



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA KAMISHIBAI DI RA MUSLIMAT NU 23

Evi Maulidia¹, Eko Setiawan², Mutiara Sari Dewi³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014038@unisma.ac.id¹, ekosetiawan@unisma.ac.id²,
mutiara.sari@unisma.ac.id³

Abstract

Storytelling ability is an important aspect of early childhood language development that needs to be fostered through engaging and age-appropriate learning activities. However, the storytelling skills of children aged 4–5 years at RA Muslimat NU 23 were still limited, as indicated by difficulties in organizing stories sequentially, limited vocabulary, and low self-confidence when speaking in front of the class. This study aimed to describe the initial condition of children's storytelling ability, the implementation of Kamishibai media, and the improvement of storytelling skills after the intervention. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design involving 19 children in Group A of RA Muslimat NU 23, Malang. Data were collected through observations, interviews, and documentation and were analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The findings revealed that the implementation of Kamishibai media improved children's storytelling ability, as reflected in their ability to retell stories in a logical sequence, speak more fluently, use a wider range of vocabulary, express emotions appropriately, demonstrate story comprehension, and show greater self-confidence. Therefore, Kamishibai can be considered an effective learning medium for enhancing storytelling skills in early childhood education.

Kata Kunci: kamishibai, kemampuan bercerita, anak usia 4-5 tahun

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Melalui bahasa, anak dapat menyampaikan gagasan, perasaan, kebutuhan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada usia 4–5 tahun, anak mulai menunjukkan kemampuan berkomunikasi yang lebih kompleks, termasuk kemampuan menceritakan kembali pengalaman maupun isi cerita yang didengar. Bercerita merupakan komponen penting dalam perkembangan bahasa pada usia 4-5 tahun (Surya & Aprilia, 2024). Melalui kegiatan bercerita, anak-anak belajar menggunakan bahasa yang terstruktur untuk mengekspresikan pikiran, ide, dan perasaannya, serta membangun keberanian untuk berbicara di depan orang lain.

Keterampilan ini merupakan indikator penting dalam perkembangan literasi awal dan perkembangan bahasa yang matang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Kartikasari (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak-anak usia dini karena memberikan mereka kesempatan untuk belajar kosakata dan kalimat, serta menceritakan kembali cerita dengan struktur naratif.

Kemampuan bercerita menjadi bagian penting dalam perkembangan bahasa karena melibatkan keterampilan menyusun gagasan, menggunakan kosakata, mengungkapkan perasaan, serta membangun kepercayaan diri saat berbicara di depan orang lain. Kemampuan bercerita merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa produktif yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Melalui kegiatan bercerita, anak belajar mengorganisasi gagasan, menyampaikan pengalaman, serta mengomunikasikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan aspek bahasa, tetapi juga berhubungan dengan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Menurut Dhieni (2006), perkembangan bahasa anak usia dini ditandai oleh meningkatnya kemampuan anak dalam mengungkapkan gagasan, pengalaman, dan keinginannya melalui bahasa lisan. Pada usia 4–5 tahun, anak mulai mampu menggunakan kalimat yang lebih lengkap, berpartisipasi dalam percakapan, serta menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan orang lain. Oleh karena itu, kemampuan bercerita perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar berkembang secara optimal.

Dalam kurikulum merdeka, kemampuan berbahasa menjadi bagian penting dari capaian pembelajaran (CP) fase fondasi, khususnya pada elemen dasar-dasar literasi dan jati diri. Anak diharapkan mampu menyimak, memahami, serta mengomunikasikan gagasan dan pengalaman secara lisan menggunakan bahasa yang bermakna. Selain itu, anak juga diharapkan mampu menunjukkan rasa percaya diri dan keberanian dalam mengekspresikan diri pada berbagai situasi pembelajaran (BSKAP, 2025). Dengan demikian, kemampuan bercerita bukan hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan identitas diri, kepercayaan diri, dan kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Namun demikian, perkembangan kemampuan bercerita anak tidak selalu berlangsung secara optimal. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita secara runtut, menggunakan kosakata yang sesuai, serta

menyampaikan cerita dengan jelas dan percaya diri. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan minim penggunaan media sering kali membuat anak kurang aktif dalam kegiatan berbahasa. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan bercerita menjadi terbatas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Amallia dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan anak, perhatian belajar, serta perkembangan kemampuan bahasa pada pendidikan anak usia dini.

Menurut Setiawan dkk. (2022), anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang berbeda-beda, yaitu tipe belajar visual, auditori, taktil/kinestetik, dan global. Anak dengan tipe belajar visual lebih mudah memahami informasi melalui gambar atau objek yang diamati, sedangkan anak auditori lebih mudah menyerap informasi melalui kegiatan mendengarkan. Selain itu, anak bertipe taktil/kinestetik belajar melalui aktivitas langsung, sementara anak bertipe global cenderung memahami suatu konsep secara menyeluruh sebelum mempelajari bagian-bagiannya. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang mampu mengakomodasi berbagai karakteristik belajar tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Salah satu media yang dinilai efektif untuk mendukung perkembangan kemampuan bercerita anak adalah *kamishibai*. *Kamishibai* merupakan media bercerita tradisional dari Jepang yang memadukan gambar berseri dengan penyampaian cerita secara lisan. Media ini menggunakan panggung kecil (butai) sebagai tempat menampilkan kartu-kartu bergambar secara berurutan. Menurut McGowan (2010), penyajian cerita melalui gambar yang ditampilkan secara berurutan membantu anak memusatkan perhatian pada alur cerita dan memahami hubungan antarperistiwa dalam cerita. Dukungan visual tersebut memudahkan anak dalam mengingat isi cerita, memahami urutan kejadian, serta menceritakan kembali cerita dengan lebih runtut. Selain itu, penggunaan media visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Amallia dkk., 2025).

Penggunaan *kamishibai* dalam pembelajaran sejalan dengan pendapat Dhieni (2006) yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini berkembang

Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026

melalui kegiatan menyimak dan mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh. Melalui kegiatan bercerita menggunakan kamishibai, anak memperoleh pengalaman menyimak cerita yang didukung oleh gambar-gambar konkret, kemudian didorong untuk mengomunikasikan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Kegiatan tersebut dapat membantu anak mengembangkan kosakata, kelancaran berbicara, kemampuan menyusun cerita secara runtut, serta kepercayaan diri saat berbicara di depan teman maupun guru. Selain itu, kemampuan bercerita yang baik ditandai oleh kemampuan anak menyampaikan isi cerita secara jelas, runtut, lancar, dan sesuai dengan urutan peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2011).

Simatupang dkk.(2025) juga menjelaskan bahwa kamishibai dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan berbahasa karena anak memperoleh bantuan visual yang mendukung pemahaman cerita dan keberanian untuk mengungkapkan kembali isi cerita secara lisan. Dengan demikian, kamishibai tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian cerita, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini.Keunggulan *kamishibai* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, verbal, dan dramatik dalam satu kegiatan pembelajaran. Simatupang dkk. (2025) menjelaskan bahwa *kamishibai* merupakan jembatan antara kemampuan menyimak dan kemampuan berbicara anak karena narasi yang disampaikan guru didukung oleh ilustrasi visual yang kuat. Kombinasi tersebut menciptakan pengalaman belajar multimodal yang melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan sehingga anak lebih mudah memahami isi cerita dan mengungkapkannya kembali melalui bahasa lisan.

Selain membantu pemahaman cerita, *kamishibai* juga memiliki fungsi sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir logis. Setiap gambar yang ditampilkan merepresentasikan satu peristiwa dalam alur cerita sehingga anak belajar memahami hubungan sebab-akibat dan urutan kejadian secara sistematis. Melalui proses tersebut, anak tidak hanya mengingat cerita, tetapi juga belajar menyusun informasi secara terstruktur sebelum disampaikan kepada orang lain. Menurut Muqodas dkk. (2025), media *kamishibai* yang bersifat multisensori mampu membantu anak menghubungkan gambar, bahasa, dan emosi dalam sebuah cerita sehingga mendukung perkembangan bahasa reseptif maupun ekspresif anak usia dini.

Penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas penggunaan *kamishibai* dalam pembelajaran anak usia dini. Simatupang dkk. (2025) menemukan bahwa metode bercerita menggunakan *kamishibai* mampu meningkatkan minat membaca, pemahaman cerita, dan keterampilan naratif anak. Sementara itu, Amallia dkk. (2025) menegaskan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Kartikasari (2025) juga menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak usia dini karena membantu anak mengenal kosakata baru dan melatih kemampuan menyampaikan kembali informasi yang diterima. Selain itu, Surya dan Aprilia (2024) menemukan bahwa kegiatan bercerita secara konsisten mampu mendukung perkembangan bahasa anak pada berbagai aspek komunikasi lisan.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *kamishibai* dan kegiatan *storytelling* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, penelitian mengenai peningkatan kemampuan bercerita melalui media *kamishibai* pada anak usia 4–5 tahun di RA Muslimat NU 23 masih perlu dilakukan. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, kemampuan bercerita berkaitan dengan elemen dasar-dasar literasi dan jati diri pada capaian pembelajaran (CP) fase fondasi. Anak diharapkan mampu mengomunikasikan gagasan dan pengalaman secara lisan, menggunakan bahasa yang dapat dipahami, serta menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Namun, pada praktiknya masih ditemukan anak yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara runtut, memiliki keterbatasan kosakata, kurang mampu mengekspresikan isi cerita, dan belum berani berbicara di depan teman-temannya.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 23 Kota Malang. Berdasarkan hasil pengamatan awal, sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali isi cerita secara berurutan, berbicara dengan lancar, menggunakan kosakata yang beragam, serta menunjukkan ekspresi dan kepercayaan diri saat tampil di depan kelas. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan bercerita anak adalah *kamishibai*. *Kamishibai* merupakan media bercerita yang berasal dari Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026

Jepang dan memadukan gambar berseri dengan penyampaian cerita secara lisan. Media ini memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual dan auditori secara bersamaan. Gambar-gambar yang tersusun secara berurutan membantu anak memahami alur cerita dengan lebih mudah, sementara proses bercerita yang interaktif dapat mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan *kamishibai*, anak memperoleh bantuan visual yang dapat mempermudah mereka mengingat urutan peristiwa, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keberanian dalam menyampaikan cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan kemampuan bercerita anak usia dini sekaligus memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media *kamishibai* dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui media pembelajaran yang inovatif.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Model PTK yang digunakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun melalui penerapan media *kamishibai* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2021). PTK dilaksanakan secara reflektif dan berulang dalam beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Melalui tahapan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, melaksanakan tindakan perbaikan, mengamati hasil yang diperoleh, serta melakukan evaluasi untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif, efisien, dan berkesinambungan dalam upaya meningkatkan kemampuan bercerita anak. (Pahleviannur, 2022) Pemilihan

Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026

metode ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui penggunaan media *kamishibai*. Penelitian dilaksanakan di RA Muslimat NU 23 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Subjek penelitian adalah anak Kelompok A usia 4–5 tahun yang berjumlah 19 anak, terdiri atas 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan teman sejawat yang berperan sebagai observer selama proses tindakan berlangsung. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media *kamishibai* dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah disampaikan. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kemampuan bercerita anak selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Kondisi Awal Kemampuan Bercerita Anak Usia 4–5 Tahun di RA Muslimat NU 23 Sebelum Penerapan Media Kamishibai*

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun di RA Muslimat NU 23 masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita secara runtut dari awal hingga akhir. Anak cenderung hanya menyebutkan bagian-bagian tertentu yang diingat tanpa mampu menghubungkannya menjadi sebuah alur cerita yang utuh. Selain itu, kemampuan berbicara anak masih terbatas pada kalimat-kalimat sederhana dengan penggunaan kosakata yang kurang bervariasi. Beberapa anak terlihat ragu-ragu ketika berbicara dan sering berhenti di tengah cerita karena kesulitan mengingat isi cerita yang telah disampaikan. Dari aspek sosial-emosional, masih terdapat anak yang malu dan kurang percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami isi cerita sekaligus meningkatkan keberanian dalam berkomunikasi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bercerita anak usia dini memerlukan stimulasi yang terencana dan berkelanjutan. Kemampuan bercerita tidak muncul secara otomatis, melainkan berkembang melalui berbagai pengalaman

berbahasa yang diperoleh anak dalam lingkungan belajar maupun kehidupan sehari-hari. Menurut Dhieni (2006), kemampuan berbahasa anak berkembang melalui proses interaksi dan komunikasi yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendengar, memahami, serta mengungkapkan kembali informasi yang diterimanya. Oleh karena itu, anak perlu diberikan pengalaman belajar yang dapat merangsang keterampilan berbicara dan bercerita secara aktif agar kemampuan berbahasanya berkembang secara optimal.

Selain itu, rendahnya kemampuan bercerita anak dapat disebabkan oleh terbatasnya kesempatan untuk mengekspresikan gagasan secara lisan dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan bercerita merupakan bagian dari keterampilan berbahasa produktif yang perlu distimulasi sejak usia dini melalui berbagai aktivitas yang mendorong anak untuk menyampaikan pengalaman, gagasan, dan perasaannya secara verbal. Dhieni (2006) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini berlangsung melalui interaksi aktif dengan lingkungan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyimak dan berbicara. Sejalan dengan itu, Joice dkk. (2025) menyatakan bahwa kegiatan bercerita berperan penting dalam mengembangkan kosakata, melatih daya ingat, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menumbuhkan kepercayaan diri anak. Apabila anak jarang dilibatkan dalam aktivitas bercerita, maka kemampuan menyusun ide dan menyampaikan informasi secara runtut akan berkembang lebih lambat. Kondisi ini terlihat pada beberapa anak yang masih kesulitan menghubungkan peristiwa-peristiwa dalam cerita menjadi satu kesatuan yang utuh dan mudah dipahami.

Ditinjau dari aspek perkembangan kognitif, anak usia 4–5 tahun berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir simbolik, namun masih memerlukan dukungan pengalaman belajar yang konkret untuk memahami suatu konsep. Tamrin dkk. (2011) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan naratif lisan anak, karena kemampuan memahami, mengingat, dan mengorganisasikan informasi menjadi dasar dalam menyampaikan cerita secara runtut. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting. Media yang menyajikan informasi secara visual dapat membantu anak memahami isi cerita, mengingat urutan peristiwa, serta memudahkan mereka dalam menceritakan kembali apa yang telah dipelajari. Amallia dkk. (2025)

Dewantara: Volume 8 Nomor 1 Tahun 2026 123

menyatakan bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung perkembangan kemampuan bercerita anak, salah satunya melalui penggunaan media kamishibai.

2. Penerapan Media Kamishibai dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun

Penerapan media kamishibai dilakukan melalui kegiatan bercerita yang memanfaatkan gambar berseri sebagai pendukung penyampaian cerita. Pada tahap awal, guru memperkenalkan media kamishibai kepada anak dan menjelaskan cara penggunaannya. Selanjutnya, guru menyampaikan cerita secara ekspresif dengan memanfaatkan gambar-gambar yang ditampilkan secara berurutan pada panggung kamishibai (butai). Menurut Mabuchi (2005), penggunaan butai berfungsi sebagai sarana yang membantu memusatkan perhatian anak pada cerita yang sedang disampaikan sehingga anak dapat lebih fokus mengikuti alur cerita. Selama kegiatan berlangsung, guru mengajak anak mengamati setiap gambar, mengidentifikasi tokoh dan peristiwa yang muncul, serta menjawab pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan isi cerita. Interaksi tersebut bertujuan untuk membantu anak memahami alur cerita dan membangun keterkaitan antara gambar dengan peristiwa yang diceritakan.

Setelah kegiatan bercerita selesai, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan gambar yang tersedia. Guru memberikan arahan, pertanyaan pemantik, dan pendampingan secara bertahap agar anak mampu menyampaikan cerita sesuai urutan peristiwa yang terdapat pada gambar. Pendampingan ini dilakukan melalui pemberian contoh, pengulangan kosakata penting, serta bantuan verbal ketika anak mengalami kesulitan dalam mengingat atau menyampaikan isi cerita. Proses pendampingan tersebut sejalan dengan konsep (*scaffolding*) yang dijelaskan oleh Utomo (2020), yaitu pemberian bantuan secara bertahap kepada anak hingga mereka mampu melakukan tugas secara mandiri. Melalui proses tersebut, anak memperoleh dukungan yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan bercerita secara lebih optimal.

Kegiatan bercerita menggunakan media kamishibai dilaksanakan secara bertahap dan berulang pada setiap siklus pembelajaran. Pengulangan kegiatan

memberikan kesempatan kepada anak untuk semakin mengenal alur cerita, memperkaya kosakata, serta meningkatkan keberanian dalam berbicara di depan teman-temannya. Seiring dengan meningkatnya frekuensi latihan, anak menunjukkan perkembangan dalam menyampaikan cerita secara lebih runtut, jelas, dan lancar. Dhieni (2006) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini dapat ditingkatkan melalui pengalaman berbahasa yang bermakna dan dilakukan secara berulang dalam suasana yang menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan bercerita yang dilakukan secara berkelanjutan mampu memberikan stimulasi yang efektif bagi perkembangan kemampuan berbahasa anak.

Penggunaan media kamishibai membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur visual dan cerita dalam satu kegiatan yang interaktif. Gambar-gambar yang disajikan secara berurutan membantu anak memahami isi cerita, mengingat urutan kejadian, serta menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Kondisi ini sejalan dengan pendapat McGowan (2010) yang menyatakan bahwa kamishibai mampu mendukung pemahaman cerita melalui penyajian visual yang menarik dan terstruktur. Selain itu, Amallia dkk. (2025) menjelaskan bahwa media visual dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman anak selama proses pembelajaran. Dukungan visual yang diberikan melalui kamishibai memungkinkan anak lebih mudah memahami isi cerita sehingga mereka memiliki bekal yang cukup untuk menceritakan kembali cerita tersebut secara lisan.

Keefektifan media kamishibai juga didukung oleh penelitian Muqodas dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media kamishibai mampu menstimulasi kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini melalui kombinasi antara gambar, cerita, dan interaksi verbal. Hasil penelitian Simatupang, Sholichah, dan Simanjuntak (2025) menunjukkan bahwa penggunaan kamishibai dapat meningkatkan kemampuan literasi awal dan keterampilan berbahasa anak karena anak terlibat secara aktif dalam proses menyimak dan menceritakan kembali isi cerita. Selain itu, Vermeir dan Kelchtermans (2020) menjelaskan bahwa kegiatan bercerita memungkinkan anak membangun makna melalui interaksi sosial dan negosiasi pemahaman bersama teman maupun guru. Dengan demikian, kegiatan bercerita menggunakan kamishibai tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan komunikasi anak.

Kemampuan bercerita yang berkembang melalui penggunaan media kamishibai tampak pada meningkatnya kemampuan anak dalam menyampaikan cerita secara runtut, jelas, dan sesuai dengan urutan peristiwa. Nurgiyantoro (2011) menjelaskan bahwa kemampuan bercerita dapat dilihat dari aspek keruntutan isi cerita, kejelasan penyampaian, kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, serta kemampuan mengekspresikan isi cerita. Sejalan dengan itu, Kartikasari (2025) menyatakan bahwa kegiatan storytelling memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Melalui kegiatan bercerita menggunakan kamishibai, anak memperoleh pengalaman belajar yang mendukung berkembangnya seluruh aspek tersebut secara terpadu.

Penerapan media kamishibai dalam penelitian ini juga selaras dengan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi Tahun 2025, khususnya pada elemen Dasar-Dasar Literasi dan Jati Diri. Anak tidak hanya dilatih untuk menyimak dan memahami cerita, tetapi juga didorong untuk mengomunikasikan kembali gagasan dan pengalaman secara lisan dengan percaya diri. Oleh karena itu, media kamishibai dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

3. Peningkatan Kemampuan Bercerita Anak Usia 4–5 Tahun Setelah Penerapan Media Kamishibai

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bercerita anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *kamishibai* melalui tindakan kelas secara bertahap. Peningkatan terlihat pada kemampuan anak dalam menyusun cerita secara runtut, menjelaskan isi cerita dengan lebih jelas, serta berbicara dengan lebih lancar dibandingkan sebelum tindakan diberikan.

Perkembangan juga terlihat pada penggunaan kosakata yang semakin beragam. Anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang diperoleh dari cerita untuk menyampaikan kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri. Selain itu, anak menunjukkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang lebih sesuai dengan isi cerita sehingga penyampaian cerita menjadi lebih hidup dan menarik. Dari aspek kepercayaan diri, anak terlihat lebih berani tampil di depan kelas dan mampu menyelesaikan cerita

tanpa banyak bantuan dari guru. Keberanian tersebut tumbuh karena anak merasa terbantu oleh gambar-gambar yang terdapat pada media *kamishibai* sehingga lebih mudah mengingat alur cerita yang akan disampaikan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media *kamishibai* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini. Media tersebut mampu memberikan dukungan visual yang membantu anak memahami isi cerita, memperkaya kosakata, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan cerita di depan orang lain. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan kegiatan bercerita dapat mendukung perkembangan bahasa anak usia dini secara optimal.

Penerapan media *kamishibai* dilakukan melalui kegiatan bercerita yang memanfaatkan gambar berseri sebagai pendukung penyampaian cerita. Pada tahap awal, guru memperkenalkan media *kamishibai* kepada anak dan menyampaikan cerita secara ekspresif dengan memanfaatkan gambar yang ditampilkan pada panggung *kamishibai*. Selama kegiatan berlangsung, guru mengajak anak mengamati gambar, menjawab pertanyaan sederhana, serta berdiskusi mengenai isi cerita. Setelah kegiatan bercerita selesai, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan gambar yang tersedia. Guru memberikan arahan dan pendampingan agar anak mampu menyampaikan cerita sesuai urutan peristiwa yang terdapat pada gambar. Kegiatan ini dilakukan secara bertahap dalam setiap siklus sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang berulang dan semakin terbiasa mengungkapkan gagasan secara lisan. Penggunaan media *kamishibai* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggabungkan unsur visual dan cerita. Gambar yang disajikan membantu anak memahami isi cerita dengan lebih mudah, sedangkan suasana pembelajaran yang interaktif mendorong anak untuk aktif berbicara dan berpartisipasi selama kegiatan berlangsung.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita anak usia 4–5 tahun di RA Muslimat NU 23 sebelum penerapan media *kamishibai* masih tergolong rendah. Anak mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara

runtut, menggunakan kosakata yang beragam, serta menunjukkan keberanian dan kepercayaan diri ketika bercerita di depan kelas.

Penerapan media *kamishibai* dilakukan melalui kegiatan bercerita dengan memanfaatkan gambar berseri yang disajikan secara menarik dan interaktif. Melalui kegiatan mengamati gambar, mendengarkan cerita, menjawab pertanyaan, serta menceritakan kembali isi cerita, anak memperoleh pengalaman belajar yang dapat mendukung perkembangan kemampuan berbahasa secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *kamishibai* mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak. Peningkatan terlihat pada kemampuan menyusun alur cerita secara runtut, berbicara lebih jelas dan lancar, menggunakan kosakata yang lebih beragam, menampilkan ekspresi yang sesuai dengan isi cerita, serta meningkatnya keberanian dan kepercayaan diri anak saat tampil di depan kelas. Dengan demikian, media *kamishibai* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Amallia, dkk. (2025). *Learning through screens: A literature review on the role of visual and digital media in early childhood education. Journal of Early Childhood Education Literature*, 3(1), 45–58.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori, prinsip, dan aplikasinya*. Bumi Aksara.
- Dhieni, N. (2006). *Metode pengembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Joice, dkk. (2025). Perkembangan kemampuan berbahasa produktif anak usia dini melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 112–125.
- Kartikasari, D. (2025). *Peran storytelling pada kemampuan berbicara anak usia dini. Jurnal PAUD Agapedia*, 9(1), 15–27.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Mabuchi, H. (2005). *The pedagogical principles of kamishibai as a framing device in early childhood education. Quarterly Journal of Japan Play-Theater*, 12(3), 89–102.

- McGowan, T. (2010). *The kamishibai classroom: Engaging multiple literacies through the art of "paper theater"*. Libraries Unlimited.
- Muqodas, dkk. (2025). *Media multisensori kamishibai modifikasi dalam menstimulasi bahasa reseptif dan ekspresif anak usia 4–5 tahun*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAUD*, 7(1), 34–47.
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.
- Setiawan, E., Sajawandi, L., Dewi, M. S., & Sulyandari, A. K. (2022). *Bermain & permainan anak usia dini*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Simatupang, S., Sholichah, M., & Simanjuntak, L. (2025). *Improving early literacy through kamishibai storytelling: Action research in an Indonesian kindergarten*. *International Journal of Early Childhood Literacy*, 13(2), 201–215.
- Tamrin, dkk. (2011). *Hubungan perkembangan kognitif dengan kemampuan naratif lisan anak usia dini*. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 8(3), 142–155.
- Utomo, P. (2020). *Scaffolding dalam pembelajaran bahasa anak usia dini*. Edukasia.
- Vermeir, K., & Kelchtermans, G. (2020). *Interpretative negotiation: How young children co-construct meaning through storytelling*. *Early Years: An International Research Journal*, 40(3), 312–326.