

## **Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media *Digital Storytelling* Di Taman Kanak-Kanak Lignita 1 Kota Sawahlunto**

**Dian Maya Sari<sup>1</sup>, Setiyo Utoyo<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang  
e-mail: [maya.tjahjadi@gmail.com](mailto:maya.tjahjadi@gmail.com), [setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id](mailto:setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id)

### **Abstrak**

Rendahnya kemampuan menyimak siswa kelompok B TK Lignita 1 Kota Sawahlunto menjadi pendorong utama penelitian ini. Pokok bahasan utama penelitian ini ialah bagaimana memanfaatkan media cerita digital untuk membantu anak TK Lignita 1 Kota Sawahlunto dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Tujuan penelitian ini ialah memanfaatkan media cerita digital untuk membantu anak TK Lignita 1 Kota Sawahlunto dalam mengembangkan keterampilan menyimak. Melalui penelitian tindakan kelas, diterapkan metodologi kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini ialah memanfaatkan media cerita digital untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Sejumlah 14 siswa kelompok B, yakni enam laki-laki dan delapan perempuan, di TK Lignita 1 Kota Sawahlunto menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menerapkan dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Setiap siklus dalam desain penelitian ini terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode yang diterapkan untuk mengumpulkan data ialah observasi dan dokumentasi. Analisis data kualitatif deskriptif diterapkan untuk menguji data yang terkumpul. Dengan menerapkan materi *Digital Storytelling*, siswa kelompok B di TK Lignita 1 Kota Sawahlunto bisa meningkatkan keterampilan menyimaknya. Perubahan kriteria Mampu pada setiap siklus menunjukkan peningkatan tersebut. Sejumlah 38% anak memenuhi kriteria Mampu pada siklus I, dan 85% anak memenuhi kriteria Mampu pada siklus II.

**Kata kunci:** *Kemampuan Menyimak, Digital Storytelling, Anak Usia Dini*

### **Abstract**

The poor listening abilities of group B students at Lignita 1 Kindergarten in Sawahlunto City are the driving force behind this study. This study's main concern is how to use digital storytelling materials to help kids at Sawahlunto City's Lignita 1 Kindergarten develop their listening skills. The goal of this study is to use digital storytelling materials to help kids at Sawahlunto City's Lignita 1 Kindergarten develop their listening skills. Through classroom action research, a descriptive qualitative methodology is employed in this study. The goal of this study is to use digital storytelling media to enhance

listening skills. The 14 pupils in group B six boys and eight girls at Lignita 1 Kindergarten in Sawahlunto City served as the research subjects. Two cycles : cycle I and cycle II are used in this study. Each cycle of the research design consists of four stages: planning, execution, observation, and reflection. Observation and documentation are the methods used to collect data. Descriptive qualitative data analysis is used to examine the collected data. Using digital storytelling materials, group B students at Lignita 1 Kindergarten in Sawahlunto City can enhance their listening skills. Changes in the Capable criteria in each cycle demonstrate this improvement. 38% of children met the Capable criteria in cycle I, and 85% of children met the Capable criteria in cycle II.

**Keywords :** *Listening Skill, Digital Story Telling, Early Childhood*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 0 sampai 8 tahun yang memiliki potensi untuk berkembang dan menunjukkan sifat-sifat tertentu, seperti selalu aktif, dinamis, bersemangat terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan, serta selalu menjelajahi lingkungan sekitar dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Anak bisa memanfaatkan masa ini untuk mempelajari hal-hal baru dan memperluas pengetahuan serta kemampuannya agar bisa mempersiapkan diri menghadapi masa depan dan mampu berinteraksi dengan orang lain di masyarakat sambil berketerampilan komunikasi yang baik.

Menurut Herry (2012), komunikasi merupakan aktivitas manusia yang paling mendasar yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan hidup di masa mendatang sebagai makhluk sosial dan individu. Kemampuan berkomunikasi melibatkan pembelajaran keterampilan berbahasa sendiri untuk mengungkap gagasan dan menerima informasi dari orang lain agar bisa terlibat dengan lingkungan sosial. Sebagai alat untuk mengomunikasikan emosi dan makna kepada pendengar atau komunikan, bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang dibina dalam pendidikan anak usia dini (Yasbiati & Gandana, 2019). Perkembangan bahasa sejak dini sangat penting karena anak akan menerapkan bahasa untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

Mendengar, membaca, berbicara, dan menulis merupakan empat komponen keterampilan berbahasa anak yang selalu saling terkait (Kembong dkk., 2010). Keempat unsur tersebut saling terkait karena perkembangan keterampilan berbahasa anak lainnya akan semakin meningkat jika anak mampu menguasai salah satunya. Selain itu, keterampilan mendengar memberi dasar bagi anak untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Fitri dan Maryanti (2022), mendengar merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan komponen bahasa reseptif, artinya keterampilan mendengar merupakan dasar yang harus dikuasai seseorang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. Akan tetapi, orang dewasa cenderung lebih

mengutamakan keterampilan berbahasa lainnya daripada keterampilan mendengar (Rampai dkk., 2019). Padahal, hal terpenting yang harus diajarkan kepada anak sejak dini ialah cara mendengar.

Karena mendengar merupakan keterampilan yang diperoleh anak sejak dini, maka penting untuk mengembangkannya sejak dini melalui kegiatan yang melibatkan mendengar pesan dan informasi yang disampaikan orang lain. Saat anak mendengar dan memahami informasi baru, mereka akan belajar secara tidak langsung melalui pengalaman langsung. Kosakata anak akan terus bertambah akibat proses ini hingga mereka mencapai usia dewasa. Dengan demikian, kosakata dan informasi anak akan bertambah seiring dengan semakin saksamanya mereka mendengar (Krisensiana et al., 2018).

Menurut Tarigan (2008:31), mendengar ialah proses memperhatikan dengan saksama, memahami, menghargai, dan menafsirkan bunyi dan simbol lisan untuk mengumpul informasi, menangkap pesan atau isi, dan memahami makna komunikasi yang telah diungkap melalui bahasa lisan. Menyimak ialah proses aktif yang melibatkan perhatian dan pemahaman atas informasi yang diterima anak melalui komunikasi dengan orang lain, kegiatan menyimak menurut Tarigan (2008: 14-15) ialah: 1) Mendengar, 2) Meniru, 3) Mengulangi, 4) Mengikuti instruksi.

Didasarkan atas hasil observasi awal peneliti di bulan Februari 2024 pada Taman Kanak-Kanak Lignita 1 Kota Sawahlunto, saat proses belajar mengajar berlangsung anak cenderung tidak memperhatikan dengan baik. Dari observasi ini, sejumlah 12 anak (86%) dari total 14 anak memiliki kemampuan menyimak yang rendah hal ini selaras dengan belum munculnya indikator kemampuan menyimak seperti mendengar dan meniru, mendengar dan mengulangi, serta mendengar dan mengikuti instruksi. Hal ini juga dikemukakan oleh kepala sekolah beserta tenaga pendidikan bahwasanya kemampuan menyimak anak didik mereka belum terlihat melalui interaksi sehari-hari di disekolah, dalam suatu kasus anak tidak mau menjawab pertanyaan maupun kegiatan dari guru seperti anak belum bisa menceritakan kembali yang didengar, melaksanakan perintah sederhana dari guru seperti menyelesaikan lembar kerja, meminta menjelaskan kembali aturan dan tata cara pengerjaan lembar kerja, menyampaikan kembali isi dari sebuah cerita maka sebagian besar anak belum mampu menyampaikannya kembali.

Disamping itu, hambatan yang dihadapi oleh Taman Kanak-kanak Lignita 1 Kota Sawahlunto ialah kurangnya penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dimana media guru menyampaikan pembelajaran masih klasikal dimana guru menjelaskan menerapkan media gambar serta nyanyian dan tepuk tangan saja sehingga anak cenderung bosan dan tidak menarik untuk mendengar.

Dengan bantuan gambar, suara, dan animasi yang relevan dengan cerita yang disampaikan, media digital diterapkan untuk menarik minat anak, membujuk mereka, dan mendidik mereka (Kusay, 2019). Karena pembelajaran abad 21 sudah mensyaratkan penggunaan teknologi yang sejalan dengan karakteristik anak usia dini abad 21, penggunaan media digital di kelas merupakan alternatif terbaik untuk

meningkatkan keterampilan menyimak anak. Pada tahun 2023, Khairunnisa, T. *digital storytelling* harus diterapkan untuk meningkatkan rentang perhatian dan minat anak dalam mendengar cerita yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media digital di kelas merupakan salah satu cara guna memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21, yang menuntut peserta didik untuk memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan di bidang informasi, media, dan teknologi. Menurut Wijaya dkk. (2016: 266), pembelajaran abad 21 merupakan masa pengetahuan (usia yang diketahui) yang mensyaratkan peserta didik berketerampilan dan kemampuan untuk menerapkan media, teknologi, dan informasi. Pendekatan pembelajaran yang menerapkan teknologi digital dalam bentuk konten pembelajaran yang ramah anak diperlukan karena keterikatan anak terhadap teknologi menimbulkan tantangan baru bagi dunia pendidikan saat mereka beralih dari permainan tradisional ke permainan yang menerapkan teknologi. Menurut

Fuadah dkk. (2022: 302), pemanfaatan teknik bercerita berbasis media bercerita digital bisa membantu meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. Bercerita digital merupakan praktik bercerita dengan menerapkan gambar bergerak, seperti film atau klip video yang menggabungkan gambar diam dan gambar bergerak, baik itu dongeng maupun cerita anak.

Untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak usia empat sampai lima tahun, dijalankan pula penelitian tentang *digital storytelling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya *digital storytelling* bisa meningkatkan kemampuan menyimak anak usia empat sampai lima tahun (Nur Amirah, 2023). Karena cerita yang disampaikan melalui media digital dalam bentuk video bisa memberi pengalaman kepada anak dengan dukungan gambar yang jelas dan suara, media *digital storytelling* bisa membantu anak mengembangkan keterampilan menyimaknya pada anak usia dini. Selain itu, media cerita digital juga membantu anak untuk lebih fokus pada cerita yang disampaikan dan memudahkan mereka memahami pesan yang disampaikan (Khotimah et al, 2022: 206). Dengan memadukan komponen audio dan visual secara bersamaan, media *digital storytelling* terbukti berhasil meningkatkan keterampilan menyimak anak. Selain itu, teknik yang diterapkan dalam bercerita akan memudahkan anak memahami pesan dan menawarkan pengalaman interaktif.

Kemampuan anak dalam menyimak, menirukan kosakata, mengulang atau menceritakan kembali, dan mengikuti arahan yang berkaitan dengan *digital storytelling* bisa diterapkan untuk mengukur seberapa baik mereka menyimak media *digital storytelling* (Tarigan, 2008: 14-15). Agar keterampilan menyimak anak bisa berkembang dengan baik, media *digital storytelling* sebaiknya diterapkan dalam pendidikan anak usia dini.

## **METODE**

Dengan menerapkan model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin, penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Didasarkan atas penelitian ini, pendidik dan peneliti berupaya melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan

menerapkan teknik dan prosedur yang efisien agar bisa mencapai hasil yang sebaik-baiknya. Masing-masing dari dua siklus penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Sanjaya, 2009:29).

Model penelitian tindakan kelas Kurt Lewin telah dimodifikasi. Penelitian ini menerapkan metodologi kualitatif deskriptif, di mana penelitian dijalankan sesuai dengan proses belajar mengajar, serta bagaimana observasi dan penelitian dijalankan dan dijelaskan. Selain itu, periode penelitian dibagi menjadi dua siklus, dengan tiga kali pertemuan di setiap siklus. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi fotografi kegiatan selama proses belajar mengajar serta pengamatan langsung terhadap anak dengan menerapkan pedoman instrumen observasi berupa lembar observasi. Delapan sub-indikator disertakan dalam instrumen penelitian ini dan akan dipantau oleh peserta penelitian, termasuk:

**Tabel 1. Instrumen Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Digital**

<b>Dimensi Kemampuan</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Kemampuan Menyimak	Mendengar	Mengungkap topik atau judul dalam cerita digital
		Mengungkap kembali tokoh dalam cerita digital
		Mengungkap latar dan waktu dalam cerita digital
	Menirukan Kosakata	Menirukan kosakata berkaitan dengan cerita digital
	Mengulangi	menceritakan kembali menerapkan gambar klip yang ditampilkan
		Menerapkan bahasa yang lugas untuk menceritakan sebuah kisah dari awal hingga akhir
	Mengikuti instruksi	menyebutkan gambar sesuai dengan karakter yang telah diidentifikasi oleh guru
		menyusun narasi menerapkan kalimat yang tepat

Sumber : Tarigan (2008: 14-15)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Hasil penerapan Digital Storytelling dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak pada Taman Kanak-kanak Lignita 1 Kota Sawahlunto cenderung meningkat secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari perubahan kriteria yang

ditentukan setiap siklusnya, hasil penelitian tersebut disajikan dalam 2 tabel dibawah ini :

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Digital Storytelling pada Siklus I Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)**

No	Aspek yang Dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		1	%	2	%	3	%	1	%	2	%	3	%	1	%	2	%	3	%
1.	Anak dapat Mengungkapkan kembali topik atau judul dalam cerita digital	11	79	1	7	2	14	10	71	2	14	2	14	8	57	2	14	4	29
2.	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan	10	71	2	14	2	14	7	50	3	21	4	29	5	36	2	14	7	50
3.	Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan	12	86	1	7	1	7	10	71	2	14	2	14	8	57	2	14	4	29
4.	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita digital yang disampaikan	10	71	2	14	2	14	6	43	4	29	4	29	4	29	2	14	8	57
5.	Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan	11	79	1	7	2	14	8	57	3	21	3	21	6	43	2	14	6	43
6.	Anak mampu menceritakan cerita dari awal sampai akhir dengan bahasa sederhana	12	86	1	7	1	7	10	71	2	14	2	14	8	57	2	14	4	29
7.	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru	10	71	2	14	2	14	8	57	2	14	4	29	6	43	2	14	6	43
8.	Anak mampu mengurutkan cerita melalui kalimat yang sesuai dalam cerita	12	86	1	7	1	7	11	79	1	7	2	14	9	64	2	14	3	21
<b>Nilai Rata-rata</b>		-	<b>79</b>	-	<b>10</b>	-	<b>11</b>	-	<b>62</b>	-	<b>17</b>	-	<b>21</b>	-	<b>48</b>	-	<b>14</b>	-	<b>38</b>

Tabel 2 menyajikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Keterampilan menyimak anak mengalami peningkatan sebagai hasil penggunaan media cerita digital, didasarkan atas analisis siklus I pertemuan 3. Didasarkan atas faktor-faktor yang diteliti, termasuk kemampuan menyimak anak yang ditunjukkan oleh faktor-faktor berikut, Siklus I pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga selalu mengalami peningkatan:

Kemampuan anak dalam mengungkap kembali tema atau judul dalam cerita digital menjadi fokus Siklus I pertemuan ketiga. Sejumlah 4 orang atau 29% dari total siswa memperoleh skor 3 (mampu), 2 orang atau 14% dari total siswa memperoleh skor 2 (mulai mampu), dan 8 orang atau 57% dari total siswa memperoleh skor 1 (belum mampu).

Mengenai kemampuan anak dalam mengekspresikan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan, terdapat tujuh orang anak dengan skor tiga (mampu), dua orang dengan skor dua (mulai mampu), dan lima orang dengan skor satu (belum mampu), yang mewakili mayoritas sejumlah 36%. Mengenai kemampuan anak dalam menyampaikan waktu dan tempat dalam cerita digital, terdapat 4 orang anak (atau 29% dari total) yang memperoleh skor 3 (mampu), 2 orang anak (atau 14% dari total) yang memperoleh skor 2 (mulai mampu), dan 8 orang anak (atau 57% dari total) yang memperoleh skor 1 (belum mampu). Mengenai kemampuan anak dalam menirukan

kosa kata yang berkaitan dengan cerita digital, terdapat 8 orang anak atau 57% dari total yang memperoleh skor 3 (mampu), 2 orang anak atau 14% dari total yang memperoleh skor 2 (mulai mampu), dan 4 orang anak atau 29% dari total yang memperoleh skor 1 (belum mampu).

Terkait kemampuan anak bercerita melalui cuplikan gambar yang ditayangkan, terdapat enam anak yang memperoleh skor tiga (mampu), dua anak memperoleh skor dua (mulai mampu), dan enam anak memperoleh skor satu (belum mampu) dengan presentase sejumlah empat puluh tiga persen. Terkait kemampuan anak bercerita dengan bahasa sederhana dari awal sampai akhir, terdapat empat anak memperoleh skor tiga (mampu), dua anak memperoleh skor dua (mulai mampu), dan delapan anak memperoleh skor satu (belum mampu) dengan presentase sejumlah 57%. Terdapat enam anak memperoleh skor tiga (mampu), dua anak memperoleh skor dua (mulai mampu), dan enam anak memperoleh skor satu (belum mampu) dengan presentase sejumlah 43% dari keseluruhan anak yang bisa menyebutkan gambar sesuai dengan tokoh dalam cerita digital yang telah ditunjuk oleh guru. Anak bisa mengurutkan cerita dengan menerapkan kalimat yang sesuai dengan cerita. Tiga anak atau 21% dari total memiliki skor 3 (mampu), dua orang atau 14% dari total memiliki skor 2 (mulai mampu), dan sembilan orang atau 64% dari total memiliki skor 1 (belum mampu).

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pertemuan pertama sejumlah 11%, pertemuan kedua sejumlah 21%, menunjukkan peningkatan sejumlah 10%, dan pertemuan ketiga sejumlah 38%, menunjukkan peningkatan sejumlah 17%.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Digital Storytelling pada Siklus II Pertemuan 1,2,3 (Setelah Tindakan)**

No	Aspek yang Dinilai	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		1	%	2	%	3	%	1	%	2	%	3	%	1	%	2	%	3	%
1.	Anak dapat mengungkapkan kembali topik atau judul dalam cerita digital	6	43	2	14	6	43	4	29	2	14	8	57	-	0	2	14	12	86
2.	Anak dapat mengungkapkan kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan	3	21	2	14	9	64	3	21	2	14	9	64	-	0	2	14	12	86
3.	Anak dapat mengungkapkan latar dan waktu dalam cerita digital yang disampaikan	6	43	2	14	6	43	4	29	2	14	8	57	-	0	3	21	11	79
4.	Anak mampu menirukan kosakata yang berkaitan dengan cerita digital yang disampaikan	2	14	2	14	10	71	-	0	4	29	10	71	-	0	2	14	12	86
5.	Anak dapat menceritakan kembali melalui gambar cuplikan yang ditayangkan	4	29	2	14	8	57	3	21	2	14	9	64	-	0	2	14	12	86
6.	Anak mampu menceritakan cerita dari awal sampai akhir dengan bahasa sederhana	6	43	2	14	6	43	4	29	2	14	8	57	-	0	2	14	12	86
7.	Anak mampu menyebutkan gambar sesuai karakter dalam cerita digital yang ditunjuk oleh guru	4	29	2	14	8	57	2	14	2	14	10	71	-	0	2	14	12	86
8.	Anak mampu mengurutkan cerita melalui kalimat yang sesuai dalam cerita	6	43	3	21	5	36	4	29	2	14	8	57	-	0	2	14	12	86
	<b>Nilai Rata-rata</b>	-	<b>33</b>	-	<b>15</b>	-	<b>52</b>	-	<b>22</b>	-	<b>16</b>	-	<b>62</b>	-	<b>0</b>	-	<b>15</b>	-	<b>85</b>

Tabel 3 menyajikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada siklus II dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Didasarkan atas analisis siklus II pertemuan 3, keterampilan menyimak anak mengalami peningkatan akibat penggunaan media *digital storytelling*. Didasarkan atas faktor-faktor yang diteliti, termasuk kemampuan menyimak anak yang ditunjukkan oleh faktor-faktor berikut, Siklus II pertemuan pertama, kedua, dan ketiga selalu mengalami peningkatan:

Kemampuan anak dalam mengungkap kembali tema atau judul dalam cerita digital menjadi fokus Siklus II pertemuan ketiga. Sejumlah 12 anak atau 86% dari total anak memperoleh skor 3 (mampu), 2 orang atau 14% dari total anak memperoleh skor 2 (mulai mampu), dan yang memperoleh skor 1 (belum mampu) sudah tidak hadir.

Terkait kemampuan anak dalam mengungkap kembali tokoh dalam cerita digital yang disampaikan, terdapat 12 anak yang memperoleh skor 3 (mampu) atau 86% dari total anak; 2 orang dengan skor 2 (mulai bisa) mewakili 14% dari total; dan yang dengan skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir. Jumlah anak yang mendapat skor 3 (bisa) pada cerita digital yang disampaikan sejumlah 11 orang atau 79% dari total; yang mendapat skor 2 (mulai bisa) sejumlah 3 orang atau 21% dari total; dan yang

mendapat skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir. Mengenai kemampuan anak menirukan kosa kata yang berkaitan dengan cerita digital yang disampaikan, sejumlah 12 orang (atau 86% dari total) mendapat skor 3 (bisa), 2 orang (atau 14% dari total) mendapat skor 2 (mulai bisa), dan yang mendapat skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir.

Sejumlah 12 orang anak atau 86% dari total mendapat skor 3 (bisa) untuk kemampuan anak menceritakan kembali melalui klip gambar yang ditayangkan; 2 orang atau 14% dari total, mendapat skor 2 (mulai bisa); dan yang mendapat skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir. Mengenai kemampuan anak bercerita dengan bahasa sederhana dari awal sampai akhir, ada 12 anak dengan skor 3 (bisa), mewakili 86% dari total; 2 orang, mewakili 14% dari total, mendapat skor 2 (mulai bisa); dan yang mendapat skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir. Mengenai kemampuan siswa menamai gambar didasarkan atas karakter dalam cerita digital yang ditentukan guru, 12 anak (atau 86% dari total) mendapat skor 3 (bisa), 2 orang (atau 14% dari total) mendapat skor 2 (mulai bisa), dan yang mendapat skor 1 (belum bisa) sudah tidak hadir. Anak bisa mengurutkan cerita menerapkan kalimat yang sesuai dengan cerita. Dua belas anak, atau 86% dari total, mendapat skor 3 (mampu), dua orang, atau 14% dari total, mendapat skor 2 (mulai mampu), dan tidak ada anak, atau mereka yang mendapat skor 1 (belum mampu), hadir.

Menurut temuan penelitian, pertemuan pertama memiliki tingkat kehadiran 52%, pertemuan kedua memiliki tingkat kehadiran 62%, yang menunjukkan peningkatan 10%, dan pertemuan ketiga memiliki tingkat kehadiran 85%, yang menunjukkan peningkatan 23%.

### **Pembahasan**

Didasarkan atas keterangan diatas bisa dilihat perbandingan kondisi awal, siklus I, dan siklus II peningkatan kemampuan menyimak anak ditabel 4 dan grafik 1 dibawah ini:

**Tabel 4. Perbandingan Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Melalui Media Digital Storytelling Kondisi awal, Siklus I dan Siklus II**

No	Kriteria	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
			Pertemuan 3	Pertemuan 3
1.	Belum Mampu	86	48	0
2.	Mulai Mampu	14	14	15
3.	Mampu	0	38	85

Dari hasil observasi Siklus II terlihat bahwasanya jumlah pertemuan mengalami peningkatan. Rata-rata persentase anak yang memenuhi kriteria Mampu sejumlah 38% pada siklus I dan 85% pada siklus II. Angka ini telah mencapai baik angka indikator yang ditetapkan sebelumnya yakni 76% maupun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peneliti telah mengidentifikasi sejumlah capaian, baik positif maupun negatif, sebagai hasil dari penggunaan media *Digital Storytelling*, didasarkan atas capaian kegiatan siklus I. Pada Siklus II terjadi perbaikan pada sejumlah catatan negatif yang

tidak terpenuhi pada siklus I. Alhasil, peningkatannya menjadi lebih baik. Melalui media *Digital Storytelling*, keterampilan menyimak semakin meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan capaian belajar anak dan nilai kapasitas mereka terhadap kesenangan dalam belajar; pada siklus I, nilai kapasitas rata-rata anak sejumlah 38%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85%.

Mendengar, menirukan kosakata, mengulang, dan menaati arahan merupakan penanda yang diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Pelaksanaan setiap siklus bisa berjalan lancar apabila diterapkan tujuan pembelajaran, indikator, dan tingkat capaian yang tepat. Hal ini sejalan dengan pandangan Tarigan (2008):31. Menyimak merupakan proses memperhatikan, memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasikan bunyi dan simbol lisan dengan tujuan untuk memperoleh informasi, menangkap pesan atau isi, serta memahami makna komunikasi yang telah diungkap melalui bahasa lisan. Tarigan (2008:14–15) menyebutkan kegiatan menyimak sebagai berikut: 1) mendengar, 2) meniru, 3) mengulang, dan 4) mengikuti petunjuk. Salah satu strategi untuk meningkatkan keterampilan menyimak ialah dengan menerapkan media *Digital Storytelling*. Fuadah dkk. (2022:302) berpendapat bahwasanya cerita digital dan teknik bercerita lainnya yang berbasis pada media digital bisa membantu meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. Dengan bantuan gambar, suara, dan animasi yang relevan dengan cerita yang disampaikan, *Digital Storytelling* diterapkan untuk melibatkan, membujuk, dan mendidik anak di era digital ini (Kusay, 2019).

Untuk membantu keterampilan menyimak anak, guru juga harus mampu merencanakan kegiatan pembelajaran, seperti menerapkan teknik mengajar yang menghibur. Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa menerapkan media yang ramah anak. Maka dari itu, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran sangat penting untuk pengembangan keterampilan menyimak anak. Uraian di atas mengarah pada kesimpulan bahwasanya keterampilan menyimak anak bisa ditingkatkan melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan media *Digital Storytelling*.

## **SIMPULAN**

Pemanfaatan media digital storytelling bisa meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelompok B di TK Lignita 1 Kota Sawahlunto, didasarkan atas hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijalankan. Kemampuan anak dalam menyimak, meniru, mengulang, dan mengikuti arahan meningkat dengan menerapkan media ini. Anak-anak senang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran ini karena suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Anak-anak bisa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan semangat serta motivasi untuk selalu ingin belajar dengan menerapkan media *digital storytelling* dalam menyampaikan materi. Didasarkan atas hasil analisis data, bisa diamati adanya peningkatan kemampuan menyimak anak. Pada kondisi awal (sebelum tindakan), kriteria mulai mampu sejumlah 11% dan kriteria mampu sejumlah 0%. Pada siklus I

kriteria mampu meningkat sejumlah 38% dan pada siklus II meningkat sejumlah 85%. Hasil tersebut didasarkan atas rata-rata kemampuan menyimak anak. Karena persentase peningkatan kemampuan menyimak anak terus meningkat seiring dengan penggunaan media *digital storytelling*, maka dari data tersebut bisa disimpulkan bahwasanya peningkatannya meningkat secara signifikan. Maka dari itu, di TK Lignita 1 Kota Sawahlunto diklaim bahwasanya media digital bisa meningkatkan kemampuan menyimak anak. Kemampuan menyimak anak usia dini bisa ditingkatkan dengan media cerita digital ini karena melalui kegiatan bercerita yang disajikan melalui media digital, anak akan mendengar ujaran yang mengisahkan cerita tersebut. Semakin sering mereka mendengar cerita, maka mereka akan semakin mendengar kosakata, struktur kalimat, intonasi, dan tentu saja pelajaran yang disampaikan melalui cerita yang dikemas dalam media *digital storytelling*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan Herry. (2012). *Menyimak Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaikan* (Cetakan Pe). Graha Ilmu.
- Rampai, B., Emas, U., Maghfirah, F., Pascasarjana, P., Anak, P., Dini, U., Jakarta, U. N., & Timur, J. (2019). *Pentingnya Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini*. 5(1), 11–16.
- Kembong, D., Johar, A., & Akmal, H. (2010). *Pembelajaran Keterampilan Menyimak* (A. Mahmuddin (Ed.); Cetakan Pe). Badan Penerbit Universitas Makassar.
- Tarigan, Henry Guntur. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008.
- Fuadah, M., D.R. Tiara dan E. Pratiwi. (2022). *Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal UPMK. 6 (2) : 23-30.
- Kuşay, Y. (2019). *Digital storytelling as a part of participatory culture in communication and public relation practices*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5357-1.ch014>
- Nur Amirah. BJ. (2023). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Digital Storytelling. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1347-1352. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.709>
- Khotimah.S., Kustiono & F.Ahmadi.(2022). *Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3).Muhammad. (1992). *Filsafat Hukum Islam*. Jakarta: Bumi Aksara .
- Khairunnisa,T.(2023). *Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Kelompok B di TK Negeri Seroja Kecamatan Pelayung*. Journal of Social Science Research, 3(2).NASIHIN, M. (2007). *Malpraktek Dalam Perspektif Islam*. Semarang.
- Krisensiana, R, M., & Miranda, D. (2018). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Mendongeng Menerapkan Media Papan Flanel*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 7(12), 1–11.

- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Yasbiati, Y., Gandana, G., & Rahman, T. (2019). *Educative and digital based game (powerpoint) game games as a stimulation method of discussion skill development early childhood. Journal of Physics Conference Series, 1318(1), 012048*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012048>
- Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A. & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 - Universitas Kanjuruhan Malang , 266.