

**PENGEMBANGAN MEDIA STORYBOARD DAB (DAILY ACTIVITY BOARD) DALAM  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BICARA ANAK USIA 5 -6 TAHUN**

Anisa Fatimatus Salsabela<sup>1</sup>, Dhian Gowinda Luh Safitri<sup>2</sup>, Suharti<sup>3</sup>, Melia Dwi Widayanti<sup>4</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Surabaya

Email : [anisa.22099@mhs.unesa.ac.id](mailto:anisa.22099@mhs.unesa.ac.id), [dhiansafitri@unesa.ac.id](mailto:dhiansafitri@unesa.ac.id), [suhartisuharti@unesa.ac.id](mailto:suhartisuharti@unesa.ac.id),  
[melawidayanti@unesa.ac.id](mailto:melawidayanti@unesa.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low speaking skills of children aged 5–6 years in expressing ideas, telling experiences, and using vocabulary coherently during learning activities. This research aimed to develop Storyboard DAB (Daily Activity Board) media and determine its effectiveness in improving the speaking skills of children. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this research were 25 children in group B at TK Islam Al-Fatah. Data were collected through expert validation sheets, observation, and pretest–posttest assessments. Data analysis was conducted using the Paired Sample t-test and N-Gain test. The results showed that the Storyboard DAB media was feasible to be used in learning activities. The hypothesis test indicated a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , which means there was a significant difference between the pretest and posttest results. The N-Gain value of 0.0536 indicates that there was an improvement in children's speaking skills, although it was still categorized as low. In conclusion, Storyboard DAB (Daily Activity Board) can be used as an alternative learning media to help improve the speaking skills of children aged 5–6 years.*

**Keywords:** Learning media, Storyboard, speaking skills, early childhood

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun dalam mengungkapkan ide, menceritakan pengalaman, dan menggunakan kosakata secara runtut dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Storyboard DAB* (Daily Activity Board) serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Islam Al-Fatah yang berjumlah 25 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, observasi, serta tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Storyboard DAB* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Nilai N-Gain sebesar 0,0536 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara anak meskipun masih dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Storyboard DAB* (Daily Activity Board) dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, *Storyboard*, keterampilan berbicara, anak usia dini.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pengembangan sumber daya manusia karena berperan dalam membentuk berbagai aspek perkembangan anak

sejak dini. Masa anak usia dini dikenal sebagai golden age, yaitu periode yang sangat peka terhadap stimulasi dan menentukan keberhasilan perkembangan pada tahap selanjutnya (Pashela, 2025; Maulidiyah et al., 2025). Pada fase ini,

perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan motorik berlangsung secara optimal dan tidak dapat terulang kembali secara identik di masa berikutnya (Pratiwi, 2020). Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang tepat, baik dari lingkungan keluarga maupun lembaga pendidikan, menjadi sangat penting dalam mengoptimalkan potensi anak. Salah satu aspek perkembangan yang krusial pada anak usia dini adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga berperan dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Rahayu & Hidayat, 2023).

Perkembangan bahasa anak berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh interaksi antara faktor internal dan eksternal, seperti kesiapan kognitif, lingkungan sosial, serta kualitas stimulasi yang diberikan (Eka Putri & Kamali, 2023). Sejalan dengan itu, teori perkembangan bahasa menegaskan bahwa kemampuan berbahasa anak terbentuk melalui interaksi antara pengalaman, lingkungan, dan proses berpikir (Isna, 2019). Keterampilan berbicara sebagai bagian dari kemampuan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui berbicara, anak dapat mengekspresikan ide, perasaan, serta membangun hubungan sosial dengan orang lain (Herdiyanti & Suparno, 2023). Pada usia 5–6 tahun, anak mulai mampu menggunakan struktur kalimat yang lebih kompleks, memperluas kosakata, serta menyampaikan pengalaman secara lisan (Karyadi, 2023). Keterampilan berbicara menjadi indikator penting dalam menilai perkembangan bahasa anak usia dini.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak masih belum berkembang secara optimal. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anak usia dini masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide secara verbal, memiliki keterbatasan kosakata, serta belum mampu menyusun kalimat secara runtut (Nau et al., 2022). Kondisi ini juga

diperkuat oleh hasil observasi di TK Islam Al-Fatah yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum aktif berbicara, cenderung pasif, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Sekolah ini juga telah menerapkan kegiatan ekstrakurikuler public speaking sebagai upaya untuk melatih keberanian dan kemampuan berbicara anak. Namun, pelaksanaannya masih belum optimal karena belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kegiatan cenderung dilakukan secara konvensional, sehingga belum mampu mendorong partisipasi aktif anak secara maksimal.

Rendahnya keterampilan berbicara anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi aspek kognitif, kepribadian, dan kesiapan anak, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan, pola asuh, serta metode pembelajaran yang digunakan (Ajnichati, 2024). Selain itu, penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif juga menjadi salah satu penyebab utama rendahnya keterampilan berbicara anak (Warisno et al., 2021). Pembelajaran yang didominasi oleh guru menyebabkan anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berlatih berbicara secara aktif.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan yang mampu merangsang perhatian, minat, serta keterlibatan anak dalam proses belajar (Mahmud et al., 2023). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara adalah media *Storyboard*. *Storyboard* merupakan media visual yang menyajikan alur cerita secara sistematis dalam bentuk gambar, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengungkapkan kembali informasi secara lisan (Latifah, 2023).

Pengembangan media *Storyboard* dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk *Storyboard Daily Activity Board (DAB)*, yaitu media yang menyajikan rangkaian aktivitas sehari-hari anak secara visual dan terstruktur. Media ini dirancang untuk mendorong anak dalam mengamati, menyusun, dan menceritakan kembali aktivitas yang mereka lihat. Penggunaan aktivitas sehari-hari sebagai konten pembelajaran membuat media ini lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh anak (Priyadi et al., 2013).

Secara teoretis, penggunaan media *Storyboard DAB* sejalan dengan teori behaviorisme yang menekankan pentingnya stimulasi, imitasi, dan penguatan dalam pembelajaran bahasa, serta teori kognitivisme yang menekankan peran pengalaman dan interaksi dalam perkembangan bahasa anak (Isna, 2019). Melalui media ini, anak tidak hanya belajar berbicara, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, menyusun ide, serta berinteraksi dengan lingkungan secara lebih aktif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan metode bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini (Fajari & Zulkarnaen, 2023; Nau et al., 2022). Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media berbasis aktivitas harian seperti *Storyboard DAB* masih terbatas. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengintegrasikan pendekatan visual, naratif, dan kontekstual dalam satu media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media *Storyboard DAB* dalam meningkatkan keterampilan berbicara

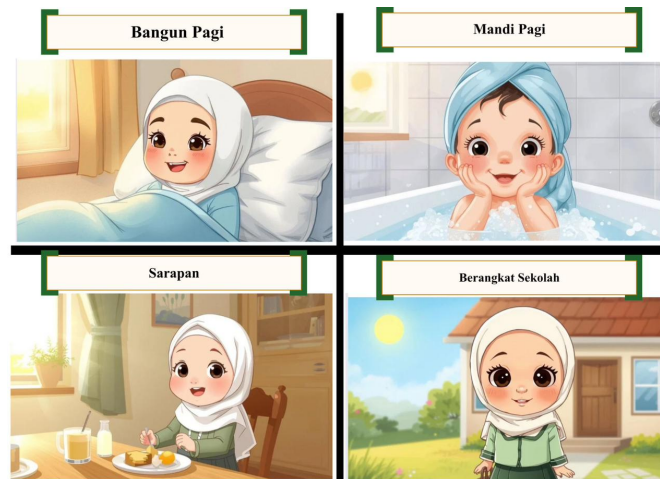
anak usia 5–6 tahun. Secara khusus, penelitian ini mengkaji aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas media dalam mendukung pengembangan keterampilan berbicara anak usia dini.

### **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *Storyboard DAB (Daily Activity Board)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun. Metode R&D merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya dalam konteks pembelajaran (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Branch dalam Sugiyono, 2019).

Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara di TK Islam Al-Fatah Nginden Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan berbicara anak masih rendah, terutama dalam menyusun kalimat sederhana dan mengungkapkan ide secara verbal, serta belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung keterampilan tersebut.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media *Storyboard DAB* berbasis papan magnet dan *flashcard* yang memuat aktivitas harian anak. Perancangan meliputi penyusunan alur cerita, desain visual, serta penyesuaian dengan karakteristik anak usia dini agar media mudah digunakan dan menarik.



**Gambar 1 Beberapa Flashcard yang Digunakan Sebagai Media**

- 1) Tahap *development* merupakan proses pembuatan produk yang dilanjutkan dengan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk hingga diperoleh media yang layak untuk diimplementasikan.
- 2) Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas pada anak kelompok B TK Islam Al-Fatah yang berjumlah 30 anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, di mana dilakukan pengukuran kemampuan awal (*pretest*), pemberian perlakuan menggunakan media *Storyboard DAB*, dan pengukuran akhir (*posttest*) untuk melihat peningkatan keterampilan berbicara.
- 3) Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Teknik pengumpulan data meliputi angket dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media dan ahli materi, sedangkan observasi digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara anak sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap. Data validasi dianalisis

menggunakan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS, pada uji normalitas menggunakan output Saphiro-Wilk. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui kategori peningkatan keterampilan berbicara anak setelah penggunaan media, serta uji hipotesis untuk melihat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sundayana, 2016).

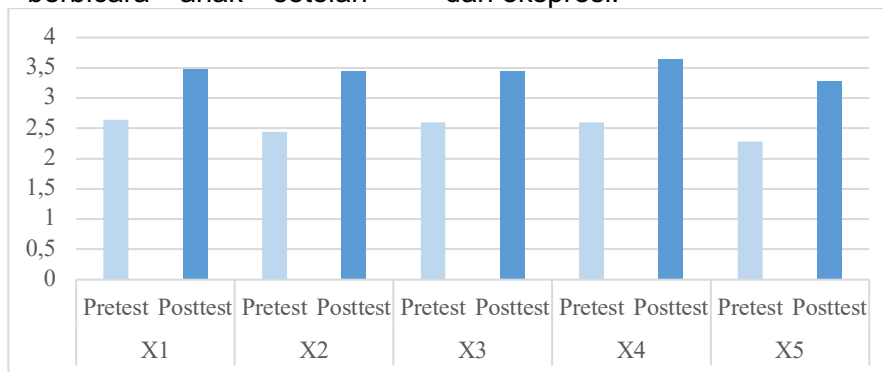
### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Storyboard DAB* (Daily Activity Board) yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun. Produk yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media *Storyboard DAB* berada pada kategori layak hingga sangat layak berdasarkan penilaian aspek tampilan, isi, dan kemudahan penggunaan. Penilaian ini diperoleh melalui instrumen angket dengan skala Likert yang mengacu pada kriteria kelayakan produk pembelajaran (Sugiyono, 2019). Selain itu, masukan dari validator digunakan untuk melakukan revisi pada beberapa aspek, seperti kejelasan ilustrasi, pemilihan warna, serta

penyempurnaan instruksi penggunaan media.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan pada anak kelompok B di TK Islam Al-Fatah. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara anak setelah

penggunaan media. Hal ini terlihat dari perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan pada beberapa indikator, seperti kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, intonasi, dan ekspresi.



**Gambar 2 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest**

Pada uji reliabilitas diperoleh skor 0,865 yang menunjukkan bahwa instrument berada pada kategori reliabel, pada uji normalitas juga diperoleh skor 0,325 yang berarti data berdistribusi normal. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara anak setelah diberikan perlakuan menggunakan media Storyboard DAB. Nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar  $-4,72000$  mengindikasikan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Nilai t hitung sebesar  $-9,805$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 24 semakin memperkuat adanya perbedaan yang

signifikan antara kedua pengukuran tersebut.

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,0536 dengan nilai minimum 0,00 dan maksimum 0,10, yang termasuk dalam kategori peningkatan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak setelah penggunaan media Storyboard DAB masih relatif terbatas. Nilai standar deviasi sebesar 0,02661 mengindikasikan bahwa variasi peningkatan antar anak tergolong kecil, sehingga peningkatan yang terjadi cenderung merata namun tidak signifikan. Dengan demikian, meskipun media Storyboard DAB dapat digunakan dalam proses pembelajaran, efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun masih tergolong kurang optimal dan belum memberikan dampak peningkatan yang berarti. (Sundayana, 2016).

**Tabel 1 Hasil Uji N-Gain**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
gain	25	.00	.10	.0536	.02661
valid N (listwise)	25				

Efektivitas ini tidak terlepas dari karakteristik media yang menggabungkan unsur visual, aktivitas kontekstual, dan

interaksi langsung, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Pada fase ini, anak

cenderung lebih mudah memahami informasi melalui representasi konkret dan visual dibandingkan dengan penjelasan abstrak. Penggunaan media berbasis visual seperti storyboard mampu menjadi stimulus yang kuat dalam membantu anak memahami alur cerita sekaligus mengembangkan kemampuan berbahasa secara bertahap.

Penggunaan Storyboard DAB juga memberikan kemudahan bagi anak dalam menyusun kalimat karena adanya rangsangan berupa gambar aktivitas harian yang dekat dengan pengalaman mereka. Kedekatan konteks ini berperan penting dalam memunculkan ide dan mempermudah anak dalam mengungkapkan gagasan secara verbal. Dengan demikian, anak tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga belajar menggunakannya dalam struktur kalimat yang bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada pengalaman konkret, pembelajaran bermakna, serta pendekatan bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar.

Peningkatan keterampilan berbicara juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan, yaitu melalui kegiatan bercerita (*storytelling*). Kegiatan ini memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengekspresikan ide, melatih keberanian berbicara di depan orang lain, serta meningkatkan kelancaran dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. *Storytelling* yang didukung oleh media visual seperti Storyboard DAB terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif, sehingga anak lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan bahwa kemampuan berbicara memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak, di mana bahasa digunakan sebagai alat untuk mengelola dan mengorganisasi pikiran (Insani, 2025). Melalui aktivitas bercerita, anak tidak hanya mengungkapkan kata-kata, tetapi juga membangun struktur berpikir yang

sistematis berdasarkan pengalaman yang mereka alami. Indikator keterampilan berbicara seperti kelancaran, ketepatan diksi, struktur kalimat, intonasi, serta ekspresi verbal juga dapat berkembang secara bertahap melalui stimulasi yang tepat (Permana, 2015).

Media Storyboard DAB juga menunjukkan keunggulan dari sisi desain interaktif yang relevan dengan temuan empiris penelitian. Penggunaan papan magnet dan flashcard tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana aktivitas motorik yang melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya mengamati, tetapi juga aktif memilih gambar, menempelkan, mengurutkan, hingga menceritakan kembali rangkaian aktivitas. Keterlibatan ini terbukti berkontribusi terhadap peningkatan pada berbagai indikator keterampilan berbicara, seperti kosakata (+1,00), penyusunan kalimat sederhana (+0,84), serta kelancaran berbicara (+0,84). Hal ini sejalan dengan peningkatan kualitas berbicara anak yang tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif, ditunjukkan melalui pergeseran kategori perkembangan dari Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB).

Keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran terbukti menjadi faktor kunci dalam peningkatan keterampilan berbicara, sebagaimana tercermin dari hasil penelitian di mana seluruh anak mengalami peningkatan skor tanpa adanya penurunan. Hasil uji Paired Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ) menegaskan bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik dan bukan terjadi secara kebetulan. Dalam konteks ini, media Storyboard DAB mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak (*student-centered learning*), di mana anak menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan media. Meskipun demikian, berdasarkan analisis N-Gain yang berada pada kategori

rendah (0,0536), efektivitas peningkatan masih tergolong terbatas secara proporsional. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media mampu meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan, tingkat peningkatannya belum maksimal, yang kemungkinan dipengaruhi oleh durasi perlakuan yang relatif singkat serta kondisi awal kemampuan anak yang sudah cukup baik. Dengan demikian, media interaktif berbasis aktivitas konkret seperti Storyboard DAB tetap memiliki peran penting dalam memperkuat hubungan antara bahasa dan proses berpikir anak, meskipun efektivitasnya masih dapat dioptimalkan lebih lanjut.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak serta didukung oleh desain yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Arsyad, 2017; Setiawan et al., 2023). Selain itu, penggunaan desain *one group pretest-posttest* memberikan gambaran empiris mengenai adanya peningkatan kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga dapat menunjukkan pengaruh perlakuan secara lebih jelas (Sugiyono, 2019). Penggunaan media berbasis visual seperti storyboard juga selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya stimulasi visual dan pengalaman konkret dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak (Hurlock, 2013). Media visual membantu anak memahami alur cerita, memperkaya kosakata, serta mempermudah proses penyusunan kalimat secara runtut.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang relatif terbatas serta tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Hal ini menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian selanjutnya disarankan menambahkan variasi desain, tema kegiatan yang lebih beragam, atau integrasi teknologi digital sehingga media

menjadi lebih inovatif dan adaptif (Sugiyono, 2019).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Storyboard DAB (*Daily Activity Board*) dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5–6 tahun. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi yang berada pada kategori layak hingga sangat layak, setelah melalui beberapa tahap revisi berdasarkan masukan validator. Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara anak yang meliputi aspek kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, intonasi, dan ekspresi. Berdasarkan analisis uji statistik menggunakan paired sample t-test, diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media Storyboard DAB yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara dalam kategori rendah, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Storyboard DAB memberikan kontribusi yang cukup terhadap perkembangan keterampilan berbicara anak (Sundayana, 2016). Media Storyboard DAB dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara optimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ajnichati, A. U. (2024). Analisis keterampilan berbicara anak usia dini dalam bercerita di kelas B RAM Salafiyah Simbang Kulon.

- SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini*, 1, 151–160.
- Eka Putri, A. B., & Kamali, N. A. (2023). Perkembangan berbicara anak usia dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 35–45. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v5i1.131>
- Fajari, F. W. U., & Zulkarnaen, Z. (2023). Implementasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun melalui metode bercerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7933–7939. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5620>
- Herdiyanti, A., & Suparno, S. (2023). Pengaruh model contextual teaching and learning terhadap keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1063–1072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3876>
- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69.
- Karyadi, A. C. (2023). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode storytelling menggunakan media big book. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 4(2), 11. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v4i2.6800>
- Latifah, A. (2023). Perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, 5(1), 1–19.
- Mahmud, B. (n.d.). Kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini, 93–102.
- Maulidiyah, E. C., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Safitri, G. L., Rahmawati, D., Nashirah, S. Z., Sagita, S., & Syakira, R. A. (2025). Pengaruh media “timbang” terhadap kemampuan numerik anak. 5(1), 16–27.
- Nau, M. C., Ngura, E. T., & Meo, K. R. (2022). Pengembangan storyboard untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 1(2), 135–146. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v1i2.751>
- Pashela. (2025). Fun outbound as a holistic learning strategy to support gross motor development in early childhood. 06(1), 56–74.
- Pratiwi, H. R. (2020). Studi kasus perilaku social withdrawal pada anak usia dini. *JP2KG AUD*, 1(2), 147–158. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.147-158>
- Priyadi, U., Prabowo, W. A., & Sari, D. M. (2013). Public speaking guna persiapan generasi. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 2(2), 88–93.
- Rahayu, M., & Hidayat, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Anak Bangsa*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.46306/jas.v2i1.25>
- Setiawan, G. S., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2023). Expose application: A development of learning media for optimising young learners' English vocabulary. *Elsya: Journal of English Language Studies*, 5(1), 68–84. <https://doi.org/10.31849/elsya.v5i1.11651>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.