



PENGARUH METODE BERCEKITA DENGAN MEDIA CANVA TERHADAP KETERAMPILAN BERCEKITA ANAK DI TAMAN KANAK- KANAK AISYIYAH 1 BUKITTINGGI

Mutiara Sujana¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Padang

E-mail: mutiarasjna1202@gmail.com, serlimarlina@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode bercerita dengan media canva terhadap keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-kanak. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Sampel penelitian terdiri dari 24 orang anak yang terbagi atas dua kelompok pengujian (eksperimen dan kontrol). Alat pengumpulan data penelitian menggunakan rating scale. Data dianalisis setelah memenuhi uji prasyarat normalitas, homogenitas. Adapun dalam analisis pengaruh peneliti menggunakan uji hipotesis. Perolehan signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan kemudian hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-gain score kelas eksperimen 14,83 lebih besar dibandingkan kelas kontrol 12.75 sehingga perlakuan metode bercerita menggunakan media canva lebih tinggi dibandingkan konvensional yang biasa digunakan guru di Sekolah. Kesimpulan penelitian ini adalah metode bercerita menggunakan media canva berpengaruh besar dalam menstimulasi keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi.

Kata Kunci: Anak, Bercerita, Media Canva

ABSTRACT

The main purpose of this study was to determine the effect of the storytelling method with canva media on children's storytelling skills in kindergarten. Researchers used a type of quantitative research with a quasi-experimental method. The research sample consisted of 24 children divided into two test groups (experimental and control). The research data collection tool used a rating scale. Data were analyzed after meeting the prerequisite tests of normality, and homogeneity. As for the analysis of the effect of researchers using hypothesis testing. The acquisition of significance (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and then the final results of the study showed that the average N-gain score of the experimental class of 14.83 was greater than the control class of 12.75 so that the treatment of the storytelling method using Canva media was higher than the conventional one commonly used by teachers at school. This study concludes that the storytelling method using Canva media has a big effect in stimulating children's storytelling skills at Aisyiyah 1 Bukittinggi Kindergarten.

Keywords: Kids, Storytelling, Canva Media

✉ Corresponding author :

Email Address: mutiarasjna1202@gmail.com

Received 23 November 2023, Accepted 20 December 2023, Published 01 January 2024

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang tengah menjalani proses perkembangan fundamental dimana masa tumbuh kembang anak dalam berbagai aspek tengah melaju cepat selama rentangan hidup manusia.¹ Usia dini adalah periodel awal yang paling penting dan sangat mendasar sehingga membutuhkan stimulasi-stimulasi yang sangat berguna menunjang proses tumbuh kembang anak .² Anak adalah makhluk yang membangun sendiri pengetahuannya dan periode ini dikatakan sebagai batu lompatan perkembangan terhadap proses tumbuh kembang yang sedang terjadi pada anak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu jenjang pendidikan yang tersedia untuk anak berusia 6 tahun ke bawah.

Pendidikan sangat penting di era sekarang ini, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dalam perwujudan kemampuan dasar anak. Pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak-anak yang berusia 6 tahun ke bawah berupa pemberian stimulasi dan rangsangan. Pentingnya pendidikan anak usia dini ialah mengembangkan potensi anak sejak dini sebagai persiapan anak, sehingga pendidikan harus diberi sejak dini tanpa terkecuali demi mewujudkan penguasaan keterampilan dasar tertentu bagi anak dalam melanjutkan proses pendidikan pada jenjang pendidikan selanjutnya³. Pendidikan harus dapat membentuk anak agar mereka mampu menyesuaikan diri, serta memiliki kesiapan untuk hidup di masyarakat⁴. Sebagaimana tujuan pendidikan anak usia dini ialah memberikan stimulasi-stimulasi yang sangat berguna bagi anak berkaitan dengan seluruh potensi dasar manusia agar beriman dan juga bertaqwa kepada tuhan semesta alam, pandai dalam berperilaku, sehat jasmani, cakap dalam bekerja, hidup mandiri dan demokratis, memiliki kepercayaan pada dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas apa yang diperbuat. Pendidikan diselenggarakan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak menyeluruh berkaitan dengan kemampuan dasar ana yang meliputi kognitif, bahasa, social, emosi, fisik dan motorik dan keterampilan dasar lainnya.

Salah satu bidang pengembangan dalam proses pertumbuhan kemampuan dasar anak adalah bahasa. Perkembangan bahasa juga menjadi salah satu perkembangan yang dikembangkan di lembaga PAUD. Sebagaimana perkembangan bahasa tidak akan lekang dengan waktu karena perkembangan bahasa berlangsung sepanjang hayat. Perkembangan bahasa anak sifatnya profresif dan terjadi setiap saat sesuai dengan tahapan perkemabangan anak.⁵ Ditambah lagi bahasa erat kaitannya dengan kegiatan anak-anak seperti ketika mereka sedang menyentuh, melihat, merasa, dan mencium.

¹ Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis*. Sukabina Press.

² Suryana, dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. UNP Press.

³ Mukhtar. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.

⁴ Suyadi & Mauldya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.

⁵ Satta. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Teka Teki Silang Pada Anak Kelompok B TK Al- Hidayah Fathul Huda*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Bahasa merupakan alat yang amat penting agar anak mampu mengungkapkan pengalaman yang tengah mereka lalui baik secara lisan dan tulisan sebagaimana hal tersebut merupakan bentuk komunikasi dan berfikir anak.⁶ Bahasa bagi anak-anak usia dini adalah sistem, karena sistem inilah yang mengantarkan anak agar mereka mampu berkomunikasi dengan baik, mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain⁷.

Melatih keterampilan berbahasa anak sehari-hari juga ditunjukkan melalui keterampilan berbicara.⁸ Kemampuan berbicara adalah kemampuan yang mengungkapkan isi pikiran seperti menyampaikan cerita pengalaman atau kejadian yang dialaminya. Sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa anak, dimana hal ini terjadi ketika mereka membaca buku favorit, dan bercerita secara sederhana⁹. Bercerita adalah penyampaian secara lisan maupun tulisan tentang suatu kejadian nyata maupun imajinatif tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi dengan rasa menyenangkan¹⁰. Sebagai salah satu metode mengajar di PAUD bercerita memiliki manfaat yang diperoleh seperti memberikan sejumlah pengetahuan sosial dan nilai moral, memberikan pengalaman belajar kognitif, afektif, psikomotorik. Kemampuan bercerita anak usia dini dimana anak sudah mampu mengucapkan kosakata 3,000-6,000 suku kata, mampu memahami isi cerita kecuali kosakata bermakna ganda dan sudah mampu mengenal kalimat-kalimat aktif, kalimat pasif dan majemuk.¹¹

Selanjutnya dalam kegiatan bercerita kita membutuhkan alat yang berguna untuk meningkatkan efisiensi dan konsentrasi peserta didik. Media pembelajar tersebut disebut juga dengan alat karena di dalamnya berisikan materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilannya.¹² Media pembelajaran guna mengembangkan keterampilan bercerita anak diantaranya media dalam bentuk cetak seperti buku dongeng, atau media berbasis visual, berbasis audio-visual, berbasis komputer dan lainnya.¹³ Dalam pemilihan media oleh guru, biasanya menyukai media yang mampu memudahkan mereka dalam penggunaan dan mampu menarik perhatian anak¹⁴. Penggunaan media yang menarik

⁶ Yasbiati, Pranata, F. (2013). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kotakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Paud Agepedia*, 1(1), 20-29.

⁷ Novelia. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambunsai*, 4(2), 11.

⁸ Kurnia, R. (2019). Bahasa Anak Usia Dini. Publisher.

⁹ Masyitah. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).

¹⁰ Rahayu. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. PT. Indeks.

¹¹ Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenada Media Group.

¹² Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

¹³ Astuti. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1).

¹⁴ Itadz. (2008). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Tiara Wacana.

berdampak positif pada anak, mereka semakin semangat belajar dan memudahkan mereka dalam memahami isi cerita.

Di era yang semakin canggih guru tidak perlu pusing dalam mendesain materi pembelajaran menarik di mata anak. Khususnya bercerita semakin menarik desain dan isi materi tentu saja nantinya anak mampu bercerita dengan baik. Guru bisa menggunakan aplikasi desain salah satunya adalah dengan media canva. Media canva adalah salah satu aplikasi desain grafis berbasis online yang bisa kita gunakan untuk mendesain, media ini menyediakan template-template gratis dan tentu saja unik dan menarik sehingga sangat memudahkan guru dalam proses pengeditan¹⁵. Aplikasi canva adalah aplikasi khusus desain yang sangat mudah digunakan sekalipun pemula, media ini dinilai sangat cocok mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik berbasis visual dalam hal itu media canva mampu melatih literasi visual seseorang ketika menggunakannya.¹⁶

Beberapa manfaat aplikasi canva sebagai aplikasi pendukung dalam pengeditan khususnya media pembelajaran audio-visual adalah menjadikan media kita lebih menarik, dapat menghilangkan rasa jenuh dan rasa bosan anak ketika proses belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar anak, membangun kreatifitas mereka, dan sangat berguna untuk tercapainya proses pengajaran yang berkualitas, menarik, fleksibel dan variatif serta dapat menyenangkan bagi anak¹⁷. Penggunaan aplikasi canva cukup efisien karena kita tidak perlu membutuhkan waktu lama bagi kita dalam mempelajari tools yang ada. Bahkan dengan desain kreatif yang kita buat di aplikasi canva dapat memudahkan peserta didik memahami materi karena canva memiliki tools yang cukup lengkap seperti animasi, audio yang mendukung, gambar yang berkualitas yang dapat disesuaikan dengan karakteristik anak.¹⁸

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi, ditemukan bahwa masih banyak anak yang kemampuan berceritanya belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dilihat dari anak yang mengalami kesulitan dalam mengulangi isi cerita dengan singkat seperti yang dicontohkan oleh guru. Anak masih malu maju kedepan untuk mengulangi cerita, bahkan tidak jarang anak malu mengeluarkan suaranya saat ditanya tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Anak lebih senang mengamati hal disekitar hasilnya pada saat setelah guru selesai memberikan cerita

¹⁵ Amrina, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradhat dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 10.

¹⁶ Sholeh. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Promosikan Hasil Produk Ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.

¹⁷ Amrina, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradhat dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 10.

¹⁸ Tanjung & Faiza. (2019). Canva sebagai Media Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vote Teknika*, 7(2).

dan guru memberikan evaluasi dan meminta anak untuk mengulangi cerita kembali anak justru bingung dan tidak mengetahui isi cerita yang telah gurunya berikan.

Penelitian tertarik untuk menguji cobakan metode bercerita dengan media canva sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran anak khususnya dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak. Sebagai salah satu media audio-visual maka sangat besar peluang media ini dalam menunjang pembelajaran, di dalamnya berisi suatu tayangan sehingga anak dapat melihatnya dan mendengarkannya secara langsung. Melalui penayangan video anak bisa belajar memahami cerita dan dapat mengulangi isi cerita dengan singkat, padat dan jelas. Sehingga ruang lingkup yang akan diteliti guna mencari tahu pengaruh metode bercerita dengan menggunakan aplikasi canva terhadap keterampilan bercerita anak .

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk eksperimen semu. Metode penelitian ini untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh sebuah perlakuan yang kita berikan, dengan membandingkan kemampuan bercerita anak di kelas (eksperimen dan kontrol). Kelas yang menjadi objek Ekperimen adalah B11 yang mana nantinya akan di uji cobakan metode bercerita dengan media canva , selanjutnya kelas yang menjadi objek kontrol adalah B12 disana guru tetap menggunakan media konvensional sehari-hari dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak yaitu penggunaan boneka jari. Penelitian akan dimulai dengan penilaian awal kemampuan bercerita anak (pre-test), kemudia kelas ekpserimen akan di treadmment menggunakan metode bercertia aplikasi canva. Selanjutnya setelah treadment selesai akan dilakukan penilaian akhir keterampilan bercerita anak. Hasil akan kita ketahui setelah mengolah data yang ada dengan melakukan perbandingan atas peroleha nilai yang ada pada saat pre-test dan post-test.

Perlakuan akan diberikan pada sejumlah sampel dengan total keseluruhan sebanyak 24 orang anak. Kelas B11 berjumlah 12 sampel dan kelas B12 berjumlah 12 sampel. Sampel penelitian tidak dipilih secara acak namun peneliti menggunakan teknik purposive sampel dalam menentukan sampel yang ada. Adapun variabel bebas atau independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab timbulnya variabel lain atau terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas. Rating scale sebagai alat ukur pengumpulan data dalam penelitian. Rating scale dikembangkan berdasarkan kisi-kisi.¹⁹ Diantara indikator bercerita anak yaitu anak mampu menceritakan kembali bagian yang disukai nya bercerita dengan intonasi yang jelas, anak mampu mengulang naskah yang diucapkan oleh tokoh dalam cerita, anak mampu menyimak dengan mencertikan cerita kembali secara berurutan.²⁰

¹⁹ Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Kualitatif Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

²⁰ Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Keli). Erlangga.

Peneliti menggunakan analisis melalui uji independent sample t-test untuk mengetahui seberapa besar pengaruh keterampilan bercerita anak yang diberikan metode bercerita menggunakan media canva dibandingkan dengan keterampilan bercerita anak yang tidak diberi perlakuan. Peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu pada data yang ada, uji prasyarat antaralain uji normalitas, uji homogenitas. Setelah itu peneliti melanjutkan dengan melakukan uji hipotesis untuk melihat mana media yang lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak. Untuk mencapai tuju penelitian ini peneliti juga menggunakan perbandingan rata-rata N-Gain guna mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan metode bercerita dengan media canva terhadap kemampuan bercerita anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diketahui bahwa tujuan pelaksanaan penelitian ini berkaitan dengan keterampilan bercerita anak dimana kita nantinya akan melihat seberapa besar pengaruh media canva ini dengan membandingkan keterampilan bercerita anak pada kedua kelas. Media canva sebagai variabel bebas tentu akan memiliki dampak terhadap variabel terikatnya (keterampilan bercerita anak). Perlu diketahui bahwsannya data sebelum di analisis harus memenuhi uji pra-syarat. Data harus berdistribri normal dan setelahnya dilanjutkan dengan uji homogenitas. Maka demikian peneliti melakukan uji normalitas yang dilakukan dengan uji Lilifors dengan bantuan SPSS 25.

Tabel 1. Uji Normalitas data pre-test dan Post-test kelompok eksperimen dan kontrol

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
(Pre-Test Eksperimen)	.187	12	.200*	.908	12	.200
(Post-Test Eksperimen)	.237	12	.061	.891	12	.123
(Pre-Test Kontrol)	.180	12	.200*	.900	12	.159
(Post-Test Kontrol)	.245	12	.045	.912	12	.228

Diketahui perolehan signifikansi data pada tabel Shapiro-Wilk pre-test kelas eksperimen sebesar adalah 0,200 dan post-test sebesar 0,123. Dapat dikatakan bahwa data pre-test maupun post-test masing-masing > 0,05 yang artinya data pada kelas eksperimen sudah berdistribusi normal. Kemudian kelas kontrol nilai signifikansi pre-test adalah 0,159 dan post-test sebesar 0,228. Data pre-test maupun post-test masing-masing > 0,05 yang artinya data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Tabel 2. Homogenitas data pre-test dan Post-test kelompok eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Keterampilan Bercerita	-Based on Mean-	1.172	3	44	.331
	-Based on Median-	1.108	3	44	.356
	-Based on Median and with adjusted df-	1.108	3	40.096	.357
	-Based on trimmed mean-	1.236	3	44	.308

Diketahui nilai signifikansi Based on Mean sebesar $0,331 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan data yang diperoleh kelas eksperimen maupun kontrol sudah bersifat homogen atau memiliki varian yang sama. Berdasarkan data yang peneliti miliki sudah memenuhi kriteria uji pra-syarat, maka demikian analisis dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis. dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok sampel melalui uji independet sample t-test yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Uji Independent Sample T-Test data kelompok eksperimen dan kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keterampilan Bercerita	Equal variances assumed	.659	.426	4.894	22	.000	2.083	.426	1.201	2.966
	Equal variances not assumed			4.894	21.221	.000	2.083	.426	1.199	2.968

Berdasarkan tabel di atas diketahui signifikansi angka pada perolehan Levene's Test for Equality Variances ($0,426 > 0,05$). Maka kita simpulkan berdasarkan bukti tersebut varians rata-rata N-gain (eksperimen dan kontrol) sudah homogen. Tabel diatas juga menampilkan pengukuran nilai sig yang diperoleh yaitu sebesar 0,000. Sebagaimana kriteria dalam memutuskan bahwasannya ketika nilai sig (2-tailed) angka nya $< 0,05$ maka

itu artinya perlakuan yang kita berikan bernilai signifikan dan sebaliknya apabila nilai sig > 0,05 maka perlakuan yang kita berikan tidak bernilai signifikan. Berdasarkan perolehan yang ada nilai sig menunjukkan angka sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang (nyata) antara bercerita yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen menggunakan metode bercerita media canva dengan bercerita yang dilakukan oleh guru menggunakan boneka jari.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hasil stimulasi keterampilan bercerita. Rata-rata pada awal perlakuan (pre-test eksperimen) keterampilan anak berkisar 8.33 standar deviasi 1.371, perolehan nilai Minimal 6 dan maksimal 10. Sedangkan (pre-test kontrol) diperoleh 8.25 standar deviasi 1.422 nilai minimum 6 dan nilai maksimum 10. Hasil penelitian keterampilan bercerita anak yang diberikan perlakuan di kelas B11 nyatanya lebih berpengaruh jika dibandingkan dengan keterampilan anak di kelas B12. Masing-masing subjek penelitian mengalami perkembangan (skor pre-test eksperimen 100 dan post-test 178) dan rata-rata (skor pre-test 8.33 dan post-test 14.83). Terdapat perubahansetelah diberikan perlakuan terhadap keterampilan bercerita di kelas kontrol (skor pada pre-test 99 dan post-test 153) dengan rata-rata (skor pre-test 8.25 dan post-test 12.75). Kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan yang baik namun hasil menunjukkan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain yang sangat mudah digunakan sekalipun oleh pemula, dimana media canva sudah menyediakan contoh desain yang kreaif dan kita bisa menggunakannya dengan mudah, penggunaan media canva sangat mendukung kita dalam mendisain media pembelajaran berbasis visual. Dimana penggunaanya cukup mudah, hemat waktu dan sangat berguna sekali dalam membantu guru dalam menjelaskan materi khususnya ketika akan bercerita dengan anak-anak. Dalam kurikulum merdeka pembelajaran lebih relevan dan harus interaktif sehingga media yang dibuat harus leksibel.²¹ Pentingnya memahami bahwa keberhasilan peserta didik berasal dari faktor internal dan ekstern.²²

Dilihat dari perkembangan keterampilan bercerita anak, terdapat juga perbedaan yang signifikan pada masing-masing kelas. Berdasarkan hasil perbandingan kedua kelas terdapat peningkatan perkembangan keterampilan bercerita anak B11 (kelas eksperimen) yaitu bercerita menggunakan media canva yang dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan kelas kontrol bercerita dengan boneka jari yang dilakukan oleh guru. Meskipun terdapat kenaikan pada masing-masing kelas tetapi terdapat peningkatan yang lebih signifikan di kelas eksperimen. Perolehan rata-rata kedua data juga menunjukkan bahwa keterampilan bercerita B11 lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan

²¹ Ngaisah, N. C. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdefiansi dalam Kurikulum Mereka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurna Pendidikan Anak Bunayaa*, 9(1), 8.

²² Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurna Pendidikan Anak Bunayya*, 4(1), 7

media canva ini berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-kanak aisyiyah 1 Bukittinggi.

D. SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa bercerita dengan media canva memiliki berpengaruh signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol bercerita dengan boneka jari terhadap keterampilan bercerita anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. Perbandingan rata-rata kelas eksperimen dengan menggunakan media canva lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen 14,83 dan kelas kontrol 12,75. Berdasarkan uji homogenitas diketahui nilai signifikan (sig) pada leven's test of variance adalah $0,331 > 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa varians data N-gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan hasil analisis nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa bercerita dengan media canva berpengaruh terhadap keterampilan bercerita anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Education Transformation in Facing Industrial Revolution*, 183.
- Amrina, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradhat dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 10.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Kualitatif Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1).
- Brewer. (2007). *Introduction to Early Child- Nood Education Preschool Through Grades*. Pustaka Belajar.
- Heryani. (2020). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1).
- Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Keli). Erlangga.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurna Pendidikan Anak Bunayya*, 4(1), 7.
- Itadz. (2008). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Tiara Wancana.
- Jhon W. Santrok. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.

- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Publisher.
- Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenada Media Group.
- Masyitah. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Balok Huruf pada Kelompok B TK Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
- Mukhtar. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Ngaisah, N. C. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdefiansi dalam Kurikulum Mereka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurna Pendidikan Anak Bunayaa*, 9(1), 8.
- Novelia. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambunsai*, 4(2), 11.
- Rahayu. (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Berbicara*. PT. Indeks.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Satta. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Teka Teki Silang Pada Anak Kelompok B TK Al- Hidayah Fathul Huda. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sholeh. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Promosikan Hasil Produk Ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Surakhmad, W. (2018). *Buku Metode Penelitian*. IKIP Malang.
- Suyadi & Mauldya. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya.
- Tanjung & Faiza. (2019). Canva sebagai Media Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vote Teknika*, 7(2).
- Yasbiati, Pranata, F. (2013). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kotakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Paud Agepedia*, 1(1), 20-29.