

PENGEMBANGAN PANGBON SEBAGAI MEDIA STORYTELLING BAGI ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK

(Miptahul Jannah¹), (Sri yunimar ningsih²), (Desi Karmila³)

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dharma Indonesia

Alamat e-mail : (miptahul281202@gmail.com

),(ningsihbening72@gmail.com),(desikarmila32@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa panggung boneka sebagai sarana *storytelling* bagi anak usia dini di taman kanak-kanak. *Storytelling* merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa, imajinasi, serta nilai sosial dan emosional anak. Namun, kurangnya media yang menarik dan interaktif sering menjadi hambatan dalam penerapan metode ini di lingkungan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan *Borg & Gall* yang disesuaikan hingga tahap uji coba produk terbatas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa panggung boneka yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam kegiatan *storytelling*. Evaluasi dari guru dan anak menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media panggung boneka dapat dijadikan alternatif inovatif dalam kegiatan *storytelling* di taman kanak-kanak.

Kata Kunci: *storytelling*, panggung boneka, anak usia dini, taman kanak-kanak, media pembelajaran.

Abstract

This study aims to develop a learning medium in the form of a puppet stage as a storytelling tool for early childhood in kindergarten. Storytelling is an effective learning method for stimulating children's language development, imagination, and social and emotional values. However, the lack of engaging and interactive media often becomes an obstacle in applying this method in early childhood education settings. This research employs the Research and Development (R&D) method using the Borg & Gall development model, adapted up to the limited product trial phase. The results of the study indicate that the developed puppet stage is capable of increasing children's interest and participation in storytelling activities. Evaluations from teachers and children show that this medium is engaging, easy to use, and effective in supporting the achievement of learning objectives. Thus, the puppet stage medium can be considered an innovative alternative for storytelling activities in kindergarten.

Keywords: *Storytelling through a puppet stage as a learning medium for early childhood in kindergarten*

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak usia nol sampai enam tahun yang berada pada masa *golden age* yaitu masa-masa keemasan bagi anak, dimana semua aspeknya sedang mengalami perkembangan yang pesat terutama pada otaknya (Jurnal et al., 2022). Anak usia dini memiliki potensi besar untuk belajar dan menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan lingkungan sangatlah penting dalam memberikan pengalaman belajar yang positif dan mendukung sehingga perlu diberikan stimulasi yang tepat hal ini dapat dilakukan dengan melalui pendidikan anak usia dini (Ningsih & Mahyuddin, 2021).

Menurut (Pendidikan et al., n.d.2023). Pendidikan anak usia dini adalah salah satu penyelenggaraan pendidikan yang mengutamakan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar) moral agama, kognitif, nilai Pancasila, bahasa dan sosial emosional. Dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu mengacu kepada kurikulum PAUD. Kurikulum pendidikan anak usia dini memberikan ruang seluas-luasnya kepada peserta didik di satuan PAUD untuk tumbuh dan berkembang secara optimal dan holistik serta memperoleh layanan pendidikan secara tepat. Kurikulum dapat memandu guru dan pengelola satuan PAUD dalam memfasilitasi program pendidikan berkualitas yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Sebagai jenjang paling dasar, kurikulum PAUD menjadi fundamen untuk menyiapkan peserta didik agar lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam melaksanakan kurikulum pendidikan perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan cara belajar anak usia dini. Seperti metode bermain, bernyanyi, tanya jawab, karya wisata, demonstrasi, bermain peran, dan eksperimen.

Menurut (Kunduri et al., 2022). Bercerita atau *storytelling*. Bercerita menjadi metode yang sangat berhubungan dengan penyampaian pesan moral yang menarik dan sangat disukai oleh anak-anak terutama anak usia dini sehingga menjadikan anak usia dini mudah memahami pesan moral yang disampaikan, karena mereka seperti terhipnotis dengan penyampaian cerita yang menarik dan interaktif menjadikan anak didik tanpa sadar bahwa ia sedang diberi nasehat dan tidak ada paksaan untuk melakukan sesuatu oleh orang dewasa.

Menurut (Solihati, n.d.2018). Dalam menyampaikan sebuah cerita perlu didukung dengan media yang menarik agar anak tertarik untuk mendengarkan apa yang diceritakan. Salah satu media dalam bercerita dalam bercerita adalah panggung boneka. Hal ini dapat juga disertai dengan properti bercerita lainnya seperti boneka jari, boneka tangan, wayang dan sebagainya. Panggung boneka membantu anak dalam peningkatan kepekaan anak dari apa yang dilihat dan didengar, apakah tokoh yang diceritakan baik atau buruk, keadaan yang dialami tokoh sedih atau menyenangkan dan lainnya. Jika anak mulai memiliki

kepekaan terhadap sesuatu, maka di saat mendongeng anak mulai memahami perilaku moral yang harus diikuti dan ditinggalkan, sehingga anak bisa mempertimbangkan sebelum melakukan suatu tindakan, agar selalu dalam ranah kebaikan.

Menurut (Puspita Sari Jaya & Pd, 2019). Penggunaan panggung boneka sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak anak. Sebagai media pembelajaran, bercerita menggunakan panggung boneka dapat menjadi sarana untuk mengembangkan daya pikir anak, mengembangkan daya visual anak, serta anak dapat mengembangkan imajinasi dengan pembelajaran yang menyenangkan. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa panggung bercerita sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Fenomena di lapangan berdasarkan hasil observasi penulis selama melaksanakan praktik lapangan (PLP) yang di mulai dari bulan Agustus sampai Desember tahun 2024 di PAUD As-salam kecamatan Timpeh kabupaten Dharmasraya, pembelajaran dengan

metode bercerita tidak menggunakan media panggung boneka. Hasil wawancara penulis dengan pendidik pada tanggal 17 Januari 2025 bersama ibu Rara Septiah Wahyuni, S.Pd. Diperoleh informasi bahwa media panggung boneka pernah digunakan tetapi karena ukuran media yang kecil dan latar panggung boneka yang polos kurang menarik minat anak dalam kegiatan bercerita. Sebagai gantinya, pendidik menerapkan metode bercerita dalam pembelajaran menggunakan media buku bercerita bergambar dan media digital (laptop) tetapi tidak menggunakan *proyektor*. Akibatnya kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan tertip dan efektif karena anak berbondong-bondong ingin duduk di depan akibatnya kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan suasana pembelajaran menjadi kurang nyaman bagi anak maupun guru. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis ingin mengembangkan sebuah penelitian yang berjudul **Pengembangan Panggon sebagai Media Storytelling bagi Anak Usia Dini di Taman-Kanak.**

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu terdiri dari lima tahapan prosedur pengembangan yang meliputi analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap terakhir evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE memudahkan peneliti mengembangkan media panggung boneka.

Subjek uji coba dalam penelitian adalah uji validasi ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa), uji praktikalitas, dan uji efektivitas. penelitian ini menggunakan jenis data primer. Data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian yakni dari pakar/ahli, dari anak dan guru yang melaksanakan pembelajaran dengan media Panggung boneka berbasis model ADDIE.

3 validator untuk mengetahui kualitas media panggung boneka dengan cara melakukan analisis dari hasil lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, analisis kepraktisan media yang dilakukan oleh 1 orang guru, analisis keefektifan yang dilakukan dengan cara melihat keefektifan media panggung boneka dalam proses pembelajaran anak analisis Data diperoleh merupakan data kuantitatif, dari hasil yang diperoleh dapat dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut!

$$V = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana V : adalah nilai validitas,

f : adalah skor yang diperoleh,

n : adalah skor maksimum.

Kategori validitas media pembelajaran berdasarkan nilai akhir yang didapatkan dalam skala (0 - 100) dapat dilihat pada Tabel 3.8

Tabel 1 Kategori Validitas Media Pembelajaran

Interval	Kategori
$0\% \leq v \leq 20\%$	Tidak valid
$20\% \leq v \leq 40\%$	Kurang valid
$40\% \leq v \leq 60\%$	Cukup valid
$60\% \leq v \leq 80\%$	Valid
$80\% \leq v \leq 100\%$	Sangat valid

Sumber: Dimodifikasi Dari Riduwan (2015)

Pengambilan Keputusan tentang kualitas media dalam uji coba panggung boneka menggunakan skala *likert* (sugiyono,2019). Analisa kualitatif digunakan untuk mengelola data dari hasil data para ahli dan calon pengguna. teknik analisis kualitatif dilakukan dengan mengkalsifikasi informasi berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yang sudah terisi angka penilaian. Informasi tersebut digunakan untuk perbaikan produk pengembangan media *panggung boneka*

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Tahap Analisis (

Pada analisis di Taman kanak-kanak di Paud as-salam Timpeh kabupaten dhramasraya 22 kurikulum, modul yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak, namun media pembelajaran yang digunakan masih minim atau kurang menarik dalam minat belajar anak dalam proses pembelajaran

Pebgunaan media pembelajaarn di PAUD As-Salam Timpeh masih kurang lengkap karena sudah lama tidak digunakan, sehingga proses pembelajaran kurang menyenangkan dan lebih egektif.

2. Tahap perancangan

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran, adapun tahap yang dilakukan peneliti dalam perancangan yaitu:

- Tahap perancangan materi, pada penelitian ini materi tentang alam semesta
- Tahapperancangan produk bentuk panggung boneka yang di kembangkan penelitian di rancang sebuah panggung boneka yang sangat unik menarik dengan bentuk warna-warni yang menyenangkan bagi anak.

- a. Untuk lebih jelas bisa dilihat dari beberapa langkah dan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Desain Panggung Boneka

No	Tampilan	Keterangan
1.	Menentukan tema dan sebutama pada panggung boneka:	
2.	Tahap desain panggung	
3.	<i>Background</i> untuk menampilkan cerita	
		
		
4.	Alat Properti untuk bercerita	

3. Tahap pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan uji validasi, lembar validasi yang dianalisis pada bagian ini adalah lembar validasi media panggung boneka yang digunakan untuk melihat kualitas dan menjadi acuan untuk saran dan perbaikan panggung boneka sebelum memasuki tahap selanjutnya

Tabel 3.3 Validitas Media

No	Validator	$Hasil \frac{x}{n}$ 100%	Keterangan
1.	Agus Saputra, M.Pd	$V = \frac{19}{25} \times 100$ V=76%	Valid
2.	Nanik Setiawati, M.Pd	$V = \frac{39}{45} \times 100$ V=86%	Sangat Valid
3.	Ana Novitasari, M.Pd	$V = \frac{31}{35} \times 100$ V=83,53%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator dosen PAUD yaitu validator Agus Saputra, M.Pd sebagai validator bahasa dengan hasil 76% yang dikategorikan valid, validator Nanik Setiawati, M.Pd sebagai validator materi dengan hasil 86% yang di kategorikan sangat valid, Validator Ana Novitasari, M.Pd

sebagai validator media dengan hasil 88% yang dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validitas pengembangan panggung boneka sebagai media *storytelling* bagi anak usia dini di taman kanak-kanak yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan 83,53% yang dikategorikan sangat valid sehingga bisa diterapkan di taman Kanak-Kanak.

Tabel 4. praktikalitas Panggung boneka

No	Nama Guru	Hasil	katagori
1.	Rara Septiah Wahyuni, S.Pd	$P = \frac{38}{45} \times 100$ $P = 84\%$	Sangat Praktis

Dari tabel dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktis yang terlihat: Praktis oleh ibu Rara Septiah Wahyuni, S.Pd dengan hasil 84% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas panggung boneka yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata 84% sehingga panggung boneka bisa diterapkan di Taman Kanak-Kanak.

Tahap Implementasi peneliti melakukan dalam mengarahkan implementasi skala kecil dan skala

besar untuk menentukan seberapa praktis media panggung boneka yang dikembangkan. Pada 7 Mei 2025 pelaksanaan uji coba kelompok kecil. 6 siswa berpartisipasi dalam tes kelompok kecil. 6 siswa berpartisipasi dalam tes kelompok kecil, dua siswa kemampuan tinggi. Keenam siswa Paus As-salam dipilih oleh rekomendasi guru. Tujuan uji coba kelompok kecil adalah melihat apakah produk yang dikembangkan sebelum uji coba kelompok besar dapat digunakan, berikut hasil respon siswa.

No	Kriteria	Jumlah	Hasil $E = \frac{f}{n} \times 100\%$
1	Uji coba media panggung boneka kelompok kecil	6	$\frac{136}{150} \times 100$ $= 86\%$
2	Uji coba panggung boneka kelompok besar	12	$\frac{255}{300} \times 100$ 85%

E. Kesimpulan

Pengembangan panggung boneka sebagai media *storytelling* bagi anak usia dini di taman kanak-kanak dengan menggunakan kayu

dan tripek dan kain planel dan asesoris lainnya dengan prosedur pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Hasil analisis menunjukkan panggung boneka yang dikembangkan berdasarkan kategori validasi aspek materi sangat valid, dari aspek bahasa valid dan aspek media sangat valid. Berdasarkan hasil deskriptif validasi ahli, uji coba praktikalitas dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa produk panggung boneka ini layak digunakan didalam proses pada anak usia dini.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

5. Tahap Evaluasi

Merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh kevalidan panggung boneka dari validator (tim ahli) oleh pendidik dan dosen, dengan rata-rata nilai 83,53% yang dikategorikan sangat valid sehingga bisa diterapkan di Taman Kanak-Kanak (TK). Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respon

pendidik dan analisis kepraktisan panggung boneka dari 1 orang pendidik yaitu Rara Septiah Wahyuni, S.Pd yang menunjukkan persentase nilai sebesar 84%, sedangkan data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari uji coba panggung yang telah diberikan kepada peserta didik di PAUD Assalam Timpeh yang berjumlah 12 orang peserta didik dengan kategori sangat efektif dengan nilai rata-rata 84%.

DAFTAR PUSTAKA

- 08__BAB_II. (n.d.).16.3200.089 BAB 2. (n.d.).Ahmad,S.(n.d.). Daftar pustaka.
<http://fikrinatuna.blogspot.com/2008/06/contoh->
- Aprianti, N., Purnawati, A., Nur'aslinda, S., & Sari, H. (n.d.). Manfaat Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (Vol. 1, Issue 1).
- Artikel, S., Setya Mustafa, P., & Dwina Angga, P. (n.d.). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan pada Pendidikan Jasmani.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.522
- Ayu, I., & Sweniti, P. (2020a). Pengembangan media panggung

- boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Ayu, I., & Sweniti, P. (2020b). Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3).
- Diajukan, S., & Seminarkan, U. Di. (n.d.). Teknik dan instrumen penilaian perkembangan bahasa anak usia dini 4-5 tahun di tk hang tuah kotabumi lampung utara.
- Dian Pertiwi, Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pentingnya calistung untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Efektifitas media panggung boneka untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini Solihati. (n.d.).
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran* Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febrina Hendiyani, F., Juli, J., & Nugraha, R. G. (n.d.). Pengembangan Media Animasi berbasis StoryTelling untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi pada Siswa Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5488–5504.
- Hazhari, A., Sumiyati, D. U., Keguruan, S. T., Pendidikan Banten, I., Pendidikan, M., Anak, P., & Dini, U. (2021). Penggunaan panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini. <http://journal.stkip.banten.ac.id>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). Model addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam addie (analysis, design, development, implementation and evaluation) model in islamic

- education learning.CT Jenis media. (n.d.).
- Jurnal, H., Yanuarsari, R., Sari, Y., & Nurjanah, I. (2022). Kinerja guru paud dalam mengimplementasikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini. 2(3), 245–252.
- Kunduri, K., Purnamasari, I., & Muhtarom, M. (2022). Pengembangan Media Panggung Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK. Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang PendidikanDanPengajaran,16(2),22 1–231. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i2.13208>
- Mariam, E., & Lestari, R. H. (2021). Jurnal ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif) penerapan metode *storytelling* dalam mengem-bangkan bahasa ekspresif. 4(3), 2714–4107.
- Maryani, Y., Riyanto, A. A., Nur-Rohman, S., Nyalindung, J., Bandung Barat, C., Siliwangi, I., & Terusan Jendral Sudirman, J. (2022). jurnal ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif) implementasi metode storytelling berbasis literasi dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. 6(1), 2714–4107.
- Ningsih, S. Y., & Mahyuddin, N. (2021). Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 137–149. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217>
- Nugraha, D. E., & Pendidikan, T. (n.d.). Pengembangan media video storytelling pembelajaran berbasis youtube materi persamaan linier satu variabel untuk siswa smp kelas vii di base prolog yogyakarta developing learning media using the video storytelling for the mathematic subjecting grade vii of tutoring center base prolog yogyakarta.
- Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Ardiansyah, P., Jailani, Ms., Negeri, S., Provinsi Jambi, B., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Paud pedia 2023. (n.d.). Pendidikan, K., Direktorat, T., Pendidikan, J., Dini, A. U., Dasar, P., Pendidikan, D., Direktorat, M.,

- Anak, P., & Dini, U. (n.d.).
Merancang Kurikulum Operasional
Satuan PAUD.
- Puspita Sari Jaya, M., & Pd, M. (2019).
Pengaruh media boneka tangan
untuk mengembangkan kemampuan
berbicara anak kelompok b di tk aba
3 kota prabumulih tahun ajaran
2018/2019 (vol. 2, issue 2).
- PUSTAKA Kajian Teori, K. A. (n.d.).
BAB II.
- Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari,
N. (2023). Analisis Metode
Pengembangan Sistem Informasi
Berbasis Website: Systematic
Literature Review. *Remik*, 7(1),
821–834.
[https://doi.org/10.33395/remik.v7i1
.12177](https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177)
- Sugiyono. (n.d.).
- Syarifudin Abdullah, D., Nur Hadi, R., &
Suryandari, M. (2024a). Cendikia
pendidikan peran media
pembelajaran dalam konteks
pendidikan modern. 4(1), 91–101.
- (Suardi, 2018). Lembar Validasi dengan
Modifikasi(Dr. Kheo. Yao
Tung,M,Sc.Ed.,2016).
Perbandingan model &
Implementasinya.
Yayu Cahyani, 2022., Lembar
Validasi