Pengembangan Metode *Story Telling* melalui Permainan Tradisional Anak Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK

Djoko Apriono[1], Suttrisno[2], Mahmudah[3], Moh. Mu'minin[4]
[1,3,4]Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia
[2]Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia
E-mail: djoko.apriono17@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2024-03-13
Revised: 2024-04-17
Published: 2024-05-03

Keywords:
Method Storytelling;
Local Wisdom;
Traditional Games;
Language Skills.

Abstract
The current issue in language learning revolves around its abstract nature, making it difficult for learners to comprehend. Consequently, students show less interest in language lessons and perceive themselves as incapable of learning the language. Testing the effectiveness of the developed learning tool is crucial. In this research, product testing is conducted on the prototype of the Storytelling method through traditional children's games based on local wisdom to enhance the language skills of kindergarten children compared to existing learning tools used in Tuban City's kindergartens. The selection of schools as research subjects is done through multistage cluster random sampling in kindergartens in Tuban City. Normality testing is one statistical test that is a prerequisite for decision-making in research, leading to an improvement in the language skills of kindergarten children through the Storytelling method using traditional children's games based on local wisdom.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2024-03-13
Direvisi: 2024-04-17
Dipublikasi: 2024-05-03

Kata kunci:
Methode Story Telling;
Kearifan Lokal;
Permainan Tradisional;
Kemampuan Berbahasa.

Abstrak
Permasalahan dalam pembelajaran bahasa yang terjadi saat ini berkenaan dengan sifat pembelajaran bahasa yang abstrak, sehingga peserta didik sulit untuk memahaminya. Dampaknya peserta didik kurang berminat dengan pelajaran bahasa dan menganggap dirinya tidak mampu mempelajari bahasa. Pengujian produk atau pengujian keefektifan dari perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Pada penelitian ini uji produk dilakukan pada *prototype* pengembangan *methode Story telling* melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang dikembangkan dibandingkan dengan perangkat pembelajaran yang sudah ada dan selama ini digunakan di taman kanak - kanak Kota Tuban. Adapun pemilihan sampel sekolah yang menjadi subjek uji coba penelitian dilakukan melalui teknik *multistage cluster random sampling* pada taman kanak – kanak di kota Tuban. *Uji normalitas* merupakan salah *uji statistik* yang menjadi persyaratan dalam sebuah pengambilan keputusan pada sebuah penelitian. Sehingga menghasilkan meningkatnya kemampuan berbahasa anak TK metode *story telling* melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebagai salah satu bagian pendidikan anak usia dini, Taman Kanak-Kanak Kolaborasi. Dua keteram-pilan atau kemampuan siswa dikembangkan dan dikembangkan pada setiap mata pelajaran. Bahasa sebagai mata pelajaran mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan bahasa tidak hanya mempelajari konsep, tetapi menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pada setiap materi bahasa selalu ada soal penyelesaian masalah yang berguna untuk melatih penalaran siswa untuk menemukan berbagai cara dalam menentukan solusi permasalahan.

Hal tersebut sangat berpengaruh pada hasil belajar pencapaian peserta didik pada pelajaran bahasa. Rendahnya kemampuan bahasa di Indonesia juga tercermin pada hasil belajar bahasa peserta didik taman kanak-kanak PGRI Perbon. Berdasarkan hasil pre-test pada hasil belajar bahasa, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pre-test di dua taman kanak-kanak masuk dalam kategori rendah. Hal tersebut menun-jukkan bahwa mata pelajaran bahasa masih dianggap sukar dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada bulan April 2022 dengan beberapa kepala sekolah taman kanak-kanak

ditemukan permasalahan yakni bahan metode yang saat ini digunakan belum sesuai dengan revisi kurikulum 2013 terbaru. Perangkat pembelajaran bahasa pada taman kanak-kanak yang masih terintegratif dengan mata pelajaran yang lain menjadikan kekurangan pada pembelajaran saat ini.

Akibatnya ketergantungan peserta didik pada guru bisa berkurang, sehingga peserta didik akan terbiasa memecahkan masalah bahasa menggunakan cara-cara sendiri hasil dari interaksi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar bahasa yang meningkat. Sund, mengungkapkan Storytelling adalah proses mental peserta didik hingga mampu megasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat simpulan dan sebagainya. Pada pengajaran penemuan, isi dari apa yang harus dipelajari tidak disajikan oleh guru, tetapi ditemukan oleh peserta didik selama bekerja melatih mengenal lingkungan. Sujarno mengungkapkan bahwa permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, keseimbangan, kegesitan, kreativitas dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling utama, dalam metode bahasa yang akan dikembangkan pada penelitian ini terdapat model Storytelling yang dipadukan dengan permainan tradisional yang mengedepankan pendidikan karakter untuk peserta didik. Storytelling cocok diterapkan pada kurikulum 2013 saat ini.

II. METODE PENELITIAN

Tahap penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan penelitian pengembangan atau sering disebut juga Development. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari dua langkah utama yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus. Define sering disebut pendefinisian adalah tahapan pertama yan berisikan penetapan dan mendefinisikan syaratg syarat pengembangan. Tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan. Syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai digunakan untuk mengembangkan produk.

Tahapan Development panelis atau tahap pengembangan mempunyai dua kegiatan. Dua kegiatan tersebut adalah Expert apprisial dan Development testing adalah teknik untuk melakukan validasi atau menilai. kelayakan dari rancangan produk. Kegiatan ini dilakukan oleh para ahli dalam bidang yang sesuai dengan produk yang dikembangkan, sedangkan yang dimaksud dengan Development testing adalah kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada sasaran objek yang sesungguhnya. Prosedur pengembangan dalam penelitian kali ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan Research and Development model ini dilakukan dengan memilih tipe and pelaksanaan 4D yaitu define, design, develop dan dissemination. Pencarian acuan menggunakan data yang valid dan telah diuji serta berhasil.

Pada tahap ini mulai dirancang produk sesuai dengan acuan data yang diperoleh. Develop merupakan tahap pembuatan dan pengujian produk, pada tahap ini dilakukan pengembangan pada tahap design. pengembangan Metode Storytelling Melalui Permainan Tradisional Anak Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK kemudian menuju validasi I dan II. Masukkan yang diperoleh dari tahap validasi I akan digunakan sebagai perbaikan tahap validasi II. Tahap ketiga merupakan pengujian produk atau pengujian keefektifan dari perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Uji produk dilaksanakan pada tahun 2022. Pada penelitian ini uji produk dilakukan pada prototype pengembangan metode Storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang dikembangkan dibandingkan dengan perangkat pembelajaran yang sudah ada dan selama ini digunakan di taman kanak-kanak Kota Tuban. Pengujian produk tersebut dilakukan menggunakan metode eksperimen. Pada pelaksanaan eksperimen, subjek pengujian terdiri atas dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun pemilihan sampel sekolah yang menjadi subjek uji coba penelitian dilakukan melalui teknik multistage cluster random sampling pada taman kanak – kanak di kota Tuban.

Pengambilan sampel menggunakan teknik multistage cluster random sampling. Langkah dari teknik sampling ini adalah menentukan populasi yakni taman kanak-kanak di kota Tuban. Selanjutnya berdasarkan tingkat kecamatan dipilih secara acak masing-masing sekolah di wilayah Kelurahan Perbon. Desain eksperimen yang digunakan pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

R	O1	X	O2
R	O3		O4

Gambar 1. Desain Eksperimen Pretest-Post-test Control group design

Keterangan Gambar 1 adalah sebagai berikut:
R : sampel pada penelitian diambil secara random.
O1 : nilai pre-test kelompok eksperimen.
O3 : nilai pre-test kelompok kontrol.
O2 : nilai post-test kelompok eksperimen.
O4 : nilai post-test kelompok kontrol.
X : perlakuan (treatment) untuk kelompok eksperimen. Sugiyono (2015: 112).

Berdasarkan desain eksperimen di atas, maka dapat dimaknai bahwa kedua kelompok dipilih secara random karena pemilihan sampel menggunakan multistage cluster random sampling. Langkah selanjutnya adalah memberikan pre-test pada kedua kelompok untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan kemampuan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen dalam pelaksanaannya, instrumen tersebut digunakan untuk kegiatan validasi dan kegiatan uji coba produk. Lembar wawancara digunakan untuk mengetahui respon guru tentang pembelajaran yang menggunakan pengembangan metode Storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang telah dilakukan. Lembar wawancara ini terdiri dari 12 pertanyaan yang merupakan penjabaran dari indikator pada kisi-kisi instrumen.

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui penilaian terhadap pengembangan metode Storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan sebelum diujikan harus divalidasi oleh ahli. Pada setiap aspek tersebut dijabarkan menjadi beberapa indikator yang lebih detail mengenai penilaian terhadap produk yang divalidasi.

Teknik analisis data hasil kuesioner mengacu pada pedoman pensekoran skala Likert. Menurut Riduwan salah satu cara menghitung skor hasil perolehan skala Likert adalah sebagai berikut.

Instrumen penggunaan perangkat pembelajaran digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengembangan metode Storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK berjalan sesuai dengan tujuan pengembangan. Instrumen penggunaan perangkat pembelajaran disusun berdasarkan kisi- kisi yang sudah dibuat. Aspek yang diamati dalam kuesioner diturunkan dari langkah-langkah Storytelling yang baku. Selanjutnya, dari langkah- langkah baku tersebut dijabarkan ke dalam indikator yang akan dinilai. Indikator-indikator tersebut selanjutnya diwujudkan ke dalam butir-butir soal kuesioner. Sudjana menuliskan bahwa rerata ideal dalam penilaian skor adalah setengah dari nilai rerata maksimum skor. Instrumen kuesioner yang disusun selanjutnya divalidasikan kepada tiga orang validator, ahli pembelajaran bahada; ahli penyusunan instrumen pembelajaran; dan guru/praktisi pendidikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dideskripsikan hasil penelitian dari seluruh tahapan pelaksanaan penelitian serta pembahasannya. Hasil tersebut meliputi hasil studi pendahuluan untuk pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK dan pembahasannya; proses dan hasil pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK dan pembahasannya; dan pengujian keefektifan pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK dan pembahasannya.

Pada tahap studi pendahuluan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan mencari masukan untuk pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang dilakukan. Studi pendahuluan ini

dilaksanakan dengan mengumpulkan data informasi melalui tiga sumber yaitu informan, kegiatan pembelajaran yang selama ini dilakukan, dan dokumen pembelajaran. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda yakni wawancara, observasi, kuesioner, dan Respon terhadap bahan ajar yang selama ini digunakan. Tanggapan dua guru dari dua TK di Kecamatan Tuban tentang bahan ajar hampir sama.

Data yang digunakan dalam analisis kebutuhan guru dan peserta didik adalah hasil dari kuesioner kebutuhan akan bahan ajar. Penyebaran kuesioner diberikan kepada peserta didik dan guru TK. pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK masih belum maksimal, terutama pada penggunaan buku paket pelajaran untuk peserta didik. Aspek kondisi bahan ajar pada pembelajaran, khususnya pada kompetensi terdapat pada item pertanyaan nomor 1, 2, dan 3. Dengan kata lain, kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah rendah dibuktikan dari banyaknya jumlah peserta didik yang masih mengalami kesulitan menyelesaiakn soal sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Aspek keterbatasan bahan ajar yang biasa dipakai dalam pembelajaran, khususnya pada kompetensi menyelesaikan masalah terdapat pada item pertanyaan nomor 4, 5,6 dan 7. Pada nomer 7 terdapat 61 anak merasa tidak menyukai pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik tidak memiliki minat dalam mempelajari, hal ini diidentifikasi bahwa pola pembelajaran yang digunakan belum bisa mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep materi yang ditanamkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil tahap studi pendahuluan, dilakukan perencanaan produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang berupa bahan ajar cetak yaitu buku teks permainan tradisional anak bergambar. Penyusunan draft awal metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK pada materi yang didasarkan temuan serta gambaran nyata pada tahap studi lapangan dan studi pustaka yang telah dipaparkan sebelumnya. Draft awal berupa prototyp bahan ajar metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK ini terdiri dari sintaks, beserta perangkat pembelajaran berupa RPPM, Materi ajar, Lembar Kerja, dan Evaluasi.

Perancangan pedoman penerapan ini didasarkan padanahan ajar kurikulum 2013, sehingga penyusunan perangkat pembelajarannya yang berupa RPPM, Materi ajar, Lembar Kerja, dan evaluasi disesuaikan dengan pembelajaran pada Kurikulum 2013. Selain itu, perangkat pembelajaran dikembangkan melalui langkah mengidentifikasi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasa, mengkaji pedoman pengembangan perangkat pembelajaran, pengumpulan materi, menyusun kerangka, dan membuat pemetaan pada materi bangun datar. Draft awal yang telah disusun, selanjutnya dengan ahli diantaranya Prof. Dr. Agus Wardhono, M.Pd, Dra. Kholifah, M.Pd, Dr. Drs. Sumadi, M.Pd. .. Ahli tersebut melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni, pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK.

Desain prototype pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang telah diperbaiki berdasarkan saran dari ahli, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan masukan dan saran pada saat diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan uji coba terbatas yang dilakukan di TK PGRI Perbon Kecamatan Tuban melibatkan guru kelas beserta 26 peserta didik kelas B.

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada prototype pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Wawancara pada tahap uji coba terbatas ini dilaksanakan kepada guru kelas TK PGRI Perbon. Kegiatan wawancara didasarkan dari dampak penggunaan bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Kisi-kisi lembar wawancara berpedoman pada acuan pengembangan bahan ajar yakni

pemilihan materi pembelajaran, penggunaan bahasa tulis, kegrafikan bahan ajar.

Berdasarkan masukan dari guru pada kegiatan wawancara, selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan. Pemberian kuesioner pada tahap uji coba terbatas ini bertujuan untuk melihat bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Adapun aspek yang dilihat dalam kuesioner ini berdasarkan pada bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Berdasarkan hasil keseluruhan kuesioner dari pengamat yang melakukan penilaian terhadap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan didapatkan nilai rerata dari sebelas aspek yang diamati yakni, 4,25.

Tahap pengujian bahan ajar dilaksanakan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan, dalam hal ini adalah penggunaan bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK terhadap peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan tingkat kecamatan dipilih secara acak masing-masing satu TK di wilayah Kecamatan Tuban. Sebelum dipilih dua sekolah secara acak, peneliti telah mengelompokkan berdasarkan kesamaan akreditasi. Desain eksperimen yang digunakan adalah pretest-post-test control group design.

Uji prasyarat perlakuan pada penelitian ini adalah uji keseimbangan. Uji keseimbangan dilakukan untuk mengetahui keadaan kemampun awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam keadaan seimbang atau tidak. Data yang diperlukan dalam uji kesimbangan ini merupakan data kemampuan awal peserta didik sebelum dikenai penggunaan bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Uji normalitas menggunakan metode Lilliefors dengan taraf signifikan 5%.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan telah melewati tiga tahapan yakni, studi pendahulun, tahap pengembangan produk dan pengujian produk. Bahan ajar telah disediakan oleh pemerintah yaitu bahan ajar terbitan Kemendikbud yang terdiri dari dua macam yaitu buku guru dan buku peserta didik. Dari hasil studi pendahuluan tersebut didapatkan kekurangan dari bahan ajar tersebut yaitu pada ketidak sesuaian antara bahan ajar saat ini dengan kurikulum 2013 revisi terbaru yang menjadi pedoman pendidikan saat ini. Keselarasan antara bahan ajar dengan kurikulum merupakan hal yang sangat penting, apalagi mengingat bahwa buku peserta didik dari Kemendikbud merupakan bahan ajar satu- satunya yang tersedia.

Hal ini sejalan dengan tujuan bahan ajar menurut Prastowo yaitu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, membantu peserta didik dalam memperoleh alternative, dan memudahkan guru dalam melaksanakan pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi pada 2 TK di Tuban menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode konvensional yakni dengan pola guru menjelaskan soal lalu peserta didik melakukan latihan-latihan soal, hal ini kurang sejalan dengan kurikulum yang saat ini menjadi acuan. Berdasarkan pendapat Suyadi pembelajaran yang ditawarkan Kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Kerjasama dan kolaborasi dalam pembelajaran tersebut merupakan interaksi belajar yang secara tidak langsung juga akan mengkonstruksi pemahaman peserta didik terhadap materi.

Mengingat alat pengajaran yang berupa bahan ajar masih memiliki kekurangan maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar baru sebagai tambahan dalam proses pembelajaran. Ahmadi bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah melalui tahapan-tahapan pengembangan, maka dihasilkan bahan ajar pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang layak dan efektif untuk digunakan dalam

kegiatan pembelajaran. Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui efektif ataukah tidak bahan ajar yang dikembangkan dilihat dari hasil belajar peserta didik. Nilai pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum penggunaan bahan ajar yang dikembangkan, sedangkan nilai post-test digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Penelitian yang dilaksanakan di Kecamatan Tuban.

Berdasarkan dari hasil uji keefektifan menggunakan uji-t diperoleh hasil tes hasil belajar peserta didik menggunakan suplemen bahan ajar pre- test lebih tinggi daripada hasil tes hasil belajar peserta didik yang menggunakan bahan ajar yang lama.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Tahap pengembangan produk meliputi pengumpulan referensi, pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK dan menyusun instrumen penilaian. Pada tahap pengembangan ini dihasilkan prototype bahan ajar pengembangan metode story-telling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Tahap pengujian produk dan uji keberterimaan pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK. Dari beberapa uji tersebut dihasilkan bahwa pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk mening-katkan kemampuan berbahasa anak TK dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahap diseminate dilakukan dengan pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK yang dikemas kemudian diberikan di beberapa TK di Kecamatan Tuban dan dapat juga diperoleh dalam bentuk prossiding dan jurnal. Hasil pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK layak untuk mendukung pembelajaran pada materi bangun datar. Pengembangan metode storytelling melalui permainan tradisional anak berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK ini juga telah diuji kepraktisannya pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang dapat diterapkan dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelaja-ran pada tema mari bermain dan berolahraga.

B. Saran

Saran penelitian yang dapat diusulkan adalah melanjutkan studi tentang Pengembangan Metode Storytelling Melalui Permainan Tradisional Anak Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemam-puan Berbahasa Anak TK dengan melibatkan lebih banyak sampel dari berbagai latar belakang sosial dan budaya. Hal ini dapat memperluas generalisabilitas hasil penelitian dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas metode tersebut pada beragam populasi anak usia TK. Selain itu, penelitian dapat memperdalam analisis terhadap aspek-aspek spesifik dari permainan tradisional yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa, sehingga dapat diidentifikasi elemen-elemen kunci yang dapat dioptimalkan dalam penge-mbangan metode ini. Terakhir, penelitian dapat melibatkan pendekatan longitudinal untuk memantau perkembangan kemampuan berbahasa anak TK secara berkelanjutan setelah penerapan metode Storytelling melalui permainan tradisional, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih kompre-hensif tentang dampak jangka panjang dari penggunaan metode ini dalam konteks pembelajaran bahasa anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin. 2014. Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013, Bandung: PT Refika Aditama.

Adora. 2014. Discovery Learning in Teaching Elementary Science. International Journal of Humanities and Management Sciences (Versi elektronik), Volume 2 (3), 146-147.

Anders Kluge, 2011. Interaction Design and Science Discovery Learning in the Future Classroom. Universitet Forlaget. Nordic Journal Of Digital Literacy. Volume 6 (3), 147-157.

Andriani, T. (2017). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya, 9(1), 121-136.

Apriono, D dan Astuti, DP. 2021. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendekatan Joyful Learning Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan: Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Pembelajaran Pertama Pada Kelas III. Unirow Tuban: Prosiding SNasPPM 2021.

Arikunto, Suharsimi, 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.

Astuti, Angraini & Leonard. 2014. Peran Discovery Learning Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Jurnal Formatif. Vol 2 (3), 102- 110.

Asyhar, R. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi.

Bambang, S. (2013). Bermain Kreatif Bebrbasis Kecerdasan Jamak. jakarta: indeks.

Brown, M. B. 1974. Robust Test for The Equality of Variances. Journal of The American Statistical Association, Volume 69 (1), 364-367.

Budiyono. 2016. Statistika untuk Penelitian. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

Cahyani, N. L., Kristianatar, M. R., & Manuaba, S. (2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK

CIT Panggabean - OKARA: Jurnal Bahasa daniSastra, 2017. FUNCTIONAL GRAMMAR (An Introduction to Metafunctional Components of Language)

Dadan, S. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak. jakarta: Prenadamedia Group.

Danandjaja, J. (2017). Metode Penelitian Kepustakaan. Antropologi Indonesia. https://doi.org/10.7454/ai.v0i52.3318

Darminiasih NN, D. (2017). Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B Tk Sebana Sari. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, 4.

Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.

Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 50. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229

Hamalik, Oemar. 2013. Dasar- dasar Pengembangan Kurikulum. Andung: Remaja Rosdakarya.

Hartono, Y. 2014. Matematika Strategi Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Heruman. 2012. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hidayat, S. 2013. Pengembangan Kurikulum Baru. Bandung: Remaja

Rosdakarya. Huda, M. 2014. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kemendikbud. 2014. Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Kurniasari, D.A.D., & Rusilowati, A. & Subekti, N. (2014). Pengembangan buku suplemen IPA terpadu dengan tema pendengaran kelas VIII. Unnes Science Education Journal Journal Kependidikan, 3 (2), 462-467.

Kurniasih, I & Sani, B. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Kata Pena.

Mamat, dkk. 2015. Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik. Jakarata: Departemen Agama RI.

Miles, Matthew B &Huberman, A Michael. 1992. Analisis Data Kualitatif (Terjemahan) Jakarta: Universit Indonesia Press.

Murti Bunanta, (2009) Buku, Dongeng, dan Minat Baca, Jakarta: Murti Bunanta Foundation, 2009

Musfiqon, H. M & Nurdyansyah. 2015. Pendekatan Pembelajaran Saintifik. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

PISA. 2016. Programme for International Student Assessment 2015 Result in Focus. Diunduh pada 31 Juli 2017 pukul 13.46, dari www.oecd.org.

Prastowo, Andi. 2013. Panduan Kreatif membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan, Yogyakarta: Diva Press.

Prastowo, Andi. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Yogyakarta: Kencana.

Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. (2016). Panduan Penulisan Tesis dan Desertasi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Purwanto, A. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Prenadamedia.

Qudratullah, M. F. 2017. Statistik Non Parametrik Terapan: Teori, Contoh Kasus dan Aplikasi dengan IBM SPSS. Yogyakarta: Penerbit CV. Andi Offset.

Rachmawati, F. R & Setyaningsih, R. 2014. Implementasi Pendekatan Saintifik dengan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Universitas Negeri Semarang (Versi elektronik). Di unduh pada 27 Juni 2018 pukul 12.04 WIB dari www.journal.unnes.ac.id.

Rena. 2014. Pengaruh Buku Penunjang Sebagai Sumber Belajar terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Alkhairaat Tondo Palu. E-Journal. GeoTadulako UNTAD.

Riduwan. 2012. Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Syaodih N. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumantri. 2015. Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suryana, Y. & Rusdiana, A. 2015. Pendidikan Multikultural. Bandung: Pustaka Setia.

Susanto. 2014. Teori Belajar Dan Pembelajaran di SD. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sutikno, M, S. 2014. Metode & Model-model Pembelajaran Menjadika Proses Pembelajaran Lebih Aktif. Lombok: Holistica.

Suyadi. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taniredja, T, dkk. 2014. Model-model Pembelajaran Indonatif dan Efektif. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Wahyudi. 2014. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar 1 (Untuk Guru dan Calon Guru SD). Surakarta: UNS Press.

Yaumi. 2013. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Media Grup.