

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLIPBOOK MAKER* DENGAN METODE
STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KESADARAN DIRI ANAK USIA
4 - 5 TAHUN**

Siti Asiyah, Anita Chandra Dewi S, .Joko Sulianto
Universitas PGRI Semarang

asiyahs244@gmail.com, anitachandra@upgris.ac.id, jokosulianto@upgris.ac.id

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana validitas Media Pembelajaran Flipbook Maker dengan Metode Storytelling untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 Tahun?, (2) bagaimana kepraktisannya?, (3) bagaimana efektifitasnya?. Tujuan dari penelittian ini adalah (1) untuk mendriskripsikan validitas Media Pembelajaran Flipbook Maker dengan Metode Storytelling untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 Tahun, (2) untuk mendiskripsikan kepraktisannya, (3) untuk menganalisa keefktifannya. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development yang mengacu pada ADDIE. Tahap validasi melibatkan 3 orang subjek (1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli bahasa) dilibatkan untuk menilai kelayakan oleh para ahli menggunakan lembar validasi. Tahap uji coba dilakukan secara skala terbatas dengan subyek uji coba anak kelas A yang berjumlah 20 anak, dan uji lapangan melibatkan 5 guru TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Kota Pekalongan. Metode Pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara, non tes (observasi), dan dokumentasi. Analisis yang melalui uji normalitas, uji perbedaan dan uji N-gain dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Flipbook Maker dengan Metode Storytelling yang dikembangkan sangat layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 Tahun.

Kata Kunci : *Storytelling , Flipbook Maker, Kesadaran diri*

ABSTRACT

ABSTRACT The problems in this study are (1) how is the validity of Flipbook Maker Learning Media with the Storytelling Method to improve self-awareness abilities of children aged 4-5 years?,(2) how practical is it?, (3) how effective is it?. The aims of this research are (1) to describe the validity of Flipbook Maker Learning Media with Storytelling Method to improve self-awareness abilities of children aged 4-5 years, (2) to describe its practicality, (3) to analyze its effectiveness. This type of research is Research and Development. which refers to ADDIE.The validation phase involved 3 subjects (1

Siti Asiyah, Anita Chandra Dewi S, .Joko Sulianto, Pengembangan Media

53

Pembelajaran Flipbook Maker Dengan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kesadaran Diri Anak Usia 4 - 5 Tahun

material expert, 1 media expert and 1 linguist) involved to assess the feasibility by experts using a validation sheet. The trial phase was conducted on a limited scale with 20 children in grade A as the subject of the trial, and the field test involved 5 teachers of TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Pekalongan City. Data collection methods used are questionnaires, interviews, non-test (observation), and documentation. Analysis through normality test, difference test and N-gain test using SPSS version 16.0 application. The results of this study indicate that the Flipbook Maker Learning Media with the Storytelling Method developed is very feasible and effective to increase self-awareness abilities of children aged 4-5 years.

Keywords: *Storytelling, Flipbook Maker, Self-awareness*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kepribadian individu yang mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya. Usia sejak lahir sampai dengan 6 tahun merupakan usia yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Pada usia ini, sebagai usia yang penting bagi perkembangan intelektual mereka yang tetap, mereka juga dapat menyerap informasi yang sangat tinggi (Sujiono, 2013: 6-7)

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yaitu aspek perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial dan emosional penting agar anak dapat beradaptasi dengan baik dengan orang lain. Mempunyai kemampuan sosial emosional yang baik juga membantu anak mengatasi berbagai masalah yang dapat terjadi di kemudian hari. Kemampuan sosial dan emosional yang baik membutuhkan proses stimulasi yang sesuai. Sesuai dengan karakteristik anak dan prinsip pendidikan anak usia dini (Nisa, 2021)

Personal Awareness (kesadaran diri) merupakan pandangan seseorang terhadap diri sendiri tentang kemandirian, kontrol diri, citra diri, identitas diri, keamanan serta kesehatan diri. Kesadaran diri adalah kemampuan untuk mengenali perasaan dan mengapa seseorang merasakannya seperti itu dan pengaruh perilaku seseorang terhadap orang lain. Kemampuan tersebut menurut Charlesworth (2011: 417) diantaranya; kemampuan menyampaikan secara jelas pikiran dan perasaan seseorang, membela diri dan mempertahankan pendapat (sikap asertif), kemampuan untuk mengarahkan dan mengendalikan diri dan berdiri dengan kaki sendiri (kemandirian), kemampuan untuk mengenali kekuatan dan kelemahan orang dan menyenangkan diri sendiri meskipun seseorang memiliki kelemahan (penghargaan diri), serta kemampuan mewujudkan potensi yang seseorang miliki dan merasa senang (puas) dengan potensi yang seseorang raih di tempat kerja maupun dalam kehidupan pribadi (aktualisasi).

Kesadaran diri menurut Papalia (2008: 223) merupakan dasar kecerdasan emosional. Kemampuan untuk memantau emosi dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri. Seseorang yang mempunyai

kecerdasan emosi akan berusaha menyadari emosinya. Orang yang kesadaran dirinya bagus maka ia mampu untuk mengenal dan memilih-milah perasaan, memahami hal yang sedang dirasakan dan mengapa hal itu dirasakan dan mengetahui penyebab munculnya perasaan tersebut.

Kesadaran diri merupakan pondasi hampir semua unsur kecerdasan emosional, langkah awal yang penting untuk memahami diri sendiri dan untuk berubah. Para ahli mempunyai pendapat yang beragam tentang kesadaran diri. Diantaranya menurut Mayer (dalam Riley, 2008:278) seorang ahli psikologi dari *University of newHampshire* yang menjadi koformulator teori kecerdasan, berpendapat bahwa kesadaran-diri berarti waspada baik terhadap suasana hati maupun pikiran seseorang tentang suasana hati. Sedangkan Goleman (2007: 143) menjelaskan kesadaran diri yaitu perhatian terus menerus terhadap keadaan batin seseorang. Dalam keadaan refleksi diri ini, pikiran mengamati dan menggali pengalaman, termasuk emosi.

Berdasarkan hasil observasi sikap siswa dan wawancara dengan gurunya di TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Pekalongan menunjukkan bahwa, pada kenyataannya di Kelompok A TK tersebut anak kurang memiliki *personal awareness* (kesadaran diri) yang baik. Diantaranya: (a). beberapa anak yang pemalu, (b). beberapa anak yang penakut dan tidak mau bergaul, dan (3). beberapa anak yang tidak mau mengerjakan tugas dengan alasan “aku tidak bisa” dan “malas”.

Kegiatan tersebut dapat diatasi dengan kegiatan pembelajaran *storytelling*. *Storytelling* merupakan salah satu kegiatan yang dapat dinikmati dan diterapkan oleh anak-anak. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *storytelling* membangun kepercayaan diri dalam berbicara dan menulis, meningkatkan kemampuan kosakata dan bahasa, meningkatkan kreativitas, memperdalam pemahaman, dan terus mendukung pendapat dan keyakinan. Membantu mendorong diskusi secara finansial. Artinya, ketika guru mendongeng, anak-anak tidak hanya akan mendengar cerita, tetapi juga akan memiliki kosakata baru yang berbeda dan berbagai jenis cerita yang berpengaruh yang merupakan faktor penting dalam mendukung keterampilan berbicara mereka. aspek perkembangan. “Cerita juga membantu anak menjadi bagian dari lingkungan sosialnya” (Isik, 2016).

Storytelling juga membantu anak-anak menjadi bagian dari lingkaran sosial. Melakukan kegiatan *Storytelling* mendorong anak untuk mengembangkan interaksi dan komunikasi tidak langsung dengan lingkungan. Selain itu, cerita dapat meningkatkan nilai budaya bahkan etika (Chauvin, Ida A. & Latoya A. Pierce, 2019). Cerita dapat meningkatkan nilai budaya dan bahkan etika. Hal ini karena mendongeng dapat mengajarkan anak berbagai jenis cerita, termasuk makna dan nilai dari cerita tersebut, seperti budaya, tradisi, dan moral yang dapat mereka pelajari.

Strategi yang di perlukan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional

anak, salah satunya adalah dengan cara *storytelling* atau mendongeng, manfaat dari *storytelling* selain membuat anak merasa senang, dapat pula mengajarkan tentang banyak hal. *Storytelling* memiliki tujuan yaitu modal sosial (*social capital*) bagi anak terutama sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di masa depan.

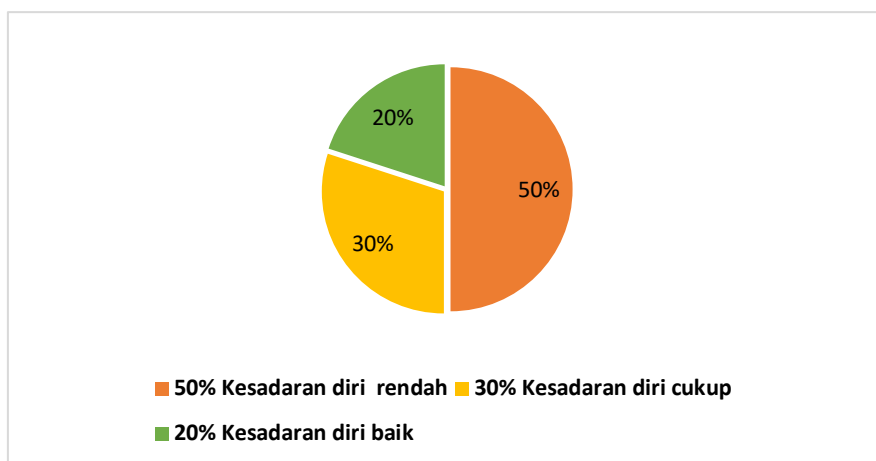
Flipbook Maker adalah *software* yang memiliki fungsi untuk membuka halaman apapun seperti buku. Perangkat lunak *Flipbook Maker* dapat membuat file PDF, gambar / foto, membukanya halaman demi halaman dan mengubahnya menjadi buku atau album fisik. Hasil akhir dapat disimpan dalam format *.swf*, *.exe*, *.html* (Wijayanto, 2011). *Software Flipbook maker* membuat siswa tertarik untuk belajar karena menampilkan tampilan yang lebih menarik dan meningkatkan performa belajar mereka (Rasiman, Noviana Dini Rahmawati, 2014: 644-648). Sebagai guru, peneliti mengembangkan media pembelajaran *storytelling dengan Flipbook Marker*. Hal ini menggambarkan pengembangan ebook sebagai alternatif pembelajaran *storytelling* yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran khususnya anak usia 4-5 tahun.

Kelebihan dari media pembelajaran ini adalah sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran yang menarik karena menyenangkan. Siswa tidak akan pernah bosan menggunakan media tanpa internet online. Namun dibalik kelebihan media tersebut juga terdapat kekurangan yaitu perencanaan yang matang dan konversi media dapat memakan waktu yang lama. Penelitian ini menggunakan pengembangan *storytelling dengan flip book marker* untuk memfasilitasi proses pendidikan dan pembelajaran, memotivasi siswa, membuat proses pendidikan dan pembelajaran lebih aktif, dan membuat proses pendidikan dan pembelajaran lebih aktif.

Anak usia 4-5 tahun di lokasi penelitian yaitu TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Kota Pekalongan masih banyak terdapat anak-anak yang kemampuan sosial emosionalnya masih rendah terutama dalam aspek kesadaran diri. Rendahnya kemampuan sosial emosional anak dalam aspek kesadaran diri peserta didik di TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit disebabkan guru masih memprioritaskan aspek pengembangan kognitif dalam pembelajaran, seperti: mengembangkan kemampuan logika matematika, mengenal berbagai warna, mengenal berbagai bentuk dan jumlah. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode yang kurang menarik minat anak. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan anak menjadi kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran, guru belum menggunakan media yang tepat, yang menjadikan kurang menarik minat anak. Anak-anak merasa bosan karena disetiap kegiatan *storytelling* buku-buku cerita selalu menjadi media utama dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terlihat pada laporan perkembangan anak didik (LPAD) pada semester 1, menunjukkan 50% kesadaran diri anak rendah karena belum memperlihatkan kemampuan diri, belum mengenal perasaan sendiri dan belum bisa

mengendalikan diri, serta belum mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, 30% kesadaran diri anak berkategori cukup karena belum memperlihatkan kemampuan diri, belum mengenal perasaan sendiri dan belum bisa mengendalikan diri dan 20% kesadaran diri anak baik karena sudah memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan bisa mengendalikan diri, serta sudah mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.

Pencapaian data hasil observasi ini dapat dilihat pada Diagram 1.1. Tentang kesadaran diri anak usia 4-5 tahun di TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Kota Pekalongan.



Gambar 1. Aspek kesadaran diri anak TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit

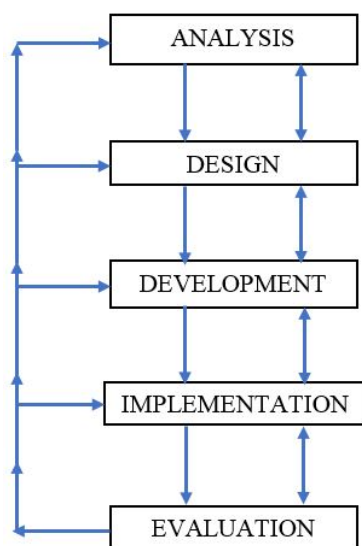
Berdasarkan gambar 1. diatas menunjukkan bahwa 50% kesadaran diri anak rendah karena belum memperlihatkan kemampuan diri, belum mengenal perasaan sendiri dan belum bisa mengendalikan diri, serta belum mampu menyesuaikan diri dengan orang lain melalui metode *storytelling*, 30% kesadaran diri anak berkategori cukup dan 20% kesadaran diri anak sudah baik karena sudah memperlihatkan kemampuan diri, sudah mengenal perasaan sendiri dan bisa mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain melalui metode *storytelling*.

Kebutuhan akan adanya metode baru untuk memperbaiki kondisi tersebut di TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Kota Pekalongan harus segera ditindak lanjuti. Salah satunya yaitu dengan membuat pengembangan metode baru untuk meningkatkan kemampuan kesadaran anak TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit Kota Pekalongan yaitu dengan membuat metode *storytelling* dengan *flipbook maker*. Kehadiran metode pembelajaran yang tepat sasaran dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada penerima untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Ditinjau dari permasalahannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 470; Muga dkk., 2017).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Analisis-Desain-Development-Implement-Evaluate). Menurut Branch (2009: 1) ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Mengembangkan, Melaksanakan, dan Evaluasi. Menurut Budiyo.S (2017:75) ADDIE merupakan paradigma pengembangan produk dan bukan model terjawab. ADDIE merupakan siklus yang terdiri dari lima komponen, yaitu Analyze: menganalisis kebutuhan penelitian, Design: merumuskan kompetensi apa yang ingin dicapai dari penelitian tersebut, Development: mengembangkan materi, media dan metode yang akan digunakan, Implementation: pelaksanaan kegiatan *storytelling* dengan *flipbook maker*. Evaluation: evaluasi pelaksanaan, kegiatan *storytelling* dengan *flipbook maker* perbaikan *maker* perbaikan. Peta konsep penelitian ADDIE seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.

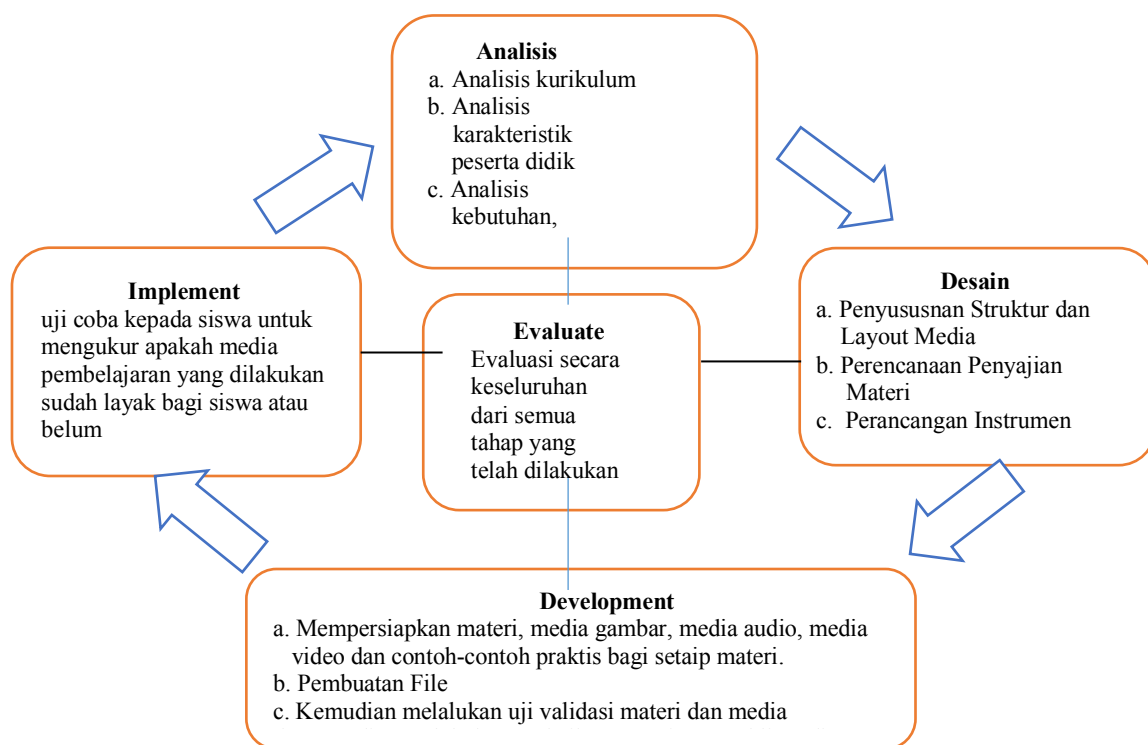


Gambar 2. Konsep ADDIE (adaptasi dari Branch, 2009:2)

Tempat melaksanakan penelitian ini adalah TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit yang beralamat di jalan Gatot Soebroto Banyurip Alit Gang 2 A Kelurahan Banyurip Kecamatan Pekalongan Selatan Kota Pekalongan.

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Analisis-Desain-Development-Implement-Evaluate). Menurut Branch (2009: 1) ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanakan, dan Evaluasi. ADDIE merupakan paradigma pengembangan produk dan bukan model terjawab. Desain penelitian menunjukkan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan.

Gambar 3. Pengembangan Model Modifikasi ADDIE
(Sumber: Rancangan Desain Pengembangan Produk oleh Peneliti)



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah menghasilkan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Analisis-Desain-Development-Implement-Evaluate). Menurut Branch (2009: 1) ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanakan, dan Evaluasi. Menurut Budiyo.S (2017:75)

Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analysis, Penelitian ini dilakukan di TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit yang merupakan sekolah yang cukup mumpuni dalam hal sarana dan prasarannya, tetapi sarana dan prasarana yang ada tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Studi pustaka dilakukan melalui sumber buku dan jurnal. Studi pustaka bertujuan untuk mendapatkan informasi secara teoritik, sehingga dapat diketahui langkah yang tepat dalam melakukan pengembangan produk.

Pada kegiatan observasi ini peneliti mengamati kegiatan belajar anak di kelas mengenai seberapa jauh kebutuhan anak tentang kesadaran diri. Kegiatan yang menjadi fokus penelitian yaitu pada kegiatan *recalling* sebelum berdo'a dan pulang. Dalam catatan peneliti ditemukan beberapa kasus anak yang respon terhadap kegiatan *recalling* dikarenakan berkurangnya minat belajar. Anak kurang tertarik karena media yang disediakan kurang menarik. Apalagi ketika mereka diberikan kegiatan mendengarkan cerita kebanyakan dari mereka tidak fokus, katanya bosan dan monoton. Mereka merasa bosan dan memilih berbicara dengan temannya. Hal ini tentu sangat mempengaruhi kemampuan mereka dalam meningkatkan kemampuan kesadaran diri. Tahap selanjutnya dari model pengembangan ini yaitu tahap perencanaan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu analisis silabus dan Kompetensi Dasar (KD), analisis karakteristik siswa, analisis lingkungan sekitar, serta identifikasi tujuan pembelajaran.

Identifikasi masalah pada penelitian ini dengan melakukan analisis kebutuhan di Kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit yaitu wawancara kepada guru kelas A dan observasi kelas. Dari hasil wawancara, dan observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh masalah yang mendasar yang terjadi pada metode *storytelling*, yaitu: metode *storytelling* yang digunakan masih tergolong *storytelling* yang seperti pada umumnya yakni buku cerita biasa, sehingga anak merasa bosan.

Masalah-masalah yang ada memberikan ide kepada peneliti untuk mengembangkan metode *storytelling* yang tidak hanya menggunakan buku cerita biasa melainkan menggunakan *Flipbook Maker*, konsep pembelajaran, dan rencana kegiatan

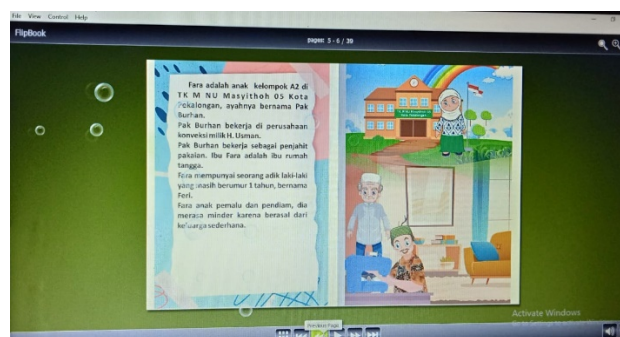
Design. Desain produk pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* adalah terdiri dari cover depan (Halaman Judul), Kata Pengantar, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran, Cerita. Yang secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013 yang terbentuk *Soft*

file atau *virtual*. Dengan gambar yang menarik sehingga guru dan anak tidak bosan pada waktu pembelajaran berlangsung.

Bagian-bagian pada buku cerita dengan *Flipbook Maker* antara lain: a). Halaman Judul. b). Kata Pengantar c). Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran e). Cerita secara tersirat mengandung pesan spiritual, sosial, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan kompetensi inti pada kurikulum 2013.g). Berbentuk *Soft file* atau *virtual*.

Inovasi metode pembelajaran dengan mengembangkan media *Storytelling* dengan *Flipbook Maker* lebih menarik untuk anak. Pada metode ini kita rubah media yang digunakan dalam pelaksanaan *storytelling*nya. Semula media *storytelling* menggunakan buku cerita atau media lain di ganti dengan media buku cerita dengan *Flipbook Maker*.

Development, hasil desain pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* adalah sebagai berikut: 1). Identitas Produk yang terdiri dari Judul, Sasaran, nama Pengarang, tebal halaman : 20 halaman, cetakan pertama, dan ukuran kertas A4 (210 mm x 297 mm), 2). Sampul Produk, 3). Kata pengantar, 4). Capaian pembelajaran, 5). Bagian isi, 6). Ringkasan cerita.



Tampilan media dalam *flipbook maker*

Kevalidan *Storytelling* dengan *flipbook maker* Penelitian dan pengembangan bahan ajar yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi tahap awal oleh validator yang diberikan kepada 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media. Kriteria dalam penentuan subyek ahli, yaitu: (1) Berpengalaman dibidang materi PAUD dan desain media bahan ajar, (2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Instrumen validasi menggunakan skala *Likert*.

Angket validasi dari ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* yang dikembangkan dianalisis dengan rumus perolehan skor dibagi skor maksimal dikalikan 100%. Dari validator ahli materi diperoleh data: skor tertinggi 100, skor yang diperoleh 96 maka diperoleh angka 96%. Dari hasil penilaian ahli bahasa diperoleh data: skor tertinggi 40, skor yang diperoleh 37 maka

diperoleh nilai 92,5%. Berdasarkan hasil validasi ahli media hasil sudah memenuhi kriteria sangat valid, sehingga layak diujicobakan. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator diperoleh beberapa saran atau masukan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum diujicobakan dalam skala terbatas. Dari penilaian ahli bahasa diperoleh data: skor tertinggi 40, skor yang diperoleh 37 maka diperoleh nilai 99%.

Berdasarkan hasil validasi tahap 2 hasil sudah memenuhi kriteria sangat valid, sehingga layak diujicobakan. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator diperoleh beberapa saran atau masukan untuk memperbaiki bahan ajar sebelum diujicobakan dalam skala terbatas.

Implementation, Pada uji coba skala terbatas dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan anak saat menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* untuk kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit. Untuk mengetahui tanggapan anak melibatkan kerja sama dari orang tua. Angket terdiri dari 20 pertanyaan. Angket diberikan kepada orang tua anak pada kelas yang diberikan perlakuan. Angket tersebut diisi oleh orang tua setelah melihat hasil perkembangan belajar anak, serta melihat desain bahan ajar yang telah dikembangkan peneliti. Hasil respon dari orang tua kemudian dianalisis untuk menemukan kekurangan pada produk yang dikembangkan dan kemudian dilakukan perbaikan apabila diperlukan.

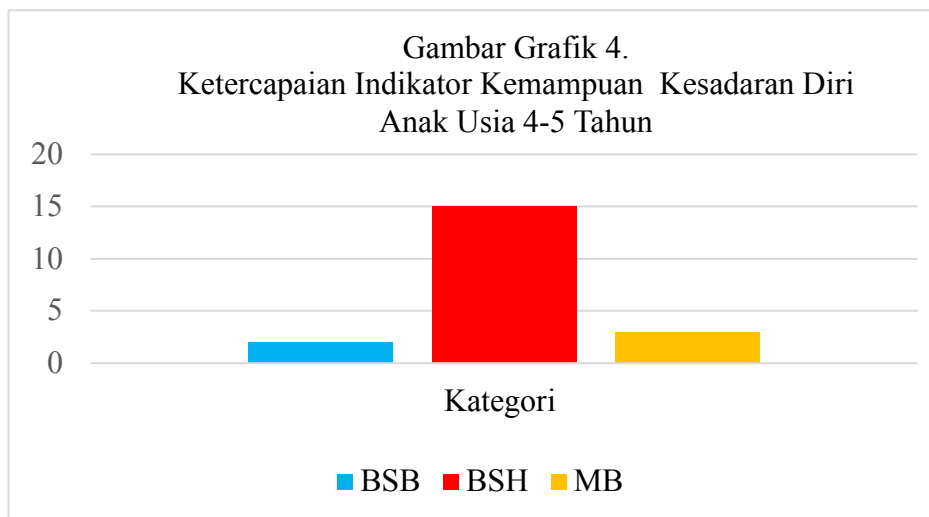


Gambar 4. Kegiatan *Storytelling* dengan *Flipbook Maker*

Hasil observasi dan catatan penulis di kelas pada anak peserta didik kelompok TK A2 pada 20 anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan bahwa anak sangat tertarik dengan media bermain yang dikembangkan, kemampuan anak dalam kesadaran diri lebih baik dari sebelumnya. Anak-anak sudah menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mempertahankan haknya, menunjukkan rasa percaya diri, memilih satu dari berbagai kegiatan/ benda yang disediakan, Memahami dan mengikuti peraturan serta disiplin, Mengendalikan perasaan. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), meskipun masih ada yang belum mencapai kriteria berkembang sangat baik BSB).

hasil observasi dan catatan peneliti di ujicoba tersebut secara garis besar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* ini parktis dapat dipergunakan untuk menstimulasi kemampuan kesadaran diri anak TK karena dari 20 anak yang menjadi subjek ujicoba terdapat 2 anak dapat berkembang

sangat baik, 15 anak yang dapat terstimulasi berkembang sesuai harapan dan 3 yang mulai berkembang (lihat Gambar grafik 4). Sedang beberapa kekurangan pada media di ujicoba ini dapat dijadikan salah satu dasar pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan atau revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling*.



Hasil respon guru meliputi 4 aspek yang ditanyakan dalam angket respon guru terhadap bahan ajar yang peneliti kembangkan. Keempat aspek tersebut kemudian dibagi lagi menjadi delapanbelas indikator yang dijadikan kisi-kisi pembuatan pertanyaan dalam angket respons guru. Berikut disajikan aspek dan indikator yang dijadikan pedoman untuk pembuatan pertanyaan angket respons guru pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek dan Indikator angket Renspon Guru

No	Aspek	Indikator
1	Grafika	Perpaduan warna Bahan Ajar storytelling baik sampul maupun isi
		Ukuran Bahan Ajar
		Gambar menarik dan jelas
		Huruf mudah dibaca
2	Materi/ Isi	Tema sesuai dengan kurikulum
		Sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Kemudahan memahami materi
		Menjadikan siswa berfikir kreatif

		Kaitan antar materi dengan tema
3	Bahasa dan Keterbacaan	Komunikatif
		Dapat dipahami dengan mudah oleh anak
		Membantu guru dalam menyampaikan materi
4	Penyajian bahanajar berbasis <i>Flipbook Marker</i>	Kemudahan penggunaan <i>flipbook marker</i>
		Keefektifan <i>flipbook marker</i>
		Lebih menarik bagi siswa
		Kebermanfaatan <i>storytelling</i> dengan <i>Flipbook Marker</i>
		Menginspirasi guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi dan kegiatan main
		Penyajian materi dalam <i>storytelling</i> dapat meningkatkan peran aktif siswa

Berikut hasil respon guru terhadap *storytelling* dengan *flipbook maker* pada Tabel 1.

Tabel 2. Hasil angket Respons Guru

No	Aspek	Pertanyaan	Skor Jawaban					Jumlah
			G1	G2	G3	G4	G5	
1	Grafika	1	5	5	5	5	5	25
		2	5	4	4	4	4	21
		3	4	4	5	4	5	22
		4	5	4	5	5	5	24
2	Materi/Isi	5	5	5	5	4	5	24
		6	4	4	5	4	5	22
		7	5	4	5	5	5	24
		8	5	5	4	5	4	23
		9	5	5	5	5	4	24

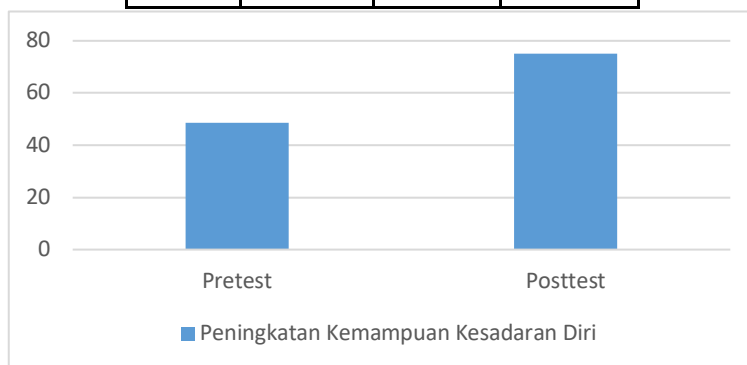
3	Bahasa dan Keterbacaan	10	5	5	5	5	5	25
		11	4	4	5	4	5	22
		12	4	5	4	5	5	23
4	Penyajian bahan ajar berbasis <i>Flipbook Marker</i>	13	5	4	5	5	4	23
		14	5	4	4	5	5	23
		15	5	5	4	5	5	24
		16	4	5	5	4	4	22
		17	5	5	5	5	5	25
		18	5	5	5	5	5	25
Jumlah								421
Presentasi								93.56%
Kriteria								Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada guru maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* dalam kriteria sangat praktis dengan presentase 93.56% maka sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak. Setelah desain bahan ajar divalidasi melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Analisis Data

Hasil kemampuan kesadaran diri yang diperoleh dari anak digunakan peneliti untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* Hasil kemampuan kesadaran diri anak diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* pada tahap uji coba produk skala terbatas. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* ditampilkan dalam tabel 3. berikut:

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Posttes*

No.	Nama Anak	Pretest	Posttest
1	ABYAN	50	77
2	KAFIE	36	71
3	SYAFI	45	73
4	ZAHID	48	74
5	IBAD	60	76
6	TSABIT	45	76
7	AZA	45	74
8	KIKI	45	77
9	SABIYA	45	76
10	BANU	55	77
11	CARISA	60	79
12	MAZA	40	76
13	SALSA	56	76
14	SALWA	60	77
15	PUPUT	50	78
16	NINDY	40	69
17	NAILA	36	72
18	FIKA	38	70
19	SHEILLA	59	76
20	TSANIA	59	79
	Total	972	1503
	Rata-rata	48.60	75.15



Gambar 7 Grafik Peningkatan *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel hasil belajar kemampuan kesadaran diri anak kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit pada tahap uji coba produk skala terbatas, nilai *pretest* memiliki rata-rata 48,60 dengan nilai tertinggi 60,00 dan nilai terendah 36,00. Sedangkan hasil belajar kesadaran diri anak kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit pada tahap uji coba produk skala terbatas pada nilai *posttest* memiliki rata-rata 75,15 dengan nilai tertinggi 76,00 dan nilai terendah 79,00. Dari hasil belajar kesadaran diri anak pada *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yaitu 26,55 persen. Hasil persentase ketuntasan belajar *pretest* dan *posttest* pada tahap uji coba skala terbatas ditampilkandalam gambar 4.17 berikut:

Keefektifan bahan ajar dilihat berdasarkan analisis kemampuan kesadaran diri anak menggunakan lembar observasi kemampuan kesadaran diri anak. Data keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* diperoleh dari uji coba skala terbatas pada kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit dengan jumlah 20 anak. Sebelum melakukan analisis keefektifan terlebih dahulu dilakukan uji prasarat analisis yaitu uji normalitas dan uji hipotesis data. Setelah kedua uji terpenuhi, kemudian melakukan uji perbedaan dan menghitung N-gain.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui nilai *posttest* pada kelas A setelah dilakukan eksperimen berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada SPSS 16.0 pada taraf signifikan 0,05. Pengolahan data dilakukan dengan melihat kolom nilai pada *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan normal apabila nilai yang ditunjukkan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,05. Hasil analisis data *posttest* uji normalitas dapat dilihat pada tabel 6..

Berdasarkan Uji Normalitas dengan SPSS 16.0 menggunakan Uji *Kolmogorov-Shapiro-Wilk* dengan taraf nyata 0,05 diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk kelas setelah dilakukan eksperimen adalah Sig. 0,056 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Karena berdistribusi normal maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Setelah data diketahui berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji t *Paired Sample T test*.

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *Paired Samples T Test* untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Uji *Paired Samples T Test* menggunakan SPSS 16.0. Keefektifan *storytelling* dengan *flipbook maker* dapat meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai tes awal dan nilai tes akhir. Apabila t hitung < t tabel, maka H_0 diterima dan apabila t hitung > t tabel maka H_0 ditolak, atau H_0 ditolak bila nilai sig. 2 tailed < 0.025. Hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* rumus *Paired Samples T Test* disajikan dalam tabel 4.7 berikut:

Berdasarkan tabel tersebut nilai Sig. 2 tailed 0.000 < 0.025 maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Karena H_0 ditolak maka ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* yang digunakan guru efektif meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak.

Peningkatan nilai *pretest* dengan nilai *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi atau biasa disebut juga dengan *n-Gain*. *Gain* menunjukkan peningkatan kemampuan kesadaran diri anak kelas A TK M NU Masyithoh 05 Banyurip Alit tahap uji coba skala terbatas sesudah penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* efektif digunakan. Hasil uji peningkatan rata-rata data nilai *posttest* dan *posttest* pada tahap uji coba produk skala terbatas ditampilkan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan *N Gain Score* Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Anak	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Max-Pre	N-gain Score	N-gain Persen (%)
1	ABYAN	50	77	27	30	0.9	90
2	KAFIE	36	71	35	44	0.79	79.545
3	SYAFI	45	73	28	35	0.8	80
4	ZAHID	48	74	26	32	0.81	81.25
5	IBAD	60	76	16	20	0.8	80
6	TSABIT	45	76	31	35	0.88	88.57
7	AZA	45	74	29	35	0.82	82.85
8	KIKI	45	77	32	35	0.91	91.42
9	SABIYA	45	76	31	35	0.88	88.57
10	BANU	55	77	22	25	0.88	88
11	CARISA	60	79	19	20	0.95	95
12	MAZA	40	76	36	40	0.9	90
13	SALSA	56	76	20	24	0.83	83.33
14	SALWA	60	77	17	20	0.85	85
15	PUPUT	50	78	28	30	0.93	93.33
16	NINDY	40	69	29	40	0.725	72.5
17	NAILA	36	72	36	44	0.81	81.81
18	FIKA	38	70	32	42	0.76	76.19
19	SHEILLA	59	76	17	21	0.80	80.95
20	TSANIA	59	79	20	21	0.95	95.23
	Rata-Rata					0.85	85

Kriteria	Nilai
Rata-rata nilai pretest	48,6
Rara-rata nilai posttest	75,15
Selisih rata-rata	26,55
Nilai Gain	0.85
Nilai Prosentase	85%
Kriteria Indeks Gain	Tinggi

Berdasarkan tabel Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*), diketahui bahwa peningkatan rata-rata (*Gain*) data nilai *pretest* dan nilai *posttest* 0.85 dan tergolong dalam kriteria tinggi. Perbedaan antara rata-rata tes awal dengan tes akhir adalah 26,55. Peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa *storytelling* dengan *flipbook maker* efektif digunakan meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan tentang produk media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* yang dikembangkan. Secara rinci, simpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah Karakteristik media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar yang dituangkan pada program semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran. media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* ini memuat materi kebutuhanku, peta konsep, kegiatan bermain, video pembelajaran, dan contoh evaluasi anak.

Kevalidan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* untuk meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli materi dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai 96, dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh nilai 92,5, dengan kategori sangat valid, serta hasil validasi ahli bahasa diketahui bahwa validasi ahli bahasa memperoleh nilai 99, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil peningkatatan masing-masing validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga bahan ajar dikategorikan sangat valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada guru maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* dapat meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak dalam kriteria sangat praktis dengan presentas 92.78%, sehingga *storytelling* layak untuk digunakan.

Media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* efektif dalam meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak. Hasil perhitungan nilai rata-rata nilai *pretest* sebesar 48.6 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,15 mengalami peningkatan sebesar 26,55

persen. Berdasarkan hasil nilai Sig.2 tailed $0.000 < 0.025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_0 ditolak maka ada perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Dari hasil Uji peningkatan rata-rata (*Gain*), diketahui bahwa peningkatan rata-rata (*Gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,85 yang tergolong dalam kriteria sedang. Perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest* adalah 26.55. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* yang digunakan guru efektif meningkatkan kemampuan kesadaran diri anak.

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka disarankan hal-hal sebagai berikut: 1). Bagi Sekolah Penerapan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* hendaknya digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional khususnya aspek kesadaran diri untuk anak didik. 2). Pihak sekolah sebagai pelaksana pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* dalam peningkatan kemampuan kesadaran diri anak usia 4-5 tahun dapat menyediakan sarana dan prasarana sebagai fasilitas kegiatan *storytelling* dengan *flipbook maker*. 3). Bagi guru Dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik dan menyenangkan, kegiatan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* dapat digunakan sebagai metode yang tepat. 4). Bagi siswa Dengan media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional khususnya kemampuan kesadaran diri pada anak dan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar, sehingga diharapkan kemampuan sosial emosional anak khususnya kemampuan kesadaran diri akan tercapai sesuai dengan tingkat perkembangan anak. 5). Untuk masyarakat ilmiah a). Media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi yang mengadakan penelitian yang sejenis. b) Media pembelajaran *flipbook maker* dengan metode *storytelling* hendaknya dikembangkan dengan tidak hanya satu judul, sehingga guru mempunyai banyak refensi dalam perencanaan pembelajaran *storytelling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramadhan, S., & Linda, R. (2020). Pengembangan E-Module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 7–13. DOI: <https://doi.org/10.31629/zarah.v8i1.1352>
- Aisyah, N. (2020). The Importance of Tolerance ValueAs The Foundation of Early Childhood in Diversity Through Storytelling. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 3, 179-190. Retrieved from <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/95>
- Andani, S., Santi, E., & Lestari, D. R. (2017). Storytelling Terhadap Perkembangan Sosial Emosional (Keterampilan Sosial Dan Masalah Perilaku) Anak Usia 5-6 Tahun. *Dunia Keperawatan*, 5(2), 137. <https://doi.org/10.20527/dk.v5i2.4118>
- Anggraini, G. F., Pradini, S., Sasmiami, Haenilah, E. Y., & Wijayanti, D. K. (2020). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Storytelling Di Tk Amartani Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(1), 15–25. <http://www.e-siti.asiyah.com>
- Siti Asiyah, Anita Chandra Dewi S, .Joko Sulianto, Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Dengan Metode *Storytelling* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kesadaran Diri Anak Usia 4 - 5 Tahun

jurnal.dharmawacana.ac.id/index.php/jp/article/view/21

- Ariani, L., & Hariyono, D. S. (2019). Storytelling sebagai Metode dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa pada Anak Prasekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*, 36–44. <http://fppsi.um.ac.id/wp-content/uploads/2019/07/5-STORYTELLING-SEBAGAI-METODE-DALAM-MENGEMBANGKAN-KEMAMPUAN-BERBAHASA-PADA-ANAK-PRASEKOLAH-36-44.pdf>
- Asfar, A. M. irfan T. A. & andi muhammad iqbal. (2019). TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism). *Researchgate*, February, 0–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Berlian, E., Hidayati, N., & Mariyanti, D. (2021). Pendidikan Seni Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mendongeng Usia 4-6 Tahun. *Jendela Anak*. <https://journal.stkipm-bogor.ac.id/index.php/jendelaanak/article/view/70>
- Bermain, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 0(2).DOI: <http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v1i01>
- Carolin, C. A., & Ekawati, Y. N. (2019). Pengaruh metode storytelling menggunakan media wayang terhadap perilaku prososial pada anak usia dini di TK Aisyiyah III Kota Jambi. *Jurnal Psikologi Jambi*, 04 No. 02(02), 70–79. DOI: <https://doi.org/10.22437/jpj.v5i02.10339>
- Dessy P. 2019: Optimalisasi Personal Awareness Anak Usia Dini Melalui “The 7 Habits” *Jurnal Warna Vol.3, No. 1, Juni 2019* p-ISSN: 2550-0058 e-ISSN: 2615-1642. (2019). 3(1), 15–30.DOI<<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>>
- Fauziah, S. I., Zanthi, L. S., & Kuswoyo, R. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Multimedia Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp. *Journal on Education*, 01(02), 247–255. <http://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/53>
- Fitriasari, P., Fahriza Fuadiyah, N., Destinar, Misdalinda, Rohana, & Dwi Nopriyanti, T. (2021). *CommunityEducation Engagement Journal*. 2(2), 11–20. DOI: <https://doi.org/10.25299/ceej.v2i2.6697>
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). the Developing Math Electronic Module With Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for Xi Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109. <https://doi.org/10.22460/infinity.v7i2.p109-122>
- Goldman, Ian. and Pabari, M. (2021). Goldman, Ian. and Pabari, M. (2021). *No* Pengembangan Digital Story Telling Untuk Menumbuhkan Kebiasaan Anak Minum Air P ISSN 2548Pengembangan Digital StoryVol. 6 No. 1 Desember 20212(3), 279–286 No. 2(3), 279–286. Doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i1.1345>
- Goleman, D. 2007. *Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama <https://www.kompasiana.com/affah/5caa2e2ba8bc15049a7a5db2/menggali-kesadaran-diri-anak-usia-dini>
- Handayani, D., Alperi, M., Ginting, S. M., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Prosiding Seminar ...*, 2020, 84–92. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/19625>
- Hidayatullah, M. S., & Lusya Rakhmawati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker. *Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 83–88.
- Siti Asiyah, Anita Chandra Dewi S, .Joko Sulianto, Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker Dengan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kesadaran Diri Anak Usia 4 - 5 Tahun* 57

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/13674>

- Huliyah, M. 2017. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As Sibyan: Jurnal Husada*, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>
- Husain, I. A. (2020). Correlation Among Personality and Self-Concept to Story Telling Ability. *Jurnal Sultra Elementary School*, 1(1), 9–23. <https://doi.org/10.1234/jses.v1i1.2> *Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* Volume 4 No.2,
- Juita.R.2012. Peningkatan Berhitung Permainan Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau, *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, ejournal.unp.ac.id*. DOI : <https://doi.org/10.24036/1656>
- Juliana, Mawardi, & Sutrisno. (n.d.). Usaha Guru Mengatasi Anak Pendiam Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Sutitah Soedarso 3. *Universitas Muhammadiyah Pontianak*. DOI: <http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v8i1.2182>
- Karmiyanti, R., D S, A. C., & Purwadi, P. (2019). Analisis Home Visit Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba 28 Semarang. *PAUDIA Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 163–172. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4045> *Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hal. 407
- Kuntilangensari.A.R. &Asmar.M (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Nilai, Agama Dan Moral Menggunakan Kombinasi Rostel King Untuk Anak Usia Dini *E-Chief Journal (Early Childhood and Family Parenting Journal)* Vol. 1 No. 1 2021 Halaman: 6-11e (Vol. 2, Issue 3) DOI: <https://doi.org/10.20527/e-chief.v1i1.3213>
- Kurnia, R., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2019). Pengembangan Buku Pop Up Untuk Kegiatan Bercerita Anak di PAUD Bougenville. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 2(2), 116–122. <https://doi.org/10.21009/jpi.022.05>
- Maitrianti, C. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Intrapersonal Dengan Kecerdasan Emosional. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 291–305. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/8709>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2010). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *PRESCHOOL Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 11–28. DOI: <https://doi.org/ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool>
- Mulyana, E. H., Gandana, G., & Muslim, M. Z. N. (2017). Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B Di Tk Pertiwi Dwp Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 214–232. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9361>
- Mulyana.EH, 2017, Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau, *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, ejournal.unp.ac.id*. DOI : <https://doi.org/10.24036/1656>
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- 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>
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana
- Siti Asiyah, Anita Chandra Dewi S, .Joko Sulianto, Pengembangan Media Pembelajaran *58*
Flipbook Maker Dengan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan
Kesadaran Diri Anak Usia 4 - 5 Tahun

- Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 172–187. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.198>
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita, R. (2021). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Pada Aspek Kesadaran Diri Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). Model Pembelajaran Interactive Storytelling Berbasis Aplikasi Android Untuk Memfasilitasi Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 134–140. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.28209>
- Panca, U., Bekasi, S., & Bks, K. (n.d.). *The Effect of Storytelling Using Hijaiyah Letters on the Development of Early Childhood Motivation at PAUD Al Mujannah Pakuhaji Tangerang*. 220–223 DOI: <https://doi.org/10.37010/int.v2i2.420>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Pendidikan Anak Usia Dini *Journal of Early Childhood Education Volume 2, Nomor 1*, DOI: <http://dx.doi.org/10.32678/as-sibyan.v1i01>
- Pornamasari, E. I. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. *Aksioma*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1412>
- Pulungan, S. (2017). Pemanfaatan ICT dalam pembelajaran PAI QUERY: jurnal sistem informasi. *Sistem Informasi*, 5341(April), 19–24.
- Rachmawati, Y. (2003). *MODUL 1 Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. 1–43.
- Rahimah, F. Y., & Izzaty, R. E. (2018). Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 219. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.102>
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Ratnasari, W., Yuniarni, D., & Lukmanulhakim. (2015). *Pemahaman Orang Tua Terhadap Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Di Kecamatan Sengah Temila*. 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/34742>
- Rosmayanti, R., Mulyana, E. H., & Elan, E. (2020). Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Berpikir Konservasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(2), 191–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26681>
- Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). DOI:<https://doi.org/books.google.co.id>
- Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maimunah, F. (2020). Peningkatan self awareness anak usia dini tentang siaga bencana gunung api melalui outbound petualangan bara di tk pertiwi lencoh kabupaten boyolali..DOI: <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/39363>
- Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Maimunah, F. (2020). Peningkatan self awareness anak usia dini tentang siaga bencana gunung api melalui outbound petualangan bara di tk pertiwi lencoh kabupaten boyolali. DOI: <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/39363>

- Sugiyono, 2010 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*,
Sujiono, Y.N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT
Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek
Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak
Usia Dini. *NANAKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud
Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*,
X(2), 1–18. [http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-
Pendidikan/article/view/23519](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/23519)
- Sutama. I.W,2021, Pengembangan E-Modul “Bagaimana Merancang dan Melaksanakan
Pembelajaran untuk Memicu HOTS Anak Usia Dini melalui Open Ended Play” Berbasis
Ncesoft Flip Book Maker, SELING: Jurnal Program Studi PGRA Volume 7 Nomor 1
DOI: <https://doi.org/10.29062/seling.v7i1.736>
- Tahir, M. Y., Rismayani, R., Sartika, I. D., & Hartika, A. S. (2019). Deteksi Dini Pencapaian
Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan.
NANAKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 2(1), 39.
<https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9225>
- Tumbuan, F. H., Tulenan, V., Mamahit, D. J., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K.
B. (2019). Augmented Reality Storytelling Cerita Anak “The Proud Deer”. *Jurnal
Teknik Informatika*, 14(4), 447–454. <https://doi.org/10.35793/jti.14.4.2019.27642>
- Utaminingsih, S. (2010). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan
Nasional dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus di Kota Tangerang
Selatan). *Proceedings Universitas Pamulang*, 1(1)(4),59–79.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/view/2168>
- Wahyuningtyas, D. P. (2018). Optimalisasi Personal Awareness Anak Usia Dini Melalui “The 7
Habits.” *Atfalunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(2), 36–46.
<https://doi.org/10.32505/atfaluna.v1i2.861>
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak
Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini Di
Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1), 47–53.
<https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa
untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini*, 6(3), 1449–1460. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779>
- Zahro, M. F., Fiorentisa, I. F., & Fatini, A. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui
Metode Bercerita dengan Boneka Tangan. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia
Dini*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.2>

