

Implementasi Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Boneka Jari dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik pada Anak di TK AL-Hikmah

Nofriska Rachmadanty^{1✉}, Mawaddah Nasution²

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.1053](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1053)

✉ Mawaddah Nasution:

[mawaddahnst@umsu.ac.id]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Kegiatan Storytelling;
Boneka Jari;
Verbal-Linguistik.

Dalam konteks pembelajaran di pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penggunaan media yang menarik sangat diperlukan agar anak lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan *Storytelling* adalah boneka jari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Implementasi Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Boneka Jari Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal- Linguistik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif serta menggunakan teknik triangulasi melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan di TK Al-Hikmah. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data; penyajian data; serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan jika kegiatan *storytelling* menggunakan boneka jari dapat meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak ditandai dengan antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga berjalan secara optimal, anak-anak dapat berdiskusi dan menjawab pertanyaan guru, dan siswa dapat bercerita sesuai dengan kreativitasnya sesuai dengan tema yang mereka gemari.

Abstract

Keywords:

Storytelling Activities;
Finger Puppets;
Verbal-Linguistics.

In the context of learning in Early Childhood Education (PAUD), the use of interesting media is very necessary so that children are more interested and active in learning activities. One of the media that can be used in *Storytelling* activities is finger puppets. This study aims to determine the Implementation of *Storytelling* Activities Using Finger Puppets in Improving Verbal-Linguistic Intelligence. The research method used is descriptive qualitative and uses triangulation techniques through interviews, observations, and documentation conducted at Al-Hikmah Kindergarten. Data analysis was carried out in three stages: data reduction; data presentation; and drawing conclusions. The results of the study showed that *storytelling* activities using finger puppets can improve verbal-linguistic intelligence in children, marked by enthusiasm in learning activities so that they run optimally, children can discuss and answer teacher questions, and students can tell stories according to their creativity according to the themes they like.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak adalah perkara yang sangat penting di dalam Islam. Di dalam Al-Quran kita dapati bagaimana Allah menceritakan petuah-petuah Luqman yang merupakan bentuk pendidikan bagi anak-anaknya. Begitu pula dalam hadits-hadits Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam, kita temui banyak juga bentuk-bentuk pendidikan terhadap anak, baik dari perintah maupun perbuatan beliau mendidik anak secara langsung. Seorang pendidik, baik orangtua maupun guru hendaknya mengetahui betapa besarnya tanggung-jawab mereka di hadapan Allah 'azza wa jalla terhadap pendidikan putra-putri Islam (Masitah & Hastuti, 2016). Oleh karena itu pendidik diuntut untuk bisa menggunakan media atau metode dalam proses pembelajaran.

Karena anak-anak mengalami pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa dalam beberapa tahun pertama kehidupan mereka, banyak yang menganggap masa ini sebagai "masa keemasan" masa kanak-kanak. Masa keemasan, menurut Montessori dalam (Ningrum et al., 2022) terjadi antara usia 0 dan 6 tahun, saat anak-anak paling terbuka terhadap pengalaman dan informasi baru. Selama masa sensitif, fungsi fisik dan psikologis anak mencapai kematangan, sehingga akan menjadi masa sangat penting untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional anak (Mawaddah Nasution dan Rini, 2016). Menurut (Sitepu et al., 2022), tingkat perkembangan optimal anak yang sesuai dengan usianya bergantung pada jenis rangsangan yang mendorong pertumbuhan di semua bidang perkembangan. Perkembangan moral, sosial-emosional, linguistik, kognitif, fisik-motorik, dan kreatif semuanya merupakan bagian dari kematangan anak secara keseluruhan. Untuk mencapai potensi penuh, seseorang harus mengembangkan berbagai atribut yang dimilikinya sesuai dengan usia kronologisnya (Widya Masitah, 2018).

Kecerdasan menurut Suripatty (Suripatty et al., 2019) adalah sesuatu yang dapat dikembangkan sejak usia dini, sehingga anak akan mudah menyelesaikan masalah dan memiliki kemampuan penalaran di kehidupannya sehari-hari. Kecerdasan membuat seorang pendidik dapat memberikan stimulus pada anak dengan tepat sesuai kecerdasan yang dimiliki anak melalui berbagai kegiatan. Dengan adanya pembelajaran yang berkaitan dengan melatih multiple intelligences (kecerdasan jamak) akan dapat menghasilkan pengalaman belajar dan menghargai setiap perbedaan kecerdasan yang berbeda di setiap diri anak. Menurut Pakar Howard Gardner multiple intelligences yaitu kemampuan yang ada pada seorang individu dalam menghadapi permasalahan di kehidupannya (Yildiz et al., 2020). Salah satu kecerdasan anak usia dini yang perlu di asah adalah kecerdasan verbal-linguistik. Kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan berbahasa, baik dalam berbicara, menulis, mendengarkan, maupun memahami kata-kata dan struktur kalimat. Anak-anak dengan kecerdasan verbal-linguistik yang baik akan lebih mudah dalam menyampaikan gagasan, mengungkapkan perasaan, serta membangun interaksi sosial yang efektif (Setyorini et al., 2018).

Bercerita adalah salah satu cara yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak melalui cerita yang diberikan secara lisan dengan tujuan anak akan dapat memahami isi cerita yang dibacakan (Perdana et al., 2020). Salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak adalah dengan menggunakan kegiatan *Storytelling* atau bercerita (Adnan & Bili, 2024).

Storytelling adalah salah satu jenis penguasaan keterampilan berbahasa. *Storytelling* dapat membuat anak lebih paham dengan materi yang disampaikan, membantu mengembangkan imajinasi serta menambah pengetahuan anak terhadap nilai (Maknun & Adelia, 2023). Melalui *Storytelling*, Anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan sebuah pertanyaan dan tanggapan dengan kalimat sederhana namun efektif (Nurzaman et al., 2020).

Secara umum anak usia 5-6 tahun memiliki fokus terhadap pelajaran yang singkat dan sangat sulit untuk belajar dengan serius, maka dari itu salah satu cara penerapan untuk mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik dalam memahami bahasa adalah dengan permainan menggunakan alat. Anak akan merasa senang dan mudah memahami ketika belajar menggunakan media yang menarik dan memiliki banyak bentuk yang unik. Sehingga menjadi seorang guru dituntut untuk bisa berinovasi. Salah satu inovasi tersebut adalah menemukan dan menerapkan pembelajaran dengan media-media yang menarik minat siswa dalam terciptanya pembelajaran yang aktif (Pohan et al., 2022). Fungsi dari alat permainan dapat dijadikan media pembelajaran, yang diharapkan dapat memberikan rangsangan untuk anak dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik, lebih berkualitas dan kriteria media yang dipilih hendaknya sesuai dengan pembelajaran AUD.

Dalam konteks pembelajaran di pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), penggunaan media yang menarik sangat diperlukan agar anak lebih tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan *Storytelling* adalah boneka jari. Boneka jari adalah alat peraga yang dapat menggambarkan tokoh dalam cerita dan dapat digunakan oleh guru maupun anak-anak untuk berinteraksi dan berimajinasi. Boneka jari dapat menjadi media yang efektif dalam menarik perhatian anak serta merangsang imajinasi dan keterampilan verbal-linguistik mereka (Pratiwi, 2021). Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak menekankan pada penggunaan boneka secara umum atau *Storytelling* dengan media lain, seperti buku atau gambar (PUTRI, 2020) namun dalam penelitian ini lebih ditekankan pada media boneka jari yang bermacam-macam bentuk. Boneka jari yang peneliti gunakan yaitu boneka jari berbentuk hewan yaitu kucing, domba, penguin, harimau, singa, jerapah, ayam, sapi, kelinci, burung hantu, beruang, panda, monyet.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan *storytelling* seperti Penelitian yang di lakukan (Yunita, 2018) yang berjudul “pengaruh metode *storytelling* terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok a1 tk taman ananda Surabaya” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subyek dari penelitian ini berjumlah 19 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon matched pairs test*. Hasil pengamatan pada anak kelompok A1 TK Taman Ananda Surabaya, ditemukan bahwa keterampilan berbicara pada anak kelompok A1 masih kurang dalam hal anak belum bisa menceritakan kembali isi cerita, anak masih belum bisa menjawab pertanyaan sederhana dan anak kurang aktif bertanya. Salah satu cara agar keterampilan berbicara anak meningkat adalah menggunakan metode *storytelling*. Melalui metode *Storytelling*, anak mampu lebih aktif dalam bertanya, anak mampu menjawab pertanyaan dari guru dan anak mampu menceritakan kembali isi cerita. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *Storytelling* terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok A1 TK Taman Ananda Surabaya.

Penelitian yang dilakukan (Hasmira & Yudha, 2023) yang berjudul ‘Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka’. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) implementasi permainan sandiwara boneka meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal berupa apersepsi dan pengenalan tokoh, pada kegiatan inti guru menunjukkan permainan sandiwara boneka, dan kegiatan akhir peserta didik menceritakan kembali dengan permainan sandiwara boneka. (2) permainan sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini.

Berdasarkan observasi awal di kelas kelompok B TK Al-Hikmah, diketahui bahwa anak membutuhkan bantuan guru untuk dapat mengembangkan kecerdasan verbal-linguistik secara optimal, karena masih ada anak yang terlihat kurang percaya diri saat berbicara dengan teman sebayanya atau dengan orang lain. Proses pembelajar yang dilakukan terlalu monoton menggunakan buku dan masih ada anak yang sulit mengenal huruf, mengenal jenis tumbuhan dan jenis hewan melalui benda-benda yang ditemui. Ketersediaan media pembelajaran banyak disediakan dikelas untuk meningkatkan proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Terutama pada media boneka jari, media ini sudah pernah digunakan dalam pembelajaran dikelas, namun sangat jarang karena keterbatasan guru dalam menyampaikan. Ketika dilakukan observasi guru mengajar dengan teknik *Storytelling* menggunakan boneka jari anak-anak terlihat senang dengan media tersebut. namun pada kenyataannya, guru sangat jarang menggunakan metode ini, lebih sering menggunakan buku cerita.

Meskipun banyak penelitian yang menunjukkan bahwa *Storytelling* memiliki dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak, tetapi hal ini belum dilaksanakan di Paud atau TK yang berada di kota Medan, khususnya di TK Al-Hikmah, belum ditemukan penerapan *storytelling* dengan menggunakan boneka jari sehingga diharapkan pada masa yang akan datang Penelitian dapat menjadi temuan baru dalam memberikan wawasan tentang penerapan kegiatan *Storytelling* dengan menggunakan boneka jari dalam meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak usia dini. Hal inilah yang menjadi Latar belakang penelitian yang dilakukan oleh penulis yang berjudul “Implementasi Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Boneka Jari Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal- Linguistik Pada Anak Di TK Al-Hikmah”.

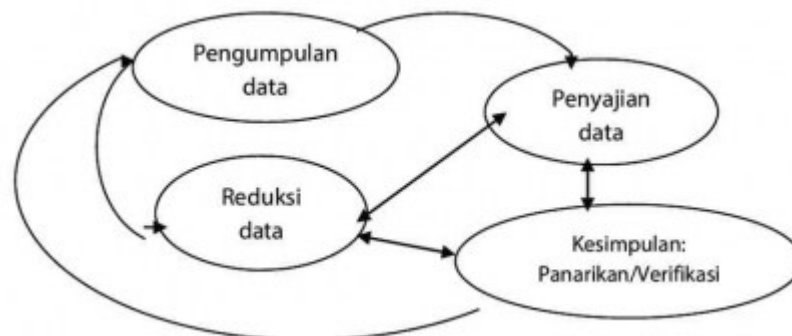
2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, Sugiyono menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan cara untuk meneliti sesuatu sebagaimana adanya, dengan peneliti bertindak sebagai

alat utama (Sugiyono, 2020). Tujuan penelitian ini adalah mengimplementasikan Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Boneka Jari Dalam Meningkatkan Kecerdasan Verbal- Linguistik Pada Anak Di TK Al-Hikmah Lokasi penelitian adalah TK AL-HIKMAH terletak di Jl. Bambu no 31/ Jl Veteran Gg. Seroja, Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara dengan jumlah 35 siswa.

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan kelas. Dengan menggunakan observasi, peneliti dengan cermat melacak kemajuan siswa melalui tiga sesi yang tersebar selama empat minggu. Informasi langsung dan mendalam yang diperoleh dari wawancara dapat melengkapi data yang dikumpulkan dari observasi. eneliti melakukan dua wawancara langsung dengan seorang guru dari kelas B Tk Al-Hikmah. Peneliti ingin mengetahui apakah TK Al-Hikmah menggunakan media boneka Jari sebagai kegiatan *storytelling*. Anak dan guru Tk berperan sebagai subjek. Dalam penelitian kualitatif memiliki makna yang menjadi fokus temuan, yang diperoleh dari analisis data induktif dan berdasarkan data yang dikumpulkan melalui triangulasi. Triangulasi merupakan Teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan melalui berbagai sumber. Peneliti fokus dalam memperoleh data melalui wawancara dan observasi dan dokumentasi kepada guru dan anak untuk memperoleh kebenaran secara langsung di Tk Al-Hikmah.

Metode untuk menganalisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data didasarkan pada model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data yaitu mengumpulkan data dan memilih suatu hal yang memusatkan perhatian pada data yang dianggap penting, penyajian data yaitu dapat membantu dalam memahami konteks penelitian dikarenakan melakukan bukti yang lebih kuat untuk informasi yang disajikan, dan penarikan kesimpulan yaitu untuk mengambil kesimpulan dan verifikasi dari berbagai informasi yang diperoleh di Tk Al-Hikmah sehingga kesimpulan yang diambil berupa fakta yang ada dilapangan. Kesimpulan penelitian, berdasarkan temuan akhirnya, menambah pemahaman kita tentang bagaimana papan balok geometri yang dapat membantu anak kecil mengembangkan keterampilan penalaran logis dan matematis mereka, karena hal tersebut sangat sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Teknik Analisis Data dari Model Miles serta Huberman

3. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang diperoleh dari implementasi kegiatan *storytelling* untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak di TK Al-Hikmah adalah metode pembelajaran melalui kegiatan bercerita yang digunakan oleh guru dapat menarik perhatian anak dan dapat merangsang pengembangan verbal-linguistik dan guru menggunakan media boneka jari sesuai tema yang diajarkan yaitu tema binatang. Maka karakter tokoh digunakan dalam bercerita terdiri dari beberapa binatang yaitu kucing, domba, penguin, harimau, singa, jerapah, ayam, sapi, kelinci, burung hantu, beruang, panda, monyet. Dalam teknik pelaksanaan bercerita guru dengan memilih tempat, bercerita dengan menggunakan media boneka jari, mengekspresikan karakter tokoh, menghidupkan suasana bercerita, menirukan bunyi dan karakter suara, dan struktur bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Tujuannya untuk memperkenalkan watak tokoh-tokoh dalam cerita sekaligus mengembangkan perkembangan bahasa mereka.

Adapun langkah-langkah penggunaan media boneka jari yang harus diperhatikan, diantaranya: 1) Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat pengguna boneka jari untuk kegiatan pembelajaran. 2) Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka jari dengan jelas dan terarah. 3) Hendaknya diselingi nyanyian agar menarik perhatian penonton dan penonton diajak untuk bernyanyi bersama-sama. 4) Permainan boneka jari ini hendaknya jangan lama. 5)

Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak. 6) Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan

Langkah pertama dari proses pembelajaran meliputi saling mengenal melalui icebreakers, doa, dan pembacaan surah singkat. Setelah selesai, anak-anak terus membaca tahlil dan melanjutkan pembelajaran kolaboratif mereka tentang angka dan huruf. Langkah selanjutnya adalah guru meninjau kembali kegiatan yang telah direncanakan. Instruktur membahas penggunaan media boneka untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi minat mereka sambil bermain dengan materi tambahan. Hal pertama yang dilakukan guru saat menunjukkan kepada anak-anak cara menggunakannya adalah membuat mereka berpikir tentang berbagai bentuk, warna, dan benda yang dapat mereka buat dengan boneka jari.



Gambar 2. Proses Mengenalkan Media boneka jari

Pada Gambar 2 "Tahapan awal yang saya lakukan sebelum melakukan kegiatan yaitu terlebih dahulu saya menyediakan bahan yang akan digunakan serta saya menjelaskan mengenai metode pembelajarannya dan penggunaan media yang tersedia. Tujuan ini untuk membantu anak agar paham dengan penggunaan media tersebut. Dan setelah itu anak diberikan kebebasan dalam bereksplorasi menciptakan suatu karya yang diinginkan semua dengan minat anak". (Kutipan Wawancara Guru A)

Menurut instruktur, Ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan memahami aturan permainan, kesulitan berkomunikasi dengan teman sekelas. Ini adalah beberapa kesulitan yang dihadapi siswa saat bermain dengan Media Boneka jari. A mengalami kesulitan memahami dan menjelajahi dunia di sekitarnya karena ia jarang mengikuti kegiatan belajar. Penelitian terhadap 35 siswa di TK B menunjukkan bahwa 5 siswa belum mengembangkan kemampuan mengenali Huruf, warna dan Macam-macam Hewan, 12 siswa mulai menunjukkan tanda tanda perkembangan (MB) dalam mengidentifikasi berbagai jenis balok, 18 siswa menunjukkan hasil sesuai harapan (BSH) dalam mengidentifikasi bentuk dan ukuran tanpa bantuan guru.

Tahap kedua yaitu kegiatan *storytelling* menggunakan media boneka jari dalam proses pembelajaran. Anak-anak dapat melatih pengenalan identifikasi warna dan Bentuk dan macam-macam jenis hewan dengan media boneka jari ini. Selain itu, mereka akan mengetahui cara menggunakan kreasi mereka sebagai dasar pengambilan keputusan. Ada banyak hal sulit yang dapat Anda lakukan dengan media boneka jari, seperti membuat teka teki. Misalnya, guru dapat menugaskan untuk menyebutkan nama-nama hewan, menirukan suara hewan dan membuat cerita singkat tentang hewan sesuai dengan hewan yang di pilih oleh anak tersebut tertentu hanya dengan menggunakan kode yang telah ditentukan sebelumnya, dan anak didorong untuk berkonsentrasi pada tugas ini.



Gambar 3. Kegiatan sesuai dengan kreativitas anak

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dari pendidik dan tenaga kependidikan, terdapat tujuan penelitian yang dikemukakan pada bab sebelumnya, ialah untuk mengetahui Implementasi Kegiatan *Storytelling* Menggunakan Boneka Jari Dalam Meningkatkan Kecerdasaan Verbal-Linguistik Pada Anak Di TK AL-Hikmah. Maka peneliti mendeskripsikan hasil wawancara tersebut. Menurut Guru di TK AL-Hikmah mengenai pembelajaran melalui metode bercerita mengatakan bahwa:

“Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode bercerita sangat baik dilakukan pendidik karena dengan kegiatan storytelling kita dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan perasaannya serta mengutarakan pendapatnya kepada orang lain”

Dari penjelasan diatas menggambarkan bahwa kegiatan *storytelling* menggunakan boneka jari yang diterapkan di kelas dapat meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik pada anak dalam mengungkapkan bahasa seperti anak dapat mengutarakan pendapatnya kepada orang lain, serta mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, baik hati, dan berani).

Adapun yang dikatakan oleh guru di TK Al-Hikmah mengenai meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik menggunakan kegiatan *storytelling* mengatakan bahwa:

“Menurut saya, sangat baik dalam mengembangkan meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik yang anak miliki dan indra pendengaran anak dapat berfungsi baik karena anak diajak untuk melanjutkan cerita yang telah didengarkan sehingga anak dapat menyusun kalimat sederhana”

Dari penjelasan diatas menggambarkan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan kegiatan *storytelling* menggunakan boneka jari dalam meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik dapat meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik dalam menyusun kalimat sederhana serta dapat menambah pembendaharaan kata pada anak. Pada saat proses kegiatan *storytelling* dilakukan di TK Al-Hikmah, pendidik menggunakan media boneka jari untuk menarik perhatian anak agar fokus atau pusat perhatian anak ke pendidik yang sedang bercerita serta dapat menambah rasa percaya diri pada anak ketika bercerita.

Adapun yang dikatakan oleh guru di TK AL-Hikmah tentang penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan kecerdasan verbal-linguistik melalui kegiatan *storytelling* pada anak mengatakan bahwa:

“Guru mengenalkan kepada anak kegiatan storytelling menggunakan media boneka jari sehingga anak diajak untuk berkomunikasi untuk dapat meningkatkan kemampuan verbal linguistik anak”

Adapun yang dikatakan oleh guru di TK AL-Hikmah mengenai penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan kecerdasan verbal-lingustik anak melalui kegiatan *storytelling* pada anak mengatakan bahwa:

“Memperkenalkan kegiatan storytelling pada anak dengan menggunakan media boneka jari sehingga anak lebih mudah dalam memahami isi cerita dan lebih banyak ide”

Berdasarkan triangulasi hasil wawancara, terhadap intruksi dan dukungan guru kepada anak di TK Al-Hikmah, yaitu dengan adanya kegiatan penerapan media boneka jari terhadap mengembangkan kecerdasan Verbal-Linguistik anak menjadi lebih semangat dan mudah memahami dengan jelas. Anak menjadi tau bahwasannya kegunaan media tersebut semata-mata tidak hanya dibentuk dengan satu macam tetapi banyak bentuk yang dapat dihasilkan melalui satu media. Anak menjadi tau secara pasti mengetahui perbedaan sertiap warna, bentuk, maupun ukuran melalui media yang konkret.

Dari penjelasan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran dikelas penggunaan media boneka jari melalui kegiatan *storytelling* dapat meningkatkan kecerdasan verbal-lingustik pada anak seperti dapat melatih daya pikir, melatih daya tangkap anak, membantu mengembangkan pola pikir kreatif anak, dapat menambah rasa percaya diri anak, serta melatih imajinasi anak. Berkaitan dengan teori nativis bahwa perkembangan verbal-lingustik pada anak merupakan suatu proses perkembangan yang terjadi pada diri anak yang bersifat natural dari lahir.

Penelitian ini juga berhubungan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh yang (Haryati, 2017) berjudul “Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Paud”. Berdasarkan penelitian ini di dapat hasil jika metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam memberikan stimulus pengembangan kecerdasan verbal-lingustik antara lain dengan menggunakan metode bercerita, metode bernyanyi, metode bermain peran, dan metode bercakap-cakap. Sementara itu, anak-anak juga perlu dilatih dalam mengembangkan kecerdasan verbal-lingustik dengan senantiasa mengarahkan anak menceritakan apa yang dialaminya. Siapkan buku-buku menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga dengan banyak membaca, perbendaharaan kata pada anak dapat terus bertambah.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan peneliti menyimpulkan bahwa Implementasi Kegiatan Storytelling Menggunakan Boneka Jari Dalam Meningkatkan Kecerdasaan Verbal-Linguistik Pada Anak Di TK AL-Hikmah sangat penting untuk membantu perkembangan verbal-lingustik pada anak karena melalui kegiatan storytelling menggunakan media seperti boneka jari dapat membantu keterampilan berbicara, menambah rasa percaya diri. Selain itu, dapat pula melanjutkan cerita yang telah didengarkan oleh guru sehingga anak dapat menyusun kalimat sederhana, serta dapat menambah perbendaharaan kata agar anak lebih mudah diajak berkomunikasi dengan baik dan benar. Berkaitan dengan teori nativis bahwa perkembangan bahasa pada anak merupakan suatu proses perkembangan yang terjadi pada diri anak yang bersifat natural dari lahir. Penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan kecerdasan verbal-lingustik melalui kegiatan storytelling pada di TK Al-Hikmah. Dalam proses pembelajaran dikelas tenaga pendidik atau guru menggunakan media boneka jari sesuai tema yang diajarkan yaitu tema binatang yang pada umumnya dikenali oleh anak seperti kelinci, kucing, anjing dan tikus. Dalam hal ini, pendidik memperdengarkan cerita pada anak sehingga dapat menyimak cerita yang mereka dengar. Maka dari itu, peneliti melakukan pengamatan kepada anak terhadap indikator penilaian yang akan dicapai yaitu menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, menyebutkan kata-kata yang dikenal serta menceritakan kembali cerita yang pernah didengar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan melibatkan diri dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan dengan tulus kepada kedua orangtua, keluarga dan teman seperjuangan. Terima kasih Guru, Pengelola, Orang tua, dan anak-anak TK Al-Hikmah. Terimakasih Unit KKN UMSU, Prodi PIAUD FAI UMSU dan dosen pembimbing dan Reviewer jurnal AULAD yang telah memberikan saran perbaikan terhadap artikel ini sehingga bisa diterbitkan.

6. DAFTAR ISI

- Adnan, A., & Bili, D. L. (2024). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI KEGIATAN STORY TELLING DI TK NEGERI 12 BUTON. *SINERGI : Jurnal Riset Ilmiah*, 1(8), 666–671. <https://doi.org/10.62335/Mcst3441>
- Haryati, D. (2017). Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Paud. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 132. <https://doi.org/10.32332/Elementary.V3i2.995>
- Hasmira, H., & Yudha, R. P. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6401–6410. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i8.2517>
- Maknun, L., & Adelia, F. (2023). Penerapan Metode Storytelling Dalam Pembelajaran Di Mi/Sd. *Jurnal Jipdas (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 3(1), 34–41. <https://doi.org/10.37081/Jipdas.V3i1.1283>
- Masitah, W., & Hastuti, J. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Kelompok B RA Saidi Turi Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 120–146. <https://doi.org/10.30596/Intiqad.V8i2.733>
- Mawaddah Nasution dan Rini. (2016). Upaya Meningkatkan Moral Pada Anak Melalui Pembiasaan Berbagi di RA Nurul Huda Karang Rejo Kecamatan Stabat. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 147–177. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad/article/view/730>
- Ningrum, N. P. W., Pane, F. M. J., Yani, S. I., & Khadijah. (2022). Pendidikan Anak Usia Dini: Perannya Dalam Membangun Karakter Dan Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 59–63. <https://doi.org/10.57251/Tem.V1i1.429>
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). The 2 Nd International Conference On Elementary Education Volume 2 Nomor 1, ISBN 978-623-7776-07-9 ICEE-2 Developing Interactive Storytelling Model To Facilitate Young Learners' Speaking Skills. *International Conference On Elementary Education*, 2(1), 64–69.
- Perdana, D. C., Waspodo, M., & Madjid, A. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DAN BICARA MENGGUNAKAN METODE BERCERITA DI TK ISLAM AL AZHAR 27. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 207. <https://doi.org/10.32832/Tek.Pend.V9i2.3200>
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Bergambar Dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/Ei.V11i03.2446>
- Pratiwi, N. (2021). Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Story Telling Dengan Media Boneka Tangan Di Desa Karangmalang Kabupaten Sragen. 33–35.
- PUTRI, D. A. (2020). Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Kelompok 4-5 Tahun Di Ra Plus Naina Kids Kec. Medan Area. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Setyorini, R., Sandi, N. V., & Wibisono, Y. (2018). Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini Melalui Permainan “Gerbong Kata.” *Generasi Emas*, 1(2), 120–127. [https://doi.org/10.25299/Ge.2018.Vol1\(2\).2565](https://doi.org/10.25299/Ge.2018.Vol1(2).2565)
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). Media Pembelajaran Islamic Cartoon Pocket Book untuk Meningkatkan Perilaku Santun Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6137–6148. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3320>
- Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V4i1.282>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta CV.
- Yildiz, M., Öntürk, Y., & Efek, E. (2020). The Investigation Of Multiple Intelligence Modalities Of University Students Receiving Sports Education. *Asian Journal Of Education And Training*, 6(2), 246–255. <https://doi.org/10.20448/Journal.522.2020.62.246.255>
- Widya Masitah, H. R. S. (2018). Upaya Meningkatkan Perkembangan Moral dan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Pembiasaan Di Ra. Al-Hikmah. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 10(2), <https://doi.org/10.30596/intiqad.v10i1.1930>
- Yunita, N. (2018). = 0 Dan Nilai Signifikasi Yang Dipakai Adalah 5% Dan N= 19 Maka Diperoleh T. 4.