

Pengembangan Model Mendongeng Berbantuan Alat Peraga Pembelajaran untuk meningkatkan Konsentrasi Peserta Didik di RA Siti Khodijah Slawi

Febby Cynthia Dewi^{1✉}, Burhan Eko Purwanto², Tri Mulyono³

(1) Program Studi Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal

(2) Program Studi Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal

(3) Program Studi Magister Pedagogi, Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal

✉ Corresponding author
(febbydewi90@gmail.com)

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi, (2) Mengetahui hasil dari ahli media dan ahli materi terhadap validitas desain media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi, (3) Mengetahui validitas konstruk dari siswa RA Siti Khodijah melalui evaluasi pembelajaran media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak. Penelitian ini merupakan jenis *penelitian Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian model ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick & Carry*. Karena keterbatasan waktu penelitian, maka alur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini hanya pada tiga tahapan, yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), dan (3) *Development*. Subyek penelitian ini adalah siswa yang berada RA Siti Khodijah Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal. Sampel dalam penelitian ini menggunakan 80 responden. Kesimpulan penelitian adalah (1) Analisis kebutuhan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga terdiri dari dua aspek, antara lain: analisa kebutuhan guru dan analisa kebutuhan siswa, (2) Hasil dari ahli media dan ahli materi terhadap validitas desain media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga dari indikator materi dan media diantaranya desain media, yang terdiri dari aspek, desain, bentuk, ukuran, komposisi warna, bahan dan ketebalan. Dimensi mutu teknis dan dimensi pengguna, (3) Dari rekapitulasi hasil belajar peserta didik yang terkumpul kemudian diolah menggunakan *Rasch Model*. Konstruksi validitas konstruk instrumen butir soal tanya jawab telah memenuhi analisis butir tes *Dikomos* pemodelan *Rasch* dengan menggunakan paket eRm berbasis program R adalah validitas isi (*content*), validitas substantif (*substantive*), dan validitas struktural (*structural*), (4) Hasil uji coba produk pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi ketuntasan belajar siswa sebanyak 19 siswa (95%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 siswa (5%).

Kata kunci : Mendongeng, Alat Peraga, Konsentrasi.

Abstract

The objectives of this research are (1) To find out the analysis of the need for storytelling learning media assisted by teaching aids to increase children's concentration at RA Siti Khodijah Slawi, (2) To find out the results from media experts and material experts regarding the validity of the design of storytelling learning media assisted by teaching aids to increase concentration children at RA Siti Khodijah Slawi, (3) Knowing the construct validity of RA Siti Khodijah students through learning evaluations of storytelling learning media assisted by teaching aids to increase children's concentration. This research is a type of Research and Development (R&D) research. Research and Development is a process or steps to develop a new product or improve an existing product, which can be accounted for. The steps in this research follow the ADDIE model research steps developed by *Dick & Carry*. Due to limited research time, the research and development flow used in this research is only in three stages, namely (1) *Analysis*, (2) *Design*, and (3) *Development*. The subjects of this research were students in RA Siti Khodijah, Slawi District, Tegal Regency. The sample in this study used 80 respondents. The conclusions of the research are (1) Analysis of the needs for storytelling learning media assisted by teaching aids consists of two aspects, including: analysis of teacher needs and analysis of student needs, (2) Results from media experts and material experts on the validity of the design of storytelling learning media assisted with teaching aids. Material and

media indicators include media design, which consists of aspects, design, shape, size, color composition, material and thickness. Technical quality dimensions and user dimensions, (3) From the recapitulation of student learning outcomes that are collected and then processed using the Rasch Model. The construct validity of the question and answer item instrument has fulfilled the Dikomos Rasch modeling test item analysis using the eRm package based on the R program, namely content validity, substantive validity and structural validity, (4) Product trial results storytelling learning assisted by teaching aids to increase children's concentration at RA Siti Khodijah Slawi, 19 students (95%) completed their learning and 1 student (5%) did not complete it.

Keywords : *Storytelling, Props, Concentration.*

PENDAHULUAN

Dongeng merupakan cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi secara lisan. Dongeng di Indonesia sudah ada dari beberapa abad yang lalu. Pada zaman kerajaan, dongeng merupakan hiburan bagi raja. Para pendongeng sering diundang ke istana untuk menghibur raja sebagai pelipur lara. Sejak dulu dongeng di Indonesia diceritakan pada anak-anak oleh orang tuanya secara turun-temurun. Selain itu, manfaat orang tua memberikan dongeng pada anak-anak yaitu untuk menambah pembendaharaan kata pada anak. Karena pada masa kanak-kanak (di bawah usia 11 tahun) atau dalam jenjang pendidikan TK dan Sekolah Dasar, orang tua harus memperhatikan apa saja yang dapat ditangkap oleh anak termasuk kata-kata yang baik dan benar.

Dari berbagai macam dongeng yang ada, dongeng islami juga sangat baik jika diberikan kepada anak sejak usia dini. Tentu saja banyak hal yang dapat diambil, disamping kita menanamkan moral tinggi, cerita-cerita yang islami akan menanamkan kecintaan yang mendalam anak kepada Rasul dan sahabatnya lebih-lebih kecintaan kepada Islam itu sendiri, dan tentunya juga akan mendatangkan pahala bagi orangtua. Maka dari itu, dilihat dari hal-hal positif yang bisa diambil dari mendongengkan cerita-cerita islami pada anak, orangtua perlu menggiatkan lagi tradisi mendongeng di zaman modern ini agar anak mendapatkan nilai-nilai moral serta akhlak yang akan membantu perkembangan kepribadian anak. Keuntungan lain yang diperoleh anak dengan dongeng islami bahwa mereka telah mempelajari sejarah tanpa terasa. Beberapa kisah penting bisa diulang-ulang sampai anak mampu menghafal diluar kepala. Pengenalan terhadap pribadi nabi, tempat-tempat yang bersejarah dan sebagainya sangat baik bila didongengkan. Selain itu dongeng juga memiliki manfaat bagi anak-anak. Manfaatnya antara lain menambah kosa kata pada anak, meningkatkan kemampuan berbicara, melatih daya ingat, mengembangkan imajinasi anak, dan membiasakan budaya membaca. Di era digital ini tentunya banyak sekali manfaat dari dongeng yang dibacakan secara lisan oleh orang tua pada anak.

Mendongeng dapat mengembangkan keterampilan literasi dan memicu imajinasi anak-anak, serta menciptakan kenangan yang bertahan seumur hidup. Seiring bertambahnya usia anak, mendongeng juga bisa digunakan sebagai cara yang luar biasa untuk mengajari anak tentang karakter dengan cara yang menyenangkan, dengar mengajarkan anak pelajaran tentang benar dan salah dan baik dan buruk daripada nasihat langsung serta dapat melatih konsentrasi anak. Dalam kegiatan pembelajaran mendongeng di pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga. Ada beberapa teknik alat peraga yang dapat digunakan antara lain : boneka, wayang, gambar, papan panel atau dengan buku cerita. Metode tersebut digunakan agar desain dan kemasan pada saat mendongeng lebih menarik dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mendengarkan dongeng.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan metode mendongeng berbantuan alat peraga dalam peningkatan konsentrasi peserta didik. Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi tingkat keefektifan dongeng berbantuan alat peraga pembelajaran. Alat bantu peraga yang digunakan dalam pembelajaran mendongeng di RA Siti Khodijah Slawi berupa boneka dan wayang yang erbuat dari kertas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis *penelitian Research and Development (R&D)*. *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Pada penelitian dan pengembangan ini, produk yang dikembangkan berupa metode pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi. Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan model mendongeng untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi Siswa RA Siti Khodijah Slawi Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan dan memodifikasi suatu produk yang sudah ada dan telah melewati tahapan-tahapan tertentu.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang prosesnya bersifat deskriptif, yaitu menjelaskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, bahan material atau rancangan sebagaimana suatu siklus penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penelitian model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Peneliti memilih model ADDIE karena model ini mempunyai lima langkah atau tahapan yang sederhana dan terstruktur sehingga mudah dipahami dan diimplementasikan dalam membuat atau mengembangkan sebuah produk pengembangan. Selain itu, melalui model ADDIE peneliti dapat melakukan evaluasi terhadap kegiatan pengembangan pada setiap tahapan, hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu; (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi) dan (5) *Evaluation* (evaluasi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis

a. Analisis Kebutuhan Guru

Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbantuan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi meliputi beberapa hal yaitu: (1) profil materi mendongeng dan (2) profil media pembelajaran berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak yang terdiri atas: a) tampilan (bentuk, ukuran, warna, bahan, ketebalan), b) penyajian media atau desain. Aspek profil tentang kebutuhan guru terhadap pengembangan model mendongeng berbantuan alat peraga pembelajaran. Berikut ini hasil kebutuhan guru yang diperoleh dari angket yang sudah dibagikan kepada guru di RA Siti Khodijah Slawi seperti tertuang pada tabel tentang analisis kebutuhan guru untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi melalui pembelajaran dongeng.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Materi Pembelajaran Dongeng

No	Pertanyaan	Jawaban	Alasan
1	Pembelajaran mendongeng yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.	Sesuai	Harus sesuai
2	Pembelajaran mendongeng mengalami kesulitan.	Mengalami kesulitan	Kesulitan kata-kata asing bagi siswa
3	Pada pembelajaran mendongeng mengalami kendala dalam memberikan sebuah contoh	Ya	Kekurangan media untuk pembelajaran
4	Pada pembelajaran mendongeng siswa selalu aktif dan antusias	Sudah	Hanya beberapa saja
5	Terdapat media pembelajaran mendongeng di kelas	Ada	Medianya sederhana
6	Media yang membantu siswa dalam mencapai hasil belajar	Ya	Hanya beberapa siswa
7	Produk yang sesuai dengan materi pembelajaran mendongeng	Produk konkrit visual	Membuat siswa tertraik dalam belajarnya

Dari hasil kebutuhan guru tersebut diketahui bahwa pembelajaran mendongeng yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu pembelajaran mendongeng mengalami kesulitan karena siswa sering menemukan kata-kata yang baru dan asing dan mereka sulit untuk menemukan arti dari kata maupun kalimat tersebut, serta terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kebanyakan siswa ngobrol sendiri dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran dampak dari tidak efektif nilai siswa belum sesuai dengan yang diharapkan.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Kebutuhan siswa terhadap pengembangan model mendongeng berbantuan alat peraga pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif. Peneliti memberikan sampel penelitian berupa angket kebutuhan kepada siswa kelas A1, A2, A3 dan A4 yang berjumlah 40 siswa. Teknis dalam penyebaran angket melalui pertanyaan-pertanyaan dari guru terkait dengan mendongeng. Pada bagian ini akan dijelaskan profil materi mendongeng untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Dimana hasil dari angket kebutuhan siswa ini menjadi acuan dalam melanjutkan penelitian ke tahapan berikutnya. Berikut adalah hasil analisis angket kebutuhan siswa. Hasil penelitian profil materi mendongeng dipaparkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Angket kebutuhan siswa

No	Aspek yang dinilai	Jawaban	Jumlah
1	Suka mendongeng	Ya	36
		Tidak	4
2	Membaca dongeng dalam satu minggu	Kurang dari 5 kali	39
		5-10 kali	1
		Lebih dari 10 kali	0
3	Pernah mendongeng	Ya	0
		Tidak	40
4	Terdapat kata-kata yang sulit dalam dongeng	Ya	38
		Tidak	2
5	Dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng dengan baik	Ya	0
		Tidak	40
6	Dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng dengan baik	Ya	18
		Tidak	22

Berkaitan dengan siswa berdongeng, pilihan paling banyak yaitu siswa belum pernah mendongeng. Sedangkan dalam kosakata dalam dongeng, banyak siswa yang belum menguasai kosakata dengan baik, siswa paling banyak menemukan kata-kata yang sulit dalam teks dongeng tersebut. Berkenaan dengan mengingat kembali cerita dalam dongeng, banyak siswa yang memilih tidak dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng tersebut dengan baik. Berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran dalam mendongeng, banyak siswa yang memilih belum menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai.

Desain

Desain pengembangan media model mendongeng berbantuan alat peraga pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi yang diinginkan siswa terhadap aspek tampilan dan penyajian terdiri dari 2 perancangan, yaitu: (1) *Prototipe* boneka dan wayang sebagai media pembelajaran mendongeng, (2) desain boneka dan wayang sebagai media pembelajaran mendongeng.

a. *Prototipe* Boneka dan Wayang

Berdasarkan hasil analisis mengenai angket kebutuhan guru dan angket kebutuhan siswa, maka dalam pembuatan media boneka dan wayang sebagai media pembelajaran mendongeng untuk meningkatkan untuk meningkatkan konsentrasi pada materi mendongeng dibuat dengan pertimbangan analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa tersebut. Meskipun dalam pembuatan media berupa boneka dan wayang ini penuh dengan pertimbangan, namun hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa tetap menjadi pedoman dan acuan dalam pembuatan boneka dan wayang ini. *Prototipe* merupakan rancangan media berupa boneka dan wayang yang peneliti kembangkan. Pembuatan desain awal tokoh dalam mendongeng berupa boneka dan wayang anak dibuat menggunakan pensil dengan tangan pada kertas. Pola yang disusun dalam mendesain gambar atau sketsa ini disesuaikan dengan tema dan tokoh dalam cerita mendongeng.

b. Desain Boneka dan wayang

Dari *prototipe* yang telah dirancang, langkah selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data untuk membuat media pembelajaran mendongeng berupa boneka dan wayang. Berikut ini hasil desain wayang kartun anak untuk melisankan dongeng. (1) Aspek tampilan; Berdasarkan dari analisis kebutuhan guru dan siswa, media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang yang dikembangkan oleh peneliti berukuran sedang. (2) Aspek penyajian; Bentuk media boneka dan wayang dalam pembelajaran mendongeng yang dikembangkan oleh peneliti merupakan kombinasi atau perpaduan yang sesuai dengan tokoh pada cerita dongeng. Media tersebut dibuat dengan sketsa terlebih dahulu menggunakan pensil di kertas yang kemudian digitalisasi ke dalam komputer menggunakan aplikasi *Photoshop*. Bagian yang dapat digerakkan merupakan bagian yang disambung, sehingga bagian tersebut mudah untuk digerakkan.

Development

Tahap ini adalah tahap produksi media dimana proses pembuatan media disesuaikan dengan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini juga media yang telah dibuat diperiksa dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut tahap-tahap pengembangan:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dimaksudkan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian mengukur kecakapan dalam isi yang dimaksudkan untuk diperoleh untuk isi atau tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, validitas isi dinilai oleh mereka yang ahli di bidangnya dengan menilai apakah kisi-kisi uji sudah mewakili atau mencerminkan seluruh isi atau isi yang perlu dipelajari secara proporsional.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap isi materi pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang pada indikator (1) kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar memperoleh skor 4; (2) cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3; (3) latihan yang diberikan sesuai dengan tingkat pema haman siswa memperoleh skor 3; (4) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik materi yang diberikan memperoleh skor 4; (5) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4; (6) urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 4; (7) jenis cerita yang digunakan sesuai untuk siswa memperoleh skor 4; (8) bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh skor 3; (9) isi cerita sesuai untuk siswa memperoleh skor 3; (10) penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa memperoleh skor 4.

b. Validasi Ahli Media

Dalam melakukan validasi media dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Apabila produk media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang yang dikembangkan dinyatakan tidak layak atau layak sesuai revisi dan saran, maka perlu adanya perbaikan sesuai saran yang telah disampaikan oleh para ahli, dan jika telah dinyatakan layak oleh ahli media maka media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya.

- 1) Desain Media; Suasana belajar dan mengajar perlu dibuat sangat menarik hingga membuat murid mudah mengerti materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil angket penilaian ahli media mengenai tampilan pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang untuk meningkatkan konsentrasi anak pada indikator (1) desain memperoleh skor 4; (2) bentuk memperoleh skor 4; (3) ukuran memperoleh skor 4; (4) komposisi warna memperoleh skor 4; (5) bahan memperoleh skor 4; (6) ketebalan memperoleh skor 4. Keseluruhan skor dalam dimensi tampilan wayang kartun anak mendapat skor 24 dan skor 100%.
- 2) Dimensi Mutu Teknis; Mutu pembelajaran pada hakikatnya menyangkut mutu proses dan mutu hasil pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli media terhadap mutu teknis alat peraga berbantuan boneka dan wayang pada indikator (1) desain menarik minat belajar siswa memperoleh skor 4; (2) desain memotivasi belajar siswa memperoleh skor 4. Nilai keseluruhan dimensi mutu teknis 100%.
- 3) Dimensi Penggunaan; Pada dimensi penggunaan terhadap alat peraga berbantuan boneka dan wayang memperoleh skor 87,5%. Berdasarkan hasil angket penilaian terhadap penggunaan media alat peraga berbantuan boneka dan wayang pada indikator (1) mudah digunakan memperoleh skor 4; (2) mudah perawatan memperoleh skor 3. Nilai keseluruhan pada aspek penggunaan memperoleh skor 87,5%.

c. Validasi Isi Instrumen Butir Soal

Hasil belajar siswa akan dijadikan penentu keefektifan media pembelajaran, media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila rata-rata hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa boneka dan wayang pada materi mendongeng. Tujuan post-test dalam penelitian ini adalah kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Berdasarkan hasil angket penilaian terhadap tanya jawab pada indikator (1) Anak mampu menjawab tentang cerita dalam dongeng memperoleh skor 4; (2) Anak mampu menjawab pertanyaan seputar cerita dalam dongeng memperoleh skor 4. (3) Indikator Anak mampu menceritakan kembali cerita dalam dongeng memperoleh skor 4, (4) Anak mampu mengenal tokoh dalam cerita pada cerita mendongeng, dan (5) Anak mampu mengekspresikan peran dalam cerita. Nilai keseluruhan pada aspek penggunaan memperoleh skor 87,5%.

d. ValiditasKonstrak Butir Soal

Validitas konstruk merupakan salah satu tipe validitas internal rasional suatu instrumen yang menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mengungkap suatu trait atau konstruk teoretik yang hendak diukurnya. Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas A1, A2, A3 dan A4 yang berjumlah 80 siswa.

Validitas Aspek Isi

Sesuai penjelasan sebelumnya tentang kriteria validitas konstruk Aspek Isi berbasis pada analisis butir politomos dengan *Partial Credit Model* (PCM) menggunakan paket eRm berbasis program R pemodelan *Rasch*. Di bawah ini berisi hasil analisis kecocokan butir terhadap model (*Item Fit*).

Tabel 3 Analisis Item Fit No Butir 1-5 Prestasi Belajar Siswa

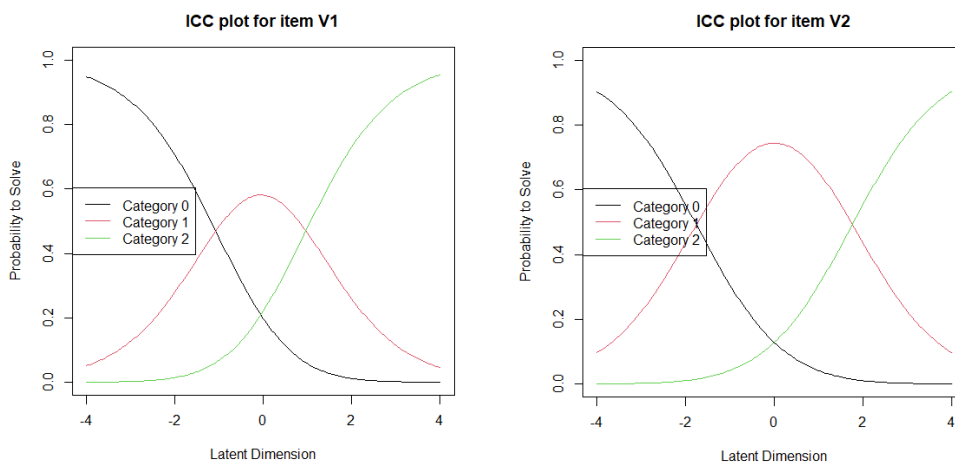
No Butir	Chisq	df	p-value	Outfit MSQ	Infit MSQ	Outfit t	Infit t
V1	58.783	71	0.849	0.816	0.919	-0.817	-0.434
V2	67.616	71	0.592	0.939	0.92	-0.326	-0.466
V3	58.029	71	0.866	0.806	0.772	-1.202	-1.501
V4	66.922	71	0.615	0.929	0.938	-0.351	-0.341
V5	60.356	71	0.812	0.838	0.768	-0.933	-1.605

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa *Item fit* pada dasarnya menjelaskan apakah suatu butir berfungsi melakukan pengukuran secara normal atau tidak. Hasil *Analisis Item Fit* instrumen uji coba agket motivasi belajar siswa diatas, secara kuantitatif butir tes yang dinyatakan fit atau dapat berfungsi dengan baik adalah bila nilai *Outfit MSQ* antara 0.5 hingga 1.5 sedangkan nilai *outfit t* antara -2 hingga 2,0 serta peluang penerimaan H_0 (kecocokan model) lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$). *Outfit* adalah *outlier-sensitive fit*, yaitu suatu ukuran kesensitifan pola respons terhadap item dengan tingkat kesulitan tertentu dari para responden atau sebaliknya. *Outfit t* adalah uji t untuk hipotesis kesesuaian data dengan model. (Sumintono & Widhiarso, 2018). Ketidakcocokan respons dengan model Rasch bisa disebabkan oleh banyak faktor misalnya adanya kecerobohan, psikologis, ketiakseriusan, mis konsepsi atau keberhasilan menebak. Nilai *Outfit MSQ* dihitung dari nilai *chi square* di bagi dengan derajat kebebasan (df). Besarnya nilai tingkat kesukaran butir soal tanya jawab yang diberikan kepada peserta didik (responden) di RA Siti Khodijah Slawi yang diolah dengan menggunakan aplikasi *Rasch Model* dapat dilihat pada tabel dibawah ini dibawah ini.

Tabel 4 Tingkat Kesukaran Butir Kuesioner Prestasi Belajar Siwa

Butir Soal	Estimate	Std.Error	lower CI	upper CI
V1.c2	-0.11	0.423	-0.94	0.719
V2.c1	-1.761	0.424	-2.591	-0.931
V2.c2	-0.003	0.445	-0.875	0.869
V3.c1	-0.943	0.365	-1.659	-0.227
V3.c2	0.922	0.425	0.089	1.755
V4.c1	-0.637	0.353	-1.328	0.054
V4.c2	1.11	0.421	0.285	1.935
V5.c1	-0.07	0.313	-0.682	0.543
V5.c2	2.567	0.451	1.684	3.451

Dari Tabel di atas terlihat bahwa nilai tingkat kesulitan terendah pada item nomor empat untuk V2.c2 sebesar -1,761 sedangkan tingkat kesulitan tertinggi pada item nomor enam untuk V6.c2 sebesar 2,567. Tingkat kesulitan sebesar 2,567 mempunyai arti bahwa peserta diharapkan dapat mengerjakan butir dengan benar jika mempunyai kemampuan minimal 2,567. Tingkat kesulitan butir merupakan parameter lokasi yang menunjukkan posisi kurva karakteristik butir dalam hubungannya dengan skala kemampuan.



Gambar 1 Kurva Karakteristik No 1 s.d. 2

Validitas Aspek Substantif

Aspek substantif berkaitan dengan substansi dari aspek isi. Hal ini dicapai dengan menemukan secara empirik untuk menjamin bahwa pengambil tes secara aktual benar-benar melibatkan kemampuan bidang yang diukur dalam menjawab butir-butir tes. Untuk melihat kualitas validitas kontrak dari aspek substantif, digunakan uji kecocokan kemampuan peserta tes terhadap model. Uji validitas aspek substantif ini pada dasarnya adalah menguji konsistensi respons atau pola respons yang berbeda dari peserta terhadap butir-butir tes berdasarkan tingkat kesukarannya. Pola respons yang berbeda adalah ketidakcocokan respons yang diberikan berdasarkan kemampuannya dibandingkan model ideal. Seorang peserta tes yang memiliki kemampuan (\emptyset) sebesar 1.5 seharusnya dapat menjawab semua butir soal yang memiliki tingkat kesukaran dibawah 1.5, namun dilapangan tentu ada sebagian siswa yang tidak konsisten atau menimbulkan *abberant response*. Seberapa banyak siswa yang mengalami *abberant response* ini menjadi ukuran validitas kontrak tipe substantif. Kriteria penerimaan respons peserta tes dianggap mengalami penyimpangan atau tidak sama dengan kriteria *item fit*. Secara kuantitatif respons peserta tes yang dinyatakan fit atau tidak mengalami penyimpangan adalah bila nilai Outfit MSQ antara 0.5 hingga 1.5 sedangkan nilai outfit t antara -2 hingga 2,0 serta peluang penerimaan H_0 (kecocokan model) lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$). Dari 80 peserta tes ada peserta tes yang mengalami respons yang menyimpang dari model. Hal ini terlihat kelima peserta tes tersebut tidak memenuhi sebanyak dua (*p value* dan *outfit MSQ*) dari tiga kriteria *person fit*. Daftar Peserta tes paparkan dalam Tabel di bawah ini:

Tabel 5 Peserta Tes Yang Memiliki Respons Menyimpang

Peserta	Chisq	df	p-value	Outfit MSQ	Infit MSQ	Outfit t	Infit t
P13	1.39	4	0.846	0.278	0.281	-1.65	-1.63
P20	0.403	4	0.982	0.081	0.081	-2.64	-2.69
P24	11.329	4	0.023	2.266	1.332	1.32	0.64
P42	0.403	4	0.982	0.081	0.081	-2.64	-2.69
P44	5.415	4	0.247	0.083	1.096	0.39	0.38
P48	0.403	4	0.982	0.081	0.081	-2.64	-2.69
P55	1.213	4	0.876	0.243	0.231	-1.74	-1.85
P72	0.403	4	0.982	0.081	0.081	-2.64	-2.69
P75	12.422	4	0.014	2.484	2.357	1.97	1.88

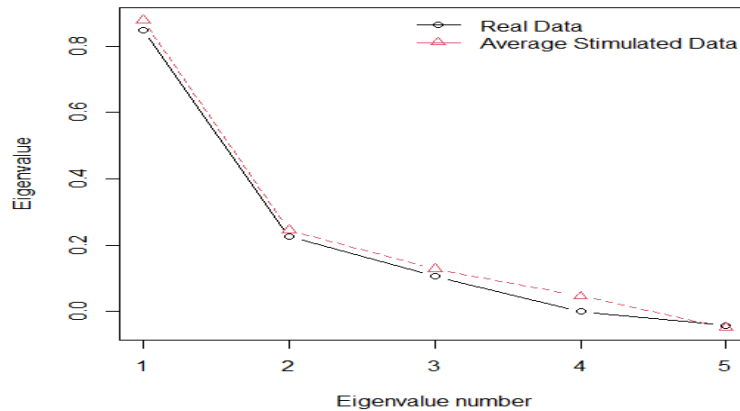
Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa ada 88.7 % respons peserta tes yang wajar sesuai model atau tidak mengalami penyimpangan sedangkan 11.3 % respon mengalami penyimpangan. Besarnya persentase peserta tes yang memiliki respons yang wajar sesuai dengan model ini bisa menjadi landasan bahwa tes cukup memenuhi validitas substantif.

Validitas Aspek Struktural

Dalam validitas kontrak aspek struktural yaitu Uji Unidimensi dan. Uji unidimensi dan memiliki kestabilan dalam mengestimasi parameter butir angket. Angket yang dibangun dalam paradigma satu dimensi haruslah benar benar memiliki satu dimensi sehingga hasil pengukuran yang diperolehnya dapat memiliki makna. Prinsip pengujian unidimensi terlebih dahulu dinyatakan dengan hipotesis nol yang menyatakan bahwa nilai *eigenvalue* yang kedua tidak lebih besar dari nilai *eigenvalue* yang pertama dengan hipotesis alternatif bahwa nilai *eigenvalue* yang kedua lebih besar dari nilai *eigenvalue* yang pertama. Hasil analisis uji unidimensi dengan program R menggunakan paket *ltm* dapat dilihat pada Tabel di bawah sedangkan hasil analisis kurvanya dapat dilihat pada Tabel 4.15 dan Gambar di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Uji Unidimensi Instrumen Butir-Butir Instrumen

Alternative hypothesis: the second eigenvalue of the observed data is substantially larger than the second eigenvalue of data under the assumed IRT model
Second eigenvalue in the observed data: 0.2254
Average of second eigenvalues in Monte Carlo samples: 0.2455
Monte Carlo samples: 100
p-value: 0.5941



Gambar 2. Eigenvalue Pengukuran Hasil Kuesioner

Dari Tabel di atas terlihat bahwa peluang uji unidimensi yang dihasilkan sebesar 0.5941, suatu nilai yang lebih besar dari 0.05 sehingga dapat dinyatakan bahwa H_0 di terima. Bila H_0 diterima memiliki arti nilai *eigen value* yang kedua dan seterusnya lebih kecil dari nilai *eigen value* yang pertama. Kondisi demikian dapat dinyatakan bahwa tes hanya mengandung satu dimensi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tes belajar siswa materi mendongeng di RA Siti Khodijah Slawi dapat dinyatakan bersifat unidimensi.

Hasil Uji Coba

Produk wayang dan boneka tangan yang telah direvisi dan divalidasi kemudian memasuki tahap yang selanjutnya yaitu uji coba produk skala kecil. Uji coba kecil dilakukan di RA Siti Khodijah kelas A1 dengan melibatkan 20 siswa. Dari hasil uji coba skala kecil dapat mengetahui keefektifan media wayang dan boneka tangan melalui nilai yang diperoleh dalam meningkatkan konsentrasi siswa. Hasil nilai keteterampilan dalam melisankan dongeng pada uji coba skala kecil dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Tabel Hasil Uji Coba Produk

Skor	Predikat	Aspek Penilaian									
		Aspek 1		Aspek 2		Aspek 3		Aspek 4		Aspek 5	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
4	BSB	8	40%	9	45%	11	55%	12	60%	8	40%
3	BSH	11	55%	10	50%	7	35%	6	30%	9	45%
2	MB	1	5%	1	5%	2	10%	2	10%	3	15%
1	BB	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel di atas, di ketahui bahwa hasil uji coba produk terdiri dari 5 aspek penilaian, sebagai berikut: (1) aspek 1 Anak mampu menjawab tentang cerita dalam dongeng, (2) aspek 2 anak mampu menjawab pertanyaan seputar cerita dalam dongeng, (3) aspek 3 anak mampu menceritakan kembali cerita dalam dongeng, (4) aspek 4 anak mampu mengenal tokoh dalam cerita pada cerita mendongeng, dan (5) aspek 5 anak mampu mengekspresikan peran dalam cerita. Secara spesifik ketuntasan siswa pada uji coba produk tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 8 Tabel Ketuntasan Belajar Siswa

Nilai	Predikat	Deskripsi		Ketuntasan		Ket
		Frek	%	Frek	%	
4	BSB	10	50%	19	95%	Tuntas
3	BSH	9	45%			
2	MB	1	5%	1	5%	Belum Tuntas
1	BB	0	0%			
Total		20	100%	20	100%	

Berdasarkan tabel di atas, di ketahui bahwa dari 20 siswa yang memperoleh predikat BSB (Berkembang Sangat Baik) sebanyak 10 anak (50%), siswa yang memperoleh predikat BSH (Berkembang

Sesuai Harapan) sebesar 9 anak (45%), siswa yang memperoleh predikat MB (Mulai Berkembang) sebanyak 1 anak (5%), sedangkan pada siswa yang memperoleh predikat BB (Belum Berkembang) sebesar 0 %. Sedangkan ketuntasan belajar. Sedangkan ketuntasan belajar siswa sebanyak 19 siswa (95%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 siswa (5%).

Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang untuk meningkatkan konsentrasi siswa Slawi lebih lanjut akan ditampilkan dalam pembahasan. Pembahasan pada penelitian ini meliputi: (1) analisis kebutuhan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga, (2) validitas ahli media dan ahli materi terhadap desain media pembelajaran mendongeng, dan (3) validitas konstruk media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga boneka dan wayang.

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Mendongeng Berbantuan Alat Peraga.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat untuk meningkatkan konsentrasi anak menggunakan media berupa boneka dan wayang. Penggunaan media boneka dan wayang ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa di RA Siti Khodijah Slawi. Pada instrumen analisis kebutuhan guru terdapat beberapa indikator antara lain: (1) pembelajaran mendongeng yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) pembelajaran mendongeng mengalami kesulitan, (3) apakah pembelajaran mendongeng mengalami kendala dalam memberikan sebuah contoh, (4) apakah pembelajaran mendongeng siswa selalu aktif dan antusias, (5) apakah terdapat media pembelajaran mendongeng di kelas, (6) media yang membantu siswa dalam mencapai hasil belajar, dan (7) produk yang sesuai dengan materi pembelajaran mendongeng. Sedangkan pada analisis kebutuhan siswa terdapat indikator sebagai berikut: (1) suka mendongeng, (2) membaca dongeng dalam satu minggu, (3) pernah mendongeng, (4) terdapat kata-kata yang sulit dalam dongeng, (5) dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng dengan baik, dan (6) dapat mengingat kembali cerita dalam dongeng dengan baik. Dari analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa kemudian peneliti melanjutkan ketahapan berikutnya yaitu desain atau perancangan media pembelajaran mendongeng melalui alat peraga berupa boneka dan wayang untuk meningkatkan konsentrasi siswa di RA Siti Khodijah Slawi.

Validitas Ahli Media dan Ahli Materi Terhadap Desain Media Pembelajaran Mendongeng

Setelah selesai menganalisis kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian *Research And Development* ini, tahap berikutnya adalah mendesain media yang akan digunakan sebagai alat bantu peraga dalam pembelajaran mendongeng. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa, maka ditentukan dalam pembelajaran mendongeng menggunakan media berupa boneka dan wayang. Sebelum digunakan untuk pembelajaran mendongeng, terlebih dahulu media boneka dan wayang divalidasi untuk menentukan apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi kelayakan dan standar dalam pembelajaran. Pada tahap validasi ini, peneliti menggunakan ahli media dan ahli materi dengan meminta bantuan kepada teman sejawat yang ahli dalam bidangnya. Pada validasi materi, ada beberapa indikator yang dinilai dalam pembelajaran mendongeng, yaitu (1) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (2) cerita dalam materi sesuai dengan karakteristik siswa, (3) materi yang diberikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, (4) teknik penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, (5) urutan penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa, (6) jenis cerita yang digunakan sesuai untuk siswa, (7) bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, (8) isi cerita sesuai untuk siswa, dan (9) penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan pada validasi media terdapat tiga indikator diantaranya: (1) desain media, yang terdiri dari aspek, desain, bentuk, ukuran, komposisi warna, bahan dan ketebalan. (2) dimensi mutu teknis yang terdiri dari indikator: desain menarik minat siswa dan memotivasi siswa. (3) dimensi pengguna yang terdiri dari media mudah digunakan dan mudah perawatan.

Validitas Konstruk Media Pembelajaran Mendongeng Berbantuan Boneka dan Wayang

Tahap ini adalah tahapan uji coba terhadap media pembelajaran mendongeng berupa boneka dan wayang. Setelah mendapatkan kelayakan desain terkait dengan validasi materi dan media pembelajaran, kemudian media pembelajaran diuji cobakan kepada peserta didik di empat kelas pada RA Siti Khodijah Slawi yaitu pada kelas A1, A2, A3 dan A4 sebanyak 80 peserta didik (responden). Setelah pembelajaran mendongeng menggunakan media alat peraga boneka dan wayang selesai, kemudian guru melakukan penilaian terhadap materi cerita dalam dongeng. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur sejauhmana keberhasilan pembelajaran mendongeng menggunakan media alat peraga boneka dan wayang. Indikator penilaian yang digunakan dalam instrumen pertanyaan tanya jawab kepada peserta didik adalah (1) anak mampu menjawab tentang cerita dalam dongeng, (2) anak mampu menjawab pertanyaan seputar cerita dalam dongeng, (3) anak mampu menceritakan kembali cerita dalam dongeng, (4) anak mampu mengenal tokoh dalam cerita pada cerita mendongeng, (5) anak mampu mengekspresikan peran dalam cerita.

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai yang diperoleh dalam pembelajaran mendongeng sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media boneka dan wayang. Dalam melakukan validasi konstruk ini, peneliti menggunakan aplikasi *Rasch Model* analisis butir tes *Politomos* dengan *Partial Credit Model* (PCM) menggunakan paket eRm berbasis program R (Susongko, 2016). Paket yang digunakan dalam *Model Rasch* ini adalah (1) validitas isi (*content*), (2) validitas substantif (*substantive*), dan (3) validitas struktural (*structural*).

Validitas Isi (*content*) menunjukkan apakah semua butir tes atau tugas yang melibatkan proses kognitif dalam menjawabnya betul-betul sesuai dan mewakili dari bidang konstruk yang diukur. Aspek isi dari validitas konstruk setidaknya berkaitan dengan tiga hal yaitu: (1) kesesuaian isi, (2) keterwakilan dan (3) kualitas teknis. Sejauh mana butir-butir tes atau tugas sesuai dan mewakili bidang konstruk secara umum dilakukan oleh para ahli. Kualitas teknis dari butir-butir tes berkaitan dengan isu-isu tentang tingkat ketepatan membaca, bahasa yang ambigu dan ketepatan kunci jawaban. Validitas substantif (*substantive*) berkaitan dengan substansi dari aspek isi. Hal ini dicapai dengan menemukan secara empirik untuk menjamin bahwa pengambil tes secara aktual benar-benar melibatkan kemampuan bidang yang diukur dalam menjawab butir-butir tes. Validitas Struktur (*structural*) Aspek struktur berkaitan dengan penskoran. Hal ini disebabkan sebelum dilakukan penskoran struktur tes sangat penting diketahui. Skor pada tes yang multidimensi harus dilaporkan terpisah sesuai dimensi masing-masing.

Secara umum berdasarkan hasil olah data dengan menggunakan Rasch Model ini, instrumen soal berupa pertanyaan tanya jawab yang digunakan dalam penelitian ini sudah memenuhi (model) yang diinginkan pada masing-masing aspek yang ditentukan yaitu validitas pada aspek isi (*content*), validitas aspek substantif (*substantive*), dan validitas aspek struktural (*structural*). Dengan penggunaan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang, pembelajaran mendongeng dapat berjalan dengan efektif dan efisien, meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dampak positif dari rangkaian kegiatan pembelajaran mendongeng dengan media pembelajaran berbantuan alat peraga adalah meningkatnya prestasi belajar peserta didik di RA Siti Khodijah Slawi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan pada bagian sebelumnya, maka dapat ditarik suatu kesimpulan antara lain:

1. Analisis kebutuhan media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga berupa boneka dan wayang untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi terdiri dari dua aspek, antara lain: (1) analisa kebutuhan guru dan analisa kebutuhan siswa.
2. Hasil dari ahli media dan ahli materi terhadap validitas desain media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi adalah kelayakan alat peraga berupa boneka dan wayang yang dinilai dari indikator materi dan media diantaranya (1) desain media, yang terdiri dari aspek, desain, bentuk, ukuran, komposisi warna, bahan dan ketebalan. (2) dimensi mutu teknis yang terdiri dari indikator: desain menarik minat siswa dan memotivasi siswa. (3) dimensi pengguna yang terdiri dari media mudah digunakan dan mudah perawatan.
3. Validitas konstruk dari siswa RA Siti Khodijah melalui hasil evaluasi pembelajaran media pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga dengan menggunakan butir soal pertanyaan berupa tanya jawab kepada peserta didik. Dari rekapitulasi hasil belajar peserta didik yang terkumpul kemudian diolah menggunakan *Rasch Model*. Konstruksi validitas konstruk instrumen butir soal tanya jawab telah memenuhi analisis butir tes *Dikomos* pemodelan *Rasch* dengan menggunakan paket eRm berbasis program R adalah (1) validitas isi (*content*), (2) validitas substantif (*substantive*), dan (3) validitas struktural (*structural*).
4. Hasil uji coba produk pembelajaran mendongeng berbantuan alat peraga untuk meningkatkan konsentrasi anak di RA Siti Khodijah Slawi ketuntasan belajar siswa sebanyak 19 siswa (95%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 1 siswa (5%).

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2018). *Metode Mendongeng Dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Pra Sekolah*. Jakarta: PT. Damar Mulia Pustaka.
- Arsyad. 2007. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiga Wacana.
- Aryati (2018). *Pengaruh Kegiatan Bercerita Dengan Buku Cerita Islami Terhadap Perilaku Moral Anak*. Jakarta: PT. Damar Mulia Pustaka.
- Asfandiyar. 2017. *Efektivitas Brain Gym Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Pada Anak*. Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi, (Online), 12 (1). <http://journals.ums.ac.id/index.php/indigenous&veb> diakses pada 26 November 2023.
- Dimiyati. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Dimiyati. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadjryana. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok A Di TK Siti Khodijah Pucuk Lamongan*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, (Online) 5 (1). <http://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo&veb> diakses pada 26 September 2023.
- Goldstein (2018). *Story In Reducing Childhood Aggression Behavior*. Jurnal Publication. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication>.
- Irfandi, 2018. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandar. 2016. *Mengatasi Sulit Konsentrasi Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Kepelatihan, (Online) 5 (1): 55-70. <http://journal.uny.ac.id/index.php/medikora/article/download/4691/4039> diakses pada 26 Nov 2023.
- Jemima, 2023. *Memilih, Menyusun Dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Jendro (2018). *Upaya Mengurangi Perilaku Agresif Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Wayang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyasa. (2018). *Managemen PAUD*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulyatiningsih. 2016. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muzayin. 2018. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Olivia. 2018. *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, 2019. *Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak*. Bandung: Elex Media Komputindo.
- Robert. 2017. *Child Development Sixth Edition*, diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasi. Tidak ada tahun. Jakarta: Erlangga.
- Rohoni. 2018. *Metode Bercerita Dengan Media Boneka Untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini*. Proceedings of The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, (Online), Vol. 3. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/alathfal> diakses pada 6 September 2023.
- Rueffendi. 2018. *Strategi Mengatasi Kesulitan Konsentrasi Anak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Schunk. (2017). *Effectiveness of Narrative Therapy in Reducing Aggression and Stubborn Preschoolers*. Electronic Journal of Biology, 12(2), 173-179.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumarno, 2018. *Kebiasaan-Kebiasaan Khusus Pembuat Daya Ingat Anak Semakin Cemerlang*. Yogyakarta: Laksana Stine, Jean, 2003. *Mengoptimalkan Daya Pikir*. Jakarta: Delepratasa Publishing.
- Sunadi. 2018. *Mengatasi Gangguan Konsentrasi*. Jakarta: Puspa Swara.
- Surya. 2019. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tafsir. 2016. *Aktivitas Mengajar Anak TK/RA dan PAUD*. Bandung: Artino Raya.