 25 Oktober 2022					
No	Point/ Soal Inisial Anak	1	2	3	4
1	CKRD	X	X	X	x
2	IAU	X	X	X	√
3	KA	√	√	X	√
4	MAA	X	X	√	x
5	MDN	√	√	X	x
6	NN	√	X	X	√
7	QAS	X	X	X	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	X	√	√	√
10	RDW	X	X	X	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	X	√	X	√
13	UA	X	X	X	√
14	VNP	X	X	X	x
Tanggal : 26 Oktober 2022					
No	Point/ Soal Inisial Anak	1	2	3	4
1	CKRD	X	X	X	x
2	IAU	X	X	X	√
3	KA	√	√	X	x
4	MAA	X	X	√	x
5	MDN	√	X	X	x
6	NN	√	X	X	X
7	QAS	X	x	X	X
8	RA	√	√	√	√
9	R	X	√	√	√
10	RDW	X	x	√	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	X	√	X	√
13	UA	X	x	X	x
14	VNP	X	x	X	x
Tanggal : 27 Oktober 2022					
No	Point/ Soal Inisial	1	2	3	4

<b>Anak</b>					
1	CKRD	X	x	X	x
2	IAU	X	x	X	√
3	KA	√	√	X	√
4	MAA	X	x	√	x
5	MDN	√	√	X	x
6	NN	√	x	X	√
7	QAS	X	x	X	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	X	√	√	√
10	RDW	X	x	X	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	X	√	X	√
13	UA	X	x	X	√
14	VNP	X	x	X	x
<b>Tanggal : 28 Oktober 2022</b>					
No	<b>Point/ Soal</b>  <b>Inisial Anak</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	CKRD	X	x	X	x
2	IAU	X	x	X	√
3	KA	√	√	X	x
4	MAA	X	x	√	x
5	MDN	√	x	X	x
6	NN	√	X	X	x
7	QAS	X	X	X	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	X	√	√	√
10	RDW	X	X	√	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	X	√	X	√
13	UA	X	X	X	x
14	VNP	X	X	X	x
<b>Tanggal : 29 Oktober 2022</b>					
No	<b>Point/ Soal</b>  <b>Inisial Anak</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	CKRD	X	X	x	x
2	IAU	X	X	x	√
3	KA	√	√	x	x
4	MAA	X	X	√	x
5	MDN	√	X	x	x
6	NN	√	X	x	x

7	QAS	X	X	x	x
8	RA	√	√	√	√
9	R	X	√	√	√
10	RDW	X	X	√	x
11	SAO	√	√	√	√
12	SFT	X	√	x	√
13	UA	X	X	x	x
14	VNP	X	X	x	x

## Lampiran 7.

## RINCIAN HASIL OBSERVASI

Inisial Anak : CKRD						
No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak belum mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak diam dan tidak menjawab	Anak mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak belum bisa menyebutkan kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak marah
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak belum mau mendengarkan cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak mampu mendengarkan cerita dengan tenang	Anak mampu menirukan cerita kembali
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan	Anak hanya mampu mengikuti 1 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain
Inisial Anak : IAU						
No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Diam dan tidak memperhatikan	Anak belum mampu menjawab tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak diam dan tidak menjawab	Anak mampu menjawab tentang judul cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Diam dan tidak memperhatikan	Anak belum mampu menyebutkan kosakata	Anak tidak memperhatikan	Anak sibuk keluar kelas	Menangis
3	Anak dapat menceritakan	Diam dan tidak memperhatikan	Menangis	Sama dengan hari sebelumnya	Anak tidak	Anak mulai menirukan

	kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan				mau menirukan kosakata	kosakata dalam cerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan	Diam dan tidak memperhatikan	Tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Hanya diam	Tidak peduli

**Inisial Anak : KA**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak menjawab judul cerita yang disampaikan	Anak selalu aktif menden garkan cerita	Anak selalu aktif mendengarkan cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak mampu menyebutkan kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Menyebutkan 5 kosakata	Anak mempe rhatika n	Anak sedikit rewel dan tidak mau mendengarkan cerita
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak belum menirukan kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak belum mampu meniru kan kosakata	Anak tidak mampu meniru kosakata
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 2 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Anak bisa mengik uti instuksi	Anak mampu mengikuti instuksi

**Inisial Anak : MAA**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan	Hanya diam	Memperhatika n tapi tidak bisa menjawab	Mengungkap judul tetapi belum lengkap	Mengu ngkapk an judul	Bisa menyebutkan judul cerita

	dalam cerita					
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Belum paham	Masih mendengarkan tapi tidak tahu	Diam saja	Menangis	Menangis
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Ingin pulang	Tidak mau belajar	Tidak mau belajar
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan	Anak mengikuti sebagian instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Marah	Tidak mau belajar

**Inisial Anak : MDN**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak belum mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak sibuk bermain dan mengganggu temannya	Anak belum mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak belum bisa menyebutkan kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Menyebutkan 1 kosakata	Menyebutkan 1 tokoh	Diam dan tidak mau belajar
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak diam	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak belum mampu bercerita	Anak mampu bercerita tapi hanya sebentar
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak tidak mau belajar	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Tidak memperhatikan	Tidak memperhatikan

**Inisial Anak : NN**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh,	Hanya diam	Memperhatikan tapi tidak bisa menjawab	Mengungkap judul tetapi belum	Tidak menjawab	Belum Bisa menyebutkan judul cerita

	tema dan latar yang disampaikan dalam cerita			lengkap		
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak sibuk keluar kelas	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak marah
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Ingin pulang	Anak sibuk keluar kelas	Anak sibuk keluar kelas
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak sibuk keluar kelas	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Tidak mau belajar	Marah

**Inisial Anak : QAS**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak belum mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak diam dan tidak menjawab	Anak mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak belum bisa menyebutkan kosakata dalam cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak marah
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak sibuk keluar kelas	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak minta pulang	Anak belum mampu meniru cerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak sibuk keluar kelas	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Sama dengan hari sebelumnya	Anak diam

**Inisial Anak : RA**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan
----	------------	------------------

		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Hanya diam	Memperhatikan tapi tidak bisa menjawab	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita	Anak mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Belum paham	Masih mendengarkan tapi tidak tahu	Menjawab 3 kosakata	Menyebutkan 5 kosakata	Menyebutkan 5 kosakata
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Ingin pulang	Mampu menirukan cerita	Mampu menirukan cerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 1 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Anak sibuk bermain	Anak mampu mengikuti 3 perintah

**Inisial Anak : R**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak mampu mengungkapkan kembali tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sangat antusias	Anak selalu menjawab	Anak bercerita tentang tokoh-tokoh dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak bisa menyebutkan 2 kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak sibuk keluar kelas
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak mampu bercerita singkat	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak sibuk bermain	Anak sibuk bermain
4	Anak dapat mengikuti beberapa	Anak bersedia mengikuti instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan	Anak selalu mengikuti instruksi	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mampu mengikuti 4 instruksi

	instruksi yang berkaitan dengan cerita		temannya			
<b>Inisial Anak : RDW</b>						
No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Hanya diam	Memperhatikan tapi tidak bisa menjawab	Menjawab tidak tahu	Menjawab tidak sesuai	Belum Bisa menyebutkan judul cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Belum paham	Masih mendengarkan tapi tidak tahu	Menjawab tidak tahu	Menjawab tidak sesuai	Menjawab tidak tahu
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Ingin pulang	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 1 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya

<b>Inisial Anak : SAO</b>						
No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Mengungkapkan judul	Bisa menyebutkan judul cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak belum bisa menyebutkan kosakata cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Menyebutkan 5 kosakata	Menyebutkan 6 kosakata
3	Anak dapat menceritakan kembali secara	Anak mampu bercerita kembali	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mampu bercerita kembali	Anak mampu bercerita kembali	Anak mampu bercerita kembali

	singkat tentang cerita yang disampaikan					
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak mampu mengikuti instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Anak mampu mengikuti instruksi	Anak mampu mengikuti instruksi	Anak mampu mengikuti instruksi

**Inisial Anak : SPT**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Hanya diam	Memperhatikan dan bisa menjawab	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak diam dan tidak menjawab	Bisa menyebutkan judul cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Belum paham	Masih mendengarkan tapi tidak tahu	Sama seperti hari sebelumnya	Menirukan kosakata	Menyebutkan 7 kosakata
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Diam dan tidak memperhatikan	Sama dengan hari sebelumnya	Ingin pulang	Sibuk makan	Mampu menirukan cerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 3 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Hanya diam	Anak hanya mampu mengikuti 5 instruksi

**Inisial Anak : UA**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak belum mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak diam dan tidak menjawab	Anak mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak bisa menyebutkan 6 kosakata	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak marah

3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak menirukan cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak menirukan cerita	Anak menirukan cerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 2 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mampu mengikuti instruksi

**Inisial Anak : VNP**

No	Pernyataan	Hasil Pengamatan				
		25-10-22	26-10-22	27-10-22	28-10-22	29-10-22
1	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh, tema dan latar yang disampaikan dalam cerita	Anak belum mampu mengungkapkan tema cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak mulai mampu menyebutkan judul cerita yang disampaikan	Anak diam dan tidak menjawab	Anak BELUM mampu kembali tema atau judul yang disampaikan dalam cerita
2	Anak dapat menirukan kosakata dalam cerita	Anak belum bisa menyebutkan kosakata cerita	Sama dengan hari sebelumnya	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk keluar kelas	Anak marah
3	Anak dapat menceritakan kembali secara singkat tentang cerita yang disampaikan	Anak belum mau bercerita	Sama dengan hari sebelumnya	Anak sibuk bermain	Anak belum mau bercerita	Anak belum mau bercerita
4	Anak dapat mengikuti beberapa instruksi yang berkaitan dengan cerita	Anak hanya mampu mengikuti 1 instruksi	Anak hanya tertawa sambil bermain dengan temannya	Hanya diam	Sama dengan hari sebelumnya	Anak marah

**Lampiran 8.****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)****TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/IV
Hari/Tanggal	: Senin, 27 Maret 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Kendaran/Pesawat Terbang
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai karya - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: gambar pesawat terbang, crayon, pensil, laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan****A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis alat transportasi
3. Berdiskusi tentang pesawat terbang
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Pesawat Terbang”.

**B. INTI**

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Pesawat Terbang”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan

3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.
4. Mewarnai gambar pesawat terbang

#### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S,Pd., M.Pd  
NIP. 198409022011012015

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/IV
Hari/Tanggal	: Kamis, 30 Maret 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Kendaran/Mobil
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai karya - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: gambar mobil, crayon, pensil, laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan**

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis alat transportasi
3. Berdiskusi tentang mobil
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Mobil Mogok”.

**B. INTI**

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Mobil Mogok”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan
3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.

4. Mewarnai gambar mobil
5. Menghitung jumlah gambar mobil

#### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S,Pd., M.Pd  
NIP. 198409022011012015

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/I
Hari/Tanggal	: Senin, 3 April 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Pekerjaan/Petani
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai orang lain - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: gambar petani, gambar burung, crayon, pensil, laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan**

A. PEMBUKAAN

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan
3. Berdiskusi tentang pekerjaan
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Kisah Petani dan Burung Camar”.

B. INTI

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Kisah Petani dan Burung Camar”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan

3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.
4. Mewarnai gambar petani dan burung

#### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

#### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

#### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S,Pd., M.Pd  
NIP. 198409022011012015

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/I
Hari/Tanggal	: Kamis, 6 April 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Pekerjaan/Guru
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai orang lain - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan**

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan
3. Berdiskusi tentang pekerjaan
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Kisah Mimi dan Payung Bu Guru”.

**B. INTI**

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Kisah Petani Mimi dan Payung Bu Guru”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan
3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.

### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S.Pd., M.Pd

NIP. 198409022011012015

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/I
Hari/Tanggal	: Senin, 10 April 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Pekerjaan/Polisi
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai orang lain - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan**

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan
3. Berdiskusi tentang pekerjaan
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Polisi Bona”.

**B. INTI**

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Polisi Bona”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan
3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.

### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S.Pd., M.Pd

NIP. 198409022011012015

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK NEGERI SEROJA KECAMATAN PEMAYUNG**

Semester/ minggu	: II/II
Hari/Tanggal	: Kamis, 13 April 2023
Kelompok/Usia	: B1/ 5-6 Tahun
Tema/subtema	: Pekerjaan/Dokter
Materi	: - Memanfaatkan ciptaan Tuhan - Bersyukur atas nikmat Tuhan - Mengetahui sebab akibat - Prilaku baik atau buruk - Tenggang rasa dan menghargai orang lain - Saling membantu - Semangat dan kreativitas - Bahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) - Alat-alat
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: laptop, proyektor, video digital <i>storytelling</i>
Karakter	: Keterampilan Menyimak cerita

**Proses Kegiatan**

**A. PEMBUKAAN**

1. Penerapan SOP Pembukaan
2. Berdiskusi tentang jenis-jenis pekerjaan
3. Berdiskusi tentang pekerjaan
4. Mempersiapkan media untuk pemutaran digital *storytelling* dengan judul “Kisah Loli Pergi ke Dokter Gigi”.

**B. INTI**

1. Mendengarkan digital *storytelling* dengan judul “Kisah Loli Pergi ke Dokter Gigi”.
2. Berdiskusi tentang digital *storytelling* yang didengarkan
3. Bertanya jawab tentang digital *storytelling* yang didengarkan.

### C. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Berdiskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan pengalamannya saat belajar dan bermain
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

### D. PENUTUPAN

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP Penutupan

### E. RENCANA PENILAIAN

1. Perkembangan keterampilan menyimak cerita pada anak
2. Penilaian

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Nanik Purwiyanti, S.Pd., M.Pd

NIP. 198409022011012015











### Lampiran 13.

#### HASIL UJI RELIABILITAS

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.958	23

##### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
item1	2.5357	.99934	28
item2	2.5357	.99934	28
item3	2.7500	.96705	28
item4	2.9643	.83808	28
item5	2.3571	1.06160	28
item6	2.6429	.91142	28
item7	2.6429	.98936	28
item8	2.7500	.88715	28
item9	2.6429	.98936	28
item10	2.4286	.87891	28
item11	2.5000	1.00000	28
item12	2.3571	.98936	28
item13	2.3571	.98936	28
item14	2.4286	.87891	28
item15	2.4286	.87891	28
item16	2.3571	.91142	28
item17	2.3571	.91142	28
item18	2.3571	.82616	28
item19	2.1429	.89087	28
item20	2.1429	.89087	28
item21	2.2857	.85449	28
item22	2.3571	.91142	28
item23	2.3571	.91142	28

## Lampiran 14.

BAHAN VIDEO DIGITAL *STORYTELLING*

Cover Video Digital *Storytelling* tentang Pesawat Terbang (Sumber: [https://youtu.be/YXnYe\\_KD191](https://youtu.be/YXnYe_KD191))



Cover Video Digital *Storytelling* tentang Mobil Mogok (Sumber: <https://youtu.be/7z3-GzDDTQA>)



Cover Video Digital *Storytelling* tentang Petani dan Burung Camar (Sumber: <https://youtu.be/giVoGFBS6NM>)



Cover Video Digital *Storytelling* tentang Mimi dan Payung Bu Guru (Sumber: [https://youtu.be/\\_KjaLuooxBI](https://youtu.be/_KjaLuooxBI))



Cover Video Digital *Storytelling* tentang Bona dan Polisi Bona (Sumber: <https://youtu.be/VbC96R7ocMW>)



Cover Video Digital *Storytelling* tentang Loli Pergi ked Dokter Gigi (Sumber: <https://youtu.be/VbC96R7ocMW>)

## Lampiran 15

## DOKUMENTASI PENELITIAN



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Pesawat Terbang



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Mobil Mogok



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Kisah Petani dan Burung Camar



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Kisah Mimi dan Payung Bu Guru



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Polisi Boni



Mendengarkan dan Menyimak Cerita Digital *Storytelling* tentang Kisah Loli Pergi ke Dokter Gigi

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Tri Khairunnisa dilahirkan di Teluk Ketapang pada tanggal 18 Mei 2001. Penulis merupakan anak ke-3 dari 3a bersaudara dari pasangan Bapak Kastubi dan Ibu Siti Muthmainnah. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 78/1 Teluk Ketapang dan tamat pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTsN 5 Batanghari dan tamat pada tahun 2016 dan penulis juga melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA N 8 Batanghari dan tamat tahun 2019. Penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi pada tahun 2019 dengan tujuan untuk membentuk anak usia dini agar memiliki karakter dan kepribadian yang mulia, berguna bagi Nusa dan Bangsa.