Perancangan *Storyboard Audiobook* Interaktif Si Kancil Dan Buaya untuk Anak TK

Jessica Citra Dewi[1], Hartati Deviana[2], Ema Laila[3]
[1,2]Politeknik Negeri Sriwijaya; Jl. Srijaya Negara, (0711) 3534143
[3]Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang
e-mail:*[1]jessicacitradewi2@gmail.com , [2]hartatiplg7@gmail.com, [3]emalaila@polsri.ac.id

Abstrak

Anak usia dini membutuhkan media pembelajaran yang sangat menarik perhatian serta sesuai dengan tahap perkembangan berpikir mereka. Namun, proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masih banyak yang bersifat konvensional dan masih banyak belum menggunakan media digital interaktif, sehingga membuat anak cepat bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang storyboard sebagai dasar pengembangan media audiobook interaktif berbasis cerita "Si Kancil dan Buaya" yang ditujukan untuk anak TK. Storyboard dirancang berisi tentang ilustrasi visual, alur cerita, dan narasi yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Cerita dipilih karena mengandung unsur edukatif serta nilai moral yang penting bagi perkembangan anak. Dengan adanya storyboard ini, audiobook interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu menyajikan cerita secara menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat belajar anak. Hasil perancangan storyboard ini diharapkan menjadi fondasi bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai untuk digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Storyboard, Audiobook Interaktif, Si Kancil dan Buaya, Anak TK, Media Pembelajaran*

Abstract

Early childhood needs learning media that is very interesting and in accordance with their stage of thinking development. However, the learning process in Kindergarten is still mostly conventional and many still do not use interactive digital media, so that children quickly get bored and are less interested in participating in learning. This study aims to design a storyboard as a basis for developing interactive audiobook media based on the story "Si Kancil dan Buaya" which is intended for kindergarten children. The storyboard is designed to contain visual illustrations, storylines, and narratives that are arranged systematically and in accordance with the characteristics of early childhood. The story was chosen because it contains educational elements and moral values that are important for child development. With this storyboard, the interactive audiobook that is developed is expected to be able to present the story in an interesting way, easy to understand, and able to increase children's interest in learning. The results of this storyboard design are expected to be the foundation for the development of effective, fun, and appropriate learning media for use in early childhood education environments.

Keywords: *Storyboard, Interactive Audiobook, Si Kancil dan Buaya, Kindergarten Children, Learning Media*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk dasar kemampuan berpikir, berbahasa, bersosialisasi, serta pengembangan karakter yang sesuai dengan tahap perkembangan anak [1]. Dalam proses belajar, media pembelajaran memegang peranan penting

untuk menyampaikan materi secara efektif dan menarik [2]. Anak usia dini cenderung memiliki rentang konsentrasi yang pendek, sehingga memerlukan media yang bersifat visual dan auditif untuk menunjang pemahaman mereka [3]. Cerita anak, khususnya fabel seperti "Si Kancil dan Buaya", merupakan salah satu bentuk materi yang mudah diterima karena mengandung unsur hiburan sekaligus nilai-nilai moral yang penting [4].

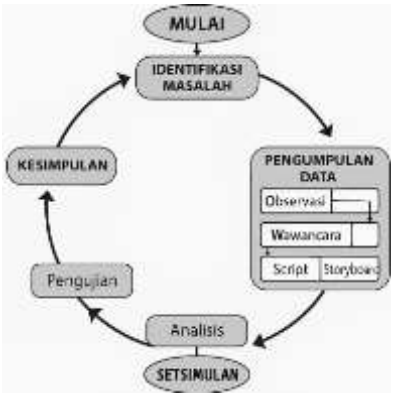
Namun, pembelajaran di (TK) masih bersifat konvensional, yaitu hanya mengandalkan buku paket, papan tulis, dan penjelasan lisan guru [5]. Hasil observasi dan wawancara di TK Aisyiyah 11 Palembang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif masih sangat terbatas, yang berdampak pada rendahnya keterlibatan anak dalam pembelajaran. Salah satu media yang potensial adalah *audiobook* interaktif, yang mampu menyampaikan cerita secara jelas dan disertai ilustrasi visual menarik untuk meningkatkan daya tarik serta pemahaman anak [6]. *Audiobook* merupakan media suara yang berisi narasi dari teks cerita, disertai ilustrasi atau efek suara yang mendukung jalan cerita [7]. Media ini dinilai efektif dalam melatih kemampuan menyimak, memperkaya kosa kata, dan meningkatkan minat baca anak [8]. Agar pengembangan *audiobook* lebih terarah dan sistematis, diperlukan perancangan storyboard. Storyboard adalah rangkaian sketsa atau gambar yang menggambarkan alur cerita secara visual dari awal hingga akhir [9]. Storyboard berfungsi sebagai panduan utama dalam proses produksi media digital agar setiap elemen seperti ilustrasi, narasi, dan alur berjalan sesuai dengan rencana [10].

Penelitian sebelumnya mendukung penggunaan *audiobook* dan media digital interaktif sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. Penelitian Adelina dan Pransiska (2024) menyatakan bahwa penggunaan *audiobook* berbasis cerita fabel mampu meningkatkan kemampuan menyimak anak TK secara signifikan [11].Temuan ini diperkuat oleh Marlianti et al. (2018) yang menunjukkan bahwa media audiovisual mampu menarik perhatian siswa secara penting, dengan 64,29% siswa terlibat aktif dalam proses belajar sejak siklus pertama [12]. Sementara itu, Widyaningrum (2016) juga menunjukkan bahwa media audio visual mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara penting [13].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang storyboard sebagai dasar pengembangan *audiobook* interaktif cerita Si Kancil dan Buaya yang ditujukan untuk anak-anak TK. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi fondasi awal dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan efektif dalam mendukung proses belajar anak usia dini di era digital.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, perancangan *storyboard Audiobook* Interaktif Si Kancil dan Buaya untuk anak TK dilakukan melalui serangkaian langkah terstruktur, yang penjelasannya dari Tahapan-tahapan : concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi [14]. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1 Alur Penelitian

DOI: 10.5281/zenodo.22741125

2.1 Identifikasi masalah

Tahap awal dilakukan dengan observasi dan wawancara di Tk Aisyiyah 11 Palembang. Hasilnya enunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media digital seperti *audiobook* interaktif yang berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, belum tersedia *storyboard* yang mampu menyajikan cerita anak secara visual, terstruktur, edukatif, yang dapat membantu anak memahami isi cerita dengan lebih baik.

2.2 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami permasalahan secara mendalam dari sudut pandang pengguna maupun kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, pada tahap ini dikumpulkan data yang akurat dan eleven, yang meliputi:

2.2.1 Observasi

Observasi dilakukan 2 kali meminggu secara langsung di Tk Aisyiyah 11 Palembang untuk melihat proses pembelajaran yang berlangsung, serta bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran yang digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media belajaran yang sesuai bagi anak usia dini.

2.2.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan ibu Ayu Siti Angraini, S.Pd dan Karminah, S.Pd selaku wali kelas B1 dan B4, menyatakan bahwa metode pembelajaran yang hanya menggunakan buku manual kurang menarik dan perlu media yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2.3 Konsep

Konsep *audiobook* adalah rancangan awal yang meliputi penentuan judul, tujuan, sasaran, materi, platform, dan jenis media, yang kemudian diorganisasikan menjadi dasar perancangan, penulisan naskah, dan pembuatan *storyboard*.

Judul	Perancangan *Storyboard Audiobook* Interaktif Si Kancil Dan Buaya untuk Anak TK.
Tujuan	Untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenagkan dan mendidik melalui media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
Target pengguna	Anak kelas B1 dan B4 TK AISYIYAH 11 Palembang
Materi	Cerita Si Kancil dan Buaya
Platform	Android
Jenis	Media pembelajaran *audiobook*

2.4 Metode perancangan MDLC

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), sebagai pendekatan dalam merancang media *audiobook.* MDLC terdiri dari enam tahapan utama, yaitu: *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian, dan *distribution* (pendistribusian) [15]. Namun, karena hasil akhir penelitian ini berupa dokumen *storyboard* dan belum sampai pada produk *audiobook* yang utuh, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *design* (perancangan). Tahapan MDLC yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

2.4.1 *Concept* (Pengonsepan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan anatara lain untuk:

a) Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi media pembelajaran *audiobook*
b) Menentukan siapa saja pengguna aplikasi media pembelajaran *audiobook*

2.4.2 *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan *storyboard* yang memuat susunan visual lengkap dengan teks naratif serta arahan teks visual yang akan digunakan dalam pembuatan *audiobook*. Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan alur cerita srcara jelas dan terstruktur sehingga memudahkan proses produksi selanjutnya.

2.5 Implementasi

Proses implementasi pengembangan *storyboard* untuk media *audiobook* interaktif Si Kancil dan Buaya dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, validasi, dan revisi. Setiap tahap dirancang agar hasil akhir *storyboard* benar-benar relevan dengan kebutuhan siswa TK , sehingga dapat menjadi dasar pengembangan *audiobook* yang efektif dan menarik.

2.5.1 Penyesuaian *Storyboard* dengan Kebutuhan Siswa

Storyboard yang dikembangkan dalam penelitian in dirancang khusus untuk mendukung pembelajara cerita si kanci dan buaya bagi siswa kelas B1 dan B4 di Tk Aisyiyah 11 Palembang. Karakteristik *storyboard* yang disesuaikan meliputi :

a) Visualisasi Materi: ilustrasi dan gambar digunakan untuk membantu siswa memahami isi cerita melalui tampilan visual yang menarik, ceria, dan sesuai dengan dunia anak- anak.
b) Narasi: teks naratif disusun dengan bahasa sederhana dan komunikatif, sehingga mudah dipahami anak serta membantu keterlibatan siswa dalam mengikutin alur cerita.
c) Audio: setiap bagian *storyboard* dilengkapi dengan arahan suara narasi dan efek audio yang menyenangkan, agar pengalaman belajar melaui *audiobook* terasa lebih hidup dan interaktif.
d) Konteks kehidupan sehari-hari: contoh-contoh yang digunakan dalam *storyboard* diambil dari situasi yang dekat dengan kehidupan keseharian anak – anak, seperti bermain di alam, berteman, dan berbagi, sehingga cerita terasa lebih mudan di aplikatif dan mudah diterima.

Dengan karakteristik tersebut, *storyboard* yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi acuan yang efektif dalam pengembangan media *audiobook*, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap cerita si kancil dan buaya.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan bab ini menguraikan secara komprehensif proses dan hasil perancangan *storyboard* untuk media *audiobook* pembelajaran cerita si kancil dan Buaya. Seluruh tahapan dirancang mengikuti metode siklus pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang digunakan dalam penelitian ini difokuskan hingga tahap perancangan (design), dengan tujuan menghasilkan dokumen *storyboard* sebagai acuan pengembangan media *audiobook*.

Penggunaan metode MDLC menghasilkan hasil penelitian dengan langkah sebagai berikut:

1) Concept (Pengonsepan)
   Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep yaitu:
   a) Tujuan aplikasi yaitu sebuah media pembelajaran berbasis *audiobook* cerita si kancil dan buaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenagkan dan mendidik melalui media yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.
   b) Penggunaan aplikasi adalah guru dan siswa kelas B1 dan B4 Tk Aisyiyah 11 Palembang.
2) *Design* (Perancangan)
   Dalam tahapan ini, dilakukan perancangan *script* dan *storyboard*, yaitu rangkaian sketsa

DOI: 10.5281/zenodo.22741125

visual yang dilengkapi dengan teks narasi serta arahan teknis seperti suara dan efek audio pendukung. Perancangan ini bertujuan untuk menggambarkan alur cerita si kancil dan buaya secara jelas dan terstruktur sehingga memudahkan proses produksi media *audiobook* selanjutnya.

3.2 Penyusunan *script audiobook*

Script audiobook berisi teks narasi yang akan dibacakan dalam media pembelajaran. Penyusunan *script* dilakukan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas B1 dan B4, berikut *script* yang telah dirancang.

SKCRIP MEDIA PEMBELAJARAN "Audiobooks Si Kancil dan Buaya" Untuk Anak PAUD (Durasi: 3 Menit 180 Detik)
SCENE 1: PEMBUKAAN (SI KANCIL LAPAR) (25 DETIK) **[MUSIK CERIA ANAK-ANAK]** **[MUNCUL JUDUL DENGAN ANIMASI WARNA-WARNI]:** "Audiobooks Si Kancil dan Buaya" **NARATOR:** "Hari itu, Si Kancil sedang lapar. Ia ingin makan buah di seberang sungai" **[LATAR HUTAN YANG CERAH]** **SI KANCIL:** "Aduh, aku lapar sekali... Di seberang sungai itu banyak buah enak! Tapi... gimana caranya nyeberang ya? Sungainya lebar… dan katanya banyak buaya..." **[SUARA PERUT KERONCONG]**
SCENE 2: SI KANCIL PUNYA IDE (40 DETIK) **NARATOR:** "Si Kancil berpikir keras. Ia terkenal cerdik. Dan akhirnya, ia mendapat ide!" **[SI KANCIL BERPIKIR (EKSPRESI TANGAN DI DAGU), EFEK ANIMASI BOLA LAMPU MENYALA DI ATAS KEPALA]** **SI KANCIL :** "Hmm… aku tahu caranya! Aku harus pakai akalku!" **[Ekspresi wajah berubah jadi ceria/smug]**
SCENE 3: SI KANCIL MEMANGGIL BUAYA (60 DETIK) **NARATOR:** "Lalu, Si Kancil berteriak memanggil para buaya." **[SI KANCIL BERDIRI DI PINGGIR SUNGAI]** **SI KANCIL:** "Hai Buaya! Ayo keluar! Aku punya kabar baik untuk kalian!" **BUAYA:** "Apa itu, Kancil?" **[ANIMASI AIR BERGELOMBANG SAAT BUAYA MUNCUL]**
SCENE 4: SI KANCIL MENIPU BUAYA (85 DETIK) **NARATOR:** "Si Kancil pura-pura membawa pesan dari Raja Hutan." **[SI KANCIL BERBICARA KE BUAYA DENGAN ESKPRESI LICIK/SENYUM]** **SI KANCIL:** "Raja Hutan mau kasih daging ke semua buaya! Tapi aku harus hitung jumlah kalian dulu. Jadi... ayo berbaris dari sini sampai seberang sungai!" **[TEKS "Raja Hutan mau kasih daging!" (bisa sebagai narasi di layar)]** **BUAYA:** "Wah, iya! Ayo teman-teman! Kita berbaris!" **[BUAYA TERLIHAT SENANG DAN PERCAYA (MATA BERSINAR , SENYUM, LEBAR]**

SCENE 5: JEMBATAN BUAYA (120 DETIK)

NARATOR: "Para buaya berbaris membentuk jembatan. Si Kancil mulai melompat dari satu buaya ke buaya lain sambil menghitung."**[BARISAN BUAYA MENYAMBUNG DARI TEPI KE TEPI (Membentuk Jembatan Hidup)]**

SI KANCIL: "Satu... dua... tiga... empat... lima... wah, banyak juga ya buayanya!"**[EFEK SUARA LONCATAN]**

SCENE 6: KANCIL BERHASIL MENIPU (145 DETIK)

NARATOR: "Setelah sampai di seberang, Si kancil langsung melompat kedarat dan tertawa "

[MUNCUL SEBUAH SUNGAI]

SI KANCIL: "Hahaha! Terima kasih, Buaya! Aku cuma mau nyeberang! Gak ada daging dari Raja!" **[SI KANCIL DI DARAT, TERTAWA SAMBIL MENUNJUK KE BUAYA]**

BUAYA: "Eh?! Kancil nakal! Kau menipu kami!" **[BUAYA TERLIHAT MARAH (ALIS BERKERUT DAN GIGI TERBUKA)]**

SCENE 7: PENUTUP (180 DETIK)

NARATOR: "Si Kancil lari ke hutan dan tertawa senang. Tapi ingat ya anak-anak, menipu itu tidak baik!" **[MATAHARI CERAH, PUTIH, DAMAI]**

SI KANCIL: "Aku kecil, tapi pintar!" **[GAMBAR WAJAH BAHAGIA SI KANCIL]**

NARATOR [PESAN MORAL]: "Anak-anak, jadilah seperti Kancil yang cerdik, tapi jangan suka bohong, ya. Kita harus jujur dan baik hati."

[MUSIK PENUTUP CERIA]

[MUNCUL CREDIT]: "TK AISYIYAH 11 PALEMBANG"

3.3 Perancangan *Storyboard*

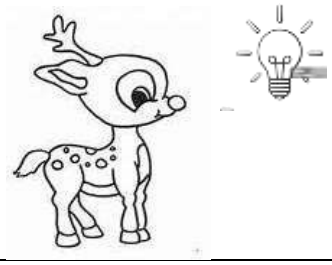
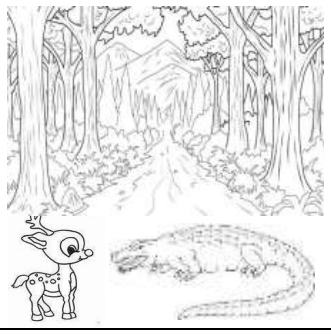
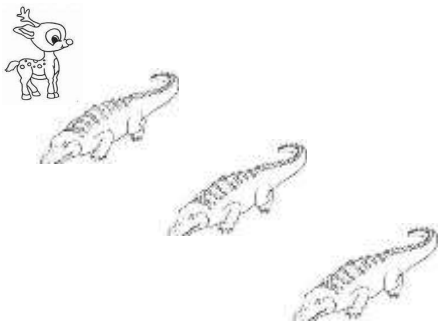
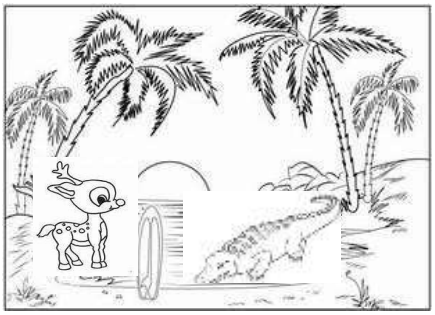
Storyboard adalah susunan alur yang dirancang secara menyeluruh, di mana setiap gambar disusun berdasarkan urutan posisinya untuk menggambarkan alur pada setiap halaman [16]. Pembuatan *Storyboard* disertai dengan keterangan atau penjelasan mengenai perintah – perintah dalam aplikasi, dengan tujuan agar hubungan antar menu lebih terstruktur, sehingga ketika terjadi kesalahan dapat segera diketahui dan diperbaiki. Berikut *storyboard* yang telah dirancang.

Adapun metadata dari storyboard yang telah dirancang meliputi:

1. Jumlah scene: Terdiri dari 7 scene utama, yang terdiri dari halaman pembuka, plot, dialog karakter, interaksi tombol, dan halaman penutup.
2. Durasi audiobook total adalah sekitar 3 menit 20 detik, dengan rata-rata 15 hingga 25 detik per scene, tergantung panjang cerita.
3. Resolusi layar: 1280 x 720 piksel, disesuaikan dengan layar latar belakang pada perangkat Android.
4. Storyboard format: Dibuat menggunakan Adobe Animate dan dikomposisikan dalam format.FLA, yang kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi berbasis Android.
5. Element visual dalam setiap scene: Setiap scene memiliki latar belakang, gambar karakter, teks atau dialog, tombol navigasi, dan efek suara pendukung.

NO	Storyboard	Skenario
1.	JUDUL Star	Memiliki Judul Audiobooks dan Tombol mulai

DOI: 10.5281/zenodo.22741125

2.		NARATOR: "Hari itu, Si Kancil sedang lapar. Ia ingin makan buah di seberang sungai" SI KANCIL: "Aduh, aku lapar sekali... Di seberang sungai itu banyak buah enak! Tapi... gimana caranya nyeberang ya? Sungainya lebar… dan katanya banyak buaya..."
3.		NARATOR: "Si Kancil berpikir keras. Ia terkenal cerdik. Dan akhirnya, ia mendapat ide!" SI KANCIL : "Hmm… aku tahu caranya! Aku harus pakai akalku!"
4.		NARATOR: "Lalu, Si Kancil berteriak memanggil para buaya." SI KANCIL: "Hai Buaya! Ayo keluar! Aku punya kabar baik untuk kalian!" BUAYA: "Apa itu, Kancil?"
5.		NARATOR: "Para buaya berbaris membentuk jembatan. Si Kancil mulai melompat dari satu buaya ke buaya lain sambil menghitung." SI KANCIL: "Satu... dua... tiga... empat... lima... wah, banyak juga ya buayanya!"
6.		NARATOR: "Setelah sampai di seberang, Si kancil langsung melompat kedarat dan tertawa " SI KANCIL: "Hahaha! Terima kasih, Buaya! Aku cuma mau nyeberang! Gak ada daging dari Raja!" BUAYA: "Eh?! Kancil nakal! Kau menipu kami!"
7.		NARATOR: "Si Kancil lari ke

	Anak-anak, jadilah seperti Kancil yang cerdik, tapi jangan suka bohong, ya. Kita harus jujur dan	hutan dan tertawa senang. Tapi ingat ya anak-anak, menipu itu tidak baik!" SI KANCIL: "Aku kecil, tapi pintar!" NARATOR [PESAN MORAL]: "Anak-anak, jadilah seperti Kancil yang cerdik, tapi jangan suka bohong, ya. Kita harus jujur dan baik hati."

3.4 Pengujian *Storyboard*

Pengujian *storyboard* dilakukan melalui validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan *storyboard* dari segi isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan narasi, serta aspek visual teknis media pembelajaran. Setiap validator mengisi lembar validasi dengan menggunakan skala Likert 1-5, yang mencakup aspek:

a) Kelengkapan komponen *storyboard*
b) Kesesuaian visual dengan narasi
c) Kejelasan dan kesesuaian materi
d) Potensi menarik minat belajar siswa
e) Kualitas teknis media (gambar dan tata letak)

Masukan dan saran dari para ahli juga dikumpulkan untuk perbaikan sebelum tahap pengembangan selanjutnya.

3.5 Analisis Data

Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata menggunakan rumus:

$$X = \sum X_i / N$$

Keterangan :

X = skor rata-rata

$\sum X_i$ = jumlah skor dari semua penilaian validator

N = jumlah validator

Hasil skor rata-rata kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut:

a) 4,21 – 5,00 = Sangat Layak
b) 3,41 – 4,20 = Layak
c) 2,61 – 3,40 = Cukup Layak
d) 1,81 – 2,60 = Kurang Layak
e) 1,00 – 1,80 = Sangat Kurang Layak

Berdasarkan hasil validasi, *storyboard* memperoleh skor rata-rata 4,75 (95%) dari ahli media dan 4,67 (93,4%) dari ahli materi, yang termasuk kategori Sangat Layak. Aspek terbaik adalah kesesuaian materi dengan kurikulum dan visualisasi yang menarik. Saran perbaikan diberikan pada kejelasan beberapa narasi dan penambahan detail gambar agar lebih mendukung pemahaman.

Secara keseluruhan, *storyboard* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai acuan produksi media pembelajaran dengan revisi minor sesuai masukan ahli.

4 KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang *storyboard* sebagai media pembelajran *audiobook*

DOI: 10.5281/zenodo.22741125

dalam cerita si kancil dan buaya untuk anak kelas B1 dan B2 Tk Aisyiyah 11 Palembang. *Storyboard* yang dikembangkan telah disusun secara sistematis melalui tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, perancangan konsep, hingga validasi oleh ahli materi dan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa *storyboard* berada pada kategori Sangat layak, dengan keunggulan pada kesesuaian materi dengan kurikulum dan visualisasi yang menarik. *Storyboard* ini mampu menyajikan cerita Si Kancil dan Buaya di sampaikan dengan cara yang lebih jelas, mudah di pahami, dan sesuai dengan cara belajar anak TK . Dengan demikian, *storyboard* hasil penelitian ini dapat menjadi fondasi yang kuat dalam pengembangan media *audiobook* yang efektif dan mendukung pembelajaran cerita Si Kancil dan Buaya di TK.

5 SARAN

Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, disarankan untuk melakukan revisi minor pada beberapa bagian narasi agar lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, serta menambahkan detail visual yang dapat memperjelas materi yang disampaikan dalam *storyboard*. Selain itu, perlu dilakukan uji coba lanjutan dengan melibatkan siswa secara langsung untuk memperoleh data yang lebih akurat mengenai kepraktisan dan efektivitas penggunaan *storyboard* dalam proses pembelajaran. Terakhir kolaborasi yang erat dengan para guru sangat penting dalam proses pengembangan media ini agar materi dan penyajian yang dihasilkan lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Azhari, M., Andriani, M., Dhuha, M. S., Ardiyanto, M. Y., Khairia, W., and Wismanto, "Pengembangan perancangan media pembelajaran audio visual," *Edukasi Elita*, vol. 1, no. 3, pp. 69–75, 2024, doi: 10.62383/edukasi.v1i3.240.

[2] Insani, Y. M., Musril, H. A., Okra, R., and Derta, S., "Perancangan media pembelajaran IPA kelas VII menggunakan Genially di MTS Swasta Terpadu Guguak Rendah," *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, vol. 7, no. 2, pp. 186–200, 2024.

[3] Fatimah, E., Oktavia, M., and Ayurachmawati, P., "Pengembangan media PAPI PERGI (papan pintar perubahan energi) pada kelas IV SD 34 Palembang," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 7, no. 4, pp. 14016–14028, 2024.

[4] Fadilah, A. A., Latifah, N., and Safitri, A., "Pengembangan e-modul berbasis Flip PDF Professional pada materi gaya dan perubahan energi kelas IV SDN 3 Kabupaten Tangerang," *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, vol. 11, no. 2, pp. 254–263, 2024.

[5] Wulandari, K., Pramista, A. Z. S., Amalia, S., Relingga, D. R., Wulandari, A. P., and Ratnasari, Y., "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis alat peraga terhadap perubahan energi guna mempermudah pembelajaran IPA di sekolah dasar," *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 149–158, 2024, doi: 10.56855/jpsd.v3i2.1115.

[6] Amaliana, I. and Efendi, R., "Penerapan media audiobook dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II SD Negeri 024 Rambah Samo," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 8, no. 1, pp. 2853–2860, 2025.

[7] Ifrocha, T., Istiyanti, S., and Yulisetiani, S., "Pengaruh media audiobook cerita keberagaman sosial budaya di Indonesia terhadap keterampilan menyimak peserta

didik kelas V SD se-Kecamatan Banjarsari," *Didaktika Dwija Indria*, vol. 12, no. 1, pp. 8–13, 2023.

[8] Ningsih and Minarti, E., "Supervisi kolaborasi pemanfaatan media pembelajaran audiobook di SDN Giripurno 02 Batu," *Widya Humaniora*, vol. 1, no. 2, pp. 171–181, 2022.

[9] Friska, J. P. and Calandra, A. H., "Design storyboard dalam mengembangkan virtual laboratorium," *PENDIPA Journal of Science Education*, vol. 8, no. 2, pp. 323–329, 2024, doi: 10.33369/pendipa.8.2.323-329.

[10] Fachrurrozi, F., Utami, N. C. N., and Aldian, R., "Pengembangan buku audio digital sebagai media pembelajaran membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar," *Educational Technology Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 17–31, 2021, doi: 10.26740/etj.v1n2.p17-31.

[11] Marlianti, M., Prihantini, Y., and Sulastri, N., "Peningkatan aktivitas dan hasil belajar menggunakan media audiovisual," *Jurnal Edukatif*, vol. 4, no. 1, pp. 36–43, 2018.

[12] Widyaningrum, R., "Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar IPA," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 3, no. 2, pp. 88–95, 2016.

[13] Adelina, F. and Pransiska, R., "Efektivitas penggunaan audiobook cerita fabel terhadap kemampuan menyimak anak TK," *Jurnal Anak Cerdas*, vol. 5, no. 1, pp. 21–30, 2024.

[14] A, M. G. W. A., et al., "Pengembangan aplikasi audiobook berbasis Android menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle," in *Proc. National Seminar / Conference*, 2023, pp. 73–82, doi: 10.5281/zenodo.15050584.

[15] Sutopo, A. H., *Multimedia Interaktif dengan Flash MX*. Yogyakarta, Indonesia: Andi, 2003.

[16] Nugroho, Y., *Panduan Praktis Membuat Storyboard Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Graha Ilmu, 2022.

DOI: 10.5281/zenodo.22741125