

PENGEMBANGAN MEDIA MINI SHADOW PUPPET DENGAN METODE STORY TELLING UNTUK MENGEMBANGKAN PROSOSIAL ANAK DI TK

Erik Erik,

STKIP Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia
erikwahyudin@upmk.ac.id

Mela Sari Dewi,

STKIP Muhammadiyah Kuningan, Kuningan, Indonesia
Melasrdw19@gmail.com



Abstract: *Mini Shadow Puppet Media Development With Story telling Method To Develop Prosocial Children In Linggarjati Kindergarten. Early Childhood Education Teacher Education Study Program (PGPAUD) Muhammadiyah Kuningan College of Teacher Training and Education (STKIP). The purpose of this study was to determine the increase in the ability of children's prosocial behavior in group B students at Linggajati Kindergarten through the use of Mini Shadow Puppet learning media. The method used in this study is research & development (RnD) where researchers develop learning media by adopting research steps from Borg and Gall which are simplified into three stages, including: data collection stage, design stage, validation stages trials. The subjects of this study were children of group B of the Linggajati Kindergarten. The results of this study were the Mini Shadow Puppet very suitable to be used as a medium for early childhood learning, because of its attractive design and proportional size is able to focus the child's attention.*

Keywords: *Mini Shadow Puppet, Story telling, Prosocial*

Abstrak: *Pengembangan Media Mini Shadow Puppet Dengan Metode Storytelling Untuk Mengembangkan kemampuan perilaku prososial Anak Di TK Linggarjati. Program Studi (PGPAUD) Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan*

perilaku prososial anak pada kelompok B di TK Linggajati melalui pemanfaatan media pembelajaran *Mini Shadow Puppet*. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research & Development (RnD)* dimana peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah dari Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap antara lain: tahap pengumpulan data, tahap perancangan desain, serta tahap validasi dan uji coba. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Linggajati. Hasil dari penelitian ini *Mini Shadow Puppet* sangat layak di gunakan anak uisa dini dalam pembelajaran sebagai media, karena desain yang menarik dan ukuran yang proporsional mampu memfokuskan perhatian anak.

Kata Kunci: Media *Mini Shadow Puppet*, *Story telling*, Prososial

A. Pendahuluan

Bahasa dapat kita maknai sebagai ucapan pikiran dan perasaan manusia yang dituangkan dalam berbagai jenis komunikasi seperti komunikasi verbal, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas, 2005). Bahasa memiliki pola dan struktur yang teratur dari penggunaannya, dengan tujuan untuk menyampaikan pesan (Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno., 2009). Sedangkan bahasa dalam kamus besar bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2009) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau sekelompok masyarakat untuk melakukan komunikasi, interaksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik (Setyawan, 2016).

Kemampuan komunikasi dalam penguasaan bagi anak usai dini penting untuk dikuasai karena ada beberapa alasan: 1) Komunikasi merupakan media penyerapan pengan karakter selain contoh real yang terwujud dalam perilaku yang dicontohkan; 2) Komunikasi verbal adalah ungkapan bahasa dengan lisan, yakni berbicara, "membaca", "menulis", dan menyimak, tidak terkecuali bagi anak usia dini; 3) Komunikasi verbal memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan sikap empati bagi anak terhadap teman sebaya; 4) Komunikasi verbal merupakan sikap pada anak bagaimana perilaku yang baik terhadap orang lain, bagaimana melakukan pembicaraan yang baik, sekaligus

memberi “pelajaran” pada anak bagaimana cara mengendalikan keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat; 5) Komunikasi verbal memberikan indikator sosial terhadap perilaku anak, nilai-nilai yang masuk dalam karakter seperti kejujuran, sopan santun dapat tergambar melalui komunikasi verbal/bercerita (Nurjanah & Anggraini, 2020).

Orang tua sering menghadapi anak yang tidak mampu berperilaku sosial di lingkungan rumah seperti perilaku berebut mainan dengan kakak atau adik kandungnya. Kejadian tersebut menunjukkan bahwa anak masih rendah dalam kecerdasan sosial yang perlu segera untuk diperbaiki, jika hal ini dibiarkan hingga masuk usia masa remaja maka dapat dimungkinkan anak akan dikucilkan oleh lingkungan masyarakat bahkan keberadaannya akan tergusur karena sikap antisosialnya. Pengembangan perilaku prososial merupakan bagian kecerdasan yang perlu dikembangkan, agar anak mampu beradaptasi dengan orang lain.

Dari data yang didapat oleh penulis di lapangan bahwa guru menggunakan media yang menarik agar meningkatnya kemampuan prososial anak. Dari penggunaan media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran, anak merasa tertarik dan antusias sehingga kemampuan prososial anak yang diharapkan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan anak di TK Linggarjati. Penggunaan media yang menarik akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan prososial pada anak. Seperti dengan menggunakan media *mini shadow puppet* yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media *mini shadow puppet*.

Perkembangan bahasa anak mengikuti sesuai dengan fase-fase perkembangan bahasa pada umumnya. Lenneberg mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa tidak terlepas dari masa peka dimana fungsi organ biologis mulai matang (Purwo, 1997). Kemampuan dalam aspek kecerdasan bahasa penting dikembangkan sejak usia dini. Perkembangan bahasa anak meliputi menyimak, membaca, menulis dan berbicara sesuai dengan tahapan masa peka perkembangan bahasa anak. Antara beberapa teori memiliki sedikit perbedaan dalam me-

mahami perkembangan aspek tapi semuanya mempunyai kesamaan pandangan yaitu bahwa perkembangan usia dini merupakan masa peka perkembangan bahasa (Isna, 2019). Vygotsky menyatakan bahwa bahasa merupakan piranti individu dalam mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori kategori berpikir. Selain itu bahasa juga merupakan komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk komunikasi juga sebagai sarana menyampaikan perasaan/suasana hati yang terlukis dalam kata-kata (Ahmad Susanto, 2012).

Beberapa ahli berpendapat bahwa bahasa merupakan bagian dari faktor genetik yang sudah dibekali dalam bentuk potensi, sedangkan di sisi lain ada yang berpendapat bahwa bahasa merupakan bagian eksternal yang dioptimalkan melalui pengkondisian lingkungan sosial. Pendapat ini sudah ada sejak teorisasi dahulu hingga sekarang dan masing-masing memiliki landasan argumen yang cukup kuat. Teori nativisme memiliki pemahaman bahwa bahasa merupakan kecerdasan yang dianugrahi oleh Tuhan sejak lahir dan akan berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah teratur. Bahasa tidak dipengaruhi oleh lingkungan dalam hal ini adalah proses pendidikan (Isna, 2019).

Dalam kehidupan di sekolah, pengetahuan guru tentang Bahasa anak berguna untuk kepentingan perencanaan, pelaksanaan, dan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan demikian guru hendaklah memiliki pengetahuan yang luas tentang perkembangan bahasa anak dan cara mengembangkan, agar kelak mereka memiliki keterampilan berbahasa yang benar dan baik, baik dalam mendengarkan, berbicara, membaca, maupun menulis.

Bahasa (*language*) dan bicara (*speech*) adalah keduanya tidak terpisah memiliki peranan penting di dalam menyampaikan ide/gagasan antar individu yang satu dengan individu yang lain (Hurlock, 1998). Dalam bahasa terjadi simbolisasi dalam bentuk huruf yang merangkai menjadi kata-kata yang telah disepakati oleh sekelompok masyarakat sebagai media utama komunikasi. Dengan penguasaan kosa kata yang terus bertambah, maka anak akan mempunyai kemampuan

dalam mengungkapkan pesan, ide atau gagasan. Akan tetapi, apabila tidak dimiliki sejumlah perbendaharaan kata atau kosa kata, yang akan digunakan sebagai elemen berbicara, anak tidak dapat berbicara atau berkata-kata.

1. Bercerita

Menurut Sujiono metode bercerita adalah “cara menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penerangan/penjelasan secara lisan melalui cerita” (Sujiono, 2005). Dari pemaparan di atas, maka kita dapat ditarik pemahaman bahwa media bercerita merupakan kegiatan menyampaikan kisah atau cerita dengan verbal kepada anak dengan harapan ada pesan-pesan moral yang bermanfaat bagi anak.

Menurut Gunarti “bercerita memiliki jenis-jenis menarik yang dapat disajikan pada anak usia 3-4 tahun”(Gunarti, 2010). Kegiatan bercerita dapat kita sampaikan dengan dua varian yaitu dengan satu bentuk cerita dan mengkombinasikan lebih dari dua atau lebih cerita hal ini anak tidak merasa sopan. Ada beberapa metode bercerita diantaranya sebagai berikut: Bercerita dibantu dengan alat permainan edukatif (APE) akan membantu guru dan memudahkan anak dalam menerima materi dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan di awal. Alat peraga atau media tersebut digunakan untuk menarik perhatian dan mempertahankan fokus perhatian anak dalam jangka waktu tertentu. Alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru harus dipertimbangkan dari segi keamanan, kenyamanan dan menarik dalam sisi tampilan di mata anak.

Bercerita dengan alat peraga dapat dibagi menjadi dua bentuk, yaitu (a) bercerita dengan menggunakan alat peraga langsung; (b) bercerita dengan menggunakan alat peraga tidak langsung. Alat peraga dalam pengertian ini adalah dengan menggunakan alat peraga asli, sesuai dengan kenyataannya. Alat peraga ini dapat berupa benda mati atau benda hidup. Ada ketentuan yang harus diperhatikan dalam melakukan kegiatan bercerita dengan menggunakan alat peraga langsung, yaitu (1) isi cerita sesuai dengan tahapan perkembangan anak serta media

yang digunakan, (2) menggunakan gaya bahasa yang bisa dipahami oleh anak, (3) alat peraga atau media yang digunakan tidak membahayakan, (4) alat peraga atau media yang akan digunakan hendaknya dapat disimpan dalam suatu tempat. Bercerita dengan menggunakan alat peraga tidak langsung adalah bercerita dengan menggunakan alat peraga atau media bukan asli atau tiruan. Media atau alat peraga tersebut berupa binatang tiruan, buah tiruan, sayuran tiruan (Tehupeiory, Suwatra, & Tirtayani, 2014).

2. Prososial

Pengertian prososial (Kartono, 2003) adalah suatu perilaku sosial terjadinya kerjasama dikarenakan ada keuntungan diantara mereka, kerjasama, kooperatif, dan altruisme. Perilaku prososial (*Prosocial Behavior*) dapat diartikan sebagai hal atau perilaku yang bermanfaat bagi orang lain (Einsberg & Mussen, 1989).

Mengingat salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam diri anak yakni aspek sosial, yang ada kaitannya tentu dengan hubungan interaksi manusia dengan manusia lain di mana saling membutuhkan dan tidak ada satu manusia pun yang mampu hidup dengan sendiri tanpa membutuhkan pertolongan orang lain (Knafo, 2016). Dalam perkembangan sosial terdapat dua kategori yaitu prososial dan anti sosial. Sejak usia 2-6 tahun, anak mulai mengenal hubungan sosial, mereka menyukai interaksi dengan teman sebaya dalam bentuk kegiatan bermain, tanpa disadari mereka mulai belajar beradaptasi dengan mentaati aturan-aturan dalam bermain, disini anak mulai mengenal norma/aturan bermain. Perilaku prososial merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak dalam berinteraksi di masyarakat ketika sudah memasuki usia dewasa, lingkungan ikut berkontribusi dalam mempengaruhi perkembangan anak.

Menurut Hurlock (Hurlock, 1978) perilaku prososial akan terlihat ketika anak menginjak usia antara 2-6 tahun dengan dibuktikan anak mulai menyukai kegiatan interaksi dengan anak yang lainnya atau teman sebaya (Hurlock, 1978). Anak dengan teman sebayanya melakukan perilaku prososial dimulai dengan belajar

menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain dan sejak usia 3 atau 4 tahun perilaku prososial semakin meningkat karena pada usia itu anak mulai bermain dengan kelompoknya. Peningkatan perilaku prososial cenderung lebih dominan pada masa anak-anak awal, hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah. (Munaila, 2017)

3. Media Pembelajaran

a. Pengembangan Media Belajar

(Heinich, 1996:10) media pembelajaran bisa kita definisikan sebagai alat atau piranti penyambung antara sumber informasi ke penerima informasi. (Miarso, 2004) juga menjelaskan bahwa media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Wirman et al., 2018). Media sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dari sumber kepada sang penerima pesan yang bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi (Heinich, 1996.). Media yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Wirman et al., 2018).

Media pembelajaran merupakan bagian yang terintegrasi dalam proses kegiatan pembelajaran, media pembelajaran bukan lagi sebagai pelengkap. Media pembelajaran membantu anak dalam memahami konten materi yang disampaikan oleh guru, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran (Arnada & Putra, 2018)

Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran lebih banyak kita kenal sebagai alat permainan edukatif (APE) yang dapat digunakan dalam keseharian digunakan baik di *Indoor* maupun *outdoor*. (Hartati et al., 2018).

b. *Media Mini Shadow Puppet*

Media Mini Shadow Puppet adalah suatu media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan wayang kulit. Perbedaannya ada dalam sisi tokoh dan cerita. Tokoh dalam pewayangan misalnya Pandawa dan Kurawa, sedangkan tokoh dalam *Mini Shadow Puppet* dapat berupa binatang dan manusia biasa. *Mini Shadow Puppet* terdiri dari beberapa komponen, yaitu kertas minyak sebagai layar, kayu sebagai tiang atau kerangka, boneka karton berbentuk *flat* sebagai tokoh, dekorasi yang terbuat dari karton, dibantu dengan senter sebagai sumber cahaya dalam permainan *mini shadow puppet*.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang kami dapat di lapangan bahwa *Media Mini Shadow Puppet* di TK Linggarjati dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam hal ini, peneliti menganalisis data-data dan dinarasikan dalam bentuk kata-kata, mengenai Pengembangan sikap prososial pada anak melalui *Media Mini Shadow Puppet* dengan metode *story telling* di TK Linggarjati sebagai berikut:

Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti di lapangan melalui wawancara ke wali kelas B, maka dapat diketahui bahwa pada dasarnya kegiatan *story telling* dengan menggunakan *Media Mini Shadow Puppet* yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan prososial anak, mengingat ada beberapa anak di kelas yang masih menunjukkan belum terbentuknya prososial yang seharusnya mampu dilakukan oleh anak terhadap teman sebelum menggunakan media *Mini Shadow Puppet* dalam kegiatan *Story telling*.

Pengujian dilakukan setelah produk melewati beberapa revisi berdasarkan masukan-masukan dari ahli media, guru di lapangan. Kami melakukan uji coba di kelompok B TK. Tujuan dari produk ini adalah untuk memperoleh informasi bagaimana produk baru ini dapat lebih efektif dan efisien dibandingkan sebelum revisi. Berikut adalah nilai/skor uji coba media *mini shadow puppet* terhadap kemampuan prososial bagi anak usia dini dalam kegiatan *story telling* baik sebelum dan sesudah.

1. Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*

Berikut adalah Hasil Uji Coba Produk *Pre-Test*:

Tabel 1
Hasil *Pre-test* perkembangan prososial

No	Indikator Perkembangan	Skor	Rata-rata	Persentase
1	Anak tertarik dalam aktifitas permainan kompetitif	1	1	28%
2	Anak mematuhi aturan dalam permainan	1,4		
3	Anak menghargai teman sebaya	1,1		
4	Anak memiliki sikap empati dan simpati pada teman sebaya	1		
5	Anak mau berbagi makanan/bermain dengan teman sebayanya	1,1		
Jumlah Skor		5,6	1	28%
Keterangan		Belum Berkembang		

Ket :

Adapun keterangan skor yaitu:

- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

$$\text{Persentase} = \frac{5,6}{20} \times 100\%$$

20

$$= 28 \%$$

Data proses uji efektifitas terhadap kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata 1 dan hasil pada *Pre-test* sebesar 28% dalam kategori Belum Berkembang.

2. Hasil Uji Coba Produk *Post-Test*

Berikut Hasil Uji Coba Produk *Post-Test*:

Tabel 2
Hasil *Post-Test* perkembangan prososial

No	Indikator Perkembangan	Skor	Rata-rata	Persentase
1	Anak tertarik dalam aktifitas permainan kompetitif	2,9	3	76%
2	Anak mematuhi aturan dalam permainan	3		
3	Anak menghargai teman sebaya	3,2		
4	Anak memiliki sikap empati dan simpati pada teman sebaya	2,5		
5	Anak mau berbagi makanan/bermain dengan teman sebayanya	3,6		
Jumlah Skor		15,2	3	76%
Keterangan		Berkembang Sesuai Harapan		

Ket :

Adapun keterangan skor yaitu:

- 1 : BB (Belum Berkembang)
- 2 : MB (Mulai Berkembang)
- 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

N

$$\text{Persentase} = \frac{15,2}{20} \times 100\%$$

20

$$= 76 \%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk media *mini shadow puppet* terhadap kemampuan prososial anak usia 5-6 tahun anak usia dini telah memperoleh data total nilai rata-rata 3 dan hasil pada *Post-test* sebesar 76% dalam kategori berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi dengan tujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana perkembangan prososial anak dalam permainan kompetitif, menaati aturan, menghargai teman, simpati, berbagi pada anak kelompok B di TK Linggarjati Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan.

a. Permainan Kompetitif

Bermain permainan kompetitif memiliki manfaat yaitu anak akan belajar bermain sesuai dengan aturan. Belajar menunggu giliran, dan belajar bekerjasama dalam sebuah tim. Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam kegiatan *story telling*, anak mampu menunggu giliran bermain memainkan media *Mini Shadow Puppet*, menunggu giliran ketika mengantri. Belajar bekerjasama dengan teman, dilihat ketika bekerjasama membereskan mainan/merapihkan kembali media *Mini Shadow Puppet*, dan diketahui bahwa anak sudah mampu bekerja sama karena guru selalu mengarahkan anak-anak untuk bekerja sama seperti dalam membersihkan halaman sekolah guru selalu mengarahkan agar dalam membersihkan halaman sekolah harus di kerjakan secara bersama-sama, dan terlihat adanya interaksi diantara mereka melalui permainan teman sebaya di kelas.

b. Menaati Aturan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dalam kegiatan *story telling* anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Anak mampu mengikuti seluruh prosedur permainan, dilihat ketika guru melakukan kegiatan *story telling* dengan menggunakan media *Mini Shadow Puppet*. anak-anak sangat tertib dan tidak mengganggu teman yang lainnya. Dari hasil penelitian bukan hanya ketika kegiatan *story telling* saja anak menati aturan, dalam mentati aturan

sekolah pun anak berkembang sesuai harapan. Misalnya, membereskan mainan kembali setelah bermain, dan menyimpan sepatu di rak sepatu.

c. Menghargai Teman

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui kegiatan *story telling* maka dapat diketahui bahwa anak sudah mampu menghargai teman yang ada disekitarnya seperti ada salah seorang anak yang sedang bercerita dihadapan teman dan gurunya. dan juga menghargai guru ketika sedang mengajar di depan kelas.

d. Simpati

Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui kegiatan *story telling* Anak yang tadinya tidak peduli dengan teman sebaya, mereka sudah mulai memahami dan melakukan hal-hal yang mampu diterima di lingkungan bermain, seperti karakter sportif dalam bermain, empati terhadap teman yang perlu dibantu dan mulai mengucapkan terimakasih ketika ada teman membantu merapikan alat permainan setelah kegiatan selesai.

e. Berbagi

Dari data yang didapat oleh peneliti melalui wawancara oleh peneliti maka dapat diketahui bahwa anak sudah mampu merasakan kesedihan teman yang ada disekitarnya seperti ada salah seorang teman yang menangis anak sudah bisa membujuk atau menghiburnya. dan juga dalam berbagi makan anak mampu berbagi makanan kepada teman-teman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan anak yang berbagi makanan terhadap teman maka dapat dilihat bahwa dari anak-anak mampu berbagi terhadap teman-teman.

C. Kesimpulan

Dari hasil data di lapangan yang penulis lakukan tentang pengembangan sikap prososial pada anak melalui metode *story telling* dengan media *Mini Shadow Puppet* di TK Linggarjati Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan dapat diambil

kesimpulan, bahwa pelaksanaan metode *story telling* yang ada di TK merupakan kegiatan yang cukup baik dalam membantu anak meningkatkan kemampuan prososial anak. Dapat dikategorikan sudah optimal dalam pelaksanaan metode *story telling* dengan menggunakan media *Mini Shadow Puppet* yang menarik dari permainan ini adalah anak memiliki ruang yang luas untuk berinteraksi antar teman sebaya sehingga membantu anak dalam kemampuan prososial. *Mini Shadow Puppet* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini, karena desai yang menarik dan ukuran yang proporsional mampu memfokuskan perhatian anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh kami bahwa manfaat media *Mini Shadow Puppet* untuk meningkatkan kemampuan sikap prososial anak melalui metode *story telling* di TK ini didapatkan hasil bahwa:

1. Pengembangan sikap simpati melalui kegiatan *story telling* anak memulai memahami arti pentingnya tolong menolong diantara teman dalam lingkup kelas dan sekolah.
2. Pengembangan sikap berbagi melalui kegiatan *story telling* dengan berbagi makanan terhadap teman.
3. Pengembangan sikap kerjasama melalui kegiatan *story telling* dengan bermain kelompok secara baik.
4. Pengembangan sikap permainan kompetitif melalui kegiatan *story telling*, anak mampu menunggu giliran bermain memainkan media *Mini Shadow Puppet*, menunggu giliran ketika mengantri.
5. Pengembangan sikap menghargai teman melalui kegiatan *story telling* maka dapat diketahui bahwa anak sudah mampu menghargai teman yang ada disekitarnya seperti ada salah seorang anak yang sedang bercerita dihadapan teman dan gurunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). *Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran*. Jurnal Idealis, 1(5).
- Depdiknas, (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Einsberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York: Cambridge University Press.
- Gunarti, Winda dkk (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Banten: Universitas Terbuka
- Hartati, dkk. (2018). *Pengembangan Media Big Book Berbasis Dongeng Sumatera Selatan pada Anak Kelompok B di PAUD*. <https://repository.unsri.ac.id/53125/>
- Hasan Alwi, (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Heinich, dkk. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New York: McMillan.
- Heinich, Molenda & Russel (1996). *Teaching Reading Today's In Elementary Schools*. Third Edition. Dallas Geneva, Illinois Hopewell, New Jersey Palo Alto: Houghton Mifflin Company Boston.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1988), *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta, Erlangga.
- Isna, A. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Wardah, I(1).

- Kartono, K. (2003). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Knafo-Noam, A. (2016). *Prosocial Behavior*. Israel: The Hebrew University of Jerusalem.
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media, Jakarta.
- Mayangsari, Dewi dkk. (2017). *Peningkatan Perilaku Prosocial pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Outbound Fun Estafet*. *Jurnal PD PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pg-paudtrunojoyo/article/view/3574>
- Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020). *Metode Bercerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 5-6 tahun*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>
- Purwo, Bambang Kaswanti. (1997). *Pertemuan Linguistik Lembaga Bahasa Atmajaya*. Jakarta: Lembaga Bahasa Unika Atma Jaya. Jakarta.
- Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo.
- Setyawan, F. H. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3(2), 92–98.
- Sujiono, Bambang Dan Yuliani Nurani Sujiono (2005). *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Tarmansyah. (1996). *Gangguan Komunikasi*. Jakarta: Depdikbud.
- Tehupeiory, M., Suwatra, I. I. W., & Tirtayani, L. A. (2014). *Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B Semester II*. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/4318>

Wirman, A., Yulsyofriend, Yaswinda, & Tanjung, A. (2018). *Penggunaan Media Moving Flashcard untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 2(2), 1-9.