
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement.....	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page.....	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 10 No. 2 (2025): December
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.8082

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Animated Fairy Tale Learning Raises Preschool Language Achievement: Pembelajaran Dongeng Animasi Meningkatkan Prestasi Bahasa Anak Prasekolah

Nining Siti, nining070997@gmail.com (*)

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Muhammadiyah Sidoarjo , Indonesia

Akhtim Wahyuni, awahyuni@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini , Universitas Muhammadiyah Sidoarjo , Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Language functions as a fundamental communication tool encompassing listening, speaking, reading, and writing skills in early childhood development. **Specific Background:** Observations in a kindergarten setting revealed that children aged 5–6 years demonstrated limited ability to answer questions, retell stories, and construct simple written sentences, indicating insufficient stimulation of language acquisition. **Knowledge Gap:** Although storytelling is widely applied in early childhood education, structured integration of animated fairy tale media within classroom-based action research to address multiple language indicators remains underexplored. **Aims:** This study aimed to increase language abilities of children aged 5–6 years through animated fairy tale learning activities conducted in classroom instruction. **Results:** Using Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model involving 13 children across pre-cycle, Cycle I, and Cycle II, the average language achievement increased from 38% in the pre-cycle to 52% in Cycle I and reached 76% in Cycle II, with 92% of children achieving mastery criteria. Improvements were observed in answering complex questions, retelling stories, and writing simple structured sentences. **Novelty:** This study presents a structured application of short-duration animated fable storytelling with forward plot sequences and interactive questioning as a classroom-based instructional intervention. **Implications:** The findings indicate that animated fairytale learning provides an alternative pedagogical strategy for early childhood language instruction and supports development of listening, speaking, and early literacy competencies.

Highlights:

- ♦ Short Animated Fable Storytelling Increased Mastery Rates From Total Non-Achievement to Dominant Completion Levels.
- ♦ Interactive Narrative Sessions Improved Children's Ability to Reconstruct Story Content and Respond to Complex Questions.
- ♦ Sequential Classroom Cycles Demonstrated Progressive Growth in Early Writing Structure Formation.

Keywords: Animated Fairy Tales, Early Childhood Language Achievement, Classroom Action Research, Digital Storytelling Media, Preschool Literacy Development

Published date: 2025-12-12

Pendahuluan

Bahasa mempunyai beberapa arti. Salah satunya, pandangan Hurlock dalam jurnal Vitri Sejati, berpendapat bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang dapat menyampaikan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain [1]. Karena anak usia dini merupakan masa emas dimana otak anak berkembang dengan sangat optimal. Sejalan dengan penelitian Osborn, White and Bloom at Rachmah, menyatakan perkembangan intelektual anak terjadi sangat cepat pada tahun pertama kehidupan, sekitar 50% perubahan kecerdasan dewasa terjadi pada usia 4 tahun[2] . Dengan bahasa, anak akan menjadi orang dewasa yang mampu bersosialisasi. Ada 4 aspek perkembangan bahasa anak, yaitu aspek menyimak/menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Piaget mengatakan perkembangan bahasa anak prasekolah masih bersifat egois dan self-expressive, yang berarti segala sesuatu hal masih mengenai diri sendiri anak. Perkembangan bahasa dapat digunakan sebagai ukuran kecerdasan masa depan, akan tetapi masih banyak yang harus dipelajari sebelum kemampuan berbahasa anak mencapai kemampuan bahasa seperti orang dewasa. Dhieni Khasanah berpendapat bahwa ada dua komponen pemerolehan bahasa, yaitu mendengarkan dan membaca [3]. Bahasa merupakan faktor terpenting dalam mendukung aspek lain dari perkembangan anak [4].

Keterampilan bahasa anak juga memfasilitasi sosialisasi untuk membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan dengan mampu memahami komunikasi orang lain. Oleh karena itu, selain bisa menyampaikan maksud dan pemikiran kepada banyak orang, juga tentang memahami maksud dan pemikiran orang lain. Salah satu cara untuk menilai kemampuan berbahasa anak adalah dengan mengamati kemampuan berbahasa anak. Kristanto dalam Anita Yus menjelaskan bahwa bahasa ekspresif adalah kemampuan linguistik yang ada pada anak untuk mengungkapkan ide/gagasan, mengungkapkan perasaan dan keinginan kepada orang di sekitarnya secara langsung/verbal berdasarkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara [5]. Penting untuk mengembangkan keterampilan bahasa ekspresif anak sehingga mereka dapat mengungkapkan pikiran dan pendapatnya kepada orang lain. Kemampuan bahasa ekspresif yang dimiliki anak membantunya menjalin komunikasi dan sosialisasi yang baik dengan orang lain. Di antara 4 kemampuan berbahasa yang di miliki oleh anak, keterampilan menyimak dan berbicara merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam menunjang keterampilan komunikasi anak. Tuturan awal merupakan cara anak menyampaikan pesan kepada orang lain, sering kali di anggap sebagai proses perkembangan bahasa yang di pengaruhi oleh kematangan intelektual [6]. Kematangan kecerdasan ini seringkali ditandai dengan kemampuan menyusun kata menjadi kalimat sejak usia dini. Demikian pula kemampuan mendengar dan berbicara merupakan bagian dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan, mencari informasi, pengetahuan, dan berkomunikasi. Perkembangan kemampuan berbahasa pada masa kanak-kanak mengarah pada kemampuan berkomunikasi secara verbal dengan lingkungan. Peranan bahasa sebagai alat komunikasi berkaitan dengan fungsi otak manusia yang digunakan untuk berpikir dan hasil dari pengolahan tersebut adalah kemampuan berbahasa seseorang. Kemampuan tersebut akan muncul melalui stimulasi kognitif orang tua dan lingkungan sekitar. Dengan keterampilan berbahasa poseisif, seseorang dapat mengkomunikasikan pikiran, sikap, dan perasaannya, serta dapat berkomunikasi dan mencari informasi melalui keterampilan berbahasanya[7]. Perbedaan kemampuan tersebut terlihat pada saat anak melakukan kegiatan menyimak dan berbicara. Dengan latihan menyimak yang tepat, diyakini kemampuan berbicara anak juga dapat berkembang dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbahasa anak dibentuk oleh dua faktor, yaitu kemampuan menerima atau menyimak dan keterampilan produktif seperti produksi atau berbicara .

Dengan mendengarkan dan berbicara secara optimal, maka dapat menunjang aspek perkembangan anak lainnya seperti kemampuan kognitif, sosial dan emosional. Oleh karena itu sudah selayaknya layanan pendidikan anak usia dini dapat memberikan stimulasi yang tepat dalam pengembangan aspek keterampilan menyimak dan berbicara anak. Beberapa indikator dapat digunakan untuk menilai kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun antara lain: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, menulis kalimat sederhana dengan struktur yang lengkap dan memiliki kosa kata [8]. Serta beberapa indikator penilaian kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun seperti: mengulang kalimat umum, menjawab pertanyaan pendek, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menceritakan hal/pendengaran baru [9]. Keterampilan berbahasa anak usia 4 sampai dengan 6 tahun berdasarkan PERMENDIKNAS No. 58 tanggal 17 September 2009 tentang Standar Tingkat Perkembangan Bahasa Anak, meliputi:1) memahami Bahasa nya. Tingkat perkembangan yang diharapkan adalah:mendengarkan perkataan orang lain, memahami beberapa perintah sekaligus, memahami cerita yang dibaca, mengetahui kosakata kata sifat, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan main; 2) bahasa ekspresif. Tingkat pencapaian perkembangan meliputi: mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, merujuk pada kata-kata yang diketahui, menceritakan kembali cerita atau dongeng yang didengar, berkomunikasi secara lisan dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung; dan 3) literasi.Tingkat perkembangan yang diharapkan meliputi:mengenal suara atau benda di lingkungan sekitar, membuat coretan bermakna, meniru huruf, memahami hubungan antara suara dan bentuk huruf, membaca dan menulis nama sendiri[10].

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada 17 Juli 2023 di Tk 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang, masih ditemukan kurangnya kemampuan Bahasa anak. Hal ini terlihat dari beberapa anak kelompok B yang berjumlah 13 anak, 77% anak belum mampu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan dan mengulang kalimat sederhana, 85% anak belum mampu mengulang kalimat cerita yang disampaikan pada saat anak diminta untuk maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali cerita yang sudah didengar. 15% anak yang kemampuan bahasanya belum berkembang dalam menyampaikan ide karena kurangnya pembendaharaan kata dan 38% anak belum mampu mengenal symbol huruf dan angka untuk kesiapan dalam membaca dan menulis.

Ada banyak cara untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, diantaranya dengan menggunakan banyak kegiatan belajar yang menyenangkan yang dapat merangsang anak untuk menyempurnakan kemampuan bahasanya. Salah satu caranya adalah dengan mengaplikasikan dongeng dengan animasi yang diperankan tokoh kartun agar menarik bagi anak-anak. Animasi tidak hanya didengar tetapi juga dilihat. Di era digital ini, hampir semua aktivitas dapat dilakukan dengan

menggunakan alat dan teknologi yang canggih, termasuk mencari dan mengumpulkan informasi dan informasi yang akurat dan terkini di dunia, menggunakan teknologi digital atau multimedia. Oleh karena nya, perlu adanya inovasi dalam cara penyampaian pelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dongeng digital adalah cerita yang ditulis dan diceritakan oleh orang-orang yang terlibat dan dapat berbentuk gambar bergerak dalam bentuk film atau video klip dengan kombinasi foto atau gambar diam untuk memudahkan aktualisasi saat ini [11]. Mendongeng digital kini banyak digunakan sebagai inovasi untuk melestarikan budaya sastra lisan dan sebagai alat untuk membantu pengguna menyampaikan cerita berharga dan pesan yang tidak pantas dan tidak pantas kepada generasi mendatang, termasuk generasi prasekolah. cerita, terutama manual, animasi suara, buku dan animasi, dan simulasi kompleks [3]. Berbagai jenis dongeng digital memiliki keuntungan digunakan murni sebagai arsip cerita, dengan penambahan lagu dan gambar bergerak untuk menciptakan suasana cerita pelengkap ruang kerja interaktif. Berfungsi untuk pengguna historis. Ada banyak cara untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak pada anak usia dini, salah satunya dengan mendongeng. Melalui mendengarkan dongeng, terbukti bahwa dongeng dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa anak [12]. Kegiatan mendongeng atau storytelling dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, dalam kegiatan bercerita yang dilakukan dengan menyusun RPP, membimbing, menstimulasi, memotivasi dan memberi penghargaan pada anak akan membantu anak meningkatkan rasa percaya diri untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya serta dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak yang dapat diperbarui dengan mengembangkan metode multimedia storytelling.

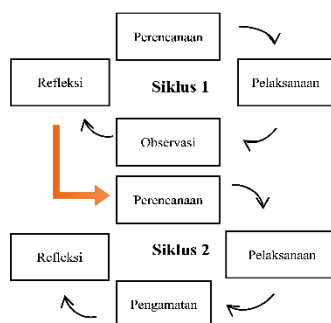
Menurut Fatty Faiqah bahwa media digital Youtube merupakan web yang berguna untuk berbagi video serta penggunaanya dapat memuat, menonton dan berbagi klip video [13]. Menurut Refika, melalui penelitiannya, media digital YouTube memberikan perubahan dampak yang baik bagi anak-anak karena melalui media tersebut anak-anak akan memperhatikan video-video yang ditayangkan kepadanya dan apa yang mereka amati akan masuk ke dalam ingatannya. Hal ini juga dipengaruhi oleh karakteristik lingkungan.pengamat, anak kemudian akan mengulangi pengamatan nya sesuai dengan apa yang dilihatnya atau mengembangkannya dengan gaya baru. Media digital YouTube dapat digunakan sebagai media penayangan dongeng untuk mengetahui kemampuan menyimak anak.[14]. Salah satu pembelajaran yang dapat dipetik dari media digital YouTube adalah kemampuan mendengarkan dongeng, dimana anak dapat mendengarkan dongeng dan berinteraksi langsung dengan pendongeng.Video pembelajaran juga disajikan secara menarik dengan menggunakan layar multimedia interaktif yang dirancang sedemikian rupa sehingga layar tersebut dapat melakukan fungsi notifikasi melalui notifikasi yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat digunakan oleh pengguna (anak-anak). Video pembelajaran interaktif multimedia merupakan media yang dapat melibatkan langsung pengalaman anak dengan mengarahkan seluruh inderanya.Seperti yang dikatakan Les Giblin dalam catatan harian Juannita dan Wahyudin, anak-anak belajar dalam kehidupan sehari-hari 83% melalui penglihatan, 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5% melalui sentuhan, dan 1% melalui rasa.[15]. Penggunaan video pembelajaran interaktif multimedia dalam proses pembelajaran akan mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik.[16]. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui dongeng dengan media animasi TK “Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang Kabupaten Sidoarjo.

Metode

Desain penelitian ini menggunakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Ahmad Nizar berpendapat bahwa “PTK adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis dan mencerminkan berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru yang juga peneliti, mulai dari perencanaan hingga evaluasi tindakan praktis di kelas dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dicapai, dengan meningkatkan mutu pendidikan atau pengajaran yang diberikan oleh guru/guru-peneliti itu sendiri, yang efeknya adalah tidak ada lagi permasalahan di kelas [17]. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan Mc.Taggart, dalam empat tahap, yaitu: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (thinking) [18]. Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah yang di aplikasikan secara langsung di dalam kelas.

Penelitian di lakukan di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang Sidoarjo dengan alasan masih kurangnya kemampuan Bahasa anak dalam hal berkomunikasi. Subjek penelitian adalah anak usia 5 sampai 6 tahun berjumlah 13 anak, terdiri dari 6 perempuan dan 7 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus dan terdiri dari 2 Pertemuan pra siklus, 2 kali pertemuan pada siklus I, 2 kali pertemuan siklus II.

Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart



Dalam perencanaan (planning) dilakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat kemampuan Bahasa anak, persiapan media yang akan digunakan dan perencanaan RPP. Tindakan (acting) dilakukan pembuatan RPP dengan persetujuan guru, pelaksanaan pembelajaran, dan pengambilan data. Observasi (observing) dengan mengamati proses pembelajaran dan menghitung hasil nilai pembelajaran siswa. Kemudian Refleksi (reflekting) dilakukan di akhir penelitian untuk menentukan perbaikan untuk menentukan siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan untuk memperkuat penelitian melalui dokumentasi berupa foto yang diambil selama kegiatan pembelajaran untuk mengkonfirmasi keterampilan yang dicapai. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi pelaksanaan pembelajaran melalui statistik sederhana untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam perkembangan bahasa melalui kegiatan mendengarkan dengan media animasi.

Instrument pada penelitian ini menggunakan lembar RPP dan penilaian ceklis. Adapun indikator yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) mampu menjawab pertanyaan dengan kompleks, (2) mampu menceritakan Kembali cerita yang telah disampaikan (3) mampu menulis kalimat sederhana dengan struktur yang lengkap.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dalam penelitian ini adalah :

$$p = \frac{\text{jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{jumlah anak}} \times 100$$

Penelitian dianggap mengalami keberhasilan apabila 75% kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui dongeng dengan media animasi anak. Keberhasilan dapat dilihat dari persentase indikator pada instrumen penilaian.

Hasil dan Pembahasan

Pada observasi awal dilakukan kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal bebenan Sepanjang Sidoarjo. Pengamatan awal dilakukan dengan cara memberikan dongeng dengan menggunakan media buku bergambar dan tanya jawab mengenai isi dongeng tersebut di sela-sela kegiatan pembelajaran. Keaktifan peserta didik dan hasil ditulis dalam instrumen penelitian observasi awal dengan 3 indikator. Melalui hasil kegiatan tanya jawab dan kemampuan menulis dengan kegiatan diperoleh gambaran tentang bagaimana kegiatan mendengarkan berdampak pada kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

Dengan hasil observasi awal sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Prasiklus

No	Nama	INDIKATOR PENILAIAN			Jumlah skor	Persentase Individu	Ketuntasan Nilai Individu
		Menjawab Pertanyaan	Menceritakan Kembali Cerita	Menulis Kalimat Sederhana			
1	NZ	1	1	1	3	25%	BT
2	AR	2	2	2	6	50%	BT
3	ME	0	0	0	0	0	BT
4	KI	2	1	2	5	42%	BT
5	AY	2	1	2	5	42%	BT
6	IB	2	1	2	5	42%	BT
7	NA	2	1	1	4	33%	BT
8	KE	3	1	1	5	42%	BT
9	SY	2	1	1	4	33%	BT
10	MA	2	1	2	5	42%	BT
11	NO	3	2	1	6	50%	BT
12	AZ	2	1	2	5	42%	BT
13	AD	3	1	2	6	50%	BT
Jumlah Skor Individu						59	
Jumlah Skor Maksimum						156	
Rata-Rata Keberhasilan						38%	

Berdasarkan tabel di atas rata-rata keberhasilan keseluruhan kemampuan berbahasa pada prasiklus dengan tiga indikator diperoleh sebesar 38%. Dengan presentase keberhasilan menunjukkan bahwa kemampuan bahasa masih tergolong rendah dengan persentase siswa 100% belum tuntas. Berikut di bawah ini tabel data keberhasilan kemampuan bahasa.

Tabel 2. Data Keberhasilan Kemampuan Bahasa

Rata-rata	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Siswa
75% - 100%	T	-	-
0% - 74%	BT	13	100%

Hasil persentase tersebut menjadi dasar bahwa anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sidoarjo memerlukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa yaitu melalui dongeng dengan media animasi.

Pada tahap siklus 1 penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan (planning) yang diawali dengan persiapan media yang akan digunakan yaitu membuat video dongeng yang dibuat dan dirancang oleh peneliti dengan merekam peneliti mendongeng dan kemudian di share di channel youtube peneliti dengan judul dongeng Perjalanan Upik, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau rpph, menentukan tema dan instrumen penilaian dengan indikator-indikator kemampuan bahasa, selanjutnya tahap tindakan dan Pengamatan dilakukan dalam pembelajaran selama satu minggu dengan 2 kali pertemuan dan tahap refleksi (reflecting) dilakukan setelah proses kegiatan pembelajaran dengan menuliskan hasil penilaian anak sesuai dengan instrumen observasi.

Pada tahap pertama siklus, diadakan dua kali pertemuan yang berbeda, pada pertemuan pertama kegiatan dilakukan di dalam kelas, kegiatan awal dilakukan pengenalan tentang dongeng dengan media animasi pada anak dan dilanjutkan dengan kegiatan melihat dongeng dengan media animasi yang berjudul Perjalanan Upik melalui channel YouTube @NiningSNA. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai cerita dan menceritakan kembali cerita yang telah di simak oleh anak. Pertemuan kedua kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas kegiatan awal dilakukan pembelajaran dengan mengulang kembali pembelajaran di hari sebelumnya yaitu dengan melihat dongeng animasi dengan channel YouTube yang sama kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang isi cerita yang telah dilihat, dan menceritakan kembali secara singkat cerita yang telah dilihat bersama, kemudian anak menulis judul cerita yang telah di lihat.

Pada proses pembelajaran siklus I selama 2 pertemuan mulai dari kegiatan awal sampai akhir kegiatan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan. Berikut hasil penelitian setelah dilakukannya tindakan siklus I:

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus I

No	Nama	INDIKATOR PENILAIAN			Jumlah skor	Persentase Individu	Ketuntasan Nilai Individu
		Menjawab Pertanyaan	Menceritakan Kembali Cerita	Menulis Kalimat Sederhana			
1	NZ	2	1	3	6	50%	BT
2	AR	2	2	4	8	67%	BT
3	ME	0	0	0	0	0	BT
4	KI	2	2	3	7	58%	BT
5	AY	2	2	3	7	58%	BT
6	IB	2	1	3	6	50%	BT
7	NA	2	1	2	5	42%	BT
8	KE	3	2	3	8	67%	BT
9	SY	2	1	2	5	42%	BT
10	MA	2	1	3	6	50%	BT
11	NO	3	2	2	7	58%	BT
12	AZ	2	1	3	6	50%	BT
13	AD	3	3	4	10	83%	T
Jumlah skor keseluruhan						81	
jumlah skor maksimum						156	
rata-rata keberhasilan						52%	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan bahasa pada anak mengalami peningkatan setelah dilakukannya pembelajaran dongeng dengan media animasi dengan rata-rata keberhasilan sebesar 52%. Hal ini menunjukkan dengan hasil keberhasilan kemampuan siswa dari 13 anak yang diberikan tindakan siklus 1 terdapat 1 anak dengan kemampuan bahasa dengan kategori tuntas dengan presentase 8%, 12 anak dengan kemampuan bahasa dengan kategori belum tuntas dengan presentase 92%. Berikut di bawah ini tabel data keberhasilan kemampuan bahasa.

Tabel 4. Data Keberhasilan Kemampuan Bahasa

Rata-rata	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Siswa
75% - 100%	T	1	8%
0% - 74%	BT	12	92%

Tahap penelitian berikutnya adalah refleksi yaitu kegiatan kurang efektif dan efisien, karena video dongeng animasi yang berjudul Perjalanan Upik melalui channel YouTube @NiningSNA yang di putar kurang menarik peserta didik dikarenakan video menggunakan video dongeng dengan peneliti mendongeng dengan latar animasi. Dan durasi cerita yang terlalu panjang dengan waktu 12 menit sehingga membuat peserta didik bosan dan alur cerita yang menggunakan alur maju mundur sehingga anak bingung dalam memahami isi cerita dan pesan dari cerita tersebut.

Menindaklanjuti kendala Pada siklus I yang masih perlu mengoptimalkan tindakan yang lebih baik peneliti melakukan strategi dengan membuat dongeng animasi dengan tokoh fabel/ hewan yang berjudul Kisah Gajah dan Semut ,dengan tokoh hewan semut sebagai tokoh Anton, Uti dan San serta Epan sebagai tokoh gajah, dengan latar animasi dan suara

menggunakan suara peneliti sebagai pendongeng yang di dabling dalam sebuah video kemudian di upload di channel YouTube @NiningSNA dengan durasi lebih singkat yaitu 5 menit dan menggunakan alur cerita maju dari awal cerita konflik dan penyelesaian, pada saat proses pembelajaran berikutnya lebih efektif dan efisien. Dengan adanya perubahan dongeng dengan animasi dan tokoh fabel tersebut memberikan kemudahan pada pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk lebih fokus dalam memperhatikan media yang didemonstrasikan oleh pendidik serta dalam upaya media tersebut diharapkan peserta didik dapat mencapai indikator yang telah ditentukan dalam kemampuan bahasa. Pendekatan berupa motivasi dukungan pada peserta didik dengan upaya mengajak anak memahami isi cerita dengan bahasa yang sederhana menggunakan media animasi saat proses pembelajaran serta melibatkan anak untuk mengetahui jalannya cerita pada video melalui tanya jawab sehingga suasana menjadi lebih interaktif.

Setelah siklus I belum mencapai indikator keberhasilan sesuai harapan yang diinginkan, maka analisis dan refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan perencanaan pada siklus II. Pada tahap perencanaan dilakukan persiapan media yang akan digunakan, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian atau rpph, menentukan tema dan instrumen penilaian dengan indikator-indikator kemampuan bahasa. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II menjadi lebih interaktif setelah menggunakan dongeng animasi dengan tokoh fabel. Dengan cara ini kegiatan dongeng dengan media animasi menjadikan anak lebih fokus menyimak dan memahami kata atau kalimat yang diucapkan. Pengamatan dilakukan dalam pembelajaran selama satu minggu dengan dua kali pertemuan pada pertemuan pertama anak kegiatan pembelajaran dilakukan di ruangan mushola dengan kegiatan awal mendengarkan dongeng animasi yang berjudul Kisah Gajah dan Semut di channel YouTube @NiningSNA pada anak. Kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai cerita yang telah dilihat dan kemudian menceritakan kembali cerita yang disampaikan. Pada pertemuan kedua anak kembali mengulang mendengarkan dongeng dengan media animasi kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai dongeng yang telah disampaikan kemudian anak menceritakan kembali secara singkat dongeng yang telah disampaikan kemudian anak menulis judul dari dongeng yang telah disampaikan. Berikut hasil penelitian setelah dilakukannya tindakan siklus II:

Tabel 5. Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama	INDIKATOR PENILAIAN			Jumlah skor	Persentase Individu	Ketuntasan Nilai Individu
		Menjawab Pertanyaan	Menceritakan Kembali Cerita	Menulis Kalimat Sederhana			
1	NZ	3	2	4	9	75%	T
2	AR	3	2	4	9	75%	T
3	ME	0	0	1	1	8%	BT
4	KI	3	3	4	10	83%	T
5	AY	3	3	4	10	83%	T
6	IB	3	2	4	9	75%	T
7	NA	3	3	3	9	75%	T
8	KE	4	3	4	11	92%	T
9	SY	3	2	4	9	75%	T
10	MA	4	2	4	10	83%	T
11	NO	4	3	4	11	92%	T
12	AZ	3	2	4	9	75%	T
13	AD	4	4	4	12	100%	T
Jumlah skor keseluruhan						119	
jumlah skor maksimum						156	
rata-rata keberhasilan						76%	

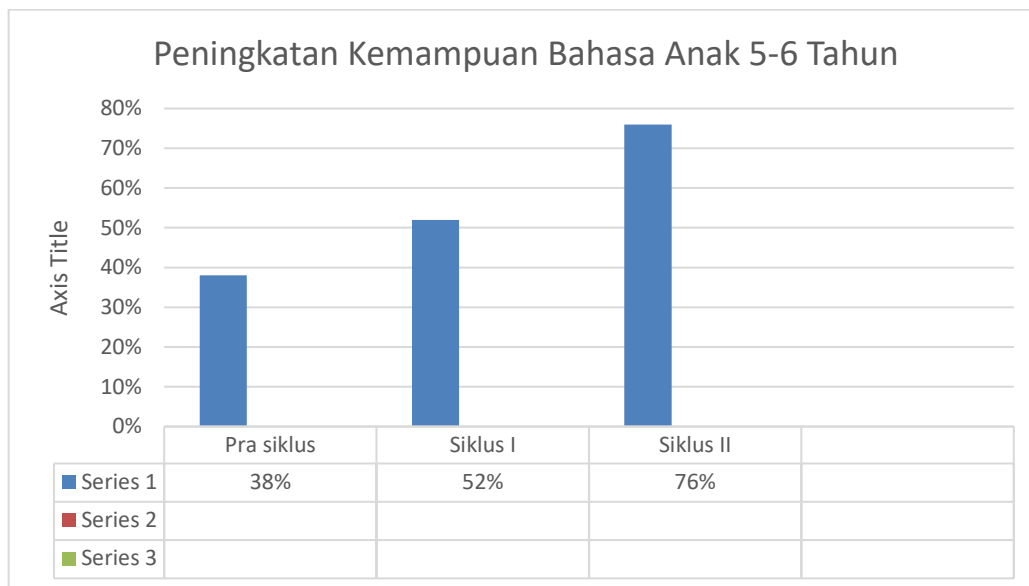
Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan bahasa pada anak mengalami peningkatan lebih baik lagi dari siklus I setelah dilakukannya tindak lanjut pada siklus II. Rata-rata keberhasilan juga menunjukkan peningkatan sebesar 76% yang menandakan kemampuan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sidoarjo telah mencapai target keberhasilan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil keberhasilan kemampuan siswa dari 13 anak yang diberikan tindakan siklus II terdapat 12 anak dengan kriteria kemampuan bahasa dengan kategori tuntas dengan presentase 92%, 1 anak dengan kemampuan bahasa kategori belum tuntas presentase 8%. Berikut di bawah ini tabel data keberhasilan kemampuan bahasa.

Tabel 6. Data Keberhasilan Kemampuan Bahasa

Rata- rata	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase Siswa
75% - 100%	T	12	92%
0% - 74%	BT	1	8%

Pada gambar dibawah ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa mengalami peningkatan yang signifikan. Dari sebelum tindakan pra siklus sebesar 38% menjadi 52% pada siklus 1 kemudian meningkat lagi menjadi 76% setelah diberikan tindakan pada siklus 2. Di bawah ini adalah grafik kemampuan bahasa anak usia dini.

Gambar 2. Grafik Kemampuan Bahasa Anak Dari Pra siklus, Siklus 1, dan Siklus 2



Menurut peneliti yang telah dilaksanakan selama siklus pertama, peneliti melakukan pendekatan berupa motivasi dukungan pada peserta didik dengan upaya mengajak anak berbincang bersama sambil tanya jawab dan membacakan cerita dan dongeng animasi sehingga belajar lebih efektif dan interaktif. Hal ini dapat terjadi dikarenakan perhatian anak terhadap dongeng yang disajikan melalui media digital akan terkesan dan menarik perhatiannya sehingga membuat mereka lebih focus.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nurhayati antara lain penggunaan media animasi untuk meningkatkan perbendaharaan kata anak usia 4-5 tahun, Nurhayati menyimpulkan bahwa penggunaan film kartun dapat meningkatkan kosakata anak usia 4-5 tahun secara signifikan. Kriteria nilainya adalah 80% dalam penelitian ini digunakan tiga siklus dan dalam setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan dan setiap pertemuan guru menggunakan topik pembelajaran yang berbeda-beda, namun tujuannya sama, antara lain meningkatkan modal kosakata.[19]. Kemampuan anak usia 5-6 tahun di RA Al Muttaqien Badas dalam mendengarkan dongeng mengalami peningkatan jika dinilai berdasarkan hasil data yang dikumpulkan dan dihitung oleh peneliti. Dongeng digital ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan mendengar anak.[20]. Hal ini bisa terjadi karena perhatian anak terhadap dongeng yang disajikan melalui media digital akan menarik perhatian anak sehingga membuat mereka lebih fokus dalam membaca, mendengarkan dongeng. Peningkatan kemampuan menyimak anak berkat dongeng digital dapat dibuktikan dengan hasil tanya jawab dengan anak yang dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan dan pemahaman anak terhadap dongeng yang didengarnya. Selain itu, penyajian dongeng digital dibandingkan dengan dongeng konvensional terbukti dapat menarik perhatian anak, sehingga kemampuan menyimak anak dapat meningkat dan anak dapat melatih fokus terhadap dongeng yang diceritakan. Menurut hasil penelitian Siregar, materi yang disampaikan melalui media audio visual dapat lebih berpengaruh dan membuat anak dapat lebih fokus saat menerima materi dari guru sehingga anak dapat memahami dengan cepat tanpa menggunakan media audiovisual saat guru menyampaikan materi kepada anak. Selain itu, media audiovisual dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.[21].

Simpulan

Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II yang dilakukan dalam 4 pertemuan selama dua minggu. Penerapan dongeng dengan media animasi pada kemampuan bahasa anak usia 5 sampai 6 tahun dilaksanakan dalam kegiatan belajar indoor. Pada siklus I pembelajaran kurang efektif dikarenakan video dongeng Perjalanan Upik kurang menarik peserta didik dikarenakan video menggunakan video dongeng dengan peneliti mendongeng dengan latar animasi serta durasi cerita yang terlalu panjang yaitu 12 menit sehingga membuat peserta didik bosan dan alur cerita yang menggunakan alur maju mundur sehingga anak bingung dalam memahami isi cerita dan pesan dari cerita. Pada siklus II pembelajaran lebih efektif dan interaktif dengan tokoh fabel yang berjudul Kisah Gajah dan Semut dengan durasi lebih singkat yaitu 5 menit dan menggunakan alur cerita maju dari awal cerita konflik sampai penyelesaian, serta menggunakan dengan latar animasi dan suara menggunakan suara peneliti sebagai pendongeng.

Penggunaan dongeng dengan media animasi pada penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak pada usia 5 sampai 6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang Sidoarjo. Terbukti dari rata-rata keberhasilan kemampuan Bahasa sebesar 52% dari yang semula pada pra siklus rata-rata keberhasilan sebesar 38%. Kemudian, setelah dilakukan refleksi pada siklus I dann tindak lanjut, pada penelitian siklus II rata-rata keberhasilan kemampuan bahasa pada peserta didik meningkat menjadi 76%.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal Bebekan Sepanjang Sidoarjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini sehingga dapat dipublikasikan, serta keluarga dan teman yang telah memberikan dukungan kepada kami dalam penulisan artikel penelitian ini.

References

1. V. Sejati, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Kelompok A TK Kuncup Melati," *Pendidik. Guru PAUD S-1*, 2018.
2. S. P. D. Rachman and I. Cahyani, "Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Raudhatul Athfal*, vol. 2, pp. 52–65, 2019.
3. E. N. Khasanah, "Meningkatkan Keaktifan Serta Kreativitas Anak Sekolah Dasar Melalui Lomba Cerdas Cermat Dan Adzan Di Jl. Semanggi Rwo3," *J. UMJ*, 2022.
4. S. Shomiyatun, "Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak," *Abdau J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 2, pp. 148–172, 2018.
5. A. A. Yus and P. C. Saragih, "Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1509–1517, 2023.
6. R. Panji Hermoyo, "Membentuk Komunikasi Yang Efektif Pada Masa Perkembangan Anak Usia Dini," *Pedagogia*, vol. 1, no. 1, 2014.
7. Khotijah, "Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," pp. 35–44, 2016.
8. A. Lestarinigrum, "Buku PERENCANAAN PEMBELAJARAN AUD ISBN 9786026135544.pdf," *Adjie Media Nusantara*, pp. 1–107, 2017.
9. S. Sukrin, "Tahapan Kemampuan Pengembangan Kognitif Berbahasa Anak Usia Dini (4-5 Tahun)," *eL-Muhbib J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 45–53, 2021.
10. M. Pendidikan Nasional, "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini," p. 28, 2009.
11. P. G. Wahyu, "Perancangan Buku Dongeng Digital Berbasis Multimedia Flash Sebagai Media Interaktif Untuk Anak," [Http://Repository.Amikom.Ac.Id/Files/Publikasi](http://Repository.Amikom.Ac.Id/Files/Publikasi), 2013.
12. N. R. A. and Iswinarti, "Pengaruh Mendengarkan Dongeng Terhadap Kemampuan Bahasa Pada Anak prasekolah," *J. Ilm. Psikol. Ter.*, vol. 04, no. 02, pp. 123–139, 2016.
13. F. Faiqah, M. Nadjib, and A. S. Amir, "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram," *J. Komun. KAREBA*, vol. 5, no. 2, pp. 259–272, 2016.
14. R. Mastanora, "Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. I, no. 2, pp. 47–57, 2018.
15. M. Ali, "Innovative Leadership Management in Early Children Education," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3007–3012, 2022.
16. N. Wayan Aryani and D. Pramunditya Ambara, "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 252–260, 2021.
17. M. S. AHMAD NIZAR RANGKUTI, LUBIS, *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan*. CITAPUSTAKA MEDIA, 2014.
18. A. Wahyuni and B. N. Safitri, "Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar Anak Usia 4-5 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1439–1448, 2021.
19. N. Hayati, "PENGUNAAN MEDIA FILM ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK- KANAK ISLAMIYAH PONTIANAK," *Univ. Muhammadiyah Pontianak*, 2019.
20. M. Fuadah, D. Rizki Tiara, and E. Pratiwi, "Pengaruh Dongeng Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 – 6 tahun," *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, pp. 301–309, 2022.
21. Desi Murniati Siregar, Eva Martina Simatupang, Timbul Amar Hotib Harahap, Anita Yus, and Aman Simaremare, "Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkungkanku Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Soc. Interact. Humanit.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–36, 2022.