

PENGEMBANGAN STORYBOARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI KELAS B DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI NGADA

Maria Carolina Nau, Elisabeth Tantiana Ngura, Karmelia Rosfinda Meo

Program Studi PG-PAUD

STKIP Citra Bakti

carolinanau28@gmail.com

Abstract

This study aims to produce storyboard learning media for the speaking ability of group B and to determine the quality of product test development of storyboard media. Media Storyboard for speaking skill was developed using the ADDIE model. This model consists of five steps, namely: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, 5) Evaluation. The results of the research on the development of storyboard media for speaking skills based on the results of expert trials and children as product users are as follows. (1) the test on material experts is in the very valid category with a total score of 36 and an average of 90, (2) the media expert test is in the valid category with a total score of 35 and an average of 87.5, (3) the test learning design expert trials are in the valid category with a total score of 34 and an average of 85, (4) individual trials are in the very valid category with a total score of 6 and an average of 86, (5) small group trials are in the valid category with a total score of 42 and an average of 100. Thus, the development of storyboard media for speaking skills is appropriate for use in early childhood group B in PAUD Terpadu Citra Bakti.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran storyboard untuk kemampuan berbicara kelompok B dan mengetahui kualitas uji produk pengembangan media storyboard. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B PAUD Terpadu Citra Bakti sedangkan objek yang diteliti adalah kemampuan berbicara. Media Storyboard untuk kemampuan berbicara ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, 5) Evaluation. Hasil penelitian pengembangan media storyboard untuk kemampuan berbicara berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut. (1) uji coba pada ahli materi ada pada kategori sangat valid dengan jumlah skor 36 dan rata-rata 90, (2) uji coba ahli media ada pada kategori valid dengan jumlah skor 35 dan rata-rata 87,5, (3) uji coba ahli desain pembelajaran ada pada kategori valid dengan jumlah skor 34 dan rata-rata 85, (4) uji coba perorangan ada pada kategori sangat valid dengan jumlah skor 6 dan rata-rata 86, (5) uji coba kelompok kecil ada pada kategori valid dengan jumlah skor 42 dan rata-rata 100. Dengan demikian pengembangan media storyboard untuk kemampuan berbicara layak digunakan pada anak usia dini kelompok B di PAUD Terpadu Citra Bakti. Kata kunci : media storyboard, berbicara.

Article History

Received:05-03-2022

Reviewed:12-03-2022

Published:30-05-2022

Key Words

*Storyboard Media,
Speaking.*

Sejarah Artikel

Diterima:05-03-2022

Direview:12-03-2022

Disetujui: 30-05-2022

Kata Kunci

*Media Storyboard,
Berbicara.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai lembaga pertama yang menjadi tempat tujuan arena belajar pertama anak dan diakui secara sah sebagai suatu lembaga pendidikan yang berdimensi formal, informal, maupun non formal. Pembelajaran pada wilayah PAUD sudah bisa dimulai sejak anak berusia 0 tahun atau saat anak dilahirkan. UU RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Pasal 1 menyatakan: “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada Pasal 28 (2) bagian ketujuh tentang Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan jenis dari PAUD sendiri yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal.

Usia dini disebut juga dengan usia emas (*golden age*) yang merupakan masa peka dan hanya datang sekali. Masa peka adalah suatu masa yang menuntut pengembangan seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan yang sesuai dengan tahapan usia anak agar dapat terstimulus secara baik. Menurut Howard Gardner (2003) ada 8 Kecerdasan yang harus distimulasikan kepada anak dengan baik dan optimal yang meliputi: Kecerdasan bahasa, Kecerdasan logiko-matematik, Kecerdasan Visual-Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, dan Kecerdasan Naturalis. Salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan pada anak adalah bahasa, karena kecerdasan berbahasa merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia. Bahasa dijadikan sebagai alat komunikasi bagi setiap orang, tanpa bahasa seseorang tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak menjalin hubungan dengan orang lain. Menurut Musfiroh (2005:59) Kecerdasan bahasa atau kecerdasan verbal-linguistik berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya. Seorang anak yang cerdas dalam verbal-linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Ia juga cenderung dapat mempengaruhi orang lain melalui kata-katanya. Anak-anak yang cerdas dalam bahasa menyukai kegiatan bermain yang memfasilitasi kebutuhan mereka untuk berbicara, bernegosiasi, dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Mereka juga menikmati permainan yang berkaitan dengan huruf-huruf, seperti mencocok huruf, menukarkan huruf, menebak kata-kata, dan kegiatan bermain yang melibatkan bahasa, baik lisan maupun tulis. Anak-anak yang cerdas dalam verbal-linguistik juga memiliki keterampilan menyimak yang baik. Mereka cepat menangkap informasi melalui bahasa serta mudah menghafal pantun, lirik, bahkan detail pesan seperti nama, tempat, tanggal, atau hal-hal kecil. Mereka mempunyai kosakata yang relatif luas untuk anak seusianya, dapat mengeja kata-kata dengan mudah dan tepat. Secara aktif, anak yang cerdas dalam verbal-linguistik memiliki minat terhadap buku, bahkan ketika mereka belum mampu membaca. Menurut Musfiroh

(2005:9) anak yang cerdas dalam linguistik mungkin telah menguasai kemampuan membaca dan menulis lebih dini daripada anak seusianya. Cara belajar terbaik bagi anak-anak yang cerdas dalam verbal-linguistik adalah dengan mengucapkan, mendengar, dan melihat tulisan. Cara terbaik memotivasi mereka adalah mengajak mereka berbicara, menyediakan banyak buku-buku, rekaman, serta menciptakan peluang mereka untuk menulis. Dhieni (dalam Nur' Aini, 2006: 35) menyatakan ada beberapa factor yang dijadikan ukuran bicara anak yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi factor-faktor yaitu, ketepatan ucapan, penempatan tekanan nada dan durasi yang sesuai, pilihan kata, ketepatan sasaran pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi factor-faktor yaitu, sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat. Menurut Hurlock (1978:176) tingkat kemampuan berbicara anak yaitu, anak mengetahui arti dari kata yang digunakan, anak mampu melafalkan kata-kata yang mampu dipahami oleh orang lain, anak memahami kata-kata tersebut bukan karena sering mendengar atau menduga-duga tapi anak mampu memahami kata dan proses yang dialami.

Saat ini perkembangan PAUD di Kabupaten Ngada berkembang dengan sangat baik, terbukti telah berdirinya lembaga PAUD dengan beragam rentangan usia anak. Sebagian besar lembaga PAUD di Kabupaten Ngada juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak di masa keemasannya. Hal tersebut dibantu juga oleh profesionalisme seorang pendidik. Banyak perlombaan yang sering dilaksanakan dan pendidik-pendidik PAUD di Kabupaten Ngada turut serta dalam kegiatan lomba tersebut, salah satunya adalah PORSENI guru PAUD. Pendidik PAUD banyak memberikan penghargaan bagi kabupaten Ngada pada perlombaan PORSENI. Pernyataan diatas diperkuat lagi oleh (Sua dkk, 2019) bahwa tingkat perkembangan PAUD di Ngada sejak tahun 2015 sampai sekarang mengalami peningkatan, namun untuk jumlah lembaga PAUD mengalami penurunan namun tidak dengan jumlah pendidiknya. Mengenai sarana dan prasarana mendapat perhatian dari pihak pemerintah yang tidak membedakan antara sekolah negeri maupun swasta ataupun kober. Untuk kualifikasi kependidikannya di setiap sekolah, hampir semua sekolah negeri maupun swasta sudah ada guru yang mempunyai pendidikan terakhir S1, dimana sebagian besar guru mempunyai gelar D3 maupun tamatan SMA. Pihak pemerintah masih berupaya supaya disetiap sekolah bisa mempunyai pendidik AUD minimal S1. Pemerintah juga berupaya untuk membangun lagi lembaga PAUD di Kabupaten Ngada.

PAUD Terpadu Citra bakti terletak di Desa Malanuza, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. PAUD Terpadu Citra Bakti dibentuk sejak awal tahun 2019 ini langsung mendapat respon yang positif dari masyarakat setempat. Terbukti dengan banyaknya orang tua yang peduli akan pentingnya pertumbuhan dan perkembangan bagi buah hatinya sehingga mereka mengikut sertakan anaknya untuk sekolah di lembaga ini. Sekolah ini

diharapkan menjadi wadah untuk melahirkan dan membina anak-anak usia dini untuk menjadi anak-anak yang cerdas dan kreatif. PAUD Terpadu Citra Bakti memiliki tiga pendidik yang mendidik tiga kelompok usia anak, yaitu Kelompok Bermain usia 3-4 tahun, Kelompok A usia 4-5 tahun serta Kelompok B usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh di lapangan yang berlangsung di Paud Terpadu Citra Bakti diperoleh data bahwa sekolah ini telah menerapkan pembelajaran kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 di sekolah ini belum berjalan dengan lancar, karena terdapat kendala dalam pelaksanaan kurikulum ini salah satunya keterbatasan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Salah satu keterbatasan media pembelajaran yaitu media yang mampu mengembangkan kemampuan berbicara anak. Kemampuan berbicara anak di sekolah ini masih tergolong rendah. Seperti, pada saat proses pembelajaran anak belum bisa berbicara secara baik, misalnya penggunaan kosakata dalam menyampaikan sesuatu yang diinginkan, menjelaskan permainan hasil dari rangkaian, menjelaskan sesuatu yang dilihat dan sesuatu yang didengar. Salah satu media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik-saintifik. Modul tematik saintifik yang digunakan di sekolah ini menyajikan aktivitas-aktivitas permainan menarik yang mengembangkan dan mengasah aspek-aspek perkembangan anak, meliputi kognitif, afektif, bahasa dan psikomotorik. Modul subtema tematik tersebut berisi beberapa subtema yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran guru masih terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik-saintifik tersebut adalah materi yang dijelaskan hanya berupa gambaran umum saja, sedangkan anak usia dini butuh obyek nyata yang bisa dituangkan dalam gambar sehingga mereka tidak hanya mendengar tetapi bisa melihat.

Masalah yang ditemukan adalah siswa bermasalah dengan kemampuan berbicara (mengeja kata-kata) hal ini disebabkan masih sedikitnya pembendaharaan kata pada anak, sehingga anak TK sering malu-malu dan tidak berani mengemukakan pendapat (berbicara). Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum sepenuhnya membantu anak belajar bagaimana cara merangkai kata-kata menjadi kalimat yang baik dan benar secara keseluruhan. Hal ini diperlukan media pembelajaran yang bervariasi sebagai perantara dan memotivasi anak-anak didik untuk menambah pengetahuannya. Proses pembelajaran yang diterapkan belum maksimal. Hasil pengamatan yang diperoleh adalah sebagai berikut. 1) anak kurang termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, 2) kurangnya konsentrasi anak dalam belajar, 3) sarana dan prasarana kurang memadai seperti buku ajar, 4) pembelajaran bersifat *teacher*

centered approach, 5) media pembelajaran yang kurang memadai. Dari beberapa faktor di atas, solusi terbaik yang perlu dilakukan adalah perlu mengembangkan media pembelajaran pada anak usia dini. Anak sangat mudah dipengaruhi oleh cerita atau dongeng. Oleh karena itu, pesan-pesan moral, seperti nilai-nilai kebaikan dan kejahatan bisa disisipkan melalui cerita tersebut.

Media *storyboard* adalah papan cerita dan rangkaian sketsa yang mempresentasikan alur sebuah cerita, dapat menyampaikan ide cerita ke orang lain dengan lebih mudah dan sangatlah sesuai dengan karakteristik anak didik. Media *storyboard* sangatlah efektif dalam memaparkan skenario cerita yang dapat di bahasakan sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata dalam sebuah cerita. Darmawan (2015:75) berpendapat bahwa, “*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran”. *Storyboard* atau papan cerita dapat mendatangkan banyak manfaat, tidak hanya untuk anak-anak, orang tua yang mendongeng atau guru pun akan sama-sama mendapatkan manfaat. Mengingat hal tersebut peneliti akan menerapkan media *storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Manfaat lainnya yakni anak dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih kepercayaan diri dan keberanian anak untuk tampil di depan umum. Ketika memperlihatkan *storyboard* tersebut guru bertindak sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak memotivasi anak dengan harapan anak lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya atau mengekspresikan secara lisan. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *storyboard*, siswa mampu membahasakan cerita menurut alur yang ada pada gambar, sehingga memudahkan siswa memahami dan meningkatkan kosakata dalam kemampuan bicaranya.

Berdasarkan uraian diatas, untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kemampuan berbicara anak pada lembaga PAUD TERPADU CITRA BAKTI, pentingnya menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik. Peneliti tertarik meneliti dengan judul penelitian “Pengembangan *Storyboard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini di PAUD Terpadu Citra Bakti Ngada.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Ditinjau dari permasalahannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 470).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (*Analisis-Desain-Development-Implement-Evaluate*).

2. *Analysis* (Analisis) Tahap analysis merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup tiga hal yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis kompetensi/karakter peserta didik. 2. *Design* (Perancangan)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancangan bangun di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Ada beberapa tahap dalam desain: pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan. 3. *Development* (Pengembangan) Pada tahap ini, akan dikembangkan media *storyboard*, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. 4. *Implementation* (Implementasi). Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi 1). uji coba kelompok kecil, 2). revisi ii (jika diperlukan), 3). uji coba lapangan, 4). Produk. 5. Evaluasi. Konsep penting dari tahapan evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang perancang instruksional mampu melakukan evaluasi keseluruhan model, dari tahap awal sampai akhir. Langkah-langkah yang penting dalam evaluasi model ADDIE adalah bagaimana menentukan kriteria evaluasi, memilih alat untuk evaluasi, dan mengadakan evaluasi itu sendiri.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Metode Observasi. Menurut Nassution (dalam Sugiyono, 2011: 310), observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Dalam observasi ini, peneliti melakukan uji coba awal dan uji coba kelompok kecil. 2). Metode Wawancara. Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berpikir, proses penginderaan dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku over yang tidak dapat ditangkap langsung atau melalui metode observasi. Wawancara ini ditujukan bagi: 1) guru Taman Kanak-kanak untuk mengetahui pengembangan tujuan pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak yang menjadi tempat penelitian, 2) peserta didik di PAUD Terpadu Citra Bakti tentang kemampuan

berbicara.3). Metode Angket. Suharsimi Arikunto (2006: 151) berpendapat bahwa, angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui. 4). Metode Dokumentasi. Metode dokumentasi (Suharsimi Arikunto, 2006: 231) adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang foto kegiatan anak yang merupakan perlengkapan bahwa kegiatan yang telah direncanakan atau telah dilaksanakan berupa pembelajaran menggunakan media *storyboard*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan media *storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B. Model pembelajaran ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahap yaitu, (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*. Anglada (Tegeh dan Kirna 2013).

Berikut ini penjelasan tahap-tahap dalam penelitian pengembangan media *storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini dalam bentuk papan cerita dengan tema “Binatang” dan sub/sub-sub temanya “ Binatang Peliharaan”. Pada dasarnya materi yang terdapat dalam pengembangan media *storyboard* ini dibuat sepraktis mungkin sesuai perkembangan anak usia dini kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI, yang beralamat di Desa Malanusa, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada. Pengembangan media *storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B dalam bentuk papan cerita ini, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kurikulum kemudian kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. Analisis kebutuhan anak dilakukan saat peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk menemukan hambatan dalam proses pembelajaran di PAUD TERPADU CITRA BAKTI dan upaya yang tepat dalam penanganannya atau media yang ditawarkan dalam menganalisis kebutuhan anak. Dalam konteks pengembangan media *Storyboard* berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi yang sudah dilakukan, maka pada tahap analisis yang dilakukan meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis kompetensi 1. Analisis Kurikulum.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh Permendikbud No. 146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini di analisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang STPPA. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media *Storyboard* dalam konteks pembelajaran yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Berikut ini merupakan tabel analisis kurikulum 2013 PAUD pada aspek bahasa AUD usia 5-6 tahun. 2. Analisis Kebutuhan Peserta Didik. Setelah melakukan

observasi peneliti mengetahui bahwa kemampuan bahasa anak dalam menceritakan kembali apa yang didengar atau dilihat, mengungkapkan keinginannya dan menyampaikan informasi masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang menghambat kemampuan anak yaitu media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran belum mencapai batas maksimal. Maka dari itu peneliti mengembangkan media *Storyboard*. Media *Storyboard* dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena penyajiannya yang mudah dan sederhana sehingga membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami atau menceritakan kembali apa yang ada pada media tersebut. Media ini membantu anak sehingga anak-anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Anak membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan semangat mereka untuk lebih aktif.

3. Analisis Kompetensi. Analisis ini meliputi terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung yang tercantum dalam RPPH dan akan dimuat dalam media *Storyboard*. Analisis kurikulum dan analisis kompetensi menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. RPPH dibuat dengan pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang memuat makna secara operasional sehingga peneliti dapat secara langsung menilai kemampuan anak sesuai dengan pencapaian anak tersebut. Berikut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai media *storyboard* yang dikembangkan pada anak kelompok B dengan Tema “ Binatang” dan sub/sub-sub temanya “ Binatang Peliharaan”.

2. Tahap *Design* (desain). Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan sebelum dibangun maka, gambar rancang bangun (*blue-print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Hasil analisis pada tahap desain dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media *storyboard*. Media yang dikembangkan adalah berupa papan cerita untuk anak kelompok B dengan tema Binatang.

3. Tahap pengembangan (*development*). Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah yang saling berurutan, langkah pertama merupakan pengembangan atau pembuatan produk. Langkah kedua yaitu validasi dan langkah ketiga yaitu revisi.

4. Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media *Storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI. Media *Storyboard* ini kemudian dilakukan uji coba kepada ahli isi konten/materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan siswa sebagai pengguna produk. Sistem pembelajaran pun sudah siap untuk digunakan oleh anak TK kelompok B.

Tahap implementasi ini juga merupakan tahap dimana produk diimplementasikan pada perorangan atau kelompok kecil. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode yaitu bercakap-cakap, pemberian tugas dan guru yang mengajar. Produk akan diujicobakan kepada anak kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI, Desa Malanua, Kecamatan

Golewa, Kabupaten Ngada. 5. Evaluasi. Konsep penting dari tahapan evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang perancang instruksional mampu melakukan evaluasi keseluruhan model, dari tahap awal sampai akhir. Langkah-langkah yang penting dalam evaluasi model ADDIE adalah bagaimana menentukan kriteria evaluasi, memilih alat untuk evaluasi, dan mengadakan Evaluasi itu sendiri. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Pembahasan

Menurut Miarso, (Susilana, 2007: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *Storyboard*. Adapun manfaat dari media *Storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara sesuai dengan karakteristik anak di PAUD TERPADU CITRA BAKTI kelompok B. Media ini dapat digunakan oleh anak secara mandiri maupun kelompok dengan bimbingan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *Storyboard* yang layak digunakan oleh anak kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI dalam mengembangkan aspek kemampuan berbicara dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan.

Kelayakan produk diperoleh dari data penilaian responden ahli materi, ahli media, dan anak sebagai pengguna produk yaitu media *Storyboard*. Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan penilaian dan saran agar media yang dikembangkan sesuai dengan aspek keterampilan berbahasa anak. Tahap uji coba kelayakan produk dalam penelitian ini yaitu: 1) tahap validasi ahli media, 2) tahap validasi ahli materi, 3) tahap validasi ahli desain pembelajaran 4) tahap uji coba produk.

Validasi ahli media dilakukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dari segi kemediain yang ada pada *Storyboard*. Pada validasi ini memperoleh penilaian kategori "Sangat Valid" namun dengan revisi sesuai saran, diantaranya 1) gambar dibuat dan dipilih semenarik mungkin 2) tidak ada petunjuk penggunaan produk (harus dibuat dengan petunjuk atau panduan penggunaa) 3) komposisi gambar diatur kembali 4) harus proposial.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menghasilkan produk yang sesuai dari segi kejelasan materi dalam media *Storyboard*. Pada validasi materi memperoleh penilaian dengan kategori "sangat valid". Pada tahap ini validator materi menyatakan bahwa materi yang ada dalam media *Storyboard* gambar sudah baik dan tidak ada bagian yang harus

diperbaiki, sehingga media ini sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diuji cobakan kepada pengguna produk. Menurut ahli, materi yang terdapat dalam media *Storyboard* sudah sesuai dengan kurikulum dan perencanaan pembelajaran di PAUD yang digunakan di PAUD TERPADU CITRA BAKTI yaitu anak kelompok B.

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan untuk menghasilkan produk yang menarik. Pada validasi ini memperoleh penilaian kategori “valid”. Adapun saran dan komentar dari ahli desain, diantaranya media dibuat lebih menarik lagi.

Pada tahap uji coba produk terhadap media *Storyboard* kepada anak usia dini kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI memperoleh penilaian dengan kategori “sangat valid”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Media *Storyboard* dinyatakan “Layak” untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa media *storyboard* dinyatakan sangat valid (90%), hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa media *storyboard* dinyatakan valid (85%), hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa media *storyboard* dinyatakan sangat valid (87,5%). Hasil uji coba produk kepada siswa perorangan dinyatakan sangat valid (86%), dan hasil uji coba siswa kelompok kecil dinyatakan sangat valid (100%).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut. 1. Untuk Anak perlu menggunakan media *Storyboard* untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B dengan fokus pada materi menceritakan isi gambar dengan 1 media saja yaitu media *Storyboard*. 2. Untuk Guru perlu menggunakan media *Storyboard* untuk proses kegiatan belajar mengajar karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di PAUD TERPADU CITRA BAKTI melalui kegiatan menceritakan isi gambar. Sehingga media *Storyboard* dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berbicara anak agar dapat berkembang maksimal dan motivasi untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan untuk anak belajar. 3. Untuk Lembaga Sekolah, media *Storyboard* perlu digunakan untuk lembaga sekolah sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B di PAUD Terpadu Citra Bakti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur. 2012. Mengembangkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Di Kelompok B1 RA *Islamic Centre* Curup Kabupaten Rejang Lebong. *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Arsyad, Azhar. 2007. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bambang, Sigit & Joko. 2008. *Pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran yang berkualitas*. Diakses pada tanggal 20 november 2012 pukul 19.00.
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T & Ely, D.P(Eds: *international encyclopedia of educational technology*. 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dantes, Nyoman. 2007. "Pengembangan Materi dan Model Pendidikan Multikultur dalam Pembelajaran IPS SMP" (halaman 21-26). *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Humaniora*. Singaraja: Lembaga Penelitian Undiksha.
- Daryanto. 2006. Belajar Komputer Visual Basic. Bandung: Yrama Widya.
- Deni darmawan. (2012). Inovasi pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Dhieni, Nurbiana. 2005. Metode Pengembangan Bahasa, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Enterprise Jubilee. 2012. Rahasia manajemen file. PT. Alex Media Komputindo: Jakarta.
- Ermine Krismarsanti. 2018. Kura-kura Dan Angsa. Klaten. PT Intan Pariwara.
- e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 2 - Tahun 2016)
- Gagne, Robert M. 2010. Teori belajar gagne[on line]. Tersedia (<http://blog.uinmalang.ac.id/vieviet12/-2010/12/12/komprasikonsepgegne>). (tanggal 16 januari 2011)
- Gardner, howard. (2003). Kecerdasan Majemuk. Terjemahan Drs. Alexander Sindoro dan Dr. Lyndon saputra. Batam: Interaksara.
- Gerlach, Venon S and Donald P Ely, 1997, *teaching and media : A systematic approach*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Hals, J. and Roger Manvell. 1973. *The technique of film animation*. [on line]. Tersedia di : <http://kelompokkami.wordpress.com/3D-animation>. (Diakses 26 Oktober 2013)
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. Perkembangan Anak. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Luther, A. C.1994. *Authoring Interactive Multimedia, Elsevier Science & Technology Books*.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Departemen.
- Musfiroh, Takdiroatun, M. 2005. Bercerita untuk Anak Usia Dini. Jakarta : Depdiknas.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2008. Pengembangan PERMENDIKBUD nomor 146. 2014. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian dan Kebudayaan. Kecerdasan Majemuk. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, dkk. 1989. Pedoman pratik mengajar. Bandung: Depdikbud.

- Sadiman, dkk. 2008. Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Implementasi lesson study dalam pembelajaran* (makalah). Nusa Penida: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Soenyoto, Partono. 2017. Animasu 2D. Jakarta: PT. Alex Madia Komplitido.
- Stkip citra bakti. 2018. Pedoman penulisan proposal skripsi. Malanuza.
- Suyitno, Amin (2011), Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1 FMIPA UNNES, Semarang.
- Warpala , I Wayan Sukra. 2009. Pendekatan pembelajaran konvensional. Tersedia: <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/20/pendekatan-pembelajaran-konvensional>.
- Widyastuti, Purbarini. 2011. *Peran sekolah dalam pendidikan karakter dengan pengembangan model pembelajaran holistic dan kontekstual*. Penelitian Hibah UNY.