MENINGKATKAN KEMAMPUAN *STORY TELLING* ANAK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *STORY SCREEN SHOT*

SKRIPSI

Oleh:

INTAN SAFIRA

NIM: 1062020021

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Serjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

KEMETERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

2024/2025

PENGESAHAN PEMBIMBING

MENINGKATKAN KEMAMPUAN *STORY TELLING* ANAK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *STORY SCREEN SHOT*

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah
Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S-1) pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh :

INTAN SAFIRA
NIM. 1062020021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dr. Amiruddin, MA	**Siti Habsari Pratiwi, M.Pd**
NIP. 19750909 200801 1 013	NIP. 1988060 201503 2 004

PENGESAHAN PENGUJI

MENINGKATKAN KEMAMPUAN *STORY TELLING* ANAK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *STORY SCREEN SHOT*

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1(S-1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Selasa, 12 November 2024 M
10 Jumadil Awal 1446 H

Dewan Penguji:

Ketua,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

Sekretaris,

Siti Habsari Pratiwi, M. Pd
NIP. 19880608 201503 2 004

Anggota,

Khuzaimah Alfisyahrina, MA
NIP. 19900419 202012 2 015

Anggota,

Febriyantika Wulandari, M. Pd
NIP. 19920214 202203 2 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa,

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Intan Safira

Nim : 1062020021

Fakultas / Program Studi : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis dengan judul "**Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot***" untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Langsa, 08 Oktober 2024
Yang membuat persyaratan,



Intan Safira

ABSTRAK

Intan Safira, 1062020021, Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot*

Pembimbing 1. Dr. Amiruddin, MA 2. Siti Habsari Pratiwi, M.Pd

Permasalahan dalam penelitian ini ditemukan fakta bahwa masih banyak anak-anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa, kemampuan mengenal gambar, bercerita serta kemampuan menyimak, dari 15 anak yang terdapat di TK Al-Kutsar ini terdapat 8 anak yang masih mengalami hambatan bercerita dan berbicara, dikarenakan daya imajinasi yang belum bisa disatukan, berbeda halnya jika menggunakan media pendukung dan tambahan ketika bercerita. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Kautsar. Jenis penelitian ini adalah (PTK) penelitihan tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitihan tindakan kelas merupakan metode yang bekerja melakui beberapa siklus, setiap siklus akan dianalisis peningkatan dari setiap siklus yang dilakukan, melihat apakah terdapat peningkatan atau tidak tahap ini adalah tahap yang disebut refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pengamatan kondisi awal pada kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* dengan nilai rata-rata ketuntasan seluruh siswa adalah 54,1 %, kemudian pada siklus I ini anak mulai mengalami penigkatan dengan nilai rata-rata ketuntasan siswa yaitu 64,4 %, dan pada siklus II ini menunjukan peningkatan dengan rata-rata ketuntasan yaitu 87,1 %. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran melalui media pembelajaran *story screen shot* ini mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Dengan adanya media pembelajaran *story screen shot* ini dalam mengembangkan bahasa anak pada Kelas BII di TK Al-Kautsar menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 87,1% pada siklus II.

Kata Kunci : Kemampuan *Story Telling*, Media Pembelajaran, *Story Screen Shot*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahhirabbil'alamin, Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadirat Allah SWT Tuhan yang Maha Esa karena berkat limpahan dan hidayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. skripsi ini membahas tentang "**Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot***". Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ajaran Agama Islam sebagai rahmatan lil 'alamin sehingga membawa keselamatan bagi umat manusia, dan tidak lupa pula kepada Keluarga dan Sahabat Nabi yang telah memperjuangkan agama Islam hingga saat ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan anak usia dini pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Penulis menyadari bahwa skrpsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa;
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa;
3. Bapak Veryawan, M.Pd, selaku ketua program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa;
4. Ibu Ade Tursina, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing Proposal Skripsi;
5. Bapak Dr. Amiruddin, MA dan ibu Siti Habsari Pratiwi, M.Pd, selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Ibu Miera Meutia S.Psi dan Ibu Afrita Purnama Sari, S.Pd, beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan memberikan data kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;

7. Bapak dan ibu dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi;
8. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Alm Bapak M. Amin Z dan ibunda Dewi Aminah yang telah membesarkan, merawat, mendidik dan selalu memberikan do'a dan dukungan kepada penulis sehingga penulis telah mampu menyelesaikan Pendidikan pada perguruan tinggi;
9. Abang, kakak dan adik tercinta yang turut mendukung penulis selama menyelesaikan Pendidikan pada perguruan tinggi;
10. Putri Nuzul Fitria (Anjeli), dan Jamalluddin Pradana selaku sahabat tercinta dan kesayangan saya yang selalu ada dalam titik terendah saya dan terimakasih telah menjadi pendengar setia dalam menjalani hidup ini;
11. Rekan-rekan seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih telah turut memberikan semangat kepada penulis dalam proses penyeleaian skripsi ini;
12. Terakhir diri saya sendiri, Intan Safira terimakasih telah berjuang melewati semuanya, untuk segala kerja keras dan semangat.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa, penulisan, dan pembahasannya. Walaupun penulis berusaha semaksimal mungkin, namun pasti tidak luput dari kesalahan, kesilapan, dan kekurangan. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya ke depan lebih baik, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat.

Langsa, 08 Oktober 2024

Penulis

Intan Safira

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING i

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ii

SURAT PERSYARATAN KEASLIAN TULISAN iii

ABSTRAK iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I : PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 7
F. Penjelasan Istilah 9

BAB II : KAJIAN TEORI 11

A. *Story Telling* Anak Usia Dini 11
B. Jenis-Jenis *Story Telling* Bagi Anak Usia Dini 12
C. Tahapan Aspek Penting Dalam *Story Telling* 14
D. Kelebihan dan Kekurangan *Story Telling* 17
E. *Story Screen Shot* Berbentuk *Box* 19
F. Langkah-langkah Cara Membuat *Story Screen Shot* Berbentuk *Box* 20
G. Manfaat Story Screen Shot Berbentuk Box 22
H. Penelitian Relevan 23

BAB III : METODE PENELITIAN 28

A. Jenis Penelitian 28
B. Lokasi Dan Tempat Penelitian 29
C. Subjek Dan Objek Penelitian 29
D. Desain Penelitian 30

E. Instrumen Penelitian.....32
F. Teknik Analisis Data.....35
G. Indikator Keberhasilan.....36

BAB IV : HASIL PENELITIAN.....37
A. Hasil Penelitian.....37
B. Pembahasan.....54

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....58
A. Kesimpulan.....58
B. Saran.....59

DAFTAR PUSTAKA.....60

LAMPIRAN.....62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator pencapaian perkembangan bahasa anak pada kegiatan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* 33
Table 3.2 Kategori kriteria penilaian..... 36
Tabel 4.1 Hasil awal meningkatkan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* sebelum tindakan 38
Table 4.2 Hasil Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* siklus I 45
Table 4.3 Hasil Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* siklus II..... 53
Table 4.4 Peningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* siklus I Dan II 55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan dalam Siklus Penelitian Tindakan Kelas Desain Penelitihan PTK Model Kemmis dan MC Taggart 30
Gambar 1, Pengantaran surat penelitian kepada kepala sekolah TK Al-Kautsar..... 85
Gambar 2, Pertemuan 1 mengenalkan media *story screen shot* berbentuk *box* pada anak..... 85
Gambar 3, Pertemuan 1 mengajak anak memasang cerita gambar ke media *story screen shot* berbentuk *box* 85
Gambar 4, Pertemuan 2 siklus I mengajak anak mendengarkan cerita (kisah kancil dan buaya)..... 86
Gambar 5, Pertemuan 2 siklus I mengajak anak menceritakan Kembali cerita (kisah kancil dan buaya)..... 86
Gambar 6, Pertemuan 2 siklus I menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini..... 87
Gambar 7, Pertemuan 3 siklus I mengajak anak mendengarkan cerita kelanjutan (kisah kancil dan buaya)..... 87
Gambar 8, Pertemuan 3 siklus I mengajak anak menceritakan kembali kelanjutan cerita (kisah kancil dan buaya)..... 87
Gambar 9, Pertemuan 4 siklus I mengajak anak mendengarkan cerita (kisah kancil dan burung merak) 87
Gambar 10, Pertemuan 4 siklus I mengajak anak menceritakan Kembali cerita (kisak kancil dan burung merak)..... 88
Gambar 11, Pertemuan 4 silus I menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini..... 88
Gambar 12, Pertemuan 5 siklus II mengajak anak menyebutkan bunyi/huruf awal nama binatang darat dengan mengunakan kertas huruf bergambar 88
Gambar 13, pertemuan 5 siklus II mengajak anak mendengarkan kelanjutan cerita (kisah kancil dan burung merak)..... 89

Gambar 14, pertemuan 5 siklus II mengajak anak menceritakan kembali kelanjutan cerita (kisah kancil dan burung merak) 89
Gambar 15, Pertemuan 5 siklus II menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. 89
Gambar 16, Pertemuan 6 siklus II mengajak anak menyebutkan bunyi/huruf awal nama binatang darat dengan mengunakan kertas huruf bergambar 90
Gambar 17, Pertemuan 6 siklus II mengajak anak mendengarkan cerita (kisah kancil mencuri mentimun) 90
Gambar 18, Pertemuan 6 siklus II mengajak anak menceritakan Kembali cerita (kisah kancil mencuri mentimun) 90
Gambar 19, Pertemuan 6 siklus II menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini 91
Gambar 20, Pertemuan 7 siklus II mengajak anak mendengarkan kelanjutan cerita (kisah kancil mencuri mentimun) 91
Gambar 21, pertemuan 7 siklus II mengajak anak menceritakan kembali cerita (kisah kancil mencuri mentimun) 91
Gambar 22, Pertemuan 7 siklus II menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini 92
Gambar 23, Foto bersama kepala sekolah, guru pamong, beserta anak-anak di TK Al-Kautsar 92

DAFTAR LAMPIRAN

Media Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* di TK Al-Kautsar 63
Modul Ajar RPPH TK Al-Kautsar 64
Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Siswa 76
Hasil Observasi Pra Silkus 82
Hasil Observasi Silkus I 83
Hasil Observasi Silkus II 84
Dokumentasi Kegiatan Penelitan 85
Surat Keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa Tentang Surat Penelitian Penetapan Pembimbing Skripsi 93
Surat Izin Melaksanakan Penelitian 94
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 95
Daftar Riwayat Hidup 96

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa keemasan dimana anak berada dalam fase tumbuh-kembang yang akan menentukan masa depannya, bukan hanya fisiknya tetapi juga kognitif, bahasa, sosial-emosional dan jiwanya. Pada masa ini terdapat potensi dan aspek-aspek perkembangan anak yang sebisa mungkin harus dirangsang diantaranya perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan moral agama dan juga perkembangan bahasa.

Masa usia dini adalah masa dimana landasan atau fondasi pertama untuk perkembangan dan pertumbuhan diletakkan, masa yang potensial untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan anak yang dimiliki yaitu masa yang sangat baik untuk melakukan sesuatu dengan mudah menerima, meniru, melihat dan mendengar yang ditampilkan.[1]

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak menurut Yuliani. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia ini disebut usia emas (*Golden Age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang insentif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.[2] Pada dasarnya perkembangan otak seorang anak mengacu pada hal perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Perkembangan otak anak

[1] Suyadi dan Maulidya Ulfah, "*Konsep Dasar PAUD*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, (2013):28.
[2] Yuliani Nurani, "*Golden Age Konsep Dasar PAUD"*, Jakarta: permata puri media, (2013):2.

banyak diuraikan dalam beberapa teori yang berbeda dengan kurun waktu yang berbeda. para pendukung teori behavioris memiliki segi pandangan bahwa anak-anak tumbuh dengan mengumpulkan informasi yang semakin banyak dari hari ke hari.[3]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peran yang sangat penting dalam perkembangan anak karena merupakan pondasi dasar dalam kepribadian anak. Masa ini merupakan masa dasar pertama dalam mengembangkan berbagai kegiatan dalam rangka pengembangan potensi anak sejak usia dini. Berbagai aspek sangat berkembang pada masa ini mulai dari aspek sosial emosional, fisik motorik, kogitif, bahasa, nilai agama dan moral. Pada dasarnya PAUD juga menyelenggarakan kegiatan belajar sambil bermain, karena pada masa prasekolah anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi fisiologis dan psikologis yang berkenaan dengan permainannya.

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya dan sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.[4] Pendidikan memang harus dimulai sejak lahir. Bayi pun harus dikenalkan dengan orang-orang sekitarnya, suara-suara, benda-benda, diajak bercanda dan bercakap-cakap agar mereka berkembang dengan normal dan menjadi anak yang sehat. Perkembangan bahasa anak dimulai sejak ia lahir karena sejak ia lahir ia mampu mendenganr apa yang kita ucapkan walaupun anak belum dapat berbicara, namun dengan kita selalu menstimulasi

[3] Novita Pratiwi, "*Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Story Telling Dengan Media Boneka Tangan Di Desa Karangmalang Kabupaten Sragen*" (2021): 2.
[4] Yulias Wulani Fajar and Lailatul Izzah, "*Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Menggambar Di Desa Karangasem Kabupaten Lamongan,*" *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2014): 2.

perkembangan bahasa anak secara terus menerus maka dengan bertambahnya usia anak, anak dapat menirukan apa yang kita ucapkan.

Kecerdasaan bahasa merupakan salah satu aspek kecerdasaan yang sangat penting. Kemampuan dalam berbahasa akan sangat dibutuhkan anak dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konisi apapun mulai mereka masih usia dini hingga mereka menutup mata. Maka dari itu seorang pendidik dituntut untuk mampu memberikan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga ketika anak belajar anak tidak akan merasa tertekan sama sekali justru akan membuat anak penasaran dan menyenangkan.

Story telling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak. Dengan *story telling* senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi juga otak kanan.[5] Berbicara mengenai *story telling*, secara umum semua anak-anak senang mendengarkan *storyt telling*, baik anak balita, usia sekolah dasar, maupun yang telah beranjak remaja bahkan orang dewasa.

Dalam kegiatan *story telling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *story telling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada anak, anak dapat mendengarkan kata-kata (pengenalan bahasa lisan), membaca, mengembangkan minat baca, berbicara dan mengelola kata

[5] Ribka Lemi Ririhena, "*Guru Sebagai Storyteller Di Sekolah Dasar*," *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan* 8, no. 1 (2020): 64.

(berpikir dengan bahasa), bagian dasar yang penting untuk mengembangkan minat baca dan kemampuan membaca, serta dalam mengelola kata dan bahasa. Proses inilah yang menjadi pengalaman seorang anak dan menjadi tugas gurulah untuk menampilkan kesan menyenangkan pada saat bercerita.[6]

Di masa sekarang, bercerita memang merupakan hal yang jarang dilakukan. Peran dan fungsinya sudah banyak tergantikan oleh tayangan televisi, handphone dan bermain game di komputer. Zaman memang dinamis, meski tidak selalu menimbulkan dampak yang harmonis. Terlepas dari semua itu, cerita memiliki kekuatan, fungsi dan manfaat sebagai media komunikasi, sekaligus metode dalam membangun kepribadian anak. Cara bercerita merupakan unsur yang membuat cerita itu menarik dan disukai anak-anak.

Oleh karena itu peneliti memberikan sebuah gagasan dalam meningkatkan kemampuan *story telling* pada anak, dengan cara menyuguhkan sebuah inovasi baru dalam hal media pembelajaran kinestetik *story screen shot* berbentuk *box* 3D dengan gambar-gambar yang dapat bergerak sesuai alur, gambar tersebut dapat bergerak jika digerakkan sesuai aturan dan cara bermain yang telah dirancang.

Peneliti berkeinginan untuk turut serta mengembangkan kemampuan berfikir pada anak dengan cara memberikan sebuah sarana media pembelajaran kinestetik. Sehingga media yang telah dibuat dapat lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan *story telling* pada anak, dengan demikian anak dapat menyimak cerita, dan mendeskripsikan cerita secara tepat dan baik. Hal ini nampak pada tujuan yaitu memperkenalkan atau melatih kecerdasan fikiran, konsentrasi yang

[6] Ari Fajria Novari et al., *"Optimalisasi Minat Baca Anak Desa Medalsari Di Masa Pandemi Melalui Storytelling,*" *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 5, no. 3 (2020): 648.

baik dan kemampuan bahasa menyimak, anak harus banyak diberi kesempatan berfikir bebas tetapi bermanfaat, selain itu juga bisa menggunakan alat-alat permainan atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan pengamatan observasi singkat di TK Al-Kautsar ditemukan fakta bahwa masih banyak anak-anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa, kemampuan mengenal gambar, bercerita serta kemampuan menyimak, dari 15 anak yang terdapat di TK Al-Kautsar ini ada terdapat 8 anak yang masih mengalami hambatan bercerita dan berbicara, dikarenakan daya imajinasi yang belum bisa disatukan, berbeda halnya jika menggunakan media pendukung dan tambahan ketika bercerita. peneliti berharap bahwa metode bercerita melalui media *story screen shot* berbentuk *Box* kinestetik 3D dapat bermanfaat sebagai sarana pemecah kebekuan atau *ice breaking* bagi anak ketika menyimak isi dari cerita, dan juga menjadi upaya tindakan kelas yang baik untuk meningkatkan kemampuan bahasa *story telling* anak, sehingga anak dapat terhibur dari media yang dimainkan, dan tidak mudah bosan dengan isi cerita yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan anak didik, serta menarik perhatian dan kemampuan atau keterampilan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran ini menjadi peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk anak di TK agar anak dapat lebih memahami, merasakan, menumbuhkan perhatian, kemampuan maupun keterampilannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya dikelas.

Pembelajaran yang sering kita jumpai adalah pada proses belajar disekolahan, pembelajaran sendiri memiliki arti interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran akan mudah ditangkap isi materi yang diberikan apabila terdapat media yang mendukung. Bahan yang digunakan sipeneliti untuk membuat media *story screen shot* berbentuk *box* ini yaitu dari bahan triplex dan hardboard, paku sedangkan bahan pendukungnya adalah kertas gambar, banner dan masih banyak lagi. Bentuk televisi dijadikan peneliti sebagai pemikiran awal dikarenakan televisi merupakan sebuah media pengetahuan. Dari segi pemanfaatan media dengan ide awal televisi juga memberikan nilai seni terhadap pembelajaran dan *ice breaking* yang menjadikan belajar tidak selalu tegang namun juga belajar yang menyenangkan. Alasan peneliti untuk membuat media *story screen shot* berbentuk *box* karena media tersebut diciptakan berdasarkan atas kebutuhan terhadap masalah yang terjadi di TK Al-Kautsar tentang lemahnya kemampuan *story telling* siswa di sekolah tersebut.

Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada **"Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot*"** di TK Al-Kautsar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas yang sudah dijelakan oleh penulis, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Kautsar?”

C. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini penulis tidak membahas terlalu meluas agar mengarahkan jalannya dalam penelitian, maka penulis membatasi penelitian yaitu:

1. Pada penelitihan ini memfokuskan anak usia 5-6 tahun di kelas B II yang terdapat di TK Al-Kautsar berjumlah 15 orang anak.
2. Meningkatkan kemampuan *Story Telling* Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK AL-Kautsar”.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan terutama bagi pihak-pihak berikut ini yaitu:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan pendidikan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* pada anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun dapat membantu dalam kecakapan berbahasa, dapat digunakan sebagai bahan referensi, ide atau gagasan dalam mewujdukan sistem pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Bagi Siswa

Penelitian dapat mambantu anak mendapatkan pembelajaran pendidikan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* yang mudah dipahami dan menyenangkan sehingga anak dapat membantu dalam kecakapan berbahasa, menyimak memahami isi cerita, serta dapat membantu untuk menyimpulkan sesuatu yang terjadi pada diri anak.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran story screen shot pada anak usia 5-6 tahun serta memberikan informasi yang akurat mengenai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan *story telling* anak yang sesuai dengan perkembangan anak.

F. Penjelasan Istilah

1. Metode *Story Telling*

Metode *story telling* adalah penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik ditaman kanak-kanak. Oleh karena itu materi yang disampaikan berbentuk sebuah cerita yang awal dan akhirnya berhubungan erat dan mempunyai kesatuan yang utuh, maka cerita tersebut harus dipersiapkan terlebih dahulu. Oleh karena itu materi yang diberikan. berbentuk cerita yang awal dan akhirnya berhubungan erat, maka cerita tersebut harus dipersiapkan terlebih dahulu.

2. *Story Screen Shot* Berbentuk *Box*

Story Screen Shot Berbentuk *Box* merupakan media pembelajaran yang berbentuk menyerupai televisi. Peneliti memberikan nama pada media tersebut berdasarkan dari dua kata yakni *story screen shot* yang memiliki arti tangkapan layer atau cuplikan layar yang didapatkan di layar ponsel, laptop, atau computer. sedangkan *box* memiliki arti kotak. Nama tersebut dirasa oleh peneliti sudah sesuai dengan nilai fungsi yang ada dan tujuan pada pembelajaran bercerita untuk anak usia dini.

Story Box kinetis 3D merupakan sebuah media yang menampilkan gambar-gambar yang dapat bergerak sesuai alur, gambar tersebut dapat bergerak jika digerakkan sesuai aturan dan cara bermain yang telah dirancang. Media tersebut digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik secara fisik maupun psikologisnya, Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun.

Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Pada masa ini merupakan saat paling tepat untuk meletakkan dasar pertama dan utama dalam mengembangkan berbagai potensi seperti kemampuan kognirif, fisik, sosial emosional, bahasa, seni, konsep diri, spiritual, kemandirian dan kedisiplinan diri.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada tanggal 06 September 2024 dimana peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk meneliti pembelajaran tentang meningkatkan kemampuan *story telling* anak di TK Al-Kautsar. Setelah mendapatan izin dari pihak sekolah tersebut, dan pada tanggal 07 September 2024 peneliti mengenalkan kepada anak pada kelas B II berjumlah 15 orang anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki dimana kelas ini lah yang akan peneliti teliti pada seminggu kedepan.

Pada tanggal 07 September 2024 ini dimana peneliti mengenalkan media *story screen shot* berbentuk *box* yang menyerupai televisi kepada anak. Sebelum melakukan penelitian pada tanggal 09 September 2024 peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan anak, wawancara tersebut dilakukan untuk mengukur pengetahuan anak tentang *story telling* pada diri anak.

Menilai kemampuan *story telling* anak melalui pengetahuan anak tentang bercerita dilakukan dengan cara melakukan wawancara pada anak dan guru. Intrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot*. Dan hasil awal yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 4.1

Hasil awal meningkatkan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* Sebelum Tindakan

NO	Nama	**Indicator I**							**Indicator II**			**Indikator III**						Jumlah S	Skor maks N	%	% Rata2
		Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI	Sub VII	Sub I	Sub II	Sub III	Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI				
1	Ala	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
2	Asy	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	20	32	62,5	
3	Ara	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
4	Arsn	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	32	56,2	
5	Amr	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	20	32	62,5	
6	Din	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
7	Hkl	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	32	56,2	
8	Hnf	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	20	32	62,5	54,1%
9	Iqbl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
10	Jhn	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	32	56,2	
11	Rfi	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	18	32	56,2	
12	Rtu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
13	Syka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
14	Tsa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
15	Zkr	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	32	50	
Jumlah	S	15	22	18	18	15	15	15	15	22	15	15	15	15	15	15	15	260			
Skor maks	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30				
%		50	73,3	60	60	50	50	50	50	73,3	50	50	50	50	50	50	50				
% Rata-rata		54,1%																			

Hasil pengamatan kondisi awal pad 15 anak didik di kelas B II, Sebelum adanya tindakan, banyak anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori belum berkembang (BB) sebanyak 8 (53,3%) anak, dan yang berada pada katagori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 (46,6%) anak, dan banyak anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 0 (0 %) anak, dan

banyak anak yang berada pada katagori Berkembang Sanga Baik (BSB) adalah sebanyak 0 (0 %) anak, dengan rata-rata ketuntasan seluruh siswa adalah 54,1 %.

2. Siklus I

a. Perencanaan

1. Tema yang digunakan pada siklus I adalah Binatang /Binatang yang hidup di darat
2. Mempersiapkan instrument penelitian yaitu lembar observasi anak
3. Membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).
4. Alat dan bahan yang digunakan dalam siklus I adalah gambar cerita screen shot dengan lembar cerita bergambar (kisah kancil), *story box* berbentuk televisi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I terdiri dari 3 pertemuan, yang masing-masing pertemuannya terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegianan inti, dan kegiatan penutup. Berikut adalah penjelasan dari pertemuan yang dilaksanakan dalam siklus I.

1) Pertemuan I

Pelaksanaan penelitian untuk pertemuan I pada siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 09 September 2024, mengajak anak mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan buaya). Pada

pertemuan ini diawali dengan pembukaan, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan penutup, berikut adalah uraiannya.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan awal diawali dengan Senam, berbaris, salam, berdo'a sebelum belajar, membaca do'a harian, membaca surah-surah pendek dan mengecek kehadiran. Bernyanyi lagu "potong bebek angsa beserta gerakannya". Tanya jawab tentang binatang yang hidup di darat. Dan penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan dipertemuan ini adalah Mengajak anak menyebutkan macam-macam Binatang darat, setelah itu peneliti mengajak anak mengamati bahan cerita yang disediakan guru. Mengajak anak mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan buaya), kemudian mengajak anak berdiskusi tentang isi cerita kepada anak dan terakhir mengajak anak menceritakan kembali isi cerita.

c) Kegiatan Penutup

Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini.Anak dapat menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Refleksi perasaan dan apresiasi yaitu Anak menceritakan perasaannya selama bermain. Peneliti memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya "Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan

tekun dan membersihkannya kembali". Membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan. Beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya. Dan teman lain boleh memberikan komentar. SOP penutupan (berdo'a, berbaris, pulang).

2) Pertemuan II

pertemuan II pada siklus I dilakukan pada hari rabu tanggal 10 September 2024, pada pertemuan ini peneliti mengajak anak melanjutkan mendengar cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan buaya).

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka pada pertemuan II dimulai dengan berbaris, senam, salam, berdo'a sebelum belajar, membaca do'a harian, membaca surah-surah pendek dan mengecek kehadiran. Bernyanyi lagu "kalua kau suka hati". Bercerita tentang binatang darat mengulang dan menanyakan cerita kemarin yang telah didengarkan. Penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan II siklus I di isi dengan mengajak anak menyebutkan berapa jumlah kaki pada binatang darat. Anak mengikuti intruksi guru. Mengajak anak melanjutkan mendengar cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan buaya). Berdiskusi tentang isi cerita kepada anak.

Mengajak anak menceritakan kembali isi cerita dan hikmah cerita yang di dapat.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan II, diawali dengan menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini. Anak dapat menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Refleksi perasaan dan apresiasi yaitu anak menceritakan perasaannya selama bermain. Peneliti memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya "Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan tekun dan membersihkannya kembali". Membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan. Beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya. Teman lain boleh memberikan komentar. SOP penutupan (berdo'a, berbaris, pulang).

3) Pertemuan III

Pertemuan III pada siklus I dilakukan pada tanggal 11 September 2024, pada pertemuan ini peneliti mengajak anak mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita yang baru yaitu (kisah kancil dan burung merak). Disini anak sangat tidak sabar menanti kisah baru sang kancil.

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembukan pada pertemuan ke III diawali dengan berbaris, senam, salam, berdo'a sebelum belajar, membaca do'a harian, membaca surah-surah pendek dan mengecek kehadiran. Bernyanyi lagu "Balon ku ada lima". Mengajak anak menceritakan pengalaman tentang binatang darat. Penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ini yaitu mengajak anak menyebutkan bagian-bagian tubuh pada binatang dan fungsinya, anak mengikuti intruksi guru mengajak anak mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan burung merak). Berdiskusi tentang isi cerita kepada anak. Mengajak anak menceritakan kembali isi cerita.

c) Kegiatan Penutup

Penutup kegiatan inti di akhir siklus I ini diakhiri dengan peneliti menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini, anak dapat menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Kemudian refleksi perasaan dan apresiasi yaitu anak menceritakan perasaannya selama bermain. Guru memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya "Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan tekun

dan membersihkannya kembali". Membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan, beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya, teman lain boleh memberikan komentar. SOP penutupan (berdo'a, berbaris, pulang).

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan pada siklus I peneliti menyimpulkan bahwa story telling pada anak masih belum optimal, hal ini dapat dilihat dari masih kurangnya pengetahuan anak tentang kemampuan *story telling*, hal ini juga terlihat dari kemampuan anak saat mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi. Dan adapun hasil yang diperoleh peneliti pada Siklus I dapat dilihat pada table dibawah ini.

Table 4.2

Hasil Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Siklus I

NO	Nama	Indicator I							Indicator II			Indikator III									
		Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI	Sub VII	Sub I	Sub II	Sub III	Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI	Jumlah S	Skor maks N	%	% Rata2
1	Ala	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	64	50	
2	Asy	3	4	4	4	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	49	64	76,5	
3	Ara	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	34	64	53,1	
4	Arsn	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	2	3	3	45	64	70,3	
5	Amr	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	51	64	79,6	
6	Din	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	39	64	60,9	
7	Hkl	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	48	64	75	
8	Hnf	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	51	64	79,6	64,4%
9	Iqbl	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	64	50	
10	Jhn	3	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	47	64	73,4	
11	Rfi	3	4	3	3	3	2	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	44	64	68,7	
12	Rtu	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	64	50	
13	Syka	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	44	64	68,7	
14	Tsa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	64	50	
15	Zkr	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	39	64	60,9	
Jumlah	S	40	47	41	41	37	33	33	41	48	34	38	33	39	37	40	37	619			
Skor maks	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60				
%		66,6	78,3	68,3	68,3	61,6	55	55	68,3	80	56,6	63,3	55	65	61,6	66,6	61,6				
% Rata-rata		64,4%																			

Hasil siklus I dapat dilihat bahwa adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil persentase ketuntasan sebelum adanya tindakan, dimana pada siklus ini banyak anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 (26,6 %) anak, dan yang berada pada katagori Mulai Berkembang (MB) adalah sebanyak 6 (40 %) anak, dan banyak anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah sebanyak 5 (33.3%) dan anak

yang berada pada katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah sebanyak 0 (0%) anak, dengan rata-rata ketuntasan siswa yaitu 64,4 %.

d. Refleksi

Kegiatan yang telah dilakukan selama pertemuan pada siklus I, peneliti menemukan *story telling* anak yang masih belum berkembang secara optimal, untuk mengatasi perkembangan yang belum optimal ini memerlukan tindakan-tindakan lain yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Selama siklus I berlangsung peneliti menemukan beberapa kendala seperti, terlihat dari kemampuan anak saat mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi, ada beberapa anak yang masih kurang dalam berkomunikasi. Berdasarkan kendala diatas, peneliti melakukan penambahan pada kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu, mengenalkan kertas huruf bergambar hewan kepada anak dimana untuk menambah pengetahuan baru anak

3. Siklus II

a. Perencanaan

1) Tema yang digunakan pada siklus II adalah Binatang /Binatang yang hidup di darat
2) Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi anak.

4) Alat dan bahan yang digunakan dalam siklus II adalah adalah gambar cerita *screen shot* dengan lembar cerita bergambar (kisah kancil), *story box* berbentuk televisi dan kertas huruf bergambar hewan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dalam penelitian ini dimulai pada tanggal 12 September 2024, pada siklus II terdapat tiga kali pertemuan dengan masing- masing terdiri dari tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Siklus II akan ada perbedaan pada segi kegiatan yang dilakukan untuk setiap pertemuan, dan berikut ini adalah penjelasan tentang pertemuan-pertemuan pada siklus II.

1) Petemuan I

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 12 September 2024, pertemuan ini di isi dengan mengajak anak melanjutkan mendengar cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan burung merak).

a) Kegiatan Pembuka

Pembukaan pada pertemuan ini, dimulai dengan berbaris, senam, salam, berdo’a sebelum belajar, membaca do’a harian, membaca surah-surah pendek dan mengecek kehadiran, bernyanyi lagu “Angka mulai dari 1-10”. kemudin mengajak anak mengulang dan menanyakan cerita kemarin yang telah didengarkan dn penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

kegiatan inti pada pertemuan ini diisi dengan mengajak anak menunjukkan bunyi suara binatang darat, mengajak anak menyebutkan bunyi/huruf awal nama binatang darat dengan mengunakan kertas huruf bergambar, anak mengikuti intruksi guru, mengajak anak melanjutkan mendengar cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil dan burung merak), berdiskusi tentang isi cerita kepada anak dan mengajak anak menceritakan kembali isi cerita dan hikmah yang di dapat.

c) Kegiatan Penutup

Pertemuan ini diakhiri dengan menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini, anak dapat menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Refleksi perasaan dan apresiasi yaitu anak menceritakan perasaannya selama bermain, guru memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya “Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan tekun dan membersihkannya kembali”. Membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan, beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya, dan teman lain boleh memberikan komentar kemudaian SOP penutupan (berdo’a, berbaris, pulang).

2) Pertemuan II

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 13 September 2024, pertemuan ini di isi dengan mengajak anak mendengarkan cerita baru dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil mencuri mentimun).

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka pada pertemuan ini diawali dengan berbaris, senam, salam, berdo'a sebelum belajar, membaca do'a harian, membaca surah-surah pendek, bersholawat dan mengecek kehadiran, bernyanyi lagu "Aku anak sehat", kemudian mengajak anak menyebutkan makanan yang dimakan binatang darat "kelinci makanannya wartel) dan penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ini adalah mengajak anak menyebutkan bunyi/huruf awal nama binatang darat dengan mengunakan kertas huruf bergambar, anak mengikuti intruksi guru mengajak anak mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil mencuri mentimun) kemudian berdiskusi tentang isi cerita kepada anak mengajak anak menceritakan kembali isi cerita.

c) Kegiatan Penutup

Pertemuan ini diakhiri dengan menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini. Anak dapat menceritakan

kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Refleksi perasaan dan apresiasi yaitu anak menceritakan perasaannya selama bermain, guru memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya "Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan tekun dan membersihkannya kembali". Membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan, beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya, teman lain boleh memberikan komentar dan SOP penutupan (berdo'a, berbaris, pulang).

3) Pertemuan III

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 14 September 2024, pertemuan ini diisi dengan mengajak anak melanjtkan mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil mencuri mentimun).

a) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka pada pertemuan ini diawali dengan berbaris, senam, salam, berdo'a sebelum belajar, membaca do'a harian, membaca surah-surah pendek dan mengecek kehadiran. Bernyanyi lagu "*baby shark*". Mengajak anak mengulang dan menanyakan cerita kemarin yang telah didengarkan dan penjelasan aturan dan kegiatan main yang akan anak mainkan.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan ini adalah anak mengikuti intruksi guru, mengajak anak menyebutkan bunyi/huruf awal nama binatang darat dengan mengunakan kertas huruf bergambar kemudian mengajak anak melanjtkan mendengarkan cerita dongeng sang kancil dengan media *story box* berbentuk televisi dengan cerita bergambar (kisah kancil mencuri mentimun). Berdiskusi tentang isi cerita kepada anak, mengajak anak menceritakan kembali isi cerita.

c) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup pada pertemuan ini dimuli dengan peneliti menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan oleh anak selama hari ini. Anak dapat menceritakan kegiatan main yang telah dilakukannya selama hari ini. Refleksi perasaan dan apresiasi yaitu anak menceritakan perasaannya selama bermain, guru memberi apresiasi kepada anak sebagai penghargaan terhadap kegiatan bermain yang telah anak lakukan selama hari ini, misalnya "Kamu hebat karena hari ini telah bermain dengan tekun dan membersihkannya kembali". Menguatkan konsep yang didapat anak selama bermain, membahas secara singkat hal-hal yang telah dimainkan, beberapa anak menceritakan kegiatan yang dibuatnya dan teman lain boleh memberikan komentar terakhir SOP penutupan (berdo'a, berbaris, pulang).

c. Observasi Pengamatan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan selama siklus II berlangsung, peneliti sudah dapat melihat perkembangan pada anak mengenai pengetahuan anak tentang *story telling* sebagai salah satu bentuk dari perkembangan bahasa anak. Setelah melakukan beberapa kegiatan pada siklus ini, anak lebih banyak mengingat isi cerita yang di sampaikan perkembangan bahasa nya sudah berkembangan dengan baik. Berikut adalah hasilnya:

Table 4.3

Hasil Meningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Siklus II

NO	Nama	**Indicator I**							**Indicator II**			**Indikator III**									
		Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI	Sub VII	Sub I	Sub II	Sub III	Sub I	Sub II	Sub III	Sub IV	Sub V	Sub VI	Jumlah S	Skor maks N	%	% Rata2
1	Ala	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	64	75	87,1%
2	Asy	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	64	95,3	
3	Ara	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	50	64	78,1	
4	Arsn	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	59	64	92,1	
5	Amr	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	62	64	96,8	
6	Din	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	54	64	84,3	
7	Hkl	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	62	64	96,8	
8	Hnf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	63	64	98,4	
9	Iqbl	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	64	75	
10	Jhn	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	61	64	95,3	
11	Rfi	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	58	64	90,6	
12	Rtu	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	64	75	
13	Syka	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60	64	93,7	
14	Tsa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	64	75	
15	Zkr	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	55	64	85,9	
Jumlah	S	55	55	53	53	52	48	48	56	56	49	52	47	54	52	55	52	837			
Skor maks	N	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60				
%		91,6	91,6	88,3	88,3	86,6	80	80	93,3	93,3	81,6	86,6	78,3	90	86,6	91,6	86,6				
% Rata-rata		87,1%																			

Hasil tebel di atas, dapat dilihat bahwa *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* menunjukan peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori Belum Berkembang (BB) adalah sebanyak 0 (0 %)anak, dan yang berada pada katagori Mulai Berkembang (MB) adalah sebanyak 0 (0 %) anak, sedangkan anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 7 (46,6

%) anak dan yang berada pada katagori Berkembang Sangar Baik (BSB) adalah sebanyak 8 (53,3 %) anak dengan rata-rata ketuntasan yaitu 87,1 %.

d. Refleksi

Setelah peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan pada siklus II yang merupakn hasil dari perbaikan terhadap kegiatan siklus I, dapat dilihat usaha perbaikan tersebut membuahkan hasil yaitu perkembangan pada *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* pada perkembangan bahasa anak. hal ini dapat dilihat adanya peningkatan pada persentase ketuntasan siswa dan rata-rata ketuntasan keseluruhan siswa.

B. Pembahasan

1. Kegiatan *Story Telling* Anak Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot*

Setelah melakukan kegiatan selama siklus I dan II, peneliti dapat melihat hasil dari kegiatan-kegiatan tersebut yaitu sebuah peningkatan pada *story telling* anak, seperti pengetahuan anak tentang peningkatan bahasa, pengalaman anak dalam bercerita tentang kisah dongeng si kancil.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terakhir pada Siklus II pola pembelajaran telah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan penelitian berakhir pada siklus II. Untuk lebih mudah memahami tingkatan setiap siklus dari pra siklus hingga Siklus II telah teringkas pada table dibawah ini.

Table 4.4

Peningkatkan Kemampuan *Story Telling* Anak
Melalui Media Pembelajaran *Story Screen Shot* Siklus I Dan II

	Nama	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Ala	50	50	75
2	Asy	62,5	76,5	95,3
3	Ara	50	53,1	78,1
4	Arsn	56,2	70,3	92,1
5	Amr	62,5	79,6	96,8
6	Din	50	60,9	84,3
7	Hkl	56,2	75	96,8
8	Hnf	62,5	79,6	98,4
9	Iqbl	50	50	75
10	Jhn	56,2	73,4	95,3
11	Rfi	56,2	68,7	90,6
12	Rtu	50	50	75
13	Syka	50	68,7	93,7
14	Tsa	50	50	75
15	Zkr	50	60,9	85,9
Rata-rata ketuntasan		54,1	64,4	87,1

Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* berbentuk *box*, setelah peneliti melakukan tindakan selama 2 siklus, peningkatan ini terlihat dari banyaknya anak yang tuntas dan tidak tuntas setelah siklus II.

Hasil pengamatan kondisi awal pad 15 anak didik di kelas B1, Sebelum adanya tindakan, banyak anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori belum berkembang (BB) sebanyak 8 (53,3%) anak, dan yang berada pada katagori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 (46,6%) anak, dan banyak anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 0 (0 %) anak, dan

banyak anak yang berada pada katagori Berkembang Sanga Baik (BSB) adalah sebanyak 0 (0 %) anak, dengan rata-rata ketuntasan seluruh siswa adalah 54,1 %.

Hasil siklus I dapat dilihat bahwa adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil persentase ketuntasan sebelum adanya tindakan, dimana pada siklus ini banyak anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 (26,6 %) anak, dan yang berada pada katagori Mulai Berkembang (MB) adalah sebanyak 6 (40 %) anak, dan banyak anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah sebanyak 5 (33.3%) dan anak yang berada pada katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah sebanyak 0 (0%) anak, dengan rata-rata ketuntasan siswa yaitu 64,4 %.

Siklus II, dapat dilihat bahwa *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* menunjukan peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah anak yang tidak tuntas atau berada pada katagori Belum Berkembang (BB) adalah sebanyak 0 (0 %)anak, dan yang berada pada katagori Mulai Berkembang (MB) adalah sebanyak 0 (0 %) anak, sedangkan anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 7 (46,6 %) anak dan yang berada pada katagori Berkembang Sangar Baik (BSB) adalah sebanyak 8 (53,3 %) anak dengan rata-rata ketuntasan yaitu 87,1 %.

Hasil penelitian ini pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi pada dirinya, untuk mengasah potensi tersebut anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif dan menyenangkan agar potensi tersebut dapat berkembang.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karena itu dalam mencapai hal tersebut membutuhkan waktu dan persiapan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik untuk anak-anak. Dalam pembelajaran menggunakan media merupakan alat yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kemampuan anak perlu menggunakan media atau alat permainan yang tepat, menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran agar kemampuan anak berkembang secara optimal dan anak tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya menyimpulkan bahwa menggunakan model *story telling* ini mampu meningkatkan aspek bahasa anak dalam memahami cerita dengan menyampaikan pesan tersirat didalam cerita.[12] Analisis yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran melalui media pembelajaran *Story Screen Shot* ini mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Melalui metode *story telling* anak dapat secara ekspresif dan aktif menunjukan mimik wajah dan kemampuan menangkap bahasa dengan optimal. Dengan adanya media pembelajaran *Story Screen Shot* ini dalam mengembangkan bahasa anak pada kelas B II di TK Al-Kautsar menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada setiap siklusnya.

[12] Nurul L Mauliddiyah, "*Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Memahami Cerita Menggunakan Model Story Telling Dan Role Playing Dengan Media Wayang Kertas,*" *novasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 1, no. 2 (2021): 6.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa Pada siklus I ini presentase perkembangan kemampuan *story telling* anak melalui media pembelajaran *story screen shot* cukup memberikan pengaruh meskipun belum banyak yakni dari pengamatan dari pra siklus dimana terdapat 15 anak didik, dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum berkembang. berada pada katagori belum berkembang (BB) sebanyak 8 (53,3%) anak, dan yang berada pada katagori mulai berkembang (MB) sebanyak 7 (46,6%) anak, dan banyak anak yang tuntas atau berada pada katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 0 (0 %) anak, dan banyak anak yang berada pada katagori Berkembang Sanga Baik (BSB) adalah sebanyak 0 (0 %) anak, dengan rata-rata ketuntasan seluruh siswa adalah 54,1 %. Secara keseluruhan terdapat peningkatan dari 54,1% menjadi 64,4% perkembangan bahasa anak setelah dilakukannya pembelajaran siklus I.

Dari hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini pada 15 anak didik, dapat diketahui bahwa anak yang belum berkembang menunjukkan ada kemajuan pesat yaitu dari katagori belum berkembang sebanyak 4 anak dari siklus 1 menjadi 0 anak atau setara dengan 0%, dalam kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak atau setara dengan 40 % menjadi 0%, dan untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) meningkat yang awalnya 5 anak setara dengan 33,3% menjadi 7 anak setara dengan 46,6%, dan untuk kategori berkembang sangat baik (BSB) juga

mengalami peningkatan drastis yakni dari 0 setara dengan 0% anak menjadi 8 setara dengan 53,3 %.

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran melalui media pembelajaran *story screen shot* ini mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Dengan adanya media pembelajaran *story screen shot* ini dalam mengembangkan bahasa anak pada kelas B II di TK Al-Kautsar menunjukkan hasil perkembangan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 87,1% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan, maka peneliti meyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal *story telling* pada peningkatan bahasa pada peserta didik dapat berkembang dengan baik apabila dalam setiap pembelajaran menggunakan kegiatan perkembangan yang menarik, sebagai salah satu alternatif, yaitu melalui media *story screen shot* berbentuk *box* dapat mengembangkan kemampuan bahasa.
2. Dalam kegiatan pembelajaran berbahasa peserta didik tidak hanya membutuhkan kelengkapan sarana dan fasilitas dalam proses belajarnya, tetapi juga membutuhkan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Melalui media *story screen shot* berbentuk *box* anak tidak hanya diam dan mendegarkan penjelasan guru, tetapi dengan mengamati langsung objek pembelajaran. Hal ini dapat menambah pengetahuan anak dan jauh lebih bermakna dibanding dengan anak yang hanya mendengarkan penjelasan saja.

DAFTAR PUSTAKA

Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2013). Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Yuliani Nurani. (2013). Golden Age Konsep Dasar PAUD. Jakarta: Permata Puri Media.

Pratiwi, Novita. (2021). Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Story Telling Dengan Media Boneka Tangan Di Desa Karangmalang Kabupaten Sragen, 2.

Fajar, Yulias Wulani, and Lailatul Izzah. (2014). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Menggambar Di Desa Karangasem Kabupaten Lamongan. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(1).

Ririhena, Ribka Lemi. (2020). Guru Sebagai Storyteller Di Sekolah Dasar. Pedagogika: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 8(1).

Novari, Ari Fajria, Fadhila Malasari Ardini, Heva Rostiana, Meliyawati Meliyawati, Mualwi Widiatmoko, Nur Azmi Rohimajaya, Rizdki Elang Gumelar, and Sopyan Sauri. (2020). Optimalisasi Minat Baca Anak Desa Medalsari DiMasa Pandemi Melalui Storytelling. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(3).

Khairi Husnuzziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun, 2(2).

Nanik. Pengaruh Metode Story Telling Terhadap Peningkatan Perilaku Propososial Anak. Studi kasus TK Islamiyah. program studi Paud FKIP UNIVERSITAS Muhammadiyah pontianak.

Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Sanjaya Wina. (2016). Penelitihan Tindakan Kelas. Jakarta: Pranada Media.

Saminanto. (2012). Ayo Praktik PTK. Semarang: Rasail.

Mamahit Yeremia Adi, Metodelogi Penelitian. (2019). Sulawesi Utara: Yayasan Bina Lentera Insan.

Malinda, PTK Manfaat Bagi Guru. (2020). Bandung: Media Sains Indonesia.

Mauliddiyah, Nurul L. (2021). Meningkatkan Aspek Bahasa Dalam Memahami Cerita Menggunakan Model Story Telling Dan Role Playing Dengan Media Wayang Kertas. *novasi*, Kreatifitas Anak Usia Dini (*JIKAD)*, 1(2).