

**EFEKTIVITAS METODE *STORYTELLING* MENGGUNAKAN
MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

RATI RATNA SARI

NIM: 2019/19022118

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**EFEKTIVITAS METODE *STORYTELLING* MENGGUNAKAN
MEDIA DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN
BERCERITA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama : Rati Ratna Sari
Nim : 19022118/2019
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Februari 2024

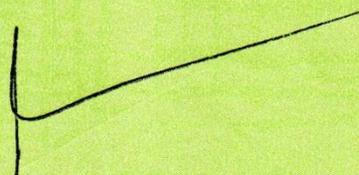
Disetujui Oleh :

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd
NIP.198604162008122004

Dosen Pembimbing



Asdi Wirman, S.Pd.I, M.Pd
NIP.197911182005011002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji Departemen
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Efektivitas Metode *Storytelling* Menggunakan Media Digital
terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun
Nama : Rati Ratna Sari
Nim/BP : 19022118
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Februari 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Asdi Wirman, S.Pd.I., M.Pd	1. 
2. Anggota	: Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Dr. Serli Marlina, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rati Ratna Sari

Nim/BP : 19022118/2019

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Efektivitas Metode *Storytelling* Menggunakan Media Digital
terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 16 Februari 2024

Saya yang menyatakan



Rati Ratna Sari

NIM. 19022118

ABSTRAK

Rati Ratna Sari. 2024. Efektivitas Metode Storytelling Menggunakan Media Digital terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Pembangunan Labortorium UNP, Berdasarkan pengamatan peneliti, terlihat kemampuan bercerita anak belum berkembang. Hal ini disebabkan karena penggunaan media yang masih kurang mendukung dan kurang variatif. Media yang digunakan pendidik masih menggunakan media yang konvensional seperti buku cerita, dan gambar seri. Salah-satu media yang terbaru yaitu media digital *Microsoft Sway*. Media ini mampu menarik perhatian anak dan juga memudahkan dalam menyimak cerita yang ditampilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan seberapa efektif media digital untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, yakni kelompok B1 sebagai kelas Eksperimen sebanyak 13 anak dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol sebanyak 13 anak. Teknik pengumpulan data melibatkan pengujian dengan 4 item pernyataan dan metode analisis data meliputi uji normalitas, uji homogitas, uji hipotesis dan menggunakan perhitungan *effect size*.

Berdasarkan analisis data, secara keseluruhan terjadi kenaikan skor terhadap kelas kontrol dan eksperimen. Skor *pre-test* 148 dan skor *post-test* 204, sedangkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol adalah 11,38 dan 15,69. Sementara skor pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 203 dan 241, dengan hasil rata-rata *pre-test* 15,62 dan *post test* 18,54. data yang dihasilkan berdistribusi normal serta homogen. Perolehan *effect size* sebesar 1,69, disimpulkan termasuk dalam kategori kuat. Dengan metode demikian media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun efektif signifikan.

Kata Kunci: media digital, kemampuan bercerita, anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum Warahmamuallahi Wabarakatuh

Puji dan syukur, Alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode *Storytelling* Menggunakan Media Digital Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang”. Selanjutnya sholawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi semua umat muslim.

Tujuan skripsi ini untuk memenuhi salah-satu syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Asdi Wirman, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan banyak waktu untuk memberi arahan motivasi, serta saran kepada peneliti yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibuk Prof. Dr. Rakimahwati, M.Pd sebagai Penguji Skripsi 1 dan Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd yang telah menyediakan waktu untuk menguji dan memberikan arahan kepada peneliti sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Nurhafizah, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku pembimbing akademik yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dekan dan Wakil Dekan I, Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Tata Usaha Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan semangat, bantuan, serta motivasi peneliti.
6. Teristimewa ucapan terimakasih kepada suami tercinta Yoki Andika Putra dan putra tercinta kami Abdullah khairul Azzam yang penuh pengertian dan tulus menanti untuk mendapatkan kasih sayang dari peneliti yang tersita menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua Orangtua Ayahanda Nopriandi Ibunda Nurhayati yang sering meyakinkan peneliti dan senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan yang tiada ternilai harganya. Serta keluarga besar dan mertua tercinta yang telah memberikans semangat dan doa.
8. Guru di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium Universitas Negeri Padang
9. Rekan-rekan Departemen Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, khususnya kelas internasional Angkatan 2019 atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa perkuliahan yang selalu memberikan dukungan.

10. Senior serta teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Anak Usia Dini.

Semoga bimbingan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhai oleh Allah SWT. Peneliti menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Sumbangan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak khususnya dibidang pendidikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatuallahi Wabarakatuh

Padang, Januari 2024

Peneliti

Rati Ratna Sari

NIM ; 19022118

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Konsep Anak Usia Dini.....	9
2. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
3. Konsep Perkembangan Bahasa AUD.....	15
4. Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini.....	19
5. Media Pembelajaran.....	23
6. Media Digital <i>Microsoft Sway</i>	27
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	38
D. Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel.....	44
C. Variabel dan Data.....	46
D. Instrumen.....	47

E. Teknik Penelitian	49
F. Analisis Instrumen	50
G. Teknik Pengumpulan Data.....	54
H. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1..Rancangan Penelitian.....	43
Tabel 2. Populasi Penelitian.....	45
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	46
Tabel 4. Validator.....	51
Tabel 5. Uji Perhitungan Validasi.....	53
Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	53
Tabel 7. Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 8. Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 9. Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	63
Tabel 10. Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	64
Tabel 11. Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	65
Tabel 12. Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol.....	66
Tabel 13. Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	67
Tabel 14. Nilai Statistik dan Frekuensi <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel 15. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ...	69
Tabel 16. Uji Normalitas.....	71
Tabel 17. Uji Homogenitas <i>Pre-test</i>	72
Tabel 18. Uji Homogenitas <i>Post-test</i>	73
Tabel 19. Hasil Pengujian Hipotesis.....	74
Tabel 20. <i>Independent Sample t Test</i>	74
Tabel 21. Kriteria Nilai <i>Effect Size</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal <i>Microsoft Sway</i>	31
Gambar 2. Tampilan Judul <i>Microsoft Sway</i>	31
Gambar 3. Memasukkan Latar Belakang	32
Gambar 4. Tampilan yang Sudah dimasukkan Video	32
Gambar 5. Tampilan Akhir	34
Gambar 6. Kerangka Berpikir	40
Gambar 7. Grafik hasil perbedaan pre-test dan post-test	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Instrumen	88
Lampiran 2. Intrumen Pernyataan.....	89
Lampiran 3. Rubrik Kriteria Penilaian.....	90
Lampiran 4. Tabel Data Hasil Uji Coba Instrumen Validasi	91
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	92
Lampiran 6. Tabel Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	122
Lampiran 7. Tabel Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	123
Lampiran 8. Tabel Frekuensi dan Statistik <i>Pre-test</i>	124
Lampiran 9. Tabel Frekuensi dan Statistik <i>Post-test</i>	125
Lampiran 10. Tabel Frekuensi dan Statistik <i>Pre-test</i>	126
Lampiran 11. Tabel Frekuensi dan Statistik <i>Post-test</i>	127
Lampiran 12. Uji Normalitas	128
Lampiran 13. Uji Homogenitas.....	131
Lampiran 14. Uji Hipotesis.....	132
Lampiran 15. Dokumentasi Validasi	133
Lampiran 16. Dokumentasi kelas Eksperimen.....	135
Lampiran 17. Dokumentasi kelas Kontrol	139
Lampiran 18. Surat Izin Validasi Instrumen	141
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi Instrumen.....	143
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	145

BAB I

PENDAH ULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada usia ini, anak-anak sangat peka terhadap apa yang dilihat dan yang didengar. Oleh karena itu, anak disebut pada masa keemasan atau *golden age*. Pada masa ini perkembangan dan pertumbuhan anak terjadi dengan pesat termasuk dalam perkembangan otak. Masa keemasan ini tidak boleh terlewat begitu saja dan harus dimanfaatkan semaksimal mungkin agar perkembangan dan pertumbuhan anak optimal.

Adapun upaya untuk meningkatkan perkembangan anak stimulasinya yaitu pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah pondasi utama dan terpenting bagi perkembangan kepribadian, baik dari segi karakter, kemampuan fisik, kemampuan kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, mental, disiplin diri, konsep diri, dan kemandirian. Konsep pendidikan anak usia dini tidak sama dengan pendidikan untuk usia dewasa. Pada usia dini, pendidikan hendaknya diberikan dengan cara mengajarkan konsep dasar yang bermakna bagi anak melalui pengalaman hidup nyata yang memungkinkan mereka mengembangkan aktivitas dan rasa ingin tahunya secara optimal (Sutrisno, dkk., 2021:2).

Kemampuan yang dicapai anak pada pendidikan usia dini sesuai dengan Permendikbud 137 tahun 2014 pada aspek perkembangan pertumbuhan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif

bahasa, sosial-emosional dan seni. Salah-satu aspek yang penting dikembangkan pada pendidikan usia dini adalah kemampuan bahasa. Bahasa merupakan alat yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dengan manusia lainnya. (Alfin, dkk, 2018:271) menjelaskan membaca, mendengar, menulis dan bercerita adalah salah satu kemampuan berbahasa.

Kemampuan bercerita adalah salah satu komponen dalam kemampuan anak untuk berbicara. Dengan bercerita, misalnya menceritakan pengalaman kepada orang lain, anak akan belajar untuk menyusun kalimat dan mengonsep arti dari bahasa yang dipahaminya. Kemampuan bercerita ini penting untuk dikembangkan pada saat anak berada pada usia dini. Dengan bercerita anak akan dapat mengembangkan kemampuan bahasanya karena anak akan dituntut untuk menambah kosakata serta belajar untuk menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat agar apa yang diceritakannya dapat dipahami oleh orang lain.

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

mengungkapkan pendapat mereka dalam kalimat yang kompleks dan kosa kata mereka menjadi cukup kaya (Aulia, 2012:135).

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

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

Masalah mendasar yang dihadapi di lapangan adalah sulitnya anak untuk menceritakan apa yang mereka pikirkan, baik terkait pengalaman ataupun konsep yang sudah ada dalam pikiran mereka. Anak kurang mampu

berkomunikasi dengan kalimat yang kompleks dan anak-anak masih sangat sulit mengungkapkan dan mengeskpresikan perasaan dan ide mereka.

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

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

dalam mempresentasikan, mengembangkan, mengolah data dan menyajikan pembelajaran.

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

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada bulan Juli-November 2022 di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP. Peneliti menemukan bahwa kemampuan bercerita anak belum berkembang, anak belum mampu menyusun kalimat sederhana mengenai cerita, belum mampu menjelaskan tokoh-tokoh dalam cerita dan belum mampu melanjutkan sebagian cerita. Hal ini disebabkan karena kurang menariknya media yang digunakan saat bercerita. Peneliti melihat bahwa guru-guru hanya bercerita secara manual dengan cerita lisan monoton menggunakan media gambar atau buku cerita seadanya, padahal di sekolah tersebut sudah terdapat berbagai peralatan media yang mendukung dalam penggunaan media digital, namun guru tidak memanfaatkan media digital itu dalam pembelajaran. Sehingga anak-anak kurang tertarik dan cenderung bosan untuk menyimak serta mendengarkan cerita yang di

sampaikan oleh guru secara manual. Hal tersebut dapat dilihat dari tidak fokusnya anak dalam mendengarkan dan anak banyak meribut saat guru sedang bercerita.

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

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian yang berjudul “efektivitas metode *storytelling* menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan Laboratorium UNP.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat peneliti identifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam bercerita.
2. Anak belum mampu mengungkapkan pikirannya mengenai cerita yang disampaikan.

3. Penggunaan media oleh guru untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak masih kurang kreatif dan masih kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas yaitu:

1. Rendahnya kemampuan anak dalam bercerita atau menyampaikan kembali informasi dari apa yang didengar.
2. Seberapa efektif media metode *storytelling* menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan Laboratorium UNP

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “seberapa efektif metode *storytelling* menggunakan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan Laboratorium UNP.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media digital terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun di TK Pembangunan Laboratorium Universitas Negri Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan mengembangkan keterampilan bercerita anak menggunakan media digital.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi anak, dapat meningkatkan kemampuan bercerita sehingga anak dapat memahami nilai-nilai yang ada didalam cerita dengan baik
- b. Bagi guru, dapat menjadi sebuah masukan dalam kegiatan *storytelling* di sekolah
- c. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman melalui kegiatan *storytelling* menggunakan media digital terutama dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak.