



Pengembangan Bahan Ajar Bermuatan Satua Bali Bertema Binatang untuk Menstimulasi Minat Belajar dan Keterampilan Berbicara Anak

Nyoman Peri Natalia¹, Maria Goreti Rini Kristiantari², dan Ni Ketut Desia Trisiantari³

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha

ABSTRAK. Rendahnya minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini di sejumlah lembaga PAUD, termasuk di Gianyar, menjadi permasalahan yang memerlukan solusi inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bermuatan Satua Bali bertema binatang guna menstimulasi minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini. Metode penelitian ini yaitu R&D dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Subjek penelitian mencakup ahli materi, media, dan bahasa untuk uji validitas, lima guru PAUD untuk uji kepraktisan, serta 40 anak TK usia 4–5 tahun untuk uji efektivitas, yang dibagi dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Uji efektivitas menggunakan desain eksperimental semu (*Quasi Experimental Research*) dengan *posttest only design with nonequivalent group design*. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi, angket kepraktisan, dan lembar observasi minat belajar serta keterampilan berbicara. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan menggunakan uji MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar bermuatan Satua Bali yang dikembangkan memiliki validitas sangat tinggi (rata-rata 4,69), kepraktisan yang tinggi (kategori praktis), dan efektif dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak secara signifikan (*sig. 0,001*). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Satua Bali layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di PAUD.

Kata Kunci : *Satua Bali; Minat Belajar; Keterampilan Berbicara; Anak Usia Dini*

ABSTRACT. low learning interest and speaking skills of early childhood learners in several PAUD institutions, including those in Gianyar, present a critical issue that requires innovative solutions. This study aims to develop teaching materials incorporating Satua Bali (Balinese folktales) with an animal theme to stimulate children's learning interest and speaking skills. The research method used R&D with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of content, media, and language experts for validity testing, five early childhood education (PAUD) teachers for practicality testing, and 40 kindergarten children aged 4–5 years for effectiveness testing, divided into experimental and control groups. The effectiveness test used a quasi-experimental research design with a *posttest only design with nonequivalent group design*. The instruments used included validation sheets, practicality questionnaires, and observation sheets for learning interest and speaking skills. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques and MANOVA analysis. The results showed that the Satua Bali-based teaching materials developed had a very high validity score (mean = 4.69), high practicality (categorized as practical), and were effective in significantly improving children's learning interest and speaking skills (*sig. 0.001*). Therefore, it can be concluded that the Satua Bali-based teaching materials are feasible, practical, and effective for use in early childhood education.

Keyword : *Satua Bali; Learning Interest; Speaking Skills; Early Childhood*

Copyright (c) 2025 Nyoman Peri Natalia dkk.

✉ Corresponding author : Nyoman Peri Natalia

Email Address : perinatalia4@gmail.com

Received 13 Juli 2025, Accepted 27 Agustus 2025, Published 27 Agustus 2025

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14, pendidikan anak usia dini ialah upaya pembinaan anak 0 sampai 6 tahun dengan menstimulasi tumbuh kembang jasmani dan rohani sebagai bekal masa depan. Pendidikan anak usia dini pada jalur informal dilaksanakan di keluarga maupun lingkungan. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat, sedangkan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudlatul Athfal (RA). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini baik informal, formal maupun nonformal bertujuan untuk memberikan rangsangan (stimulus) agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

Kemampuan anak usia dini yang perlu dikembangkan terdiri atas beberapa aspek seperti aspek fisik, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual, sosial emosional, bahasa dan kreativitas peserta didik [1]. Dalam hal ini, perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek krusial yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Aspek perkembangan bahasa merupakan bagian kemampuan dasar yang harus dikembangkan dan dimiliki pada anak usia dini. Bahasa ialah sarana berkomunikasi antarmanusia, termasuk anak usia dini [2]. Bahasa memiliki arti penting bagi anak usia dini karena beberapa hal. Pertama, anak usia dini mengenal dunia sekitarnya melalui bahasa [3]. Kedua, anak usia dini membutuhkan bahasa untuk mengungkapkan keinginannya sehingga terciptalah proses komunikasi dan interaksi antara anak dan orang sekitar. Ketiga, melalui bahasa, aspek perkembangan anak akan tercapai dengan baik, mulai dari aspek agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan seni.

Pada proses pendidikan formal anak usia dini, motivasi belajar dan keberhasilan perkembangan bahasa dapat didukung melalui beberapa faktor yakni peran guru [4], [5], strategi/metode mengajar [1], [6], bahan ajar/media yang digunakan [7], serta lingkungan belajar di sekitarnya. Guru mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan motivasi dan menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk berbicara [5], [8]. Sementara, strategi atau metode ajar yang bervariasi seperti bercerita, bernyanyi, dan permainan bahasa lainnya menjadi faktor penting pada perkembangan anak. Kemudian, bahan ajar yang menarik, relevan dan sesuai juga turut berperan pada pengembangan motivasi dan aspek bahasa anak usia dini [9]. Penggunaan bahan ajar yang berbasis budaya lokal, seperti cerita rakyat dapat memberikan nilai tambah dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan sinergi dari faktor-faktor tersebut, motivasi dan perkembangan bahasa anak diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Namun faktanya, perkembangan keterampilan bahasa pada anak usia dini masih menjadi permasalahan krusial dan penting diteliti. Permasalahan perkembangan bahasa pada anak usia dini masih menjadi masalah yang kompleks [10]. Beberapa peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa keterampilan bahasa anak usia dini masih memerlukan perhatian sebab perkembangannya yang belum maksimal. [11] menemukan berbagai masalah kemampuan bicara pada anak usia dini, di antaranya sulit untuk merespon pembicaraan guru, artikulasi kurang jelas, dan rendahnya keinginan berbicara dengan

teman sebaya. Hal serupa juga ditemukan oleh [12] bahwa kemampuan berbicara anak masih rendah sehingga memerlukan perhatian khusus.

Kemudian, beberapa studi juga menyatakan bahwa minat belajar anak usia dini masih perlu mendapat perhatian khusus. [13] menyatakan minat belajar anak usia dini masih relatif rendah karena minimnya alat permainan yang merangsang anak dalam belajar. Kemudian, [14] menjelaskan minat belajar yang rendah pada anak usia dini di TK YLPI Marpoyan Pekanbaru akibat metode pembelajaran guru yang belum maksimal. [15] juga menyatakan minat belajar di anak usia dini kelompok B di Ra Amal Shaleh Jember masih rendah karena media pembelajaran yang kurang mendukung. Merujuk pada studi-studi sebelumnya, minat belajar anak usia dini masih cenderung rendah sehingga perlu diperhatikan dengan baik.

Perkembangan keterampilan berbicara dan minat belajar juga masih menjadi permasalahan di salah satu PAUD di wilayah Bali, yakni Gianyar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, kemampuan berbicara anak usia dini masih belum maksimal. Melalui hasil wawancara bersama guru pengajar di PAUD tersebut, dijelaskan bahwa keterampilan berbicara yang kurang optimal kemungkinan dikontribusikan oleh beberapa permasalahan, seperti (a) minimnya pemanfaatan bahan ajar kontekstual; (b) bahan ajar masih bersifat konvensional; (c) minimnya stimulus verbal; dan (d) rendahnya minat belajar akibat kurangnya ketertarikan pada bahan ajar.

Bahan ajar yang kontekstual dapat diupayakan dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal atau budaya dalam konten pembelajaran [16]. Bahan ajar yang relevan dengan budaya lokal dapat membantu anak mengenal kosakata sehari-hari yang kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang sesuai dengan pengalaman anak-anak memiliki dampak positif pada keterampilan berbicara mereka [17]. Di Bali, salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran adalah satua Bali (cerita rakyat Bali). Satua Bali juga diartikan sebagai bagian dari jenis karya sastra yang mengandung unsur tradisional serta kebudayaan Bali yang dikemas dalam bentuk cerita dengan nilai moral atau karakter tertentu. Satua Bali tidak hanya mengandung nilai-nilai moral, tetapi juga memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak.

Bahan ajar berbasis budaya lokal telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini. Studi yang dilaksanakan [18] menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat sebagai bahan ajar mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini hingga 30%. Sementara itu, penelitian lain menemukan bahwa cerita berbasis budaya lokal dapat menumbuhkan rasa cinta budaya pada anak-anak, sekaligus meningkatkan daya imajinasi mereka [19]. Bahan ajar berbasis kearifan lokal dapat memotivasi siswa melalui pengenalan nilai-nilai yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari [20]. Namun, dari berbagai pengembangan bahan ajar berbasis budaya, belum terdapat bahan ajar yang mengadopsi kearifan lokal Bali sebagai unsur pengembangan konten pembelajaran untuk anak usia dini.

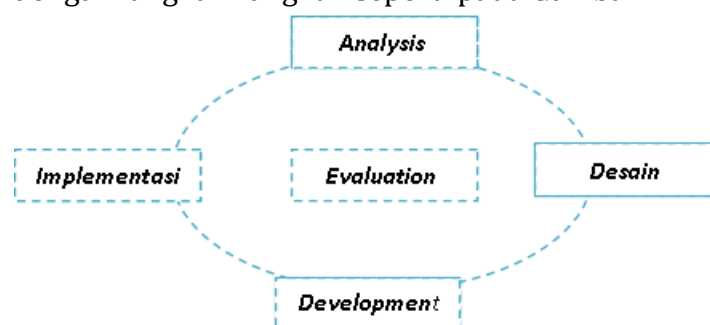
Studi yang dilakukan sebelumnya telah mengembangkan bahan ajar untuk anak usia dini dengan menggunakan kearifan lokal, tetapi kearifan lokal yang digunakan tidak

menggunakan kearifan lokal Bali [16]. Peneliti lainnya mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia dini [21], kemampuan kognitif [22], serta keterampilan motorik halus [23]. Berdasarkan hasil studi sebelumnya, pengembangan bahan ajar yang dilakukan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini sudah dilakukan. Namun, belum ditemukan studi yang secara khusus mengembangkan bahan ajar Satua Bali dengan tema binatang yang teruji kepraktisan dan efektivitasnya pada anak usia dini. Selain itu, pengembangan bahan ajar untuk anak usia dini belum berfokus pada pengembangan minat belajar dan peningkatan keterampilan berbicara. Maka dari itu, pengembangan bahan ajar ini diharapkan memberikan kebaharuan dalam peningkatan dua domain penting pendidikan anak usia dini, yakni pengembangan minat belajar dan keterampilan berbicara.

Pengembangan bahan ajar dengan kearifan lokal Satua Bali yang dikembangkan menggunakan tema binatang. Tema binatang dipilih karena binatang sering menjadi subjek yang disukai anak-anak, sehingga lebih mudah untuk menarik perhatian mereka. Melalui cerita, anak-anak juga dapat diperkenalkan pada kosakata baru, belajar mengekspresikan diri, dan mengembangkan keterampilan berbicara secara alami. Berdasarkan permasalahan dan peluang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis satua Bali dengan tema binatang yang dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di PAUD serta pelestarian budaya lokal Bali. Oleh karena itu, merujuk pada analisis kebutuhan dan rendahnya minat belajar maupun keterampilan berbicara anak, maka penting untuk melakukan pengembangan bahan ajar ini, khususnya untuk pembelajaran anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan menggunakan model ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* [24]. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang sistematis, yang mana urutan-urutan kegiatannya mengacu pada upaya pemecahan masalah belajar siswa serta berpijak pada landasan teoretis pembelajaran [25]. Ilustrasi pengembangan produk dilakukan dengan langkah-langkah seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Penelitian pengembangan bahan ajar bermuatan satua bali dengan tema binatang ini akan dilaksanakan pada Gugus Gianyar Dengan jumlah 5 Sekolah. Obyek yang diteliti yaitu minat belajar dan keterampilan berbicara anak-anak melalui bahan ajar yang berbasis cerita rakyat lokal (satua Bali). Kemudian, subyek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari (1) subyek uji untuk validasi bahan ajar, (2) subyek uji coba lapangan awal, (3) subyek uji coba kepraktisan, (4) subyek uji coba efektivitas. Subjek uji validasi bahan ajar meliputi 6 orang ahli validator yang terdiri dari dua (2) ahli bahasa, dua (2) ahli materi pembelajaran PAUD dan dua (2) ahli desain pembelajaran PAUD. Masing-masing ahli merupakan dosen ahli di bidangnya dan kompeten dalam pendidikan anak usia dini di Universitas Pendidikan Ganesha. Ahli bahasa berperan sebagai validator yang menilai komponen kebahasaan yang dipergunakan dalam penyusunan bahan ajar. Ahli materi pembelajaran PAUD menilai sisi komponen isi materi dari bahan ajar. Kemudian, ahli desain menilai tampilan bahan ajar yang dikembangkan.

Subjek uji kepraktisan melibatkan 5 guru PAUD di Gugus Gianyar. Subjek uji coba efektivitas terdiri atas 40 orang anak PAUD (TK A) usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar. Sampel uji efektivitas yaitu kelompok sampel anak PAUD (TK A) usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar, dimana 20 orang anak sebagai kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar bermuatan satua Bali; serta 20 orang anak sebagai kelompok kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran tidak menggunakan bahan ajar bermuatan satua Bali. Pengujian hipotesis terkait efektivitas produk bahan ajar yang dikembangkan menggunakan desain eksperimental semu (*Quasi Experimental Research*) dengan rancangan *posttest only design with nonequivalent group design*. Pada desain ini, terdapat 1 kelompok kontrol dan 1 kelompok eksperimen. Rancangan desain eksperimen ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Uji Efektivitas

A_1		A_2	
Y_1	Y_2	Y_1	Y_2

Keterangan :

A_1 : Menggunakan Bahan Ajar Bermuatan Satua Bali Tema Binatang

A_2 : Tidak menggunakan Bahan Ajar Bermuatan Satua Bali Tema Binatang

Y_1 : Minat Belajar

Y_2 : Keterampilan Berbicara

Hasil uji efektivitas dianalisis dengan menggunakan analisis MANOVA (*Multivariate Analysis of Variance*). Sebelum uji hipotesis dengan menggunakan analisis MANOVA untuk mengetahui efektivitas bahan ajar, terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan, yaitu uji normalitas sebaran data, dan uji homogenitas varians. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi instrumen validitas bahan ajar (validitas media, validitas materi, dan validitas bahasa), instrumen kepraktisan guru, dan instrumen lembar observasi minat belajar maupun kemampuan berbicara anak. Aspek yang dinilai pada masing-masing instrumen dapat dilihat pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Instrumen Pengujian Bahan Ajar

No	Instrumen	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Hasil Uji Instrumen Validitas
1	Validitas Ahli Materi	Kesesuaian Isi Materi (Content Quality) Kelayakan Penyajian Keterkaitan Materi dengan Budaya Lokal (Satua Bali)	18	1,00 (Sangat valid)
2	Validitas Ahli Bahasa	Ketepatan Struktur Kalimat Pilihan Kata (Diksi) Penggunaan Bahasa Daerah (Satua Bali)	16	1,00 (Sangat valid)
3	Validitas Ahli Media	Desain Tampilan Visual Kesesuaian dengan Usia Anak Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	22	1,00 (Sangat valid)
4	Kepraktisan Guru	Media Pembelajaran Materi Manfaat	13	1,00 (Sangat valid)

Tabel 3. Instrumen Lembar Observasi Minat Belajar dan Keterampilan Berbicara

No	Instrumen	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir	Validitas Isi	Validitas Konstruk	Reliabilitas
1	Lembar Observasi Minat Belajar	Perhatian Perasaan Senang Ketertarikan	19	1,00 (Sangat valid)	r-hitung $\geq$ r-tabel = 0,278	0,913 (Reliabilitas tinggi)
2	Lembar Observasi Keterampilan Berbicara	Strategi peniruan bunyi bahasa Strategi pengenalan kata Strategi pengenalan kalimat	26	1,00 (Sangat valid)	r-hitung $\geq$ r-tabel = 0,278	0,948 (Reliabilitas tinggi)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis *mix methods*. Validitas Bahan Ajar Bermuatan Satua Bali Tema Binatang diperoleh dari analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Penentuan validitas produk diperoleh dari perhitungan nilai rata-rata disesuaikan dengan kategori yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kategori Penilaian Validator

Rentangan Rata-Rata Validitas	Kategori
$4 \leq RTV \leq 5$	Sangat Valid
$3 \leq RTV \leq 4$	Valid
$2 \leq RTV \leq 3$	Kurang Valid
$1 \leq RTV \leq 2$	Tidak Valid

Kemudian, analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik dan lembar uji kepraktisan oleh 5 guru. Penilaian produk berdasarkan lembar

angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert. Analisis kepraktisan menggunakan skala 1 s.d 5 yang terdiri dari: (1) tidak praktis, (2) kurang praktis, (3) cukup praktis, (4) praktis, dan (5) sangat praktis. Hasil perolehan nilai analisis kepraktisan digunakan dengan nilai persentase (%), berikut:

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor tiap pernyataan}}{\text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Hasil yang didapatkan pada uji kepraktisan kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi berikut.

Tabel 5. Konversi Nilai Kepraktisan

Skor	Kriteria
$Sr = 4,0$	Sangat praktis
$3,5 < Sr \leq 4,0$	Praktis
$2,5 < Sr \leq 3,5$	Cukup praktis
$1,5 < Sr \leq 2,5$	Kurang Praktis
$1,0 < Sr \leq 1,5$	Tidak praktis

Selain uji validitas dan uji kepraktisan, bahan ajar yang dikembangkan juga dianalisis melalui uji efektivitas guna mengetahui efesiensi produk terhadap minat belajar dan kemampuan berbicara pada anak TK. Pengujian menggunakan taraf signifikan (α) = 0,05, setelah ditemukan koefisien F dalam analisis *MANOVA*, selanjutnya nilai F ditransformasikan ke koefisien t untuk menguji pengaruh masing-masing variabel minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini dalam penggunaan Bahan Ajar Bermuatan Satua Bali Tema Binatang.

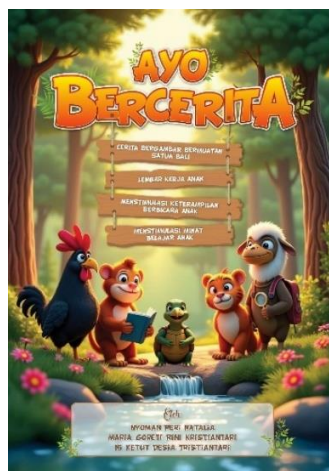
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar bermuatan *Satua Bali* tema Binatang untuk anak usia dini di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar. Hasil penelitian dapat dideskripsikan ke dalam hasil rancang bangun, hasil uji validitas ahli, hasil uji kepraktisan guru, dan hasil uji efektivitas terhadap perkembangan minat belajar dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Hasil tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut. Proses pengembangan bahan ajar ini diawali dengan langkah analisis (*analyze*). Tahapan ini menghasilkan temuan bahwa ketersediaan terhadap bahan ajar yang mendorong keterampilan berbicara dan minat belajar anak masih sangat minim. Bahkan, bahan ajar anak usia dini mayoritas belum menggunakan kearifan lokal sebagai pembelajaran budaya yang kontekstual sehingga hasil pembelajarannya dinilai belum maksimal.

Dengan pertimbangan analisis kebutuhan pada langkah sebelumnya, proses desain dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan rancangan produk bahan ajar serta rancangan instrumen yang diperlukan pada penelitian ini. Hasil dari tahapan desain berupa rancangan draf komponen dari bahan ajar *Satua Bali* yang menggunakan tema binatang yaitu *Satua Lutung teken I Kakue*, *Satua Kambing Takutin Macan*, *Satua Siap Selem*, dan *Satua Lelawah Mesu Meteng*. Desain instrumen menghasilkan 6 jenis

instrumen yang digunakan dalam pengujian produk yang dikembangkan, di antaranya instrumen validasi ahli media, materi, dan bahasa, instrumen uji kepraktisan guru, serta 2 instrumen lembar observasi (minat belajar dan keterampilan berbicara). Hasil dari proses desain ini kemudian dilanjutkan pada tahapan pengembangan (*development*).

Tahapan *development* menghasilkan rancang bangun yang telah direvisi dan diberikan masukan oleh para ahli. Rancang bangun bahan ajar ini didesain melalui Canva dan Aplikasi desain pendukung lainnya. Bahan ajar yang dikembangkan terdiri atas 34 halaman, dengan spesifikasi A4 dan dapat diakses melalui .pdf atau dicetak. Bahan ajar terdiri atas 4 edisi yang dilengkapi dengan lembar aktivitas di akhir masing-masing edisi. Kemudian, bahan ajar ini dilengkapi dengan cover yang menarik, bagian prakata, daftar isi, dan petunjuk belajar. Adapun masing-masing komponen dapat dilihat pada desain gambar berikut.



Gambar 2. Cover bahan ajar

Cover bahan ajar didesain dengan gambar tokoh-tokoh binatang yang diceritakan pada bahan ajar. Bagian cover juga memuat nama-nama penulis bahan ajar. Penggunaan visualisasi karakter pada cover dengan bertemakan binatang bertujuan untuk memberikan unsur kemenarikan bagi pembaca, khususnya anak-anak. Jenis binatang yang ada pada cover adalah binatang yang sering dijumpai sehingga memberikan stimulasi untuk mengetahui isi bahan ajar lebih dalam.



Gambar 3. Prakata bahan ajar

Bagian prakata menjelaskan kalimat pembuka dari penulis serta memberikan keterangan bahwa cerita atau *Satua* yang termuat dalam bahan ajar ini bersumber dari

kearifan lokal Bali yang dikemas dalam bahasa sederhana sesuai perkembangan anak usia dini.

DAFTAR ISI	
COVER	1
PENGATA	2
DAFTAR ISI	3
PENDUKUNG PENERBITAN BUKU	4
Edisi I Menceritakan Kembali	5
Edisi II Menjabarkan Karakter Dalam Cerita	6
Edisi III Tebak Gambar	11
Edisi IV Mewarnai	17

Gambar 4. Daftar isi bahan ajar

Bagian ini menunjukkan daftar-daftar materi yang ada pada majalah. Terdapat 4 edisi dalam majalah dengan kegiatan belajar bervariasi.

PETUNJUK PENGGUNAAN BAHAN AJAR	
Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini dengan mengaitkan cerita rakyat Bali (satua) yang kaya akan nilai moral dan budaya, untuk meningkatkan manfaat buku ini, berikut petunjuk penggunaannya	
1. Membacakan Cerita Bersama Anak	- Bacakan cerita dengan intonasi yang beragam agar anak tertarik dan memahami alur cerita. - Ajak anak untuk ikut mengikuti gambar, menjawab pertanyaan sederhana, atau menceritakan ulang tokoh dalam cerita. - Citakan waktu membaca sebagai momen membangun kedekatan dan komunikasi antara orang dewasa dan anak.
2. Diskusi Singkat	- Setelah membaca, lakukan diskusi ringan tentang isi cerita. - Ajakkan pertanyaan seperti "Siapa tokoh utama dalam cerita?", "Apa pesan yang bisa kita pelajari?", atau "Mengapa kamu mengikuti hal seperti itu?"
3. Menggunakan Media Wayang	- Gunakan media wayang yang tersedia untuk memerankan tokoh-tokoh dalam cerita. - Anak dapat diajak bernilai peran sebagai salah satu tokoh, untuk menstimulasi keterampilan berbicara dan imajinasi. - Wayang bisa digunakan untuk mengaitkan cerita atau membuat versi cerita baru bersama anak.

Gambar 5. Petunjuk belajar

Bagian pada Gambar 5 memuat petunjuk-petunjuk yang digunakan dalam penggunaan majalah ini. Tujuan dari petunjuk belajar yang dicantumkan yakni guna memudahkan pembaca memahami bagian dari masing-masing edisi.



Gambar 6. Materi Ajar berbasis muatan lokal Satua Bali

Pada Gambar 6, ditampilkan 4 edisi yang tersedia pada bahan ajar. Edisi I memuat cerita "Monyet dan Kura-Kura" yang diadaptasi dari satua Bali "Lutung teken I Kakue". Pada akhir edisi I, terdapat lembar aktivitas untuk siswa menceritakan kembali dengan media wayang. Edisi II memuat cerita berjudul "Kambing Ditakuti Harimau"

yang diadaptasi dari satua Bali "Kambing Takutin Macan". Pada akhir edisi memuat lembar aktivitas peserta didik untuk bermain peran. Edisi III memuat cerita "Siap Selem" yang bersumber dari satua Bali. Di akhir cerita, peserta didik diminta untuk menebak gambar tokoh dalam cerita dan menempelkannya agar sesuai. Selanjutnya, edisi IV memuat cerita yang berjudul "Kelelawar Keluar Malam Hari". Pada akhir edisi ini, peserta didik diminta mewarnai beberapa gambar binatang. Dari keempat edisi yang dicantumkan pada bahan ajar, minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui partisipasinya dalam bercerita, bermain peran, menebak gambar, menempel gambar serta mewarnai beberapa gambar binatang. Aktivitas tersebut sangat relevan dengan perkembangan anak yang sangat menyukai aktivitas motorik, contohnya menempel atau mewarnai gambar.



Gambar 7. LKPD pada Bahan Ajar Masing-Masing Edisi

Berdasarkan Gambar 6 dan 7, dapat dijelaskan bahwa pada edisi pertama, cerita yang diadaptasi bersumber dari Satua Bali "Lutung teken I Kakue". Dalam cerita tersebut, terdapat dua tokoh utama yaitu tokoh monyet dan tokoh kura-kura yang didesain dengan gambar menarik. Setiap halaman dilengkapi dengan gambar yang relevan terhadap alur cerita. Di bagian akhir, terdapat satu lembar yang mendeskripsikan aktivitas siswa. Aktivitas siswa pada edisi ini yaitu menceritakan kembali cerita yang dibacakan dengan media wayang.

Pada edisi kedua, satua Bali yang digunakan yaitu *Kambing Takutin Macan* yang mana ini menceritakan tentang tokoh Kambing dan Harimau. Pada bagian akhir, anak-anak diminta untuk bermain peran dan memainkan cerita yang dijelaskan pada edisi kedua. Pemilihan aktivitas menceritakan kembali dengan media wayang dan bermain peran diupayakan sebagai langkah untuk mengasah keterampilan berbicara peserta didik. Selain itu, aktivitas ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan cara yang menyenangkan.

Pada edisi ketiga, satua Bali yang digunakan yaitu Siap Selem, dan Kelelawar Keluar di Malam Hari dalam edisi keempat. Pada akhir edisi ketiga, siswa diminta untuk menebak gambar tokoh cerita dan menempelkannya sesuai nama tokoh. Dalam edisi keempat, anak diarahkan untuk mewarnai beberapa gambar binatang. Lembar mewarnai yang disediakan berjumlah 6 lembar dengan gambar tema binatang yang berperan sebagai tokoh dalam cerita dari edisi 1 sampai edisi 4. Siswa tidak hanya sekedar mewarnai lembar gambar binatang, tetapi mereka juga diminta untuk menjawab pertanyaan sederhana seperti makanan yang dimakan oleh binatang pada

gambar dan habitatnya. Aktivitas ketiga dan keempat ini berguna untuk membangun minat belajar dengan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak TK.

Untuk memastikan produk dapat diujicobakan dalam proses pembelajaran, terlebih dahulu bahan ajar yang dikembangkan diuji kelayakannya dengan uji validitas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Uji validitas isi terhadap perangkat pembelajaran ini dilakukan oleh 6 orang ahli yang terdiri dari 2 orang ahli materi, 2 orang ahli bahasa, 2 orang ahli media. Setelah dilakukan validasi isi oleh pakar dan uji coba produk, maka rancang bangun bahan ajar bermuatan satua Bali dengan tema binatang siap untuk uji berikutnya. Berdasarkan penilaian validitas pada bahan ajar bermuatan satua Bali dengan tema binatang, diperoleh hasil yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Bahan Ajar Bermuatan *Satua Bali*

No	Validasi Ahli	Aspek	Jumlah Butir	Skor Ahli I	Skor Ahli II
1	Isi Materi	Kelayakan Isi	9	39	39
		Kelayakan Penyajian	5	25	23
		Keterkaitan Budaya Lokal	4	20	17
2	Bahasa	Ketepatan Struktur Kalimat	4	17	16
		Pilihan Kata (Diksi)	4	18	20
		Keterbacaan Teks	4	20	20
		Penggunaan Bahasa Daerah (Satua Bali)	4	20	18
		Desain Tampilan Visual	8	39	34
3	Media	Kesesuaian dengan Usia Anak	6	30	30
		Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	8	40	40
		Total Skor	56	268	257
Rata-Rata/Ahli				4,8	4,6
Rata-Rata Keseluruhan Skor				4,69	

Tabel 6 memperoleh rata-rata validitas yaitu 4,69 dimana merujuk pada kategori validitas nilai tersebut termasuk pada kategori sangat valid. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa isi yang disajikan dalam bahan ajar bermuatan satua Bali dengan tema binatang layak digunakan untuk pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji kepraktisan dengan menggunakan angket respon guru yang disebar pada 5 orang guru. Kegiatan ini dilakukan pada guru PAUD di TK Kemala Bhayangkari 4 Gianyar. Hasil pemerolehan nilai rata-rata kepraktisan pada setiap responden (guru) dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Kepraktisan Bahan Ajar Bermuatan *Satua Bali*

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Respon Guru				
			Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Guru 5
1	Media Pembelajaran	5	23	20	17	17	22
2	Materi	5	20	19	22	20	22
3	Manfaat	3	12	12	13	12	11
Total Skor		13	55	51	52	49	55
Rata-Rata/Guru			4,23	3,92	4,00	3,77	4,23
Persentase Rata-Rata Keseluruhan			4,0				
Kesimpulan			Praktis				
			Bahan Ajar Dapat Digunakan				

Nilai rata-rata respon guru terhadap bahan ajar bermuatan satua bali dengan tema binatang sebesar 4,0 dimana sesuai kriteria kepraktisan, penilaian bahan ajar

bermuatan satua bali dengan tema binatang yang dikembangkan dikategorikan "praktis". Hasil ini menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah praktis digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara anak usia dini.

Dengan hasil produk yang diperoleh pada tahapan *development*, pengembangan bahan ajar tidak hanya terbatas pada tahapan tersebut. Tahapan lanjutan yaitu implementasi, dimana produk bahan ajar ini diterapkan dan dipergunakan sebagai bahan ajar uji coba pada kelas anak PAUD, khususnya agar menarik minat belajar anak dan mendorong keterampilan berbicara di kelas. Terakhir, efesiensi produk diperoleh berdasarkan temuan pada tahapan evaluasi. Tahapan evaluasi merupakan upaya menganalisa keberlangsung pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Tahap *evaluation* dilaksanakan dengan menguji efektivitas pembelajaran yang dalam hal ini berkaitan dengan minat belajar anak dan keterampilan berbicara. Hasil analisis deskriptif kuantitatif terhadap pembelajaran kelompok kontrol yang tidak menggunakan bahan ajar bermuatan satua bali, dengan kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan bahan ajar yang dikembangkan dapat diamati pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil analisis deskriptif minat belajar dan keterampilan berbicara

Kelompok	Variabel	N	Min	Max	Mean	Standard Deviation
Kontrol	Minat Belajar	20	52	76	63,90	7,003
	Keterampilan Berbicara	20	60	76	69,85	4,955
Eksperimen	Minat Belajar	20	50	80	68,70	7,342
	Keterampilan Berbicara	20	77	98	87,90	6,189

Nilai kuesioner minat belajar dan keterampilan berbicara anak PAUD pada penyebaran di kelas kontrol dan penyebaran kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan terdapat peningkatan lebih maksimal terhadap minat belajar dan keterampilan berbicara anak PAUD setelah penggunaan bahan ajar bermuatan *Satua* Bali. Pengujian hipotesis dilakukan setelah uji prasyarat dengan uji normalitas, homogenitas, dan multikolinieritas telah terpenuhi. Pada hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* kedua data eksperimen dan kontrol diketahui nilai signifikansi (Sig.) seluruh sel mempunyai nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga disimpulkan data minat belajar dan keterampilan berbicara anak berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai-nilai statistik *Levene's* pada semua pasangan varians kelompok memiliki angka-angka signifikansi 0,166 dan 0,905 yang lebih besar dari 0,05. Oleh sebab itu, varians masing-masing pasangan kelompok adalah homogen. Prasyarat terakhir yaitu uji multikolinieritas memperoleh nilai korelasi $0,230 < 0,8$ dan angka signifikan $0,154 > 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar variabel terikat minat belajar dan keterampilan berbicara.

Dikarenakan uji prasyarat telah memenuhi kriteria, maka uji efektivitas dengan hipotesis "terdapat perbedaan minat belajar dan keterampilan berbicara pada anak PAUD yang diberikan pembelajaran dengan bahan ajar bermuatan *satua* Bali tema binatang dengan anak PAUD yang tidak menggunakan bahan ajar bermuatan *satua* Bali tema binatang" dapat dilakukan. Hasil uji hipotesis ini dapat ditunjukkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil uji efektivitas

	Effect	Sig.
Kelompok	<i>Pillai's Trace</i>	0,001
	<i>Wilks' Lambda</i>	0,001
	<i>Hotelling's Trace</i>	0,001
	<i>Roy's Largest Root</i>	0,001

Hasil pengujian *multivariate* pada Tabel 9 merepresentasikan angka-angka statistik *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* menunjukkan taraf signifikansi 0,001. Taraf signifikansi tersebut kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, secara bersama-sama terdapat perbedaan minat belajar dan keterampilan berbicara pada anak yang diberikan pembelajaran dengan bahan ajar bermuatan satua Bali tema binatang dengan anak yang tidak menggunakan bahan ajar bermuatan satua Bali tema binatang.

Dengan hasil uji validitas, uji kepraktisan, dan uji efektivitas yang dilakukan, dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar bermuatan *Satua Bali* bertema Binatang telah berhasil dilakukan dengan produk layak, praktis, dan efektif untuk pembelajaran anak usia dini. Hasil validasi bahan ajar mendapat penilaian sangat tinggi dan dikategorikan valid karena isi bahan ajar sudah sesuai dengan kompetensi dan indikator yang harus dicapai oleh anak PAUD TK A usia 4-5 tahun. Hal tersebut ditunjukkan dengan keakuratan, kelengkapan, dan kesesuaian materi inti dan materi pendukung yang sesuai dengan karakteristik anak. Selain itu kelayakan tampilan bahan ajar bermuatan satua Bali berdasarkan ukuran, proporsi gambar, jenis dan ukuran huruf, warna ilustrasi, dan ketebalan bahan ajar juga telah sesuai dengan kebutuhan anak PAUD. Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh validator, sehingga dapat dijadikan bahan penyempurnaan bahan ajar bermuatan Satua Bali tema binatang untuk diujicobakan kepada anak PAUD. Penilaian kelayakan bahan ajar secara umum digunakan untuk meninjau kesesuaian materi dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, dan karakteristik psikologis anak usia dini.

Dalam aspek peningkatan minat belajar, bahan ajar ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Aktivitas yang disusun pada bahan ajar mencakup kegiatan mewarnai, menempel gambar, bermain peran, serta menceritakan kembali cerita menggunakan media wayang. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif sehingga meningkatkan motivasi belajar secara alami. Dengan konsep tersebut, bahan ajar yang dikembangkan telah memenuhi salah satu aspek penting yaitu mendorong motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa pembuatan bahan ajar harus mampu membuat siswa untuk mempunyai motivasi lebih dalam belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran [9].

Bahan ajar bermuatan *Satua Bali* tema binatang yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak PAUD menegaskan bahwa pendidikan yang berakar pada budaya dan disajikan secara kreatif dapat menjadi kunci untuk menumbuhkan minat belajar yang mendalam pada anak usia dini, sekaligus melestarikan nilai-nilai tradisional, kekayaan narasi dan nilai-nilai moral dalam *Satua*

Bali menjadi faktor pendorong utama. Hal ini relevan dengan penjelasan bahwa materi yang bersumber dari kearifan lokal dapat berguna sebagai media hiburan sekaligus alat belajar yang efektif dalam mengembangkan keterampilan berbahasa [26]. Respon positif anak terhadap cerita-cerita tentang *siap selem, kakue lan macan, lelawah*, dan binatang lainnya dalam konteks *Satua Bali* menunjukkan bahwa materi ini berhasil memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional anak, yang merupakan fondasi penting bagi pembentukan minat belajar yang berkelanjutan.

Alasan kedua yang mendorong terjadinya perkembangan minat belajar yaitu pemilihan tema binatang yang akrab dan menarik bagi anak usia dini. Anak-anak secara alami tertarik pada dunia hewan, dan mengaitkan cerita dengan karakter binatang membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan mudah diakses. Hal ini dibuktikan oleh studi [27] yang memperoleh hasil penelitian pengembangan buku digital berbasis literasi dengan tema binatang dapat menarik minat dan perhatian anak. Ketiga, kegiatan bermain peran atau bercerita kembali sesuai LKPD bahan ajar turut berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan berbicara yang signifikan, khususnya dalam peniruan bunyi bahasa, pengenalan kata, dan perangkaian kalimat. Hal ini konsisten dengan hasil studi yang membuktikan bahwa dalam pemerolehan bahasa, lingkungan yang kaya bahasa dan interaktif sangat krusial bagi perkembangan kemampuan berbicara anak [28].

Hasil temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian [29]–[34] yang menunjukkan efektivitas bahan ajar bermuatan kearifan lokal dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak atau siswa. Temuan studi ini menegaskan bahwa pendidikan yang berakar pada budaya dan disajikan secara kreatif dapat menjadi kunci untuk menumbuhkan minat belajar yang mendalam pada anak usia dini, sekaligus melestarikan nilai-nilai tradisional. Kombinasi kekayaan narasi *Satua Bali* dengan penyajian yang interaktif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, yang pada gilirannya mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil pengembangan bahan ajar serta analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bermuatan *Satua Bali* dapat menjadi suatu solusi yang penting untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan berbicara anak usia dini. Pengembangan bahan ajar telah terbukti layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di TK Negeri Bhayangkari 01 Gianyar. Bahan ajar yang relevan dan didesain secara inovatif dengan penggabungan warna maupun karakter menarik dapat menstimulasi anak agar memperhatikan bacaan pada bahan ajar dengan baik. Selain itu, penyusunan bahan ajar harus didukung dengan lembar kerja peserta didik yang relevan untuk meningkatkan kompetensi anak usia dini. Temuan studi ini memberikan kebaruan terhadap perkembangan pendidikan anak usia dini, terutama ketersediaan bahan ajar yang menggunakan kearifan lokal Bali dan ditujukan sebagai media pengembangan keterampilan berbicara sekaligus minat belajar anak; yang sebelumnya kurang dikembangkan oleh peneliti terdahulu. Namun, hasil pengembangan ini masih

memiliki keterbatasan dalam aspek lingkup bahasan materi yang terbatas pada cerita-cerita Bali khusus anak. Selain itu, efektivitas bahan ajar belum diuji dalam jangka waktu yang lebih panjang atau di luar konteks budaya Bali. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba jangka panjang guna mengetahui dampak berkelanjutan dari penggunaan bahan ajar tersebut. Penelitian lintas budaya juga perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *Satua Bali* dapat diterima atau diadaptasi di daerah lain dengan latar belakang budaya berbeda. Di samping itu, pengembangan digitalisasi bahan ajar berbasis *Satua Bali* juga menjadi peluang penting untuk memperluas akses dan meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui media interaktif berbasis teknologi.

PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala TK Negeri Bhayangkari 01 Gianyar beserta seluruh guru, staf, peserta didik, dan orang tua yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak lain yang telah memberikan arahan, masukan, serta semangat selama proses pengembangan bahan ajar hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] F. W. U. Fajari and Z. Zulkarnaen, "Implementasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7933–7939, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5620.
- [2] A. B. Eka Putri and N. A. Kamali, "Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini," *Smart Kids J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 35–45, Jun. 2023, doi: 10.30631/smartkids.v5i1.131.
- [3] F. A. Subakir, Z. M. Mubarak, and I. M. Rahma, "Hakikat Bahasa bagi Anak Usia Dini dan Relevansinya Pada Peradaban," *AL-ASASIYYA J. Basic Educ.*, vol. 7, no. 1, pp. 58–67, 2022, doi: 10.24269/ajbe.v7i1.6920.
- [4] N. Herawati and A. Hidayat, "Peranan Guru Dalam Efektivitas Kegiatan Belajar Mengajar Pada Paud Rose Jakarta," *Akrab Juara J. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 5, no. 4, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <https://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1294>
- [5] G. N. Iskandar, A. Darmiyanti, and N. Munafiah, "Peran Guru dalam Memberikan Pembelajaran Anak Usia Dini Pasca Pandemi di TK Shafa Marwah," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, p. 47, Dec. 2023, doi: 10.24853/yby.7.1.47-52.
- [6] Mochamad Riyanto, "Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19," *J. Suara Pengabdian*, vol. 1, no. 1, pp. 48–54, Mar. 2022, doi: 10.56444/pengabdian45.v1i1.14.
- [7] I. M. Hanifa, "Media pembelajaran sebagai penunjang perkembangan bahasa anak usia dini," *SEULANGA J. Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 2, pp. 96–101, 2023, doi: 10.47766/seulanga.v4i2.1581.
- [8] Sofia Zahra and M. Sit, "Eksplorasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Analisa Faktor, Indikator, Dan Tahapan Perkembangan," *Child. Educ. J. Pendidik. Anak Usia*

- Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 278–288, Jun. 2024, doi: 10.53515/cej.v5i2.6066.
- [9] R. K. Murni, M. Halqi, and H. Mucahyanto, “Pengembangan Bahan Ajar Efektif untuk Anak Usia Pra Sekolah: Perspektif Model High Scope,” *J. Elem. Sch.*, vol. 7, no. 1, pp. 67–79, 2024, doi: 10.31539/joes.v7i1.8824.
 - [10] M. Maghfiroh, L. Putriyanti, and J. Sulianto, “Permasalahan Perkembangan Bahasa pada Anak PAUD,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 2, pp. 37–48, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i2.2875.
 - [11] M. Hazwani, Adityawarman, Y. Pahrul, and M. Fauziddin, “Optimalisasi Kemampuan Berbicara dengan Metode Berbicara pada Anak Usia Dini,” *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 1, pp. 135–140, Dec. 2021, doi: 10.33222/pelitapaud.v6i1.1424.
 - [12] S. N. Hayati and N. Na’imah, “Analisis Kompetensi Berbicara Anak Usia Dini pada Masa New Normal,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3203–3217, Feb. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2107.
 - [13] A. Laela and E. Aprianti, “Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di Kelompok B TK Pelita Cicendo Bandung,” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.)*, vol. 2, no. 6, p. 295, Aug. 2019, doi: 10.22460/ceria.v2i6.p295-301.
 - [14] A. Akmal, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak melalui Pembelajaran Sains,” *Gener. Emas*, vol. 3, no. 1, pp. 8–17, May 2020, doi: 10.25299/jge.2020.vol3(1).5250.
 - [15] S. Anshoriyah and S. Watini, “Implementasi Media Tv Sekolah dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Kelompok B di RA Amal Shaleh Jember,” *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 135–144, Jul. 2022, doi: 10.62775/edukasia.v3i2.73.
 - [16] T. Lestari, S. Su’ad, and A. S. Kusmanto, “Pengembangan Bahan Ajar Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini Melalui Program Entrepreneurial Kids Makanan Khas Gresik,” *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 2, pp. 1024–1033, Apr. 2023, doi: 10.58258/jime.v9i2.4967.
 - [17] A. P. Nurjanah and G. Anggraini, “Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *J. Ilm. Potensia*, vol. 5, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.33369/jip.5.1.1-7.
 - [18] I. Afriyanti, S. Somadayo, and H. Darmawati, “Pemanfaatan Media Cerita Rakyat Sebagai Upaya Membangun Kreativitas Anak,” *Jurnak Pedagog.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–12, 2020, doi: 10.33387/pedagogik.v7i2.2684.
 - [19] D. N. Yulanda and Z. H. Amada, “Studi Naratif Penerapan Nilai Kearifan Lokal Anak Usia Dini di Lembaga Pendidikan Sekolah Dasar,” *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 01, pp. 26–42, 2023, doi: 10.31849/paud-lectura.v.
 - [20] N. Wijiningsih, W. Wahjoedi, and S. Sumarmi, “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal,” *J. Pendidik. Teor. Penelitian, Pengemb.*, vol. 2, no. 8, pp. 1030–1036, 2017, doi: 10.17977/jptpp.v2i8.9760.
 - [21] R. Rukiyah, T. Suningsih, and S. Syafdaningsih, “Pengembangan Bahan Ajar Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 3714–3726, Mar. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2385.
 - [22] D. Gustiana and A. Mering, “Pengembangan Bahan Ajar Gambar Cetak Tematik,” *J. Educ. Dev.*, vol. 10, no. 2, pp. 505–512, 2022, [Online]. Available: <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3776>
 - [23] S. Y. Wirdalena and F. Mayar, “Pengembangan Bahan Ajar untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Berbasis Pendekatan Tematik,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 7242–7252, Dec. 2022, doi:

- 10.31004/obsesi.v6i6.3618.
- [24] W. N. A. Wan Ali and W. A. J. Wan Yahaya, "Waterfall-Addie Model: an Integration of Software Development Model and Instructional Systems Design in Developing A Digital Video Learning Application," *Asean J. Teach. Learn. High. Educ.*, vol. 15, no. 1, pp. 1–28, Jun. 2023, doi: 10.17576/ajtlhe.1501.2023.01.
- [25] I. G. W. Sudatha and I. M. Tegeh, *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi, 2015. [Online]. Available: <https://repo.uinmybatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/11432>
- [26] V. F. Khasanah, "Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Ide dan Gagasan Peserta Didik Kelas 5," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 19175–19183, 2025, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/29237>
- [27] K. Meliyani and L. A. Tirtayani, "Buku Digital Berbasis Literasi pada Tema Binatang untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 1, pp. 99–110, Jul. 2022, doi: 10.23887/paud.v10i1.47182.
- [28] Z. A. Almaghfiroh, G. F. A. N. Qomariyah, A. A. Maulana, A. A. Elbarkah, and H. M. S. Sulaiman, "Implementasi perkembangan bahasa dan sosial anak melalui pendidikan orang tua yang berkualitas," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 13158–13180, 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i4.14636.
- [29] F. Devina, E. S. Nurdin, Y. Ruyadi, E. Kosasih, and R. A. Nugraha, "Penguatan Karakter Pancasila Anak Usia Dini melalui Kearifan Budaya Lokal: Sebuah Studi Literatur," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 6259–6272, Nov. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.4984.
- [30] D. Johansz and M. K. Porsiana, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Model Reka Cerita Gambar Di Kelas V Sd Negeri 2 Tiakur," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 4608–4617, 2024, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/jrpp/article/view/27215>
- [31] N. Hidayat, I. N. Sudiana, and I. B. Putrayasa, "Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 978–995, Apr. 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i2.1186.
- [32] D. R. Mahmud, "Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Nelayan di Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *J. Innov. Teach. Prof.*, vol. 1, no. 3, pp. 121–133, Dec. 2023, doi: 10.17977/um084v1i32023p121-133.
- [33] D. F. Silalahi *et al.*, "Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Bangsa," *J. Citiz. Res. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 424–428, Mar. 2025, doi: 10.57235/jcrd.v2i1.4678.
- [34] D. L. V. D. Vaziria, A. Hermawan, and S. Utami, "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Bermuatan Kearifan Lokal Blitar untuk Kelas X," *Patria Educational J.*, vol. 2, no. 1, pp. 40–48, Mar. 2022, doi: 10.28926/pej.v2i1.340.