

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA
MENGUNAKAN MEDIA DIGITAL IFP STORYTELLING TK NURUN NAJAH
KAJARHARJO**

Anisa Putri Audina¹, Wijaya Adi Putra², Ratnasari Dwi Ade Chandra³

^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember,

¹audinaanisa2@gmail.com, ²wijayaadi1988@gmail.com,

³ratnasaridwi082@gmail.com

Correspondent Author: ratnasaridwi082@gmail.com

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak usia dini untuk komunikasi, interaksi sosial, dan kesiapan belajar pada jenjang berikutnya. Hasil observasi awal di TK Nurun Najah Kajarharjo menunjukkan bahwa keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak belum berkembang secara optimal. Anak cenderung pasif, kurang percaya diri, memiliki kosakata terbatas, serta mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan dan menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 anak TK Nurun Najah Kajarharjo. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas berbicara, penilaian unjuk kerja, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menelaah perubahan proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan IFP storytelling memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Pada siklus I, anak mulai menunjukkan ketertarikan dan keberanian awal untuk berbicara, namun ujaran masih didominasi oleh respons satu atau dua kata dan bergantung pada bimbingan guru. Pada siklus II, setelah pembelajaran dimodifikasi menjadi lebih interaktif dan berpusat pada anak, terjadi peningkatan yang signifikan. Secara kuantitatif, sebagian besar anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Secara kualitatif, hasil pembelajaran menunjukkan perubahan pada kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana, peningkatan kelancaran dan kejelasan pengucapan, bertambahnya kosakata, serta berkembangnya kemampuan retelling yang lebih runtut. Anak juga memperlihatkan peningkatan inisiatif berbicara, keberanian tampil, dan kualitas interaksi verbal di kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital IFP storytelling efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak usia dini sekaligus memperbaiki kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci: keterampilan berbicara, hasil pembelajaran, anak usia dini, IFP storytelling, media digital, penelitian tindakan kelas

ABSTRACT

Speaking skills are a fundamental ability in early childhood language development, as they form the foundation for communication, social interaction, and readiness for

learning at the next educational level. Initial observations at TK Nurun Najah Kajarharjo indicated that children's Indonesian speaking skills had not developed optimally. The children tended to be passive, lacked self-confidence, had limited vocabulary, and experienced difficulties in expressing ideas and retelling stories coherently. This study employed a Classroom Action Research design conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 20 kindergarten students at TK Nurun Najah Kajarharjo. Data were collected through observation of speaking activities, performance-based assessments, and documentation. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and quantitative approaches to examine changes in the learning process and improvements in children's learning outcomes. The results showed that the implementation of IFP storytelling had a positive impact on the quality of learning and students' speaking development. In Cycle I, children began to show interest and initial confidence in speaking; however, their utterances were still dominated by one- or two-word responses and relied heavily on teacher guidance. In Cycle II, after the learning activities were modified to be more interactive and child-centered, a significant improvement was observed. Quantitatively, most children reached the categories of developing as expected and very well developed. Qualitatively, the learning outcomes revealed improvements in children's ability to construct simple sentences, increased fluency and clarity of pronunciation, expanded vocabulary, and more coherent retelling skills. The children also demonstrated greater initiative in speaking, increased confidence in performing, and improved quality of verbal interaction in the classroom. Therefore, it can be concluded that digital IFP storytelling is effective in enhancing young children's Indonesian speaking skills while also improving the overall quality of the learning process.

Keywords: speaking skills, learning outcomes, early childhood, IFP storytelling, digital media, classroom action research

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Melalui berbicara, anak mampu mengekspresikan pikiran, perasaan, kebutuhan, dan pengalaman mereka kepada orang lain. Kemampuan ini juga menjadi dasar bagi perkembangan sosial-emosional, pembentukan kepercayaan diri, serta kesiapan anak untuk mengikuti proses pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya. Anak yang memiliki keterampilan berbicara baik cenderung lebih mudah berinteraksi, bertanya, dan

berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Pada usia 4–6 tahun, anak berada pada masa emas (*golden age*) perkembangan bahasa. Pada masa ini, stimulasi yang tepat akan sangat menentukan kualitas kemampuan komunikasi anak di masa depan. Jika pada tahap ini anak kurang mendapatkan kesempatan berbicara secara aktif, maka perkembangan kosakata, kelancaran berbicara, serta kemampuan menyusun kalimat dapat terhambat. Oleh karena itu, pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dirancang untuk memberikan ruang seluas-luasnya bagi anak untuk berkomunikasi secara lisan.

Dalam konteks pendidikan formal, bahasa Indonesia memegang peran penting sebagai bahasa pengantar utama dalam pembelajaran. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, membangun konsep, dan mengekspresikan ide secara sistematis. Penguasaan bahasa Indonesia sejak usia dini akan membantu anak dalam memahami instruksi, berinteraksi dengan lingkungan sekolah, serta mempersiapkan diri untuk kemampuan literasi seperti membaca dan menulis. Dengan demikian, keterampilan berbicara bahasa Indonesia menjadi salah satu indikator utama perkembangan bahasa anak usia dini. Akan tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di TK Nurun Najah Kajarharjo, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan dan bercerita, sedangkan kesempatan anak untuk berbicara aktif masih terbatas. Akibatnya, hanya sebagian kecil anak yang tampak berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dengan kalimat lengkap.

Data pra-observasi menunjukkan bahwa dari 20 anak yang diamati, hanya sekitar 35% anak yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan kalimat sederhana (minimal empat kata). Sekitar 45% anak cenderung pasif, hanya mengangguk, tersenyum, atau menjawab dengan satu kata. Sementara itu, sekitar 20% anak memerlukan bimbingan intensif

agar mau berbicara. Data ini mengindikasikan bahwa partisipasi verbal anak di kelas masih rendah dan belum merata. Permasalahan juga terlihat pada aspek kosakata dan struktur kalimat. Ketika anak diminta menceritakan pengalaman atau menjelaskan gambar, banyak anak mengulang kata yang sama, berhenti di tengah kalimat, atau sulit menyampaikan maksud secara runtut. Selain itu, kemampuan menceritakan kembali isi cerita (retelling) juga masih rendah. Hanya sekitar 25% anak yang mampu menyampaikan cerita dengan urutan sederhana (awal–tengah–akhir), sedangkan sekitar 75% anak menyampaikan cerita secara terpotong-potong dan kurang bermakna.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak, khususnya dalam bahasa Indonesia, belum berkembang sesuai harapan. Rendahnya partisipasi, keterbatasan kosakata, dan lemahnya kemampuan retelling berdampak pada hasil belajar dan kepercayaan diri anak. Jika kondisi ini dibiarkan, anak berpotensi mengalami kesulitan komunikasi, kurang percaya diri, dan hambatan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat pendidikan selanjutnya. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif solusi pembelajaran. Media digital mampu menghadirkan rangsangan visual dan audio yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan anak. Dalam konteks pengembangan bahasa, digital storytelling terbukti mampu membantu anak memahami cerita, memperkaya kosakata, dan mendorong anak untuk

berbicara karena anak terlibat secara aktif dalam proses mendengarkan, menanggapi, dan menceritakan kembali cerita, oleh karena itu maka diperlukan media sebagai alternatif solusi. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik (Sugiyono, 2022).

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran memiliki peran penting karena anak belajar lebih optimal melalui rangsangan visual, audio, dan aktivitas langsung.

Pemanfaatan media digital storytelling melalui Interactive Flat Panel (IFP) menjadi pilihan yang relevan karena perangkat ini memungkinkan penyajian cerita secara interaktif, menampilkan gambar bergerak, suara, dan video yang dapat disentuh serta merespons langsung oleh anak. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi visual dan audio yang terintegrasi dapat memperkuat proses kognitif anak dan membantu pembentukan representasi mental yang lebih baik (Mayer, 2021). IFP memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, dialogis, dan berpusat pada anak. Melalui aktivitas storytelling berbasis IFP, anak dapat diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan, menebak alur cerita, serta

menceritakan kembali isi cerita secara lisan. Alasan pemilihan media digital *IFP storytelling* dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik anak usia dini yang cenderung menyukai visual, suara, dan aktivitas interaktif. *storytelling* berperan penting dalam pengembangan kemampuan naratif anak. Anak belajar mengenali urutan cerita, hubungan sebab akibat, serta struktur awal, tengah, dan akhir cerita. Kemampuan naratif ini menjadi dasar penting bagi perkembangan literasi lanjutan, termasuk pemahaman bacaan dan kemampuan menulis (Morrow, 2015). Adapun peran media digital diyakini mampu meningkatkan minat belajar, memfasilitasi gaya belajar yang beragam, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan dukungan media ini, anak diharapkan lebih termotivasi untuk berbicara, lebih berani mengekspresikan ide, dan lebih mudah menyusun kalimat dalam bahasa Indonesia.

Pentingnya penelitian ini terletak pada pentingnya memberikan penanganan sejak dini terhadap permasalahan keterampilan berbicara anak. Masa usia dini merupakan periode krusial, sehingga keterlambatan penanganan dapat berdampak jangka panjang terhadap perkembangan bahasa, sosial, dan akademik anak. Kondisi nyata di TK Nurun Najah Kajarharjo menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran berbicara. Selain itu, penelitian ini sangat penting dilakukan sebagai upaya perbaikan langsung terhadap praktik pembelajaran di kelas. Penelitian ini diharapkan tidak hanya meningkatkan

keterampilan berbicara anak, tetapi juga memberikan model pembelajaran yang aplikatif bagi guru dalam memanfaatkan media digital secara efektif. Dengan demikian, penerapan media digital IFP storytelling diharapkan mampu menjadi solusi nyata untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia anak di TK Nurun Najah Kajarharjo.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara bersiklus. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas secara nyata dan berkelanjutan. Desain penelitian mengikuti model spiral yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang hingga mencapai perbaikan yang diharapkan (Arikunto et al., 2021; Sugiyono, 2022). Pengertian lainnya (Abdillah, 2021) mengatakan "Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian tindakan yang dilakukan di kelas oleh peneliti dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran secara reflektif dan aplikatif."

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurun Najah Kajarharjo dengan subjek penelitian adalah anak TK (misalnya kelompok B) dan guru kelas sebagai kolaborator. Fokus penelitian adalah peningkatan keterampilan

berbicara bahasa Indonesia anak melalui penerapan media digital IFP storytelling. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi aktivitas berbicara anak, penilaian unjuk kerja berbicara, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran dan secara kuantitatif untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara anak dari pra-tindakan ke setiap siklus (Creswell & Creswell, 2023).

Tahap perencanaan pada Siklus I diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPPH/modul ajar yang memuat kegiatan storytelling digital berbasis IFP. Peneliti dan guru menyiapkan bahan cerita digital yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, merancang skenario pembelajaran berbicara, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi aktivitas berbicara, rubrik penilaian unjuk kerja, dan lembar keterlaksanaan tindakan. Perencanaan ini bertujuan untuk merancang tindakan awal yang dapat memancing partisipasi verbal anak dan menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Sugiyono, 2022). Tahap pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan dengan menerapkan pembelajaran berbicara melalui media digital IFP *storytelling*. Guru menampilkan cerita digital pada layar IFP, membacakan cerita secara interaktif, dan mengajak anak menjawab pertanyaan sederhana seputar tokoh, peristiwa, dan alur cerita. Anak kemudian diminta menyebutkan kosakata yang muncul dan mencoba menceritakan kembali isi cerita secara terbimbing. Tindakan pada siklus ini menekankan pada

pengenalan penggunaan media IFP dan pembiasaan anak untuk berani berbicara di depan teman dan guru.

Tahap observasi Siklus I dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Peneliti dan guru mengamati keterlibatan anak, keberanian berbicara, kelancaran pengucapan, penggunaan kosakata, serta kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita. Selain itu, diamati pula keterlaksanaan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan efektivitas penggunaan media IFP. Semua temuan dicatat dalam lembar observasi dan catatan lapangan. Tahap refleksi Siklus I dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan penilaian unjuk kerja anak. Pada tahap ini diidentifikasi kelebihan dan kekurangan tindakan, seperti anak yang masih pasif, durasi cerita yang terlalu panjang, atau pertanyaan yang kurang sesuai dengan kemampuan anak. Hasil refleksi digunakan untuk merumuskan perbaikan, misalnya menyederhanakan alur cerita, menambah aktivitas berbicara berpasangan, memperbanyak kata kunci visual di layar IFP, dan mengatur strategi agar semua anak memperoleh kesempatan berbicara. Refleksi ini menjadi dasar penyusunan rencana tindakan pada Siklus II (Arikunto et al., 2021).

Tahap perencanaan pada Siklus II merupakan hasil penyempurnaan dari Siklus I. Rencana pembelajaran diperbaiki dengan menyesuaikan materi cerita, menambah fitur interaktif pada media IFP, serta mengatur strategi pembelajaran yang lebih memeratakan partisipasi anak. Instrumen observasi

dan rubrik penilaian juga ditinjau kembali agar lebih sesuai dengan indikator keterampilan berbicara yang diharapkan. Tahap pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan dengan storytelling digital yang lebih interaktif dan terstruktur. Guru menampilkan cerita yang lebih singkat dan jelas, menyisipkan jeda diskusi, serta menggunakan gambar berurutan dan kata kunci pada layar IFP. Anak diberi kesempatan berbicara secara bergiliran, berpasangan, dan dalam kelompok kecil. Pada akhir kegiatan, anak diminta menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana secara lebih mandiri. Tindakan pada siklus ini menekankan peningkatan kualitas berbicara, baik dari aspek keberanian, kelancaran, kosakata, maupun keruntutan cerita.

Tahap observasi Siklus II kembali dilakukan untuk mencatat perubahan perilaku dan keterampilan berbicara anak. Observasi difokuskan pada peningkatan jumlah anak yang aktif berbicara, kualitas kalimat yang diucapkan, dan kemampuan menceritakan kembali isi cerita secara runtut. Data yang diperoleh dibandingkan dengan hasil Siklus I untuk melihat perkembangan yang terjadi. Tahap refleksi Siklus II dilakukan untuk menilai ketercapaian indikator keberhasilan. Apabila sebagian besar anak telah mencapai kriteria yang ditetapkan, maka tindakan dihentikan dan disusun kesimpulan penelitian. Refleksi akhir juga menghasilkan rekomendasi penerapan media digital IFP storytelling sebagai strategi pembelajaran berbicara yang dapat digunakan secara berkelanjutan di TK Nurun Najah Kajarharjo. Proses refleksi ini menegaskan fungsi PTK

sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang terus-menerus dan kontekstual (Creswell & Creswell, 2023).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia melalui penggunaan media digital IFP storytelling pada siswa TK Nurun Najah Kajarharjo yang berjumlah 20 anak. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses pembelajaran dirancang dengan menempatkan anak sebagai subjek aktif, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi siswa dalam kegiatan storytelling berbasis media digital.

Pada siklus I, proses pembelajaran diawali dengan guru memperkenalkan media digital IFP dan menampilkan cerita bergambar serta video pendek yang sesuai dengan usia anak. Guru membacakan cerita, kemudian mengajak siswa berdiskusi tentang tokoh, alur cerita, serta menirukan suara dan menyebutkan kosakata sederhana. Selanjutnya, anak diminta menjawab pertanyaan dan mencoba menceritakan kembali isi cerita secara singkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 20 siswa, terdapat 8 anak (40%) yang mulai berani berbicara meskipun masih terbatas pada satu atau dua kata, 7 anak (35%) mulai berkembang tetapi masih sering ragu-ragu, dan 5 anak (25%) masih pasif serta enggan berbicara. Secara umum, pelafalan anak belum jelas, kosakata masih

terbatas, dan anak masih membutuhkan banyak bimbingan guru. Meskipun demikian, proses pembelajaran berlangsung lebih menarik karena media digital mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Reaksi siswa pada siklus I menunjukkan rasa senang dan antusias terhadap penggunaan IFP, tetapi keberanian dan kelancaran berbicara secara individu masih belum optimal.

Berdasarkan refleksi siklus I, proses pembelajaran pada siklus II diperbaiki dengan meningkatkan interaksi, memberikan kesempatan berbicara lebih banyak secara individual, memilih cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, serta menambahkan kegiatan bermain peran dan storytelling sederhana di depan kelas. Pada siklus II, guru tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga melibatkan anak untuk memilih tokoh, menyusun kembali urutan cerita, dan menceritakan pengalaman sederhana yang berkaitan dengan cerita. Hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 20 siswa, sebanyak 16 anak (80%) telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, ditandai dengan kemampuan mengucapkan kalimat sederhana secara lebih jelas, runtut, dan percaya diri. Sebanyak 3 anak (15%) berada pada kategori mulai berkembang, dan hanya 1 anak (5%) yang masih memerlukan bimbingan intensif. Anak terlihat lebih aktif bertanya, berani tampil di depan kelas, serta mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Tanggapan siswa pada siklus II sangat positif; anak tampak antusias, senang, dan terlibat secara aktif selama proses

pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, proses pembelajaran menggunakan media digital IFP storytelling mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Terjadi perubahan yang jelas dari siklus I ke siklus II, baik dari segi partisipasi, keberanian, kelancaran berbicara, maupun kejelasan pengucapan. Dengan demikian, penggunaan media digital IFP storytelling terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia pada siswa TK Nurun Najah Kajarharjo.

Pembahasan

Analisis Siklus I

ada siklus I, penerapan IFP storytelling masih berada pada tahap orientasi dan adaptasi: siswa mengenal media, pola interaksi baru, dan ekspektasi bahwa mereka akan diminta berbicara secara lisan. Secara hasil, dari 20 siswa terlihat 8 anak (40%) mulai berani berbicara, 7 anak (35%) mulai berkembang namun ragu-ragu, dan 5 anak (25%) masih pasif. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori perkembangan bahasa anak usia dini dan konsep pembelajaran sosial. Dalam perspektif konstruktivisme sosial (Vygotsky), kemampuan berbahasa berkembang kuat melalui interaksi sosial, tetapi anak membutuhkan scaffolding (dukungan bertahap) agar mampu bergerak dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensial (ZPD). Pada siklus I, *scaffolding* memang sudah ada (guru membacakan cerita, bertanya, meminta menirukan kosakata), namun masih dominan “guru-sentris”,

sehingga sebagian anak cenderung menjawab serempak, atau hanya mengeluarkan 1–2 kata saat diminta bicara individual. Pola ini menunjukkan bahwa stimulus sudah menarik perhatian, tetapi keberanian tampil dan kelancaran produksi ujaran belum stabil karena anak masih menyesuaikan diri dengan situasi berbicara di depan teman.

Dari sisi respon siswa, antusiasme meningkat karena IFP bersifat multimedia dan menarik. Temuan ini selaras dengan karakter IFP sebagai layar interaktif yang dapat menampilkan dan memanipulasi beragam konten pembelajaran (gambar, video, presentasi) sehingga pembelajaran lebih atraktif. Akan tetapi, refleksi siklus I menunjukkan bahwa “menarik” belum otomatis menghasilkan peningkatan berbicara yang merata, karena hambatan utama anak TK sering berada pada aspek percaya diri, kebiasaan berbicara individual, dan kebutuhan latihan terstruktur. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, pola “meningkat namun belum optimal di siklus I” adalah hal yang umum. Studi PTK digital storytelling pada anak TK juga melaporkan peningkatan bertahap lintas siklus, bukan sekaligus pada siklus awal. Bahkan penelitian tentang bahasa ekspresif anak dengan digital storytelling menunjukkan lonjakan lebih jelas setelah perbaikan pada siklus berikutnya (dari pra/siklus I menuju siklus II). Ini menegaskan bahwa pada siklus I, tindakan sudah “mengarah benar”, tetapi mekanisme latihan berbicara perlu dibuat lebih partisipatif dan memberi ruang produksi bahasa yang lebih luas.

Analisis Siklus II

Pada siklus II, tindakan dimodifikasi menjadi lebih anak-sentris dan interaktif: anak memilih tokoh, menunjuk gambar, menebak kelanjutan cerita, mengurutkan alur, bermain peran, dan melakukan storytelling sederhana. Perubahan desain ini tepat karena meningkatkan kualitas *scaffolding*: guru tidak hanya memberi contoh bahasa, tetapi juga menyediakan dukungan bertahap (prompt, pertanyaan terbuka, penguatan) sambil mendorong anak melakukan produksi ujaran lebih panjang. Hasilnya konsisten: 16 anak (80%) mencapai kategori berkembang sesuai harapan/sangat baik, 3 anak (15%) mulai berkembang, dan tinggal 1 anak (5%) memerlukan bimbingan intensif. Kenaikan ini menunjukkan bahwa hambatan utama di siklus I (malu, ragu, kosakata dan struktur kalimat pendek) berkurang setelah strategi memberi kesempatan bicara individual dan bermain peran diperkuat.

Pada siklus II, penerapan IFP storytelling mengalami pergeseran yang cukup mendasar, dari pembelajaran yang masih banyak diarahkan guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada anak. Anak tidak lagi hanya mendengarkan cerita, tetapi terlibat langsung dalam proses membangun cerita melalui kegiatan memilih tokoh, menunjuk dan mengurutkan gambar, menebak kelanjutan alur, bermain peran, serta melakukan storytelling sederhana. Perubahan desain ini berdampak nyata pada kualitas keterampilan berbicara anak. Secara kuantitatif, peningkatan hasil belajar terlihat jelas, yaitu 16 dari 20 anak (80%) telah mencapai kategori

berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, 3 anak (15%) berada pada kategori mulai berkembang, dan hanya 1 anak (5%) yang masih memerlukan bimbingan intensif. Namun yang lebih penting, peningkatan ini juga tampak secara kualitatif pada perubahan cara anak berbicara. Anak tidak lagi sebatas menyebutkan satu atau dua kata, tetapi mulai mampu menyampaikan gagasan dalam bentuk kalimat sederhana yang lebih utuh, dengan susunan kata yang lebih teratur dan makna yang lebih jelas.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengorganisasi kosakata yang dimilikinya menjadi satu kesatuan ujaran. Jika pada siklus I anak cenderung berhenti di tengah kalimat atau hanya menirukan ucapan guru, pada siklus II anak tampak lebih lancar, jarang terdiam lama, dan lebih berani menyampaikan pendapat. Dari sisi pelafalan dan intonasi, ucapan anak juga terdengar lebih tegas dan stabil. Hal ini mengindikasikan tumbuhnya rasa percaya diri, yang merupakan prasyarat penting dalam perkembangan keterampilan berbicara anak usia dini. Kemampuan menceritakan kembali isi cerita juga menunjukkan kemajuan yang berarti. Anak mulai mampu menyusun cerita secara lebih runtut, mengenali urutan peristiwa, serta mengaitkan satu kejadian dengan kejadian lain. Walaupun masih sederhana, kemampuan menyampaikan alur awal, tengah, dan akhir cerita menandakan berkembangnya keterampilan naratif anak. Perkembangan ini penting karena menjadi dasar bagi kemampuan literasi di tahap berikutnya, seperti

pemahaman bacaan dan kemampuan menulis.

Selain itu, perubahan juga tampak pada pola interaksi di kelas. Anak tidak hanya berbicara ketika diminta, tetapi mulai menunjukkan inisiatif untuk menjawab, bertanya, dan menanggapi pendapat teman. Proses pembelajaran menjadi lebih dialogis dan hidup. Interaksi verbal tidak lagi didominasi guru, tetapi mulai berkembang menjadi komunikasi dua arah dan antarsiswa. Lingkungan kelas yang komunikatif ini memperkaya kesempatan anak untuk mempraktikkan bahasa secara alami. Keberhasilan pada siklus II tidak terlepas dari penguatan scaffolding yang lebih terarah. Guru memberikan bantuan secara bertahap melalui pertanyaan terbuka, isyarat visual, pengulangan kata kunci, serta penguatan positif yang mendorong anak memperpanjang ujaran. Kegiatan bermain peran juga memberi konteks bermakna bagi anak untuk berbicara, karena bahasa digunakan untuk mengekspresikan peran, emosi, dan alur cerita. Dengan demikian, berbicara tidak lagi menjadi tugas yang menegangkan, tetapi menjadi bagian dari aktivitas bermain yang menyenangkan.

Adanya satu anak yang masih membutuhkan bimbingan intensif menunjukkan bahwa perkembangan bahasa setiap anak berlangsung secara individual. Temuan ini menegaskan pentingnya pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran, seperti pemberian pendampingan lebih sering, kegiatan berbicara dalam kelompok kecil, dan penyediaan model kalimat yang sangat sederhana.

Dengan pendekatan ini, diharapkan seluruh anak dapat terus berkembang sesuai dengan potensi masing-masing.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital IFP *storytelling* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa TK Nurun Najah Kajarharjo. Permasalahan awal berupa rendahnya keberanian berbicara, keterbatasan kosakata, serta kurangnya kelancaran dan kejelasan pengucapan secara bertahap dapat diatasi melalui tindakan yang diberikan. Pada siklus I, penerapan IFP *storytelling* mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran. Anak mulai berani berbicara, meskipun masih terbatas pada kata-kata sederhana dan memerlukan banyak bimbingan guru. Hasil pada siklus ini menunjukkan adanya perkembangan awal, namun indikator keberhasilan belum tercapai secara optimal karena sebagian siswa masih pasif dan kurang percaya diri. Perbaikan tindakan pada siklus II dengan memperkuat interaksi, memberi kesempatan berbicara secara individual, serta menambahkan kegiatan bermain peran dan *storytelling* sederhana, menghasilkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar siswa menunjukkan keberanian berbicara, mampu menyusun kalimat sederhana dengan lebih jelas dan runtut, memiliki kosakata yang lebih beragam, serta mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri. Secara kuantitatif, mayoritas dari 20 siswa telah mencapai kriteria berkembang

sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Dengan demikian, dapat dievaluasi bahwa tindakan dalam PTK ini efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar, khususnya keterampilan berbicara bahasa Indonesia. Media digital IFP storytelling tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu memfasilitasi anak untuk lebih aktif, percaya diri, dan terlibat langsung dalam kegiatan berbicara. Oleh karena itu, penggunaan IFP storytelling direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran bahasa di pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Konsep, prinsip, dan implementasi dalam pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Arikunto, S., Suhardjono, E., & Supardi, K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Revisi ed.). Bumi Aksara.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 1–22). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.002>
- Morrow, L. M. (2015). *Literacy development in the early years: Helping children read and write* (8th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.