



PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI DIGITAL STORYTELLING POWERPOINT INTERAKTIF PADA ANAK 5-6 TAHUN

Yossi Ana Gianto*, Adriani Rahma Pudyaningtyas
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: yossianagianto@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan menyimak dimanfaatkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa anak yang dapat dioptimalkan melalui upaya pembiasaan pada anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif. Peningkatan keterampilan menyimak disesuaikan dengan indikator, yaitu anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit, menceritakan kembali cerita yang disampaikan, mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan, dan menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan. Penelitian ini berlangsung sebanyak 2 siklus dengan tiga pertemuan setiap siklusnya. Subjek penelitian ini merupakan anak kelompok B yang berjumlah 17 anak dan terdiri atas 4 perempuan dan 13 laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi dan menggunakan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif mulai dari pengumpulan data reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terjadi, secara klasikal pada tahap pratindakan diperoleh data keterampilan menyimak anak sebesar 11,76%, meningkat menjadi 41,18% pada siklus I, serta mengalami peningkatan pula pada siklus II menjadi 82,35%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keterampilan menyimak yang dimiliki anak 5-6 tahun.

Kata Kunci: keterampilan menyimak; digital storytelling; PowerPoint interaktif

ABSTRACT

Listening skills are utilized to develop children's language skills, which can be optimized through habit formation in children. The purpose of this study is to improve the listening skills of 5-6 years old children through interactive PowerPoint-based digital storytelling activities. The improvement in listening skills is aligned with the following indicators: children can focus their attention during activities for 10-15 minutes, retell the story presented, follow instructions according to the story presented, and answer questions based on the information provided. This study was conducted over two cycles, with three sessions per cycle. The research subjects were 17 children in group B, consisting of 4 girls and 13 boys. Data collection techniques included observation, interviews, tests, and documentation, using both qualitative and quantitative data analysis from data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show an increase, classically at the pre-action stage, data on children's listening skills was obtained at 11.76%, increasing to 41.18% in cycle I, and also increasing in cycle II to 82.35%. The results of this study can be concluded that interactive PowerPoint-based digital storytelling activities can improve the listening skills of 5-6-year-old children.

Keywords: listening skills; digital storytelling; interactive PowerPoint

PENDAHULUAN

Keterampilan menyimak menjadi fondasi awal bagi berbagai kegiatan yang akan dilakukan oleh anak. Keterampilan menyimak memiliki peran yang penting dalam berbagai aktivitas yang dilakukan (Widasari & Cahyati, 2024). Menyimak sangat dibutuhkan bagi anak untuk mampu berinteraksi baik dengan lingkungan. Menyimak dapat digunakan sebagai sarana membangun sosialisasi yang baik terhadap orang lain yang melibatkan keterlibatan langsung baik secara individu maupun kelompok (Juannita & Mahyuddin, 2022). Saat anak melakukan sebuah interaksi, secara tersirat anak belajar menggunakan keterampilan berbahasa atau menyimak yang dimilikinya.

Tarigan (Maghfirah, 2019) menyatakan menyimak merupakan sebuah proses mendengarkan dan memahami dengan seksama sehingga informasi yang disampaikan diperoleh dengan tepat. Menyimak digunakan anak untuk memperoleh dan memahami suatu informasi yang diterimanya. Penting bagi anak usia dini untuk dibiasakan memiliki keterampilan menyimak agar menjadi bekal bagi pengembangan keterampilan berbahasa lainnya (Doludea & Nuraeni, 2018). Oleh sebab itu, menyimak bisa menjadi media yang digunakan anak untuk mengumpulkan sumber informasi yang berasal dari lingkungan sekitar. Keterampilan menyimak adalah rangkaian proses mendengarkan, mengenali, serta menafsirkan lambang-lambang yang berasal dari orang lain (Rohana & Syamsuddin, 2021). Sehubungan dengan hal tersebut, keterampilan menyimak perlu diberikan kepada anak usia dini agar kita dapat memberikan anak waktu terbaik untuk berkembang secara optimal pada waktu yang tepat.

Fuadah et al., (2022) menyatakan bahwa keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan yang harus dijadikan kebiasaan bagi anak sehingga mereka mampu mengumpulkan berbagai informasi serta meningkatkan perbendaharaan kata yang dimiliki anak. Keterampilan menyimak pada anak usia dini tentunya memiliki sifat yang berbeda dengan yang dimiliki oleh orang dewasa. Anak berusia 5-6 tahun memiliki beberapa jenis karakteristik tersendiri yakni anak mampu mengumpulkan informasi, anak mampu menyimak dengan seksama, anak mampu membuat kesimpulan dari analisis yang diterima, dan anak mampu memberikan sebuah respons dari suatu informasi yang diperoleh. Beberapa jenis keterampilan menyimak ini terjadi dengan adanya kolaborasi satu dengan lainnya dan berperan penting bagi peningkatan keterampilan menyimak yang dimiliki anak usia 5-6 tahun. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak dalam penerapan metode bercerita dan juga memanfaatkan teknologi digital yaitu dengan menggunakan media PowerPoint yang dikemas secara interaktif dalam penggunaannya. Penerapan kegiatan digital *storytelling* dengan menggunakan media PowerPoint interaktif ini dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih interaktif sehingga anak akan lebih mudah dalam memusatkan perhatian dalam pembelajaran

Pada kenyataan yang terjadi di lingkungan, sering kali ditemukan bahwa keterampilan menyimak pada anak terabaikan dan tidak dibiasakan sedari anak usia dini. Berbagai faktor dapat menjadi komponen yang berpengaruh pada tingkat keterampilan menyimak anak usia dini. Robinshaw (Ariawan et al., 2019) berpendapat bahwa walaupun keadaan anak secara fisik dalam kondisi yang terbaik tapi lingkungan sedang dalam kondisi yang kurang mendukung, maka pengembangan yang dialami anak dalam keterampilan menyimak juga menjadi kurang optimal terjadi. Kerap kali dalam lembaga sekolah ditemukan permasalahan terhadap kurang optimalnya keterampilan menyimak yang dimiliki oleh anak. Berbagai faktor ini dapat disebabkan oleh faktor penyimak yang bersumber dari internal diri anak sendiri maupun faktor situasi dan pembicara yang bersumber dari eksternal anak. Kurang optimalnya perkembangan yang terjadi ini dapat dikarenakan metode-metode serta media yang digunakan pada pembelajaran di dalam kelas belum dilakukan dengan optimal. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk dapat merangsang keterampilan menyimak anak yakni dengan penerapan metode bercerita dengan memanfaatkan suatu media

(Jumiyanti et al., 2015). Kegiatan bercerita ialah salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam hal berkomunikasi maupun berimajinasi, baik sebagai pendengar maupun yang bercerita secara langsung (Kurniasih & Rahimah, 2021).

Keterampilan menyimak pada anak usia dini tentunya memiliki ketercapaian yang berbeda terutama pada anak usia 5-6 tahun. Keterampilan menyimak yang dimiliki anak dapat diketahui dan diukur melalui indikator yang telah disesuaikan dengan usia anak. Adapun indikator keterampilan menyimak yang digunakan dalam penelitian yang berpusat pada anak usia 5-6 tahun ini, yakni: 1) Anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit; 2) Anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan; 3) Anak dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan; serta 4) Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan (Amirah, 2023; Fuadah et al., 2022; Oktari et al., 2013). Indikator-indikator tersebut dapat diterapkan untuk mengetahui tingkat keterampilan menyimak yang dimiliki anak dan digunakan untuk meningkatkan keterampilan tersebut.

Berdasarkan dengan hasil observasi dan wawancara awal didapatkan hasil bahwa keterampilan menyimak yang terjadi pada anak didik belum terjadi secara optimal. Hal tersebut dikarenakan anak yang terlihat masih cukup kesulitan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak sering kali dijumpai tidak dapat fokus pada pembelajaran dan terdistraksi dengan lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan metode bercerita diketahui sudah digunakan di dalam pembelajaran namun belum diterapkan secara optimal. Penerapan yang belum optimal ini membuat anak masih belum mencapai ketercapaian keterampilan menyimak yang optimal sesuai dengan usianya. Penerapan metode serta media pembelajaran yang tepat pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu jalan keluar dari permasalahan yang terjadi pada pembelajaran pada anak. Melalui penerapan ini diharapkan anak menunjukkan adanya kenaikan yang dimiliki pada keterampilan menyimak anak setelah diterapkannya media tersebut.

Penelitian ini menerapkan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif untuk digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Kegiatan digital *storytelling* merupakan salah satu kegiatan yang dapat diterapkan dalam sebuah pembelajaran inovatif, menyenangkan, serta menarik bagi anak usia dini (Solichah & Hidayah, 2022). Hal ini sejalan dengan Munawaroh et al., (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dapat menyenangkan dan menarik bagi anak dapat memanfaatkan media PowerPoint yang interaktif, yakni berisi animasi-animasi yang membuat anak akan lebih mudah dalam menerima suatu informasi. Kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif dapat dipahami sebagai inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan berbagai fitur multimedia sehingga membuat media lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

Langkah dalam penerapan digital *storytelling* dengan PowerPoint interaktif ini dapat dilakukan dalam beberapa rangkaian berikut: 1) Perencanaan, yang meliputi pemilihan tema serta judul bagi cerita kemudian dilanjutkan dengan pembuatan media PowerPoint interaktif berdasarkan cerita yang telah disiapkan; 2) Pelaksanaan, yang meliputi kegiatan pengkondisian anak, kegiatan pembuka, tahap pemberian cerita kepada anak; 3) Tindak lanjut yang meliputi kegiatan mengakhiri cerita serta evaluasi (Pratiwi, 2016; Wulandari, 2022). Penerapan digital *storytelling* dengan memanfaatkan PowerPoint

interaktif ini dilakukan untuk meningkatkan tingkat pemahaman anak agar dapat menyerap suatu informasi yang baru dengan lebih optimal. Melalui penerapan ini diharapkan anak mampu memiliki keterampilan menyimak yang lebih meningkat.

Penelitian ini dilakukan dengan fokus untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada anak dengan diterapkannya kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif. Penerapan PowerPoint interaktif dalam kegiatan *storytelling* yang dirancang diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan pada keterampilan menyimak anak. Relevan dengan Fuadah et al., (2022) yang berpendapat bahwa penggunaan metode digital *storytelling* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Fokus penelitian ini diterapkan pada keterampilan menyimak anak dengan memanfaatkan empat indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap siklus yang dilakukan diharapkan akan mendapatkan hasil perubahan yang meningkat pada keterampilan menyimak anak. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dapat dijadikan acuan bagi peneliti melakukan penelitian tindakan kelas pada anak usia 5-6 tahun dengan fokus penelitian peningkatan keterampilan menyimak anak melalui kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada salah satu TK yang berada di Kota Surakarta tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah subjek sebanyak 17 anak, terdiri 4 perempuan dan 13 laki-laki. Penelitian Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan gabungan dari pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Data penelitian ini dianalisis dengan menerapkan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data penelitian dilakukan menggunakan model *Miles and Huberman* yang terdiri atas *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing* (Sugiyono, 2019). Teknik uji validitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan triangulasi yang terdiri atas triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tiga pertemuan di setiap siklusnya. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas sumber data primer serta sekunder, baik langsung dari anak maupun guru ataupun berasal dari pengumpulan data lainnya. Pengumpulan data pada penelitian ini memanfaatkan beberapa cara yaitu melalui observasi, wawancara, tes lisan, dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan prosedur penelitian dengan menggunakan prosedur penelitian dengan model Kemmis & McTaggart yang terdiri atas empat tahapan yang meliputi tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan juga tahapan refleksi (Tampubolon, 2014). Indikator capaian penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah anak akan dikatakan berhasil apabila mencapai target keberhasilan minimal yakni 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif sebagai sarana peningkatan keterampilan menyimak pada anak dapat diketahui melalui indikator-indikator yang digunakan. Upaya peningkatan ini dapat dijadikan salah satu alternatif bagi permasalahan yang ada dan juga memanfaatkan adanya perkembangan teknologi yang kian pesat. Penelitian ini memanfaatkan penggunaan teknologi digital Microsoft yakni PowerPoint yang diterapkan secara interaktif untuk dapat digunakan sebagai media dalam bercerita secara digital pada anak. Penelitian ini menerapkan empat indikator yang terdiri atas anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit, anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, anak

dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan, dan anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan. Penelitian tahap pratindakan dilakukan peneliti sebelum diterapkan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif kepada anak yakni dengan melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas kelompok B3. Pada tahapan ini perkembangan keterampilan menyimak anak Adapun berdasarkan hal tersebut diperoleh data terhadap tingkat keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun pada pratindakan.

Tabel 1. Hasil Persentase Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Pada Tahap Pratindakan

Kriteria Ketuntasan	f	Persentase (%)
Tuntas	2	11,76
Belum Tuntas	15	88,24

Berdasarkan hasil persentase data keterampilan anak tahap pratindakan pada tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah anak secara klasikal pada tahapan ini belum mencapai tingkat kriteria keberhasilan yang ditetapkan yakni 75%. Pada tahap ini didapatkan hasil persentase sebesar 11,76% atau sebanyak 2 anak yang telah masuk pada kategori tuntas sedangkan 88,24% atau sebanyak 15 anak lainnya masih termasuk dalam kategori belum tuntas. Hal ini menyatakan bahwa keterampilan menyimak anak belum mampu dicapai dengan optimal. Keterampilan menyimak yang dimiliki anak belum berkembang secara optimal memerlukan sebuah upaya yang dilakukan untuk menunjang keberhasilan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Sehingga penelitian ini dilanjutkan dengan diberikannya tindakan dalam 2 siklus dengan 3 kali pertemuan pada tiap siklusnya.

Setiap hasil analisis penilaian yang dilakukan menunjukkan informasi akan setiap capaian yang terjadi pada keterampilan menyimak anak melalui kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif. Hasil setiap tindakan yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini didapatkan pada tahapan siklus I dan siklus II. Penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan, yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Adapun perbandingan persentase hasil ketuntasan pada tiap tahapannya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Perbandingan Persentase Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Tuntas	41,18	82,35
Belum Tuntas	58,82	17,65

Berdasarkan tabel 2 di atas, diperoleh informasi bahwa peningkatan terjadi pada keterampilan menyimak yang dimiliki oleh anak dilihat dari siklus I sampai dengan siklus II. Akan tetapi berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui pula bahwa masih terdapat persentase anak yang masih belum mampu mencapai tingkat capaian keberhasilan yang telah ditentukan. Peningkatan terjadi pada keterampilan menyimak anak pada siklus I, yakni 41,18% anak sudah dapat dikatakan tuntas. Keterampilan menyimak anak meningkat kembali dengan ketuntasan akhir pada siklus II sebanyak 82,35% atau sebanyak 14 anak telah dikatakan tuntas. Penerapan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif ini dijadikan sarana menyampaikan materi

pembelajaran yang sudah cukup akrab namun masih jarang digunakan untuk penyampaian materi (Aryani & Ambara, 2021). Ketuntasan tersebut karena anak dapat menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan menyimak yang dimiliki oleh anak. Peningkatan ini juga terjadi pada tiap indikator yang telah peneliti tetapkan pada penelitian ini. Perbandingan peningkatan keterampilan menyimak pada tiap indikator dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Peningkatan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun Pada Setiap Indikator

Indikator	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
Anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit	23,53	58,82	94,12
Anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan	11,76	52,94	82,35
Anak dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan	11,76	64,70	100
Anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan	23,53	76,47	94,12

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui terdapat peningkatan yang terjadi pada tiap indikator dari keterampilan menyimak anak pada tahap pratindakan sampai dengan siklus II. Pada data tahap pratindakan didapatkan bahwa keempat indikator keterampilan menyimak yang dimiliki anak masih berada di bawah target keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni 75%. Keempat indikator tersebut awalnya kurang optimal terjadi dikarenakan anak masih terlihat kesulitan dalam mengikuti kegiatan. Hal ini didukung pula dengan hasil observasi juga dokumentasi yang peneliti miliki dimana anak masih terlihat berkeliling kelas saat pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan hal tersebut masih diperlukan peningkatan pada keterampilan menyimak anak dengan diterapkannya kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif pada siklus I dan siklus II tindakan.

Pada siklus I keterampilan menyimak yang dimiliki anak mengalami peningkatan lagi. Setiap indikator yang ditetapkan mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan tahap pratindakan. Salah satu ketercapaian target keberhasilan terjadi pada indikator menjawab pertanyaan, yakni pada indikator ini anak sudah bisa mencapai target keberhasilan yang ditetapkan peneliti dengan berhasil mencapai 76,47%. Peningkatan ini dapat dikatakan meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan indikator lainnya. Karena pada tahap ini anak sudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru dan mampu menjawabnya secara mandiri. Namun, pada indikator ini pun masih ditemukan beberapa anak yang kesulitan dan ragu ketika harus menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan. Pada tiga indikator lainnya didapatkan hasil indikator telah terjadi peningkatan, namun masih belum mencapai target capaian keberhasilan yang telah ditetapkan sejak awal. Hal ini disebabkan anak yang masih dalam tahap penyesuaian dengan kegiatan cerita secara digital dengan menggunakan media PowerPoint interaktif. Sehingga pada tahap siklus I ini beberapa anak masih belum bisa memosisikan diri dengan baik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint interaktif ini. Selain itu, pada siklus ini didapatkan bahwa beberapa anak belum bisa fokus dalam menyimak ketika harus mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti memberikan refleksi untuk memberikan kegiatan gerak dan lagu

sederhana terlebih dahulu sebelum anak mulai menerima pembelajaran agar anak mampu lebih fokus ketika diberikan suatu informasi baru.

Kemudian pada siklus II, terlihat terjadi peningkatan pada keempat indikator, yakni keempat indikator pada siklus ini sudah mencapai target keberhasilan yang ditetapkan peneliti. Pada salah satu indikator yaitu mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan, anak-anak mampu mencapai ketuntasan 100% bahwa seluruh anak sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Hal ini disebabkan anak-anak tertarik akan kegiatan bercerita digital yang diberikan melalui media PowerPoint yang dikemas secara interaktif. Kegiatan tersebut membuat anak-anak lebih mampu memperhatikan jalannya cerita sehingga ketika diberikan suatu instruksi anak mampu mengikuti instruksi tersebut sesuai dengan cerita yang telah disampaikan. Hal ini sejalan dengan Abdurrahman et al., (2020) yang menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran dapat dijadikan sebuah sarana pemberian pembelajaran. Sehingga kegiatan ini melibatkan komunikasi serta interaksi dua arah, dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik dan anak lebih termotivasi untuk lebih mengikuti pembelajaran yang diberikan. Anak-anak sudah dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga keterampilan menyimak anak mengalami peningkatan dengan diterapkannya kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif.

Penerapan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini mendukung teori bahwa penggunaan metode serta media yang tepat dalam pembelajaran mampu memudahkan anak untuk memahami informasi pembelajaran yang diberikan. Keberhasilan dalam penelitian diperoleh pada setiap indikator keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun yang meliputi indikator 1) anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit; 2) anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan; 3) anak dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan; dan 4) anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan pada tiap indikator dengan tercapainya tingkat capaian keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Pada indikator anak dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit. Anak mampu menunjukkan peningkatan pada tiap tahapan, anak sudah dapat mulai berpartisipasi dalam pembelajaran dalam jangka waktu yang ditetapkan. Sejumlah 16 anak sudah mampu memusatkan perhatian selama kegiatan berlangsung. Pemanfaatan PowerPoint interaktif dalam kegiatan bercerita membuat anak antusias dan aktif saat mendengarkan cerita karena kegiatan berlangsung dengan menarik juga interaktif bagi anak. Ini sesuai dengan Deiniatur (2017) yang menyatakan kegiatan *storytelling* dapat digunakan untuk melatih keterampilan anak dalam memusatkan perhatian pada waktu tertentu. Hal ini didukung dengan penggunaan media PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran yang membuat kegiatan bercerita menjadi lebih menarik dan interaktif (Nugroho et al., 2023). Selanjutnya pada indikator anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan. Anak mampu menunjukkan peningkatan pada tiap tahapan, yakni sebanyak 14 anak sudah mampu menceritakan kembali cerita yang disampaikan secara mandiri. Akan tetapi, masih terdapat 3 anak yang masih menghadapi kesulitan yang mana masih terlihat ragu ketika menjawab. Penggunaan PowerPoint dalam kegiatan bercerita dianggap menarik dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak sehingga sebuah cerita akan lebih diingat anak sebab tidak membosankan (Kurniasih & Rahimah, 2021). Selain itu berdasarkan penelitian yang relevan dari Jumiyantri et al., (2015) yang berpendapat

bahwa keterampilan menyimak anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan menceritakan kembali suatu cerita yang telah disampaikan.

Pada indikator anak dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan. Didapatkan data bahwa seluruh anak atau 17 anak sudah mampu mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru tanpa adanya keraguan pada saat siklus II. Hal ini didukung oleh penggunaan PowerPoint interaktif sebagai media yang membuat anak mampu memperhatikan jalannya cerita yang disampaikan sehingga dapat membantu anak untuk mampu mengikuti instruksi yang diberikan dengan baik. Sikap anak yang mampu mengikuti instruksi guru ini terbukti pula dapat meningkatkan keterampilan menyimak yang dimiliki anak usia 5-6 tahun (Simamora et al., 2023). Multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam bentuk audiovisual yang memunculkan adanya interaksi anak dengan media tersebut sehingga anak akan lebih memahami materi yang disampaikan (Ramadhani et al., 2019). Selain itu, hal ini diperkuat dengan penggunaan media PowerPoint interaktif yang mendorong anak untuk memiliki semangat belajar sehingga anak memahami dan menerima cerita dengan lebih baik. Selanjutnya pada indikator anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan. Anak mampu menunjukkan adanya peningkatan pada tiap tahapan, sebagian besar anak secara bertahap sudah mampu menjawab setiap pertanyaan yang disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan penelitian yang relevan oleh Putri & Sumanto (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint mengakibatkan adanya interaksi dan pembelajaran yang menarik bagi anak sehingga membuat anak penuh dengan semangat sehingga anak lebih antusias dan turut berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, kegiatan ini dinilai menjadi salah satu faktor yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak (Doludea & Nuraeni, 2018). Setiap peningkatan yang terjadi pada tiap tahapan dari tahap pratindakan, siklus I, hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan menyimak anak.

Tabel 4. Hasil Persentase Perbandingan Ketuntasan Klasikal Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun

Klasikal	Pratindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
	11,76	41,18	82,35

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui besar persentase perbandingan yang terjadi terhadap keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun pada tiap tahapannya. Secara klasikal terlihat peningkatan yang terjadi terhadap keterampilan menyimak anak. Hal ini menunjukkan bahwa secara berangsur-angsur keterampilan menyimak anak meningkat dengan diterapkannya kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini didapatkan hasil akhir pada siklus II sebanyak 82,35% atau 14 anak telah memiliki keterampilan menyimak yang memenuhi tingkat capaian keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar 75%. Anak-anak sudah mampu memperoleh ketuntasan pada setiap indikator yang telah ditentukan.

Keterampilan menyimak anak pada setiap indikator dapat dicapai dengan memanfaatkan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif yang difokuskan untuk meningkatkan menyimak anak. Kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif sangat berkaitan dengan keterampilan menyimak anak. Sebab melalui sebuah cerita anak akan diminta untuk fokus menyimak cerita yang disampaikan. Penggunaan metode dongeng digital dan PowerPoint interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media pada keterampilan menyimak anak (Fuadah et al., 2022; Resti et al., 2021). Kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif ini

sesuai dengan upaya peningkatan keterampilan menyimak anak, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak.

Peneliti bersama guru merencanakan tindak lanjut terhadap penelitian ini dengan memberikan variasi cerita terhadap cerita digital yang diberikan kepada anak. Selain itu, dalam pembuatan media PowerPoint bisa dipertimbangkan penambahan audio beserta teks agar media bisa lebih menarik lagi bagi anak. Kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif ini apabila sering diterapkan untuk media pemberian materi pada anak, maka anak akan lebih terbiasa dan lebih mampu dalam menyimak suatu materi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif mampu meningkatkan keterampilan menyimak pada kelompok anak usia 5-6 tahun. Anak menunjukkan adanya peningkatan dalam memusatkan perhatian dalam mengikuti kegiatan selama 10-15 menit, anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, anak dapat mengikuti instruksi sesuai cerita yang disampaikan, dan anak dapat menjawab pertanyaan sesuai informasi yang disampaikan dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase pada tiap indikator di setiap siklusnya.

SIMPULAN

Penelitian ini mencakup kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan menyimak dapat meningkat dilihat berdasarkan kondisi awal anak pada saat tahap pratindakan dari 11,76% kemudian mengalami peningkatan menjadi 41,18% pada siklus I, selanjutnya peningkatan terjadi pada siklus II menjadi 82,35%. Hasil akhir penelitian didapatkan hasil bahwa keterampilan menyimak pada anak usia 5-6 tahun dapat terbukti mengalami peningkatan dengan diterapkannya kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif di lembaga tersebut. dengan mempertimbangkan penggunaan teks serta audio yang digunakan dalam media. Hasil penelitian di atas sejalan dengan hipotesis yang ditetapkan bahwa keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun dapat meningkat melalui kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan yang terjadi pada tiap tahapan yang peneliti terapkan. Penelitian ini telah disesuaikan dengan indikator untuk keterampilan menyimak anak usia 5-6 tahun, sehingga pada penelitian selanjutnya disarankan dalam penerapan kegiatan digital *storytelling* berbasis PowerPoint interaktif dapat mempertimbangkan adanya variasi konten yang digunakan pada media PowerPoint sehingga akan lebih menarik perhatian anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32–45. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>
- Amirah, N. B. (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>
- Ariawan, V. A. N., Agustin, E. D., & Rahman, R. (2019). Bermain sebagai sarana mengembangkan keterampilan menyimak anak usia dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 25–36.

<https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5310>

- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran bahasa pada anak usia dini melalui cerita bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190–203. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.882>
- Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). Meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini 5-6 tahun dengan metode bercerita melalui wayang kertas di TK Makedonia. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i1.p1-5>
- Fuadah, M., Rizki Tiara, D., & Pratiwi, E. (2022). Pengaruh dongeng digital dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 301–309. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1974>
- Juannita, E., & Mahyuddin, N. (2022). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3300–3313. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>
- Jumiyanti, Syukri, M., & Lestari, S. (2015). Peningkatan kemampuan menyimak pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Aisyiyah Melawi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 1–11. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9253>
- Kurniasih, S., & Rahimah. (2021). Penggunaan PowerPoint interaktif dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak di masa pandemik covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 233–249. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.10028>
- Maghfirah, F. (2019). Pentingnya kemampuan menyimak pada anak usia dini. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 5(1), 11–16. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v5i1.22444>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. E. Y., & Muntaqo, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif tema alam semesta pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Nugroho, B. S., Zahraini, Sholihah, H., Salfin, Maryana, & Hakim, S. (2023). Pemanfaatan media PowerPoint terhadap tingkat konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik. *Journal on Education*, 05(04), 15830–15839. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2702>
- Oktari, R., Fadillah, & Halida. (2013). Penerapan metode bercerita pada anak usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 14. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(4), 1–12. <https://doi.org/10.26418/jppk.v2i4.1920>
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan metode storytelling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199–207. <https://ejournal.upi.edu/>
- Putri, T. A., & Sumanto, R. P. A. (2023). Application of interactive learning media assisted by power point in children aged 5-6 years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(2), 238–245. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i2.63800>
- Ramadhani, M., Gafari, M. O. F., & Marice, M. (2019). Development of interactive learning media on material writing short story texts based on experience. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(1), 91–102. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.189>

- Resti, D. A., Sugiarsih, S., & Wijayanti, E. (2021). Peningkatan keterampilan menyimak melalui media PowerPoint. *Educatif: Journal of Education Research*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.153>
- Rohana, & Syamsuddin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*. Makassar:UNM Press
- Simamora, C. O., Sitorus, H., & Samosir, R. (2023). Pengaruh mendongeng terhadap kemampuan menyimak anak usia 5-6 tahun di TK Bina Kreatif Kecamatan Sipoholon tahun ajaran 2022/2023. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 123–132. <https://doi.org/10.47861/khirani.v1i3.501>
- Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Storytelling untuk kemampuan bahasa anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 14(2), 129–140. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Widasari, M., & Cahyati, N. (2024). Meningkatkan kemampuan menyimak pada anak usia dini melalui metode bercerita. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 4(1), 103–117. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v4i1.11450>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>