



Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Pintar Kreatif untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita di TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno

Oleh:

Dewi Achirtantik¹, Mukti Widayati², Nurnaningsih³

¹Mahasiswa Pascasarjana Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,

²Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,

³Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 22.09.2024

Received in revised form

15.01.2025

Accepted 12.04.2025

Available online 25.04.2025

ABSTRACT

This development research aims to describe and describe the development, feasibility, practicality and effectiveness of creative smart tube learning activity media to improve storytelling skills in kindergarten. This development research uses qualitative methods with R&D techniques which refer to the research and development design in Borg and Gall in a ten stage research development process. In this development research, the researcher only took seven stages including advantages and problems, combining data, creating media, validating media, improving media, testing media, and revising media. Data collection techniques use observation, question and answer, documentation and bibliography techniques. The results of the accumulated data were then validated using development validation techniques which included the assessment stage of the feasibility results of creative smart tube media carried out by material experts and media experts. The data analysis technique uses qualitative data analysis. From the results of the data description and assessment of the results of development research, a summary conclusion can be drawn, namely: (1) validation of the achievement of the appropriateness of the props by media experts shows a value of 4.35 with an achievement percentage of 87.05% (very feasible), (2) validation of the practicality of the media obtained from group and field trials, (3) validation of media effectiveness obtained from product trials, (4) development of creative smart tube learning media realized in the form of digital learning media, web-based creative smart educational games in the form of numbers, letters and words.

Keywords: Storytelling, Media, Creative Smart Tube

DOI



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2022.

PENDAHULUAN

Selama pandemi Covid-19 orang tua mempunyai peran penting sebagai pengganti pendidik di rumah. Hal ini berbeda dengan kondisi sebelum covid-19, dimana peran pendidik sepenuhnya dilakukan oleh guru. Peran fundamental orang tua sebagai pendidik di rumah tersebut disebabkan pembelajaran selama pandemi dilaksanakan melalui daring yang memerlukan sarana teknologi. Selain orang tua harus menyediakan

sarana dan prasarana untuk pembelajaran, orang tua wajib memberikan pendampingan kepada anak selama pembelajaran di rumah. Peran orang tua tersebut merupakan langkah antisipasi agar anak tidak menyalah gunakan gadget sebagai sarana bermain game, atau menggunakan perangkat untuk kegiatan yang kurang bermanfaat. (Umar, 2018) menyebutkan, orang tua mempunyai peran penting untuk mendukung prestasi belajar anak yaitu: (1) menyediakan dan mendorong anak agar berani minta bimbingan kepada guru terkait dengan pengembangan bakat dan minat serta kecakapan yang dimiliki oleh anak (2) sebagai penyedia informasi guna pengembangan bakat dan minat anak. (3) Ikut membantu memecahkan permasalahan anak dan menyediakan sarana belajar yang dibutuhkan anak.

Taman Kanak-Kanak adalah suatu wadah pendidikan di jalur formal dan pendidikan dasar dalam mengembangkan segala kemampuan, kekuatan dan pengetahuan yang ada pada anak supaya tumbuh kembang serta berkembang sesuai karakteristiknya secara optimal, sehingga enam aspek perkembangan dapat tercapai dengan optimal dan maksimal. Apabila anak dididik dari kecil dengan kasih sayang, maka ia pun akan menorehkan kasih sayang kepada anak-anaknya kelak, kasih sayang sangat berpengaruh pada pola pikir, karakter serta tumbuh kembang anak sejak usia dini (Aisyah, Kurniawan, 2021). Kegiatan pembelajaran yang kurang variatif dan berulang-ulang akan menyebabkan peserta didik jemu, bosan serta tidak semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar yang diselenggarakan oleh guru, bahasa tubuh guru yang kurang luwes dan cenderung masih kaku, penyajian kegiatan pembelajaran yang kurang begitu menarik, minimnya alat peraga dan media yang tersedia, sedikitnya guru dalam berinteraksi serta berkomunikasi aktif dengan anak didik, sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan akhirnya membuat anak didik menyepelkan dan hasil belajar tidak tercapai dengan maksimal (Budiningsih, 2021). Pendidikan di Taman Kanak-kanak membutuhkan perhatian khusus terkait pola asuh maupun pola perkembangan peserta didik yang lebih intensif, selektif, interaktif, sehingga dapat melayani kebutuhan peserta didik sesuai dengan minat, kebutuhan serta karakteristiknya.

Anak didik TK masih tergolong usia dini yang merupakan the golden age masa keemasan anak, yang mana anak mengalami runtutan proses pertumbuhan serta perkembangan yang sangat cepat. Usia keemasan ini yaitu usia di TK merupakan hal yang tepat untuk mengajak anak belajar serta bermain mengenal huruf dan angka dengan beraneka ragam dan cara yang menyenangkan melalui kegiatan belajar serta bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak (Augusta, 2012). Anak dengan rentang usia antara empat hingga enam tahun mengalami perkembangan bahasa, dan pada usia tersebut peningkatan perbendaharaan kata dapat meningkat dengan tajam, sehingga pada usia tersebut merupakan saat yang tepat dalam mengoptimalkan kemampuan berbahasa. Media pembelajaran dan alat peraga sangat mendukung suksesnya dalam kegiatan belajar dan mengajar, pembelajaran serta menumbuhkan rasa empati, sosial, emosional peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran dan alat peraga (Dheasari, 2020). Kebutuhan dan minat belajar anak usia dini dalam mengenal sekitarnya, berinteraksi serta bersosialisasi melalui pembelajaran yang menyenangkan serta melalui kegiatan bermain dan membutuhkan alat peraga pendukung dalam memenuhi minat dan kebutuhannya.

Perkembangan teknologi mempunyai dampak yang besar terhadap pengajaran proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media video. Penggunaan video

dalam proses pembelajaran bahasa sangat membantu guru dalam menyajikan materi, dan dapat membangun kemampuan bercerita pada siswa (Nurnaningsih dkk, 2018). Selain media video guru dapat berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan alat peraga edukatif non digital sesuai dengan tahap perkembangan, karakteristik serta keinginan peserta didik. Alat pembelajaran edukatif, maupun media pembelajaran merupakan cara yang paling ampuh menerangkan materi kegiatan pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar dengan rentang usia satu hingga enam tahun (Lathifah, 2020). Media pembelajaran edukatif yang bisa dipakai di antaranya yaitu alat peraga edukatif Tabung Pintar Kreatif. Alat peraga tabung pintar kreatif merupakan alat peraga yang dibuat oleh guru dengan memanfaatkan bahan bekas sebagai bahan pembuatannya.

Bercerita merupakan suatu upaya dalam mengembangkan potensi diri pada kemampuan berbahasa dan berkosakata peserta didik dengan mendengarkan serta menceritakan kembali dengan tujuan membentuk kecakapan peserta didik dalam mengungkapkan dan menyampaikan ide, gagasan serta pendapat secara lisan atau secara langsung (Rahayu, 2013). Bercerita dapat juga diartikan sebagai kemampuan berbahasa aktif dan berguna dalam membangun inspirasi, ajakan, dan pemikiran (Mulyati, 2014). Inspirasi, ajakan, dan buah pemikiran penyampai atau pembicara memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh orang yang diajak berbicara atau pendengar (Purwanto, 2017). Kemampuan bercerita seseorang dapat dikembangkan dengan melakukan aktivitas lisan, seperti bercerita dengan menggunakan gambar, bercerita langsung dengan wawancara, dialog, pidato, dan diskusi (Nurgiyantoro, 2016). Bercerita merupakan sebuah aktivitas menceritakan kemampuan seseorang dalam bentuk lisan dalam kehidupan sehari-hari dengan tujuan merefleksi dan mengevaluasi dalam bentuk komunikasi yang efektif, efisien (Nurgiyantoro, 2016). Bercerita merupakan keterampilan berbahasa yang ditujukan untuk mengungkapkan dan menyampaikan ide, gagasan, pengetahuan, perasaan, pengamatan, dan pemahaman pribadi kepada pihak lain (Nurnaningsih, 2018). Melalui metode dan teknik bercerita, peserta didik dapat mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan bahasanya dan kosakatanya serta menceritakan kembali apa yang didengar dengan menggunakan kalimat yang sederhana, sehingga menjadikan anak didik memiliki kecakapan kosakata dasar (Nurhapizah, 2020). Kemampuan atau kecakapan bercerita merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menyampaikan inspirasi maupun ajakan kepada orang lain dengan lisan, agar orang lain dapat memahami apa yang disampaikan tersebut. Bercerita merupakan aspek berbahasa. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain, menggunakan berbagai cara berkomunikasi, dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak, yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, gambar atau lukisan (Widayati, 2023).

Sebagai perantara media pembelajaran dapat memudahkan proses belajar mengajar, adanya media pembelajaran komunikasi guru dan siswa menjadi lebih efektif, namun demikian dalam menggunakan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan (Samsuri dkk., 2023). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam belajar termasuk dalam bercerita (Suyono dan Haryanto, 2012) mendefinisikan melalui belajar akan diperoleh pengetahuan, kemampuan, terjadinya perubahan sikap dan perilaku, serta penguatan kepribadian. Untuk memperoleh hasil pembelajaran yang tahan lama maka diperlukan latihan yang berulang-ulang (Mustofa, 2011). Proses pembelajaran memerlukan media, yang disebut sebagai media

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam membangkitkan minat peserta didik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Media tabung pintar kreatif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan guna membantu proses pembelajaran bagi anak usia dini, yaitu alat peraga atau media kegiatan pembelajaran guna mengatasi kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar khususnya untuk melatih keterampilan bercerita yang daya minat peserta didik dalam proses kegiatan bercerita sangat rendah, dapat meningkatkan dan memaksimalkan keterampilan bercerita peserta didik yang dapat mengoptimalkan enam aspek perkembangan, memahami konsep angka dan huruf, serta sebagai sarana yang baik dalam pembuatan media pengenalan angka, huruf maupun gambar, selain itu penggunaan media tabung pintar kreatif sangat simple dan praktis, peserta didik dapat langsung mengaksesnya, belajar mandiri, dapat juga belajar secara berkelompok. Kelebihan media pembelajaran tabung pintar kreatif yaitu merupakan alat peraga edukatif pembelajaran tabung pintar kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, karena anak TK belajar serta bermain, karena pada prinsipnya, kegiatan belajar mengajar di TK yaitu belajar serta bermain, sehingga peserta didik dapat bereksplorasi, berimajinasi dan berapresiasi serta berinovasi sesuai dengan minat, kebutuhan serta karakteristiknya. Dari segi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penggunaan media tabung pintar kreatif yaitu layak, praktis, serta efektif. Media pembelajaran atau alat peraga edukatif merupakan alat atau media perantara yang berguna dalam memudahkan proses kegiatan pembelajaran dan proses kegiatan belajar mengajar dalam mengefektifkan serta mengoptimalkan komunikasi antara guru dengan peserta didik (Wahyudi, 2023).

Fungsi media kegiatan pembelajaran tabung pintar kreatif sesuai dengan fungsi permainan alat peraga atau media kegiatan pembelajaran edukatif, karena dengan pengembangan dan penggunaan media kegiatan pembelajaran tabung pintar kreatif juga sesuai dengan fungsi alat edukatif yang telah diuraikan sesuai dengan tujuan dalam penggunaan media tabung pintar kreatif untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak setiap kegiatannya. Media kegiatan belajar edukatif berfungsi dalam menumbuhkan perasaan percaya diri anak dan membentuk kepercayaan diri anak yang bersifat positif, yang dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri anak (Hurlock, 2013).

Keterampilan merupakan kecakapan seseorang dalam menerapkan pengetahuan, secara bermakna (Sudarto, 2016). Suprijono (2012) berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan keterampilan merupakan suatu kegiatan yang terfokus pada kegiatan fisik peserta didik sebagai sarana dalam belajar dan bermain. Menurut Syah (2018) berpendapat bahwa keterampilan merupakan suatu kegiatan yang hampir dimiliki oleh setiap orang, setiap orang memiliki tingkat keterampilan yang berbeda satu sama lainnya. Keterampilan berbahasa merupakan suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa, pemikiran, ide, kreatifitas yang membuat menjadi lebih berkesan dan bermakna.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini telah dilakukan. Penelitian Nurhapizah (2020) menyatakan bahwa hasil penilaian peningkatan perkembangan bahasa anak sebelum pembelajaran melakukan kegiatan bercerita (Pra Siklus) adalah sangat rendah. Penelitian Melisa (2018) bahwa upaya guru dalam menggunakan metode bercerita untuk mengembangkan kemampuan Bahasa ekspresif

anak kelompok A. Penggunaan metode atau alat peraga dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan dan menentukan dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media tabung pintar kreatif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa TK. Diharapkan penelitian ini menambah referensi pengetahuan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kemampuan bercerita dan media Tabung Pintar Kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu teknik pengembangan sebagai proses untuk membuat suatu alat peraga guna membantu proses kegiatan belajar mengajar. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran edukatif tabung pintar kreatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi secara langsung kepada pengguna yaitu guru dan peserta didik dengan cara melakukan pengamatan dan tanya jawab secara langsung. Subjek dalam penelitian pengembangan ini yaitu guru dan siswa kelompok B berjumlah 22 orang.

Teknik validasi dalam penelitian pengembangan dilakukan melalui tahapan penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh pakar materi dan pakar media, setelah dilaksanakan validasi media dan validasi materi oleh pakar ahli media dan pakar ahli materi kemudian dilakukan revisi tahap I. Hasil revisi tahap I, selanjutnya diujicobakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelompok B TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno.

DISKUSI

Pengembangan media pembelajaran tabung pintar kreatif sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kecakapan bercerita di TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain produk; (5) Revisi desain produk tahap I; (6) Uji coba produk media; (7) Revisi desain produk tahap II.

Media tabung pintar kreatif, dibuat dengan menggunakan kertas karton yang dibuat tabung dengan diameter 10 cm, tinggi 15 cm dan di beri tutup di salah satu sisi. Tabung ini nantinya digunakan sebagai tempat kartu huruf atau kartu anagram (kartu permainan kata), kartu kalimat, kartu acak huruf dan lain sebagainya sesuai dengan materi pembelajaran. Untuk menarik perhatian siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tabung pintar kreatif yang telah dikembangkan tidak sekedar sebagai tempat kartu-kartu permainan secara manual, tetapi digunakan sebagai tabung kartu instruksi sesuai dengan template aplikasi wordwall. Langkah menggunakan aplikasi wordwall adalah: (1) membuka wordwall dengan alamat: <https://wordwall.net/id> (2). klik daftarliah untuk memulai membuat, (3) memasukan email dan password, apabila sudah mendaftar klik sign in with google, masukan email dan kata kunci (4) memilih template sesuai dengan permainan yang akan digunakan misalnya: anagram, benarkan kalimat, kartu acak, kata yang hilang dan lain sebagainya (5) ikuti permainan.

Uji kelayakan media yang dikembangkan dilakukan oleh validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh pakar media menyatakan nilai 4,35 dengan

persentase ketercapaian 87,05% (sangat layak). Beberapa masukan untuk memperbaiki produk media pra uji coba yaitu: (1) media yang digunakan kurang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; dan (2) media yang digunakan dalam bidang perkembangan bahasa kurang menarik, sehingga perlu diganti, setelah peneliti merevisi produk media tabung pintar kreatif sesuai capaian perkembangan anak, maka produk media kegiatan pembelajaran tersebut disetujui untuk diujicobakan.

Hasil validasi pakar desain materi, dalam pembelajaran menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Saran, tanggapan oleh validator ahli materi yaitu: (1) muatan materi disesuaikan dengan tujuan kegiatan pembelajaran; (2) materi yang dipergunakan dan diajarkan disesuaikan pada metode pembelajaran yang dipakai; dan (3) muatan materi yang digunakan dilengkapi dengan bahan ajar yang sesuai, setelah melakukan revisi dari masukan para validator baik saran, tanggapan dan ulasan, maka validator berpendapat bahwa media yang dikembangkan sudah layak dipergunakan dan diujicobakan.

Setelah media direvisi sesuai dengan masukan ahli media dan ahli materi, media pembelajaran tabung pintar kreatif diuji cobakan pada kelompok kecil dengan 6 peserta didik dari 22 peserta didik kelas B TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, apakah media tersebut sudah menarik, layak dan praktis untuk dipergunakan. Pada saat uji coba kecil ini peneliti melakukan pengamatan. Pengamatan dimaksudkan untuk menilai respon peserta didik, dan tanggapan guru setelah menggunakan media dengan menggunakan angket. Hasil angket tanggapan guru dan hasil pengamatan tanggapan siswa dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru dan wawancara dengan siswa tentang kepraktisan media yang dikembangkan diperoleh skor rata-rata sebesar 75.3%, artinya media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil analisis keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media tabung pintar kreatif, dilakukan dengan menilai aktivitas guru dalam menggunakan media yang dikembangkan sebanyak 2 pertemuan, skor keterlaksanaan pembelajaran secara umum berkategori baik dengan nilai rata-rata 75%, artinya pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran tabung pintar kreatif terlaksana dengan baik. berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran dari pertemuan pertama dan kedua terjadi peningkatan. Skor rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama sebesar 3,7, setelah menggunakan media tabung pintar kreatif keaktifan siswa meningkat menjadi 4,7. Artinya media yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Ditinjau dari motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media tabung pintar kreatif, terjadi peningkatan. Skor rata-rata motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media tabung pintar kreatif sebesar 61,24%, sesudah menggunakan media yang dikembangkan meningkat menjadi 78%. Artinya media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil uji keterampilan bercerita yang dicapai peserta didik pada uji coba kelompok maupun uji lapangan yaitu uji coba keterampilan bercerita di kelompok B TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno menunjukkan bahwa prosentase ketercapaian keterampilan bercerita sebelum digunakan media pembelajaran sebesar 75%, dan setelah digunakan

media tabung pintar kreatif meningkat menjadi 80%. Artinya media pembelajaran tabung pintar kreatif mampu meningkatkan kemampuan bercerita pada peserta didik.

Beberapa hal positif terkait pengembangan media pembelajaran tabung pintar kreatif dalam peningkatan keterampilan bercerita di TK Aisyiyah VI Kecamatan Baturetno Kabupaten Wonogiri yakni: (1) Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik, guru dapat menyampaikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. (2) Terjadinya efisiensi belajar dan bermain peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karena guru bisa memberikan materi kegiatan dengan lebih mudah dan peserta didik lebih termotivasi. (3) Konsentrasi belajar peserta didik menjadi lebih fokus, karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga mereka tidak cepat merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi kegiatan yang diberikan guru. (4) Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pada saat guru menyampaikan materi di dalam kelas, perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Selain dapat meningkatkan keterampilan bercerita media tabung pintar kreatif dapat digunakan dapat dikembangkan menjadi berbagai macam game edukasi digital mulai dari pengenalan angka, huruf, gambar, kata, literasi, numerasi, bentuk-bentuk geometri, berpasangan dan berurutan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan senang dan lebih bersemangat.

PENUTUP

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran tabung pintar kreatif dikembangkan dengan 7 (tujuh) langkah yaitu: (1) analisis Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain produk; (5) Revisi desain produk tahap I; (6) Uji coba produk media; (7) Revisi desain produk tahap II. Tabung pintar kreatif yang dikembangkan digunakan sebagai tempat kartu instruksi sesuai dengan *template* aplikasi wordwall, yang nantinya diambil oleh siswa untuk dikerjakan dengan menggunakan aplikasi wordwall.

Validasi penilaian kelayakan media oleh ahli media menunjukkan skor 4,35 kategori sangat layak. Validasi ahli materi menunjukkan skor 4,25 kategori sangat layak. Uji kepraktisan produk dilakukan dengan melakukan uji coba produk kepada kelompok kecil dan kelompok luas. Penilaian kepraktisan produk oleh guru sebesar 89% kategori sangat praktis, penilaian kepraktisan oleh peserta didik 83% kategori praktis. Setelah dilakukan perbaikan produk, hasil penilaian kepraktisan oleh guru pada uji coba kelompok kelompok luas sebesar 93% kategori sangat praktis dan hasil penilaian oleh peserta didik sebesar 85% kategori sangat praktis. Dengan demikian produk media pembelajaran tabung pintar kreatif praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan keterampilan bercerita pada anak usia dini.

Penilaian terhadap keterampilan bercerita menunjukkan prosentasi ketercapaian hasil belajar pada kelompok luas mencapai 84,76 kategori sangat baik dan pada uji coba lapangan sebesar 83,42 kategori sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal pada uji coba kelompok mencapai 83,36% dan pada saat uji coba lapangan sebesar 80%. Dengan demikian media tabung pintar kreatif efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Media pembelajaran tabung pintar kreatif hasil pengembangan

diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa di taman kanak-kanak, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan. (2) sebaiknya media tabung pintar kratif yang dikembangkan ini dapat dikembangkan oleh guru lain agar dapat diterapkan pada cakupan yang lebih luas, dan diterapkan pada materi lain selain pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. and Kurniawan, M. A. (2021) 'Penggunaan Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19', *Journal Jurmia*, vol. 1, No. 1.
- Arin Arianti, Nurnaningsih, dan V. U. P. (2018) 'A Media For Teaching Speaking Using Youtube Video', *Advances in Engineering Research*, 175.
- Budiningsih, A. (2021) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dheasari, A. E. (2020) 'Pengembangan Media Bigbook Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini', *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 12(1), pp. 41–54.
- Hurlock, E. B. (2013) 'Perkembangan Anak', Jakarta: Erlangga.
- Lathifah. N. S, dkk (2018) 'Alat Permainan Edukasi (APE) Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 4-6 Tahun', *E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7.
- Mulyati, Y. (2009) *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustofa, A. T. dan A. (2011) *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Nurdiyanto, B. (2018) *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurhapizah, A. (2020) 'Penerapan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al Amanah Kota Bengkulu', *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu*.
- Purwanto, G. (2017) 'Peningkatan Keterampilan Menceritakan Isi Dongeng dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas III SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta', *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(1), pp. 257–261.
- Purwati, T. (2021) 'Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Se Kecamatan Tempilang Bangka Belitung', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.
- Sudarto (2016) 'Keterampilan dan Nilai sebagai Materi Pendidikan dalam Perspektif Islam', *Al Lubab*, 1, p. 1.
- Suprijono, A. (2016) *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, M. E. (2018) *Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Suyono dan Heriyanto (2012) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya Offset.
- Syah, M. (2017) *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F. and Widayati, M. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', vol. 7, p. 5.
- Widayati, M. (2023) 'Penerapan Media Belajar Celemek huruf di Kelompok Bermain Bocah Pintar Karanganyar', 4(20), pp. 1413–1420.