

Pengembangan Media Bigbook Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini

Agustiarini Eka Dheasari

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Muhammadiyah Probolinggo, Indonesia
Email: agustiarinieka@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *bigbook* cerita rakyat untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluate*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, lembar observasi, dan angket. Pengujian produk dilakukan dengan *Quasi Experiment Design* (eksperimen semu). Desain rancangan penelitian menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, angket penilaian guru, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan *Independent t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media *bigbook* layak digunakan untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bercerita dan empati anak, pada hasil akhir antara *post* perlakuan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media, dengan *post* perlakuan kelompok eksperimen yang menggunakan media *bigbook*. Nilai *sig* (*2-tailed*) pada kemampuan bercerita adalah sebesar 0,000 (sangat baik), dan empati anak memperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000 (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa media *bigbook* berbasis cerita rakyat efektif digunakan untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Bigbook, Cerita Rakyat, Bercerita, Empati, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop bigbook folklore media to improve the empathy and storytelling ability of early childhood, especially age 5-6 years. This research is research and development (R&D) using ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluate). Collecting data used interview guides, validation, observation sheets and teacher questionnaires. Data analysis techniques in this study used Independent t-test with a significance level of

0.05. Based on the results of the assessment experts showed that the product developed "very good". This shows that the bigbook media is appropriate to be used to increase empathy and storytelling skills of children aged 5-6 years. Based on the results of the study, there was a difference improvement of storytelling and empathy skills in the final outcomes between post treatment of the control group without bigbook media and post treatment of experimental group using bigbook media. The sig (2-tailed) value of the storytelling is 0,000 (very good) and empathy children received a sig (2-tailed) value of 0,000 (very good). The result of this study that the bigbook media based on folklore is effectively used to increase empathy and storytelling skills of children aged 5-6 years.

Keyword : Bigbook, Folklore, Storyrelling, Emphaty, Childhood

PENDAHULUAN

Empati merupakan reaksi terhadap emosi orang lain, termasuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Pentingnya empati bagi anak yaitu agar anak merasakan langsung apa yang dirasakan oleh orang lain. Bentuk raut wajah atau ekspresi, nada bicara dan tingkah laku merupakan aplikasi dari sikap empati anak. Empati merupakan landasan untuk semua perilaku prososial. Tanpa perasaan tersebut, seorang anak tidak akan dapat berperilaku secara alami dalam tindakan menolong, berbagi, dan penuh kasih sayang (Beaty, 2013:170). Indikator yang digunakan untuk mengembangkan sikap empati pada anak antara lain menggunakan barang orang lain dengan hati-hati, mau berbagi dengan teman, dan meminjamkan miliknya dengan senang hati. Namun, dalam kenyataan di lapangan, anak sering melakukan sikap empati, tetapi tidak menyadari bahwa dia telah melakukan empati kepada orang lain. Para guru pun kesulitan untuk menumbuhkan rasa empati kepada anak.

Menilai empati yang positif pada anak harus memberikan pengetahuan yang unik tentang bagaimana anak-anak mengalami atau mengekspresikan perasaan positif (Sallquist, et.al, 2009: 225). Cerita rakyat merupakan salah satu cerita yang memiliki pesan moral dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengajarkan empati kepada anak. Hal tersebut didukung oleh pendapat Cress, S. W & Holm (2009: 595) yang mengatakan bahwa kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa empati pada anak dapat dilakukan dengan memanfaatkan buku cerita anak. Anak-anak akan mengetahui tentang perilaku dalam contoh kehidupan sehari-hari dari buku cerita. Cerita dapat menumbuhkan imajinasi karena cerita dapat membantu anak menghubungkan antara pengalaman dan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan bercerita sebenarnya adalah kegiatan komunikasi antara guru dan murid untuk menyampaikan maksud

tertentu dalam sebuah pembelajaran. Bercerita memiliki peranan sangat penting bagi anak tidak hanya menumbuhkan kreativitas, namun juga dapat membantu anak untuk menumbuhkan rasa empati anak terhadap orang lain melalui para tokoh didalam cerita.

Bercerita merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari anak. Kegiatan bercerita merupakan salah satu cara untuk memberi pengalaman belajar anak agar memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik (Moeslichatoen, 2004:170). Bercerita memungkinkan para guru untuk berbagi pengalaman hidup mereka dan bercerita dengan cara mereka sendiri. Cerita juga mempunyai manfaat bagi anak yaitu dapat membantu pembentukan pribadi moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi serta memacu perkembangan bahasa (verbal) anak (Madyawati, 2016: 167). Cerita yang dibawakan guru harus menarik dan mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan anak. Kegiatan bercerita harus diusahakan menjadi pengalaman bagi anak yang bersifat unik dan menarik, yang menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak untuk mengikuti cerita sampai tuntas. Anak lebih memperhatikan guru ketika bercerita dengan tema yang dekat dengan lingkungan mereka.

Cerita rakyat merupakan salah satu cerita yang memberikan banyak pesan moral kepada anak. Namun sayangnya, saat ini anak cenderung kurang tertarik dengan cerita rakyat. Padahal banyak cerita rakyat yang memiliki nilai moral untuk membentuk karakter yang semakin hilang dan tidak dikenal oleh anak. Anak cenderung tertarik dengan cerita yang modern seperti *frozen*, *cinderella*, *slepping beauty*, *beauty and the beast* (si cantik dan buruk rupa), pinokio, putri duyung & pangeran dan masih banyak judul cerita terjemahan lainnya, yang mana memiliki sedikit sekali pesan moral untuk dapat membentuk karakter anak. Pendidik pun lebih memilih cerita-cerita terjemahan tersebut karena anak akan lebih tertarik untuk memperhatikan dibandingkan dengan cerita rakyat.

Hal tersebut dikarenakan sedikitnya cerita rakyat yang dikemas secara menarik untuk anak. Selain itu media yang menarik juga mempengaruhi motivasi anak dalam mendengarkan cerita. Media yang berukuran besar, gambar yang menarik dan berwarna serta tulisan yang sedikit, serta alur yang mudah dipahami akan membuat anak lebih tertarik untuk fokus dalam mendengarkan guru bercerita. Penggunaan media lebih efektif dan memudahkan pendidik untuk menggambarkan, menyebarluaskan, dan

memberikan pembelajaran dibandingkan hanya dengan menggunakan kata-kata saja (Adegbija & Fakomogbin, 2012: 219). Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka perlu pengembangan suatu media yang dapat membantu guru dalam meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak, khususnya usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya media *bigbook* cerita rakyat dapat membantu pendidik dalam meningkatkan dua aspek tersebut. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk melihat kelayakan dan keefektifan dari media *bigbook* di lapangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahap pengembangan dalam model ADDIE, yaitu: *Analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap keempat yaitu *implement* (implementasi).

Validator media dan materi dilakukan oleh para ahli yaitu dosen dari Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Kabupaten Lumajang, dan TK Muslimat NU 01 Sumbersuko terdiri dari dua kelas sehingga jumlah keseluruhan adalah empat kelas. Jumlah siswa masing-masing 20 anak, sehingga jumlah keseluruhan subjek uji coba adalah 80 anak usia 5 sampai dengan 6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas, observasi terhadap penggunaan media di masing-masing sekolah, dan angket. Angket berbentuk tertulis yang berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab/direspon oleh responden, dimana responden dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, dan guru. Penelitian ini menggunakan analisis data deskripsi kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media *bigbook*, dan menggunakan bantuan SPSS *for windows* untuk mengetahui efektivitas media *bigbook* dalam meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada model ADDIE adalah *Analyze* (Analisis Kebutuhan). Wawancara, observasi, dan angket dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan

awal. Data dikumpulkan dengan melakukan wawancara pada 4 guru, hal ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan keseharian yang dilakukan anak, serta proses pembelajaran kegiatan bercerita di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara mengenai kegiatan bercerita secara umum, guru menjelaskan bahwa kegiatan bercerita yang dilakukan di sekolah menggunakan buku cerita, boneka, dan terkadang tidak menggunakan alat peraga.

Selanjutnya untuk mengetahui lebih jelas mengenai proses pembelajaran bercerita serta empati anak dilakukan observasi di dua sekolah yaitu, TK Dharma Wanita Kabupaten Lumajang, dan TK Muslimat NU 01 Sumbersuko. Hasil observasi yang diperoleh dari dua sekolah secara umum yaitu, proses pembelajaran bercerita yang dilakukan di dua sekolah sudah berjalan dengan baik, tetapi minimnya media yang digunakan mengakibatkan kemampuan bercerita pada anak kurang. Media yang digunakan untuk mengajarkan empati pada anak juga masih kurang. Kedua TK tersebut menggunakan model pembelajaran klasikal dan kelompok. Namun, ada beberapa kegiatan yang belum maksimal dilakukan oleh pendidik. Pendidik lebih banyak menggunakan metode *konvensional* dan mendominasi pembelajaran, anak tidak dapat dengan bebas menuangkan ide-ide dan imajinasi mereka, guru mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk bercerita. Guru menggunakan buku cerita dengan ukuran kecil, sehingga dibutuhkan media yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan empati anak pada kedua TK tersebut terutama untuk anak usia 5-6 tahun.

Materi cerita rakyat juga penting untuk diberikan kepada anak-anak di kedua TK. Melalui pengembangan media buku flanel seri berbasis cerita rakyat diharapkan dapat memudahkan guru dalam menerapkannya pada kegiatan bercerita sehingga dapat meningkatkan kemampuan bercerita dan empati pada anak. Oleh karena itu, hasil pengumpulan data mengenai analisis kebutuhan dan kajian teori dijadikan acuan melakukan analisis dalam merumuskan konsep pengembangan awal.

Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya yaitu *Design* (Desain) dan *Develop* (Pengembangan) produk. Berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya, maka produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *bigbook* cerita rakyat untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak. Adapun komponen-komponen yang akan dikembangkan meliputi desain media *bigbook* yang

meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak, draft cerita rakyat, dan buku panduan penggunaan media flanel untuk guru.

Bigbook dalam penelitian ini memiliki ciri khusus yaitu terbuat dari kain flanel yang memiliki beraneka macam warna, menggunakan magnet sebagai perekat, berukuran 21cm x 35cm yang lebih besar dari buku cerita biasa, serta berbasis cerita rakyat. Pada setiap halaman buku terdapat lapisan baja yang dilapisi flanel untuk dijadikan perekat objek/boneka yang telah diberi magnet, sehingga anak dapat memindahkan objek sesuai dengan keinginan. *Background* pada media buku flanel memiliki berbagai macam warna sehingga anak tertarik untuk melihatnya. Berikut merupakan gambar media *bigbook* dengan judul “Asal Usul Kota Surabaya”, tersaji pada gambar 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10.



Gambar 1. Sampul depan media *bigbook*



Gambar 2. Halaman 1 media *bigbook*



Gambar 3. Halaman 2 media *bigbook*



Gambar 4. Halaman 3 media *bigbook*



Gambar 5. Halaman 4 media *bigbook*



Gambar 6. Halaman 5 media *bigbook*



Gambar 7. Halaman 6 media *bigbook*



Gambar 8. Halaman 7 media *bigbook*



Gambar 9. Halaman 8 media *bigbook*



Gambar 10. Media *bigbook* tampak Samping

Dalam 1 paket media, terdapat juga buku panduan yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media *bigbook*. Komponen pada buku panduan media *bigbook* adalah, (1) media flanel, (2) tujuan dan manfaat, (3) langkah-langkah penggunaan media *bigbook*, (4) RPPH untuk kegiatan bercerita, (5) lembar penilaian kemampuan bercerita dan empati. Buku panduan untuk guru (pengguna) ini diharapkan dapat memudahkan, menjelaskan, dan memperkaya materi guru dalam menerapkan kegiatan bercerita dengan menggunakan media *bigbook*.

Selanjutnya, pada tahap ini terdapat tiga instrumen validasi penilaian kelayakan pada media *bigbook* yaitu, validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert, dengan kriteria untuk jawaban 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (baik), dan 4 (sangat baik). Angket tersebut digunakan untuk melihat kevalidan dan keefektifan media *bigbook*. Terdapat tiga komponen penilaian kelayakan yang digunakan pada instrumen ahli media dan pengguna yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis. Sedangkan, komponen penilaian instrumen pada ahli materi yaitu alur cerita, penokohan, tema dan moral, latar, stile, ilustrasi, serta format cerita.

Hasil penilaian dari ahli materi selanjutnya dikonversikan dengan tabel konversi interval rata-rata skor (4 skala). Hasil konversi tersebut digunakan untuk menyatakan kriteria penilaian skor rata-rata yang didapat dari para ahli. Tabel konversi dapat diamati pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil konversi rata-rata skor penilaian ahli materi

Interval Skor		Deskripsi
$X \geq \bar{X} + 1.5 SBx$	$X \geq 38,25$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.5 SBx > X \geq \bar{X}$	$38,25 > X \geq 25,5$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.5 SBx$	$25,5 > X \geq 12,75$	Kurang
$X < \bar{X} - 1.5 SBx$	$X < 12,75$	Sangat Kurang

Berdasarkan pada penilaian oleh validasi ahli materi diperoleh skor total 61. Selanjutnya jumlah total tersebut dikonversikan dengan tabel yang berada pada rentang $X \geq 38,25$ dengan kriteria “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa materi produk yang akan diuji cobakan yaitu cerita rakyat valid untuk diuji cobakan ke lapangan. Sedangkan pada uji kelayakan media mengenai kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis media *bigbook* untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan skor validasi media didapatkan jumlah total sebesar 89. Selanjutnya jumlah total tersebut dikonversikan ke dalam tabel koversi dan berada pada rentang $X \geq 56,25$ dengan kriteria “sangat baik”. Tabel konversi dapat diamati pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil konversi rata-rata skor skala 4 ahli media

Interval Skor		Deskripsi
$X \geq \bar{X} + 1.5 SBx$	$X \geq 56,25$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.5 SBx > X \geq \bar{X}$	$56,25 > X \geq 37,5$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.5 SBx$	$37,5 > X \geq 18,75$	Kurang
$X < \bar{X} - 1.5 SBx$	$X < 18,75$	Sangat Kurang

Sesuai dengan hasil skor pada tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa media yang diuji cobakan yaitu media buku flanel berbasis cerita rakyat valid untuk diujicobakan ke lapangan. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, dilakukan uji kelayakan pengguna oleh guru. Guru yang

dilibatkan dalam uji kelayakan pengguna sebanyak 4 orang. Berikut adalah hasil penilaian dari masing-masing guru yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rata-Rata Penilaian Validasi Pengguna

No.	Komponen	Penilaian				Rata-rata
		Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	
1	Kualitas isi dan tujuan	3,50	3,70	3,70	3,70	3,65
2	Kualitas pembelajaran	3,29	3,43	3,43	3,57	3,43
3	Kualitas Teknis	3,00	3,70	3,70	3,40	3,45
Total rata-rata						3,51

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 3 didapatkan hasil skor rata-rata keseluruhan yaitu 3.51 dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil uji respon guru terhadap pengembangan media buku flanel berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan empati anak didapatkan kualitas produk media “sangat baik” dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media buku flanel berbasis cerita rakyat layak digunakan dalam pembelajaran dikelas terutama untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan empati anak.

Tahap keempat yaitu implementasi merupakan tahap uji coba produk yang sudah dinyatakan valid/layak oleh para ahli materi, media, dan pengguna (guru). Uji coba produk ini dilakukan untuk melihat efektifitas dari produk yang dikembangkan apakah ada peningkatan dari empati dan kemampuan bercerita pada anak. Peneliti melibatkan 2 sekolah sebagai subjek uji coba yaitu TK Muslimat NU 01 Sumbersuko dan TK Dharma Wanita Kabupaten Lumajang dengan total dari subjek penelitian adalah 4 guru kelas dan 80 anak usia 5 – 6 tahun.

Pengujian produk dilakukan dengan desain *quasi experiment* (eksperimen semu). Jenis eksperimen yang dipilih yaitu *pre test and post test control group design*. Pengambilan data *pre test* dilakukan pada 2 kelas kontrol dan 2 kelas eksperimen. Buku cerita rakyat yang digunakan pada kelas kontrol maupun eksperimen berjudul asal usul kota Surabaya, keong sang juara lari, dan keong mas. Buku cerita tersebut dibacakan secara bergantian pada setiap pertemuan. Setelah melakukan pengambilan data *pre test* kemudian dilakukan penerapan media buku flanel berbasis cerita rakyat. Penerapan menggunakan media buku flanel dilakukan selama enam kali pertemuan. Penerapan dapat diamati pada gambar 11 dan 12.



Gambar 11. Guru bercerita menggunakan media *bigbook*



Gambar 12. Murid bercerita menggunakan media *bigbook*

Pada akhir kegiatan pembelajaran, proses penelitian dilakukan pemberian *posttest* untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk yang telah dikembangkan. Peneliti menggunakan analisis *independent t-test* dalam analisis statistik kelas kontrol dan eksperimen. Peneliti melakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Gamabr 13 merupakan data kemampuan bercerita dan empati anak usia 5-6 tahun pada saat *pre* perlakuan dan *post* perlakuan.

Gambar 13. Data hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelompok kontrol dan eksperimen



Berdasarkan hasil analisis pada gambar 13, menunjukkan bahwa rata-rata empati sebelum perlakuan/*pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 44,10 dan 45,13. Hal ini menunjukkan bahwa *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda. Sedangkan rata-rata empati setelah perlakuan/*posttest* adalah sebesar 48,58 dan 53,33. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada empati anak. Tidak jauh berbeda dengan hasil empati, kemampuan bercerita pada kelas kontrol dan kelas eksperimen juga mengalami perbedaan yaitu 30,3

dan 28,38 sebelum dilakukan *pretest*. Sedangkan rata-rata kemampuan bercerita sesudah *posttest* kelas kontrol dan eksperimen adalah sebesar 33,55 dan 37,33. Pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada kemampuan bercerita anak, terlihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* yang berbeda dan mengalami peningkatan. Berdasarkan deskripsi tersebut, terlihat jelas bahwa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan. Namun, kelas eksperimen mengalami peningkatan jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, tahap terakhir model ADDIE adalah *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap ini peneliti menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu kevalidan media buku flanel dari ahli materi, media, dan respon guru. Pada tahap ini peneliti juga menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* yang diperlukan untuk mengetahui keefektifan media berupa media buku flanel terhadap pembelajaran. Berdasarkan deskripsi statistik data empati dan kemampuan bercerita anak maka didapatkan perbedaan yang menggunakan media buku flanel berbasis cerita rakyat, dibandingkan dengan aktifitas pembelajaran yang menggunakan buku cerita rakyat (kelompok kontrol). Meskipun demikian, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan bercerita dan empati pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol maka dilakukan uji efektivitas melalui uji *t-test*.

Uji *t-test* dilakukan untuk memastikan bahwa pada awal perkembangan anak yaitu sebelum diberikan perlakuan memiliki perkembangan yang sama, artinya tidak ada perbedaan perkembangan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Berikut nilai *t-test* empati dan kemampuan bercerita sebelum perlakuan kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 4. Hasil *t-test* kelompok eksperimen dan kontrol empati dan kemampuan bercerita Sig. (2tailed)

	Pretest	posttest
Empati (Kelompok Kontrol dan Eksperimen)	0,421	0,421
Kemampuan Bercerita (Kelompok Kontrol dan Eksperimen)	0,059	0,059

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa *pre* perlakuan empati dan kemampuan bercerita menunjukkan nilai signifikansi uji *sig* (2 - tailed) lebih dari (>0,05), maka

dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan antara *pre* perlakuan empati pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Begitu juga pada *pre* perlakuan kemampuan bercerita anak kelompok kontrol dan eksperimen tidak terdapat perbedaan perkembangan yang signifikan. Kelompok *pretest* empati anak pada kelompok kontrol dan eksperimen memiliki nilai signifikansi yaitu 0,421, sedangkan pada kemampuan bercerita anak yaitu sebesar 0,59. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata *pretest* empati dan kemampuan bercerita kelompok eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya, apabila hasil perbedaan *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen serta *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen, maka langkah selanjutnya yaitu mencari perbedaan *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan menggunakan *Paired Sample T-Test*. Tabel 5 merupakan hasil uji *Paired Sample Ttest pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 5. Hasil Empati dan Kemampuan Bercerita *Pretest* dan *Posttest*
Sig. (2-tailed)

Empati dan Kemampuan Bercerita	Kontrol	Eksperimen
pretest dan post-test	.000	.000

Berdasarkan hasil uji *Paired-Sample T-Test* pada tabel 5, didapatkan bahwa nilai signifikansi empati kemampuan bercerita sebelum dan sudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol maupun eksperimen sebesar 0,000. Hasil dari uji *Paired Sample-T Test* menunjukkan nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (<0,05). Dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan peningkatan empati dan kemampuan bercerita antara kelas kontrol dan eksperimen baik *pretest* maupun *posttest*. Dalam hal ini kelas eksperimen menggunakan media *bigbook* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample T-Test* diperoleh peningkatan kemampuan bercerita dan empati pada *pretest* dan *posttest*. Nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *bigbook* berbasis cerita rakyat. Begitu juga dengan kelas kontrol terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Kemampuan bercerita dan empati anak untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan dimana nilai rata-rata kelas

eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Perbedaan nilai rata-rata yang diperoleh dikarenakan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media buku flanel berbasis cerita rakyat dalam pembelajaran bercerita dan empati pada anak, sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan buku cerita yang biasa.

Media *bigbook* yang terbuat dari flanel merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula, salah satunya kepada sasaran didik (Kustandi & Sutjipto, 2013: 46). Aktivitas menggunakan media flanel merupakan aktivitas yang berharga bagi guru dan anak. Perhatian anak yang mudah ditangkap oleh aspek visual dan gerakan, guru menemukan kegiatan menggunakan media flanel adalah hal yang sangat efektif dan populer bagi anak (Machado, 2013:348). Media flanel merupakan media yang dapat menarik perhatian anak, merangsang ketertarikan anak, dan mudah digunakan (Jackman, 2012:98). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dijelaskan oleh Machado (2013) bahwa bercerita dengan menggunakan alat peraga seperti papan flanel dan *bigbook* akan dengan mudah menarik perhatian anak-anak saat mereka melihat ke depan untuk melihat apa yang akan dilakukan selanjutnya. Oleh karena itu, penggunaan media *bigbook* berbasis cerita rakyat dalam kegiatan bercerita dan empati anak memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kemampuan bercerita dan empati pada anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian dari ahli materi mengenai media *bigbook* berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun didapatkan kategori “sangat baik”. Sedangkan pada uji kelayakan media mengenai kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis oleh ahli media didapatkan kategori “sangat baik”. Berdasarkan penilaian guru secara keseluruhan setelah menggunakan media *bigbook* kriteria yang didapatkan masuk kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu media *bigbook* berbasis cerita rakyat dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli dan pengguna setelah mengkaji dan menggunakan media *bigbook* di lapangan. Sedangkan dalam uji efektivitas yang dilakukan terdapat perbedaan peningkatan empati dan kemampuan bercerita sebelum dan sesudah penggunaan media *bigbook* yaitu sebesar 0,000. Berdasarkan hasil tersebut media

bigbook berbasis cerita rakyat dinyatakan efektif untuk digunakan pada anak usia 5 – 6 tahun dalam pembelajaran bercerita dan untuk meningkatkan empati. Hal ini berarti, media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan empati dan kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun. Peneliti juga menyusun buku panduan penggunaan media yang diharapkan memudahkan guru dalam menerapkan media dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adegbija, M.V & Fakomogbin, M. . (2012). Instructional media in teaching and learning: a nigerian perspective. *Global Media Journal African Edition*, 6(2), 216–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.5789/6-2-114>
- Beaty, zanice. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cress, S. W & Holm, D. T. (2009). Developing empathy through children’s literature. *Education*, 593–597.
- Hilda Jackman, Nancy Beaver, S. W. (2012). *Early education curriculum a child’s connection to the world*. China: Wadsworth, Cengage Learning.
- Kustandi, Cecep & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Machado, J. M. (2013). *Early childhood experiences in language arts: Early literacy* (United Sta). Cengage.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa dan anak* (Prenadamedia Group, ed.). Jakarta.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sallquist, J., Eisenberg, N., Spinrad, T. L., Eggum, N. D., & Gaertner, B. M. (2009). Assessment of preschoolers’ positive empathy: Concurrent and longitudinal relations with positive emotion, social competence, and sympathy. *Journal of Positive Psychology*, 4(3), 223–233. <https://doi.org/10.1080/17439760902819444>