

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI CERITA  
PANGGUNG BONEKA PADA  
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH  
BATU HAMPAR**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**MULIA IBRAHIM  
NIM: 2010/57333**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

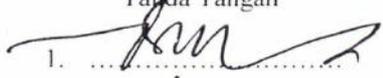
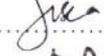
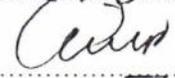
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK MELALUI CERITA PANGGUNG BONEKA PADA TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BATU HAMPAR

Nama : **Mulia Ibrahim**  
NIM : 2010/57333  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Desember 2012

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Rismareni Pransiska, SS, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	5. 

## ABSTRAK

**Mulia Ibrahim, 2013: Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Cerita Panggung Boneka pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Batu Hampar. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Banyak hal yang dapat menyebabkan kemampuan berbahasa anak tidak berkembang secara optimal, diantaranya pengaruh lingkungan tempat tinggal siswa. Di samping itu belum menggunakan alat peraga yang bervariasi yang dapat menarik perhatian anak untuk mendengarkan cerita.

Untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Aisyiyah Batu Hampar peneliti menggunakan metode cerita panggung boneka. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak terutama keterampilan, mendengarkan, berbicara, berimajinasi, berfikir logis dan menceritakan kembali isi cerita secara urut serta menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang menyenangkan.

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa B4 TK Aisyiyah Batu Hampar yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik wawancara. Sedangkan alat pengumpul data adalah lembar pengamatan dan format wawancara dan analisa data pada penelitian ini menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka di TK Aisyiyah Batu Hampar menunjukkan bahwa anak yang nilai kemampuan berbahasanya cukup dan kurang pada siklus I sudah meningkat menjadi baik dan sangat baik pada siklus II dan telah mencapai indikator keberhasilan. Anak yang menyukai dan ingin belajar melalui cerita panggung boneka meningkat. Dengan demikian penggunaan metode cerita panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Aisyiyah Batu Hampar dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Cerita Panggung Boneka di TK Aisyiyah Batu Hampar”*.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan kerjasamanya. Untuk itu pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku pembimbing II, sekaligus Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, MS, Kons, Selalu Dekan, serta Bapak / Ibu pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar dan tata usaha jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Buat orang tua Almarhum Bapak M. Ibrahim dan Ibu Hartatizam yang telah melahirkan dan mengasuh, memberikan dorongan moril maupun material serta dorongan semangat motivasi dan pengorbanan yang tidak terhingga dalam penyelesaian skripsi ini, beserta Uni Ira, Uni Mimi, Uni Ade, Uni Ris, dan adikku tersayang Tiwi dan juga Uda Auva, Uda Bujang, Uda Eri, Uda Arif dan beserta keponakan yang sholeh dan sholehah.
6. Teristimewa suami tercinta Jhonrison Jamin yang telah memberikan waktu, dorongan semangat, motivasi dan pengorbanan yang tak terhingga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Ibu Zaidar, yang telah memberikan waktu, dorongan semangat, motivasi dan pengorbanan yang tak terhingga dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

8. Ibu Asmah, S. Pd, selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Batu Hampar yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Rekan-rekan majelis guru TK Aisyiyah Batu Hampar yang sudah memberikan sumbangsih dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman angkatan 2010, buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani proses masa-masa dalam bangku perkuliahan dan pada masa penelitian sekaligus penyusunan skripsi.
11. Anak didik di TK Aisyiyah, yang telah meluangkan waktu dan bekerjasama dalam melaksanakan penelitian skripsi yang peneliti lakukan.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, Desember 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembahasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Rancangan Pemcahan Masalah .....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	7
H. Definisi Operasional .....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Landasan Teori .....	10
1. Hakekat Anak Usia Dini .....	10
2. Perkembangan Anak Usia Dini .....	11
3. Pentingnya Bercerita Bagi Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa .....	15
4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini .....	17
5. Metode Bercerita .....	24
6. Cerita Panggung Boneka .....	21
B. Penelitian Yang Relevan .....	29
C. Kerangka Konseptual .....	30
D. Hipotesis Tindakan .....	31
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b> .....	32
A. Jenis Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Subjek Penelitian .....	33
D. Prosedur Penelitian .....	33

E. Sumber Data .....	37
F. Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Analisa Data .....	39
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>41</b>
A. Deskripsi Data .....	41
1. Kondisi Awal.....	41
2. Deskripsi Siklus I .....	44
3. Deskripsi Siklus II .....	66
B. Analisa Data .....	87
C. Pembahasan .....	99
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan.....	102
B. Implikasi .....	103
C. Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>107</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Lembaran Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Hampar Kabupaten Lima Puluh Kota (Sebelum Tindakan) .....	34
Tabel 3.2 Format Wawancara Lembaran Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Batu Hampar Kabupaten Lima Puluh Kota (Sebelum Tindakan) .....	35
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Pada Kondisi Awal (sebelum Tindakan).....	42
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 1 .....	47
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 2 .....	53
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 3 .....	58
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 1, 2, 3.....	61
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I .....	62
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 1 .....	69
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 2.....	73
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 3.....	79

Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 1, 2, 3.....	83
Tabel 4.11	Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II.....	85
Tabel 4.12	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Sangat Baik).....	88
Tabel 4.13	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Baik).....	90
Tabel 4.14	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Cukup).....	92
Tabel 4.15	Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Kurang) .....	95
Tabel 4.16	Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I dan II.....	98

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Grafik Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	44
Grafik 4.2 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 1 .....	49
Grafik 4.3 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 2 .....	55
Grafik 4.4 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 3 .....	60
Grafik 4.5 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus I Pertemuan 1,2,3.....	62
Grafik 4.6 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 1 .....	71
Grafik 4.7 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 2 .....	76
Grafik 4.8 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 3 .....	81
Grafik 4.9 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 .....	84
Grafik 4.10 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria sangat Baik).....	89

Grafik 4.11 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Baik).....	92
Grafik 4.12 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Cukup).....	94
Grafik 4.13 Hasil Prosentase Pengamatan Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka (Kriteria Kurang).....	97

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual .....	31
Bagan 3.1 Bagan prosedur Penelitian Tindakan Kelas .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Rencana kegiatan harian pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	107
2. Hasil penilaian kemampuan berbahasa anak pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	108
3. Rancangan kegiatan harian siklus I pertemuan I .....	109
4. Naskah cerita panggung boneka siklus I pertemuan I.....	110
5. Rancangan kegiatan harian siklus I pertemuan II .....	111
6. Naskah cerita panggung boneka siklus I pertemuan II .....	112
7. Rancangan kegiatan harian siklus I pertemuan III.....	113
8. Naskah cerita panggung boneka siklus I pertemuan III.....	114
9. Hasil penilaian kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka siklus I.....	115
10. Hasil wawancara anak akhir siklus I.....	116
11. Rancangan kegiatan harian siklus II pertemuan I.....	117
12. Naskah cerita panggung boneka siklus II pertemuan I .....	118
13. Rancangan kegiatan siklus II pertemuan II.....	119
14. Naskah cerita panggung boneka siklus II pertemuan II.....	120
15. Rancangan kegiatan siklus II pertemuan III .....	121
16. Naskah cerita panggung boneka siklus II pertemuan III.....	122
17. Hasil penilaian kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka siklus II .....	123
18. Hasil wawancara anak akhir siklus II .....	124

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk menciptakan situasi dan kondisi agar dapat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk menciptakan warga negara seutuhnya, pemerintah melakukan berbagai upaya salah satunya melalui pendidikan. Pendidikan Nasional dapat ditempuh melalui tiga jalur yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal yang saling melengkapi dan memperkaya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 : 109 pasal 28 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa (1) PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, informal. (2) PAUD jalur pendidikan formal berbentuk TK, pada jalur non formal berbentuk kelompok bermain (KB) / Taman Penitipan Anak (TPA). (3) PAUD jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga / pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Taman Kanak-kanak (TK) salah satu bentuk Pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 sampai 6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan. Melalui pendidikan di TK ini, diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kognitif dan bahasa untuk siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Bidang pengembangan di TK mencakup 2 hal yaitu aspek-aspek pengembangan kemampuan dasar (KD) yang terdiri dari bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni, hasil belajar dan indikator yang mana dapat memudahkan guru dalam merancang metoda pembelajaran dan memilih model-model permainan yang cocok bagi anak.

Dalam aspek pengembangan bahasa dasarnya yaitu anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan bahasa dan membaca melalui indikator menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah secara sederhana, semuanya ini akan memberikan hasil belajar, anak dapat berkomunikasi dan berbicara secara lisan.

Pada dasarnya anak usia dini sangat senang mendengarkan cerita, baik itu cerita fiktif atau non fiktif. Selain itu anak usia dini sangat

menyenangi cerita-cerita bergambar dengan warna-warni menarik dan menantang. Seorang guru TK hendaknya banyak membacakan cerita-cerita yang banyak mengajarkan tentang perilaku-perilaku moral yang dapat diteladani oleh anak, artinya cerita yang dibacakan pada anak adalah cerita-cerita yang mengandung unsur-unsur pendidikan dan biasa merubah perilaku keliru atau perilaku yang salah pada anak.

Bercerita dapat menumbuhkan serta memupuk sikap perilaku yang baik, disamping itu bercerita dengan buku dapat mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama kemampuan bahasa, daya pikir serta motorik. Cerita panggung boneka adalah salah satu bagian dari metode bercerita yang sangat menyenangkan bagi anak, karena selain dapat mengetahui cerita dari cerita yang disampaikan oleh guru, anak juga dapat mengulang dan memahami cerita dari panggung boneka.

Fakta di lapangan sebagian besar anak di kelompok B4 TK Aisyiyah Batu Hampar belum mampu menceritakan cerita yang dibacakan oleh guru secara urut. Itu berarti anak-anak belum mampu menggunakan bahasa dengan baik, melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengungkapkan atau memberi tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya dengan baik. Dari pengamatan penulis hal ini tidak terlepas dari kurangnya guru memahami kemampuan anak dalam berkomunikasi, guru kurang memperhatikan penggunaan kata, mimik dan intonasi dalam bercerita

sehingga tidak merangsang perhatian anak. Ditambah lagi dalam bercerita guru tidak menggunakan alat peraga sehingga kurang menarik bagi anak.

Untuk menambah pengetahuan anak, salah satu kemampuan yang harus dikembangkan adalah kemampuan berbahasa, karena dengan berbahasa anak dapat memahami kata, kalimat. Berkomunikasi dan memahami bahwa ada hubungan bahasa lisan dan tulisan atau membaca awal. Pada usia TK sangatlah sulit untuk menanamkan konsep huruf dan konsep kata, padahal anak usia dini sudah perlu diberikan konsep berbahasa awal karena akan memasuki SD.

Untuk menanamkan konsep tersebut maka penulis merancang suatu permainan yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak. Adapun cara-cara yang dapat dilakukan di TK dalam persiapan berbahasa awal antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Alat tersebut sekaligus dapat memberikan informasi atau menghasilkan pengertian, memberi kesenangan serta mengembangkan imajinasi anak.

Ketika memasuki Taman Kanak-Kanak, atau usia 4 tahun, anak telah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata “apa”, “mengapa”, “kapan”, “di mana” dan “siapa”. Mereka juga dapat berargumentasi dan dapat tertawa oleh penggunaan kata-kata keliru. Anak usia 4 tahun mempunyai selera humor yang relatif baik, senang terhadap

rima atau persajakan. Teka-teki, lelucon sederhana, dan gurauan lisan. Mereka juga dapat menikmati cerita yang dibicarakan kepada mereka, khususnya ketika mereka dapat melihat ilustrasi gambar yang menyertai cerita tersebut.

Banyak hal yang dapat menyebabkan kemampuan berbahasa anak belum berkembang secara optimal diantaranya karena pengaruh lingkungan, tempat tinggal. Siswa TK Aisyiyah tinggal dilingkungan pedesaan, dan bahasa yang digunakan pada umumnya bahasa ibu sehingga anak kesulitan dalam berbahasa Indonesia. Dalam aspek pengembangan bahasa Indonesia di TK Aisyiyah peneliti menemukan bahwa masih banyak anak yang dapat menjawab pertanyaan tentang cerita dengan bahasa yang lancar. Pada umumnya anak tidak berani bertanya dan memberikan komentar tentang isi cerita, masih banyak siswa yang belum dapat menirukan dialog dengan bahasa yang benar, disamping itu anak tidak berani memerankan tokoh dalam cerita, dan sedikit sekali siswa yang dapat mencerikatakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana.

Permasalahan ini disebabkan karena guru belum memanfaatkan cerita panggung boneka yang dibutuhkan anak-anak usia TK/RA dimana keterampilan bahasa dan literasi anak usia TK/RA sedang tumbuh dan berkembang pesat. Anak-anak harus terus menerus ter exposed oleh lingkungan yang kaya akan bahasa yang interaktif, serta memiliki kesempatan yang menyenangkan untuk belajar bahasa, sehingga keterampilan bahasa awal mereka akan berkembang baik, karena

berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan masih banyak anak yang hanya berfungsi sebagai pendengar saja, sementara guru asyik bercerita atau menerangkan di depan kelas, walaupun ada anak yang ingin bertanya dan ingin mencobakan apa yang diceritakan guru.

Untuk memecah permasalahan di atas, diperlukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pelaksanaan pelajaran berbahasa untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok B4 TK Aisyiyah Batu Hampar. Dalam hal ini penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul :

“Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka di TK Aisyiyah Batu Hampar”

## **B. Identifikasi Masalah**

Kurang berkembangnya kemampuan bahasa anak di TK Aisyiyah Batu Hampar disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

1. Rendahnya kemampuan berbahasa anak terutama dalam kosakata mendengarkan dan berbicara.
2. Kurangnya kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan tentang cerita bahasa yang lancar.
3. Rendahnya kemampuan anak dalam member komentar dalam cerita.
4. Kurangnya kemampuan anak dalam menirukan dialog cerita.
5. Pada umumnya anak tidak dapat memerankan tokoh dalam cerita.

6. Kurangnya kemampuan anak dalam menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sederhana.
7. Kurangnya ketertarikan anak dalam kegiatan bercerita.

### **C. Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada kemampuan bahasa anak dengan menggunakan cerita panggung boneka dalam pembelajaran bahasa pada kelompok B4 TK Aisyiyah Batu Hampar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana cerita panggung boneka meningkatkan kemampuan bahasa anak.

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan sesuai dengan batasan masalah maka TK Aisyiyah Batu Hampar permasalahannya adalah, masih kurangnya kemampuan bahasa anak, hal ini disebabkan oleh kurangnya media yang digunakan serta metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membosankan bagi anak, maka penulis akan melakukan rancangan pemecahan masalah melalui bercerita dengan menggunakan cerita bergambar yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan cerita yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

## **F. Tujuan Penelitian**

1. Anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata dan simbol yang melambangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.
2. Menumbuh kembangkan bahasa anak melalui cerita panggung boneka.

## **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Untuk anak, supaya anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa melalui cerita panggung boneka.
2. Untuk guru, memperkaya teknik dan metode guru dalam mengajar melalui cerita panggung boneka.
3. Untuk sekolah, meningkatkan kualitas sekolah, sehingga para lulusan TK dapat memiliki kesiapan melanjutkan pendidikan ke SD yang mereka inginkan.
4. Untuk penelitian lanjutan, memberikan masukan kepada ranah penelitian sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan tentang penggunaan cerita bergambar pada bidang yang sama atau pada bidang yang lainnya.

## **H. Defenisi Operasional**

Berdasarkan kata kunci dari judul diatas maka defenisi operasionalnya adalah:

1. Penigkatan Bahasa Anak

Bagaimana kesiapan anak dalam mengolah kata dengan menggunakan intelegensinya, sehingga dapat memperlihatkan kemampuan berbicara yang dimilikinya.

## 2. Bercerita dengan menggunakan panggung boneka

Bercerita dengan menggunakan panggung boneka adalah “suatu cara untuk menuturkan suatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian yang disampaikan secara lisan melalui cerita panggung boneka yang bentuknya menyerupai aslinya.

Indikator yang digunakan dalam cerita panggung boneka pada Bab IV adalah:

- a. Memceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana dengan urutan.
- b. Mendengarkan dan menceritakan kembali cerita secara urutan.
- c. Mengurutkan dan menceritakan kembali isi cerita panggung boneka.
- d. Bercerita tentang panggung boneka yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urutan dan bahasa yang jelas.
- e. Membaca cerita panggung boneka yang memiliki kalimat sederhana dan menceritakan isi cerita dengan menunjukkan beberapa kata yang dikenalnya.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya. Seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Karakteristik menurut Sujiono (2009:7) adalah : (a) Egosentris, (b) ia cenderung melihat dan memahami suatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. (c) Memiliki *curriosty* (d) Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. (e) makhluk social (f) Anak membangun konsep dari mulai interaksi sosial di sekolah. (g) *The unicug person*. (h) Setiap anak mempunyai kerekteristik yang berbeda-beda (i). Kaya dengan fantasi. (j) Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinasi. (k) Daya konsentrasi yang pendek. (l) Sepuluh menit merupakan hal yang wajar bagi anak usia 5 tahun dapat duduk dan memperhatikan suatu secara nyaman. (m) Masa usia dini merupakan masa

belajar yang paling potensial. (n) Masa usia dini tersebut masa *Golden age*.

## **2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosial emosional. Menurut Santrock dalam Dhieni (2007:3) bahasa adalah suatu sistem simbol untuk berkomunikasi yang meliputi fonologi (unit suara), morfologi (unit arti), sintaksis (tata bahasa), semantic (variasi arti), dan pragmatic (penggunaan bahasa). Jadi, dengan bahasa anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan, pemikiran, maupun perasaannya pada orang lain.

Perkembangan bahasa berlangsung dengan cepat dan membantu anak untuk mengemukakan pikirannya. Mahyudiin (2008:124) karakteristik perkembangan bahasa anak usia 4 tahun adalah sebagai berikut: a. Kemampuan berbicara sudah lancar dan dapat dimengerti; b. Memiliki kurang lebih 1500 kosa kata; c. Menggunakan struktur bahasa yang kompleks; d. Memperlihatkan kalimat yang lebih panjang.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat melepaskan diri dari bahasa dan literasi. Kemampuan untuk membaca, menulis, mendengar. Berbicara dalam konteks modern, literasi berarti membaca dan

menulis yang cukup untuk berkomunikasi, atau yang memungkinkan seseorang memahami dan mengkomunikasikan ide-ide dalam masyarakat.

Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit untuk dimengerti namun sesuai dengan tahap perkembangannya melalui kata-kata dan berbicara. Berbicara adalah suatu bentuk bahasa dimana kata-kata atau suara digunakan untuk menyampaikan maksud (Wahyudi. 2005:47).

Menurut *Vygotsky* dalam Suyanto (2005:109) tentang bagaimana seorang anak berinteraksi dengan lingkungannya, menurutnya “interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak”. Seorang anak dapat belajar berinteraksi melalui dua tahapan, tahapan pertama berinteraksi dengan orang lain seperti keluarga, teman sebaya, maupun gurunya, tahapan kedua secara individual yaitu dengan cara mengintegrasikan apa yang dipelajari dari orang lain kedalam struktur mentalnya.

Kemampuan bahasa anak secara keseluruhan yang melibatkan kemampuan anak dalam melihat (mengamati), mendengar (menyimak dan memahami), mengkomunikasikan (mengucapkan atau memberikan tanggapan), membaca gambar dan tulisan yang menyertainya. Skinner (dalam Prayitno, 2005:115) menekankan pentingnya pemberian kesempatan berbahasa yang disertai penghargaan atau penguatan kepada anak-anak usia 4-5 tahun.

Menurut Sudono (2001:1) menyatakan: “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi dan memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Papalia (dalam Hildayani, 2005:9-11) Mulai usia 3 tahun, bahasa anak sudah mulai berkembang menuju kemampuan berbahasa yang dewasa. Mereka sudah dapat membedakan masa lalu dan masa yang akan datang dalam berbahasa.

Menurut De Porter dan Hernecki dalam Musfiroh (2005:57) Bahwa keserdasan dapat berkembang dengan baik apabila dipengaruhi 3 syarat yaitu, (1) Struktur saraf paling bawah harus cukup berkembang agar energi dapat mengalir ke tingkat yang lebih tinggi, (2) Anak harus merasa aman secara fisik dan emosional, (3) Harus ada mode untuk memberikan rangsangan yang wajar.

Seluruh aspek-aspek perkembangan anak, yaitu perkembangan fisik, bahasa, sosial emosional, seni dan kognitif sebagaimana yang telah disebutkan secara langsung berkaitan dengan pengembangan kecerdasan jamak, kecerdasan jamak itu sendiri adalah hasil penelitian dan pemikiran seorang professor dari Harvard University Howard Gardner (1983) dalam Musfiroh (2005:53), yang berpendapat bahwa dalam diri setiap manusia setidaknya memiliki 8 potensi kecerdasan. Kedepan kecerdasan tersebut adalah (a) bahasa, (b) visual-spasial, (c) logika matematika, (d) musical,

(e) olah tubuh kenestetik. (f) pengenalan diri sendiri-intrapersonal, (g) pengenalan orang lain-interpersonal, dan (h) naturalis, ditambah satu lagi yaitu kecerdasan moral.

Jamaris (2003:27-28) mengemukakan aspek-aspek perkembangan bahas anak usia dini, yaitu:

1)Kosa kata: Kosa kata akan berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan anak dan pengalaman dalam berinteraksi; 2) Sintak (tata bahasa): tata bahasa yang dapat digunakan anak melalui bahasa lisan; 3)Semantik: Semantik merupakan penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak dapat mengekspresikan keinginan sesuai dengan apa yang dirasakan; 4) Fonem (bunyi kata); anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkai bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti.

Agar usaha-usaha pengembangan anak usia dini berjalan secara efektif dan sistematis maka perlu pula memadukan pembelajaran antara kecerdasan jamak dan bidang-bidang pengembangan anak melalui Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

Dari pendapat di atas perlu model bermain untuk memberikan rangsangan kecerdasan anak, salahsatu dengan bermain. Melalui cerita bergambar dapat mengasah kecerdasan anak, terutama keterampilan bahasa yang mana anak dapat berkomunikasi dengan lingkungannya, menambah perbendaharaan kata, berani untuk menyampaikan pendapat.

Jadi semakin banyak model permainan yang diberikan pada anak, semakin tinggi tingkat kecerdasan yang dimiliki anak.

### **3. Pentingnya Bercerita Bagi Anak Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa**

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tanpa apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi itu hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan dengan menarik. Menikmati sebuah cerita mulai timbul pada seorang anak semenjak dia mengerti akan peristiwa yang terjadi disekitar dan setelah memorinya mampu merekam beberapa kabar berita.

Masa tersebut terjadi pada usia 4-6 tahun yang ditandai oleh beberapa kemampuan. Adapun kemampuan tersebut dapat dilihat dalam (Depdiknas, 2006:5)

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dan berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung.
3. Menunjukkan pengertian dan penambahan tentang sesuatu.
4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.
5. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui cerita panggung boneka.

Menurut Learner (dalam Sudono:2000;107) dasar pertama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman komunikasi dan kaya akan menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu mendengarkan, berbicara, dan menulis.

Menurut Hidayat (2003:45) Bercerita dapat juga diartikan menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman atau suatu kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun rekaan.

Menurut Tarigan (dalam Depdiknas, 2006:3) Cerita anak merupakan salah satu bentuk sastra anak. Cerita untuk anak berbeda dengan cerita untuk orang dewasa. Buku untuk anak biasanya memcerminkan masalah-masalah masa kini. Kerena kehidupannya yang terfokus pada masa kini, masih sukar bagi anak membayangkan masa lalu dan masa depan, nostalgia belum banyak, masa depan belum terbayang dengan jelas. Masa lalunya baru terbatas pada kemarin belum sampai pada masa dahulu, mada depannya baru sampai pada besok, belum sampai pada kelak.

Mendengarkan dan membaca termasuk keketampilan bahasa menerima, sedangkan berbicara dan menulis merupakan ekspresif. Banyak upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan anak antara lain dengan berbagai macam media yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran TK merupakan

faktor yang sangat penting dan menunjang dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

#### **4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini**

##### **a. Pengertian**

Menurut Anggani (1995: 31): “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Selanjutnya Hurlock (1978:321) memberikan arti: “Bermain sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang di timbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hein dalam Hurlock (1978: 321) menyatakan bahwa: “Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Kegiatan bermain dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasi. Peraturan bermain dibuat atau ditetapkan oleh pemain sendiri tanpa memperhitungkan hasil akhir.

Garvey (1990) dalam Musfiroh (2005:13) mengatakan bahwa: “Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak meliputi dunia fisik dan sistem komunikasi. Bermain sangat berpengaruh sekali dalam masa-masa

perkembangan diri anak, dengan bermain anak akan mengenal dirinya mengenal lingkungan dan dengan bermain komunikasi anak akan berkembang sehingga bahasa anak semakin lancar.”

Menurut Sutrisno (2005:50): “Bermain merupakan kegiatan penting yang sangat berpengaruh terhadap pemilihan pengetahuan, pembentukan sikap dan keterampilan anak.” Dalam kegiatan bermain sesungguhnya anak mengalami proses belajar secara autentik. Bermain tidak saja berfungsi sebagai kegiatan yang menghibur anak, melainkan juga sebagai sarana pembelajaran itu sendiri.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sistem komunikasi, serta menambah pengetahuan dan pembentukan sikap dan keterampilan anak.

#### **b. Manfaat Bermain Bagi Anak**

Menurut Montolalu (2007:1.18-1.22) manfaat bermain bagi anak adalah:

##### 1) Bermain memicu kreativitas

Bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya.

##### 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. Bermain membantu pertumbuhan kognitif anak.

Bermain memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berfikir dengan membuka jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berfikir mereka.

3) Bermain menanggulangi konflik

Sigmund Freud dalam Mayke (1995:8) memandang bermain sebagai salah satu cara yang digunakan seorang anak untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Melalui bermain anak dapat memenuhi harapan yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, mengatasi konflik-konflik, kecemasan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan.

4) Bermain melatih empati

Empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak, karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain.

5) Bermain pengasah panca indera

Kelima indera merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi, tujuannya agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya.

6) Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Berawal dari teori Sigmund Freud yang mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasan. Maka para ahli ilmu jiwa

mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat diagnosa mengobati anak yang dikenal dengan terapi bermain.

### **c. Alat Permainan**

Menurut Eliyawati (2005: 62) alat: “Permainan adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Alat permainan yang biasa digunakan di lembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan anak usia dini adalah alat permainan edukatif (APE).”

Menurut Mayke (1995:62): Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak usia dini dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari segi bentuk maupun penggunaan alat.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruktif.

Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain dengan alat tersebut anak mampu

mengembangkan penalarannya. Biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu, sehingga bila anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadari dan membetulkannya.

## **5. Metode Bercerita**

### **a. Pengertian**

Untuk kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak, bercerita adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada anak didik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan bercerita dapat dilakukan antar guru atau antar anak didik itu sendiri, bahkan bisa menggunakan alat atau media audio visual dengan kaset, menonton TV, VCD dan panggung boneka sesuai dengan perkembangan bahasa anak taman kanak-kanak.

Metode bercerita menurut Dhieni (2007:66) adalah: “Cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik. ”Metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberi keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak TK. Dhieni (2007:61) menyatakan bahwa: “Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain, dengan atau tanpa alat cerita yang disampaikan dapat berbentuk pesan, informasi atau sebuah dongeng.”

Dari pengertian tentang metode bercerita di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak TK adalah melalui cerita dan cerita itu bisa disampaikan dengan alat maupun tanpa alat. Dengan demikian bentuk-bentuk bercerita tersebut ada yang tidak memakai media/alat dan ada yang memakai media atau alat.

Menurut Moselichatoen (2002:158): “Ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain guru dapat membaca gambar, menggunakan papan panel, menggunakan boneka dan bermain peran dalam suatu cerita.”

#### **b. Tujuan Bercerita**

Brunner dalam Nurbiana (2005:57): “Bahasa berpengaruh besar pada perkembangan pikiran anak. Bercerita dilakukan untuk pengembangan ranah bahasa anak usia dini, dan bercerita dapat mengembangkan kemampuan:

- 1) Mengembangkan kemampuan dasar untuk daya cipta, dalam pengertian membuat anak kreatif, yaitu lancar dan fleksibel dalam bertutur kata, berfikir serta berolah tangan sebagai latihan motorik kasar.
- 2) Pengembangan kemampuan dasar bahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.

### c. Manfaat Bercerita

Bercerita bagi anak memiliki manfaat yang sangat penting dalam program pendidikan itu sendiri, adapun manfaat dari bercerita (dalam Musfiroh, 2005: 84) tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Membantu pembentukan perilaku moral anak

Cerita yang didengar anak dapat membantu dalam membentuk moral perilaku anak, dan ini terjadi melalui permodalan yang didapat anak dari tokoh dalam cerita tersebut.

#### 2) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi

Masa pra sekolah merupakan masa-masa aktif anak ber imajinasi, anak membutuhkan penyaluran imajinasi nya dan cerita merupakan salah satu kegiatan yang membantu anak dalam mengembangkan imajinasi mereka.

#### 3) Memacu kemampuan verbal anak

Cerita mendorong anak menyimak, berbicara, sehingga anak dapat belajar tata cara berdialog dan bernarasi serta merangsang anak untuk menirunya.

#### 4) Merangsang minat membaca dan menulis anak

Cerita merangsang kreatifitas anak. Anak yang gemar mendengar cerita akan memiliki kemampuan berbicara, dan membaca untuk memenuhi rasa ingin tahu yang dimilikinya serta kemudian anak bisa menulis, merangkai dalam bentuk kata-kata.

## **6. Cerita Panggung Boneka**

Di tengah-tengah maraknya dunia informasi, media panggung boneka masih menjadi hiburan alternatif bagi anak untuk menyampaikan pesan, baik pesan karakter, nilai agama ataupun pelajaran lain di sekolah. Bercerita di panggung boneka bukanlah hal yang mudah karena bercerita dengan memerankan watak para tokoh yang disampaikan melalui media atau alat peraga boneka serta panggung sebagai sarana pendukungnya. Menurut Dhieni (2005:54) “Bercerita di panggung boneka adalah bercerita dengan menggunakan boneka-boneka yang digerakkan di panggung boneka yang memiliki layar penutup”

Panggung boneka sangat digalakkan di sekolah-sekolah atau pendidikan usia dini, karena pertunjukan ini sangat efektif untuk menyampaikan pesan-pesan yang dikemas lewat hiburan. Agar permainan menarik dan mencapai sasaran, team panggung boneka harus mempersiapkannya dengan baik dan matang.

### **a. Ketentuan Boneka Panggung Boneka**

Dhieni (2007:6.54) menyatakan ketentuan beserta panggung boneka sebagai berikut:

- 1) Anda hendaknya hafal cerita, dapat bersuara yang membedakan antara boneka yang satu dengan boneka yang lain.
- 2) Ada skenario cerita.
- 3) Menggunakan media boneka yang dapat dimasukkan ke tangan dan panggung boneka.

- 4) Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan.
- 5) Ukuran boneka relatif, yang penting dapat dilihat oleh anak dengan jelas.
- 6) Pada saat bercerita dapat menggunakan 1 atau lebih boneka tangan sesuai dengan kebutuhan isi cerita.
- 7) Boneka untuk anak usia 4-6 tahun tidak lebih dari 5 buah dengan bentuk berlainan sesuai isi cerita.

**b. Langkah-Langkah Bercerita Panggung Boneka**

Dheini (2007:6.55) juga menyatakan langkah-langkah bercerita panggung boneka adalah: (metode pengembangan bahasa hal 6.55):

- 1) Anak memperhatikan anda pada saat menyiapkan alat peraga/boneka yang diperlukan.
- 2) Anak mengatur posisi tempat duduknya.
- 3) Anda berada dibalik panggung boneka tidak kelihatan anak didik.
- 4) Anak memperhatikan panggung yang dibuka layarnya oleh guru dari balik panggung.
- 5) Anak mendengarkan anda ketika memberikan prolog atau pendahuluan sekaligus menyebutkan judul cerita.
- 6) Anak memperhatikan boneka yang diperlihatkan anda yang telah disiapkan dan menyebutkan nama dan tokoh-tokoh dalam cerita.

- 7) Anak mendengarkan anda melaksanakan dialog/percakapan antar boneka, di antara dialog diberikan musik pengiring, dan memperhatikan boneka dalam panggung boneka.
- 8) Apabila menggunakan 1 boneka maka dialog dilakukan antara anda dan boneka itu saja.
- 9) Sambil bercerita anda menggerakkan boneka tangan secara bergantian sesuai isi cerita.
- 10) Setelah dialog, layar panggung ditutup, apabila tidak ada layar boneka diturunkan ke bawah panggung, dari sebelah kiri maupun kanan.
- 11) Selesai bercerita anda memperlihatkan kembali seluruh boneka tangan secara bergantian.
- 12) Anak menyimpulkan isi cerita
- 13) Anda melengkapi kesimpulan isi cerita dari anak.

**c. Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan**

- 1) Untuk menjelaskan jalannya suatu cerita serta untuk menciptakan suasana cerita itu, diadakan prolog dan pengarang.
- 2) Cara mengucapkan kata-kata pendahuluan, pengiring dan juga penutupnya dilakukan dengan nada dan suara yang berlainan dari suara sewaktu dialog, sehingga anak-anak dapat membedakan kata-kata guru sebagai informasi cerita dengan kata-kata guru sebagai percakapan boneka.

- 3) Pemunculan boneka harus dari samping kiri atau kanan panggung, bukan dari bawah ke atas. Bila keluar panggung boneka tidak diturunkan ke bawah melainkan maju ke kiri atau ke kanan panggung.
- 4) Sebelum mementaskan, guru perlu memilih cerita yang dapat diperagakan di atas panggung.

**d. Persiapan menjadi team panggung boneka**

- 1) Persiapan tim/para pemain
  - a) Tim atau pemain boneka harus dipersiapkan sebaik mungkin agar hasilnya/permainannya menarik dan disukai anak.
  - b) Membutuhkan tim yang kompak.
  - c) Boneka yang digunakan disesuaikan dengan usia penonton atau siapa penontonnya.
- 2) Membuat skenario/cerita
  - a) Diskusikan terlebih dahulu tentang tema apa yang akan diangkat.
  - b) Pesan apa yang akan disampaikan dan kebutuhan apa yang ada pada anak.
  - c) Dalam rangka apa panggung boneka diadakan. Sesuaikan ceritanya dengan hari ulang tahun yang akan diperingati.

3) Durasi

- a) Durasi cerita panggung boneka tidak membutuhkan waktu yang lama. Agar pesan yang disampaikan tidak melebar ke mana-mana durasinya tidak lebih dari 20 menit saja.
- b) Agar lebih fokus, usahakan satu tema membahas satu masalah.

4) Hal-hal yang lain

- a) Perlu juga diperhatikan tempat apakah nyaman, tidak panas dan tidak berisik.
- b) Sound system yang baik, mic yang cukup.

**e. Peran Guru Dalam Cerita Panggung Boneka**

Tujuan umum kurikulum diarahkan pada semua aspek perkembangan yakni fisik, sosial, emosi, bahasa, estetika dan intelektual. Khusus untuk perkembangan bahasa, guru perlu merencanakan dan mempersiapkan lingkungan belajar yang menimbulkan inisiatif dan minat anak untuk berbahasa. Salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan anak seperti panggung boneka.

Peran guru sangat dominan dalam bercerita panggung boneka. Sebelum bercerita guru terlebih dahulu menyiapkan boneka sesuai dengan karakter tokoh yang akan diperankan dan membuat panggung boneka yang memakai layar tutup. Dalam penampilan cerita, guru berperan sebagai tokoh dan memainkan beberapa boneka dengan suara

yang berbeda. Disamping itu, guru juga memberikan prolog pengiring dan penutup cerita dengan menampilkan semua tokoh dalam cerita.

Sesuai dengan kemampuan berbahasa yang sedang dikembangkan yakni keterampilan berbahasa dan berkomunikasi, maka guru akan melihatnya setelah selesai bercerita panggung boneka. Dengan menggunakan panduan observasi guru mengamati bagaimana anak mendengarkan, melihat dan memperhatikan cerita, meminta anak menjawab, memberikan komentar dan memerankan suatu adegan dengan kalimat dan ekspresinya sendiri. Dengan kegiatan tersebut kemampuan berbicara dan berkomunikasi dapat berkembang secara optimal.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Ada beberapa penelitian yang relevan sesuai dengan fokus penelitian yang akan dikaji peneliti yaitu :

1. Ricka Rizayani (2010) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak dengan menggunakan Story Reading di TK “Aisyiyah Balai Talang”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan bercerita dengan menggunakan story reading dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak seperti:
  - a. Sikap positif dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan yaitu dari 15% pada tindakan awal naik menjadi 72,5% pada siklus I dan naik menjadi 80% pada siklus II, sedangkan sikap positif rendah berkurang

dari 53,5% pada kondisi awal berkurang menjadi 7,5% pada siklus I dan berkurang menjadi 5% pada siklus II.

- b. Kemampuan anak bercerita tentang tikus tidak mau berteman pada siklus I memperoleh nilai yang sangat tinggi sebanyak 65%, pada siklus II meningkat menjadi 90%.
2. Marnilis (2010) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar di TK “Aisyiyah Bustanul Athfal Malalo Kabupaten Tanah Datar”.

Dari penelitian tersebut peningkatan keterampilan berbicara anak melalui berita bergambar meningkat dari 46% menjadi 97%.

Kedua hasil penelitian diatas dapat menjadi acuan dan masukan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Cerita Panggung Boneka pada Taman Kanak-kanak Aisyiyah Batu Hampar”

### **C. Kerangka Konseptual**

Peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka di TK Aisyiyah Batu Hampar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak baik keterampilan menyimak berfikir logis dan menanamkan nilai-nilai agama, sosial dan etika. Cerita panggung boneka merupakan suatu cara untuk menyajikan pembelajaran dengan prinsip belajar sambil bermain sehingga anak tertarik dan senang untuk belajar. Selama proses pembelajaran terlihat kemampuan berbahasa anak berkembang dan

meningkat. Sehubungan dengan konsep di atas, secara konseptual penelitian ini dapat digambar sebagai berikut:



Bagan 2.1.

#### **Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:  
“Kemampuan berbahasa anak meningkat melalui penerapan metode cerita panggung boneka di TK Aisyiyah Batu Hampar Kabupaten Lima Puluh Kota.”

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka telah dilaksanakan dalam dua siklus. Pada pelaksanaan siklus I maupun siklus II, pembelajaran area bahasa dilaksanakan dengan metode cerita panggung boneka dan diamati sesuai dengan panduan observasi yang telah disusun pada tahap perencanaan.

Data yang diperoleh baik pada siklus I telah dianalisa dan dibandingkan dengan data yang diperoleh pada siklus II. Berdasarkan data pada Bab IV yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak pada setiap aspek pengamatan sehingga rata-rata kemampuan berbahasa anak juga meningkat. Anak yang memperoleh nilai sangat baik (SB) dan nilai baik (B), dapat dikatakan mampu berbahasa dengan baik.
2. Persentase rata-rata kemampuan berbahasa anak dengan kriteria sangat baik makin meningkat yakni mencapai 80.8% pada siklus II. Sebaliknya persentase rata-rata kemampuan anak dengan kriteria kurang makin menurun yakni mencapai 1,5% pada siklus II.
3. Hasil wawancara siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat dan keinginan siswa untuk belajar melalui cerita

panggung boneka. Persentase rata-rata anak yang menyukai dan ingin belajar melalui cerita panggung boneka adalah 85,9% pada siklus I dan meningkat menjadi 98,7% pada siklus II. Terjadi peningkatan  $\pm$  12,8%.

4. Pembelajaran cerita panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Aisyiyah Batu Hampar dengan persentase keberhasilan pembelajaran 93,1%. Persentase sikap dan minat anak terhadap cerita panggung boneka mencapai 98,7%. Keberhasilan ini telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelum penelitian (75%).

## **B. Implikasi**

1. Kemampuan berbahasa anak pada anak usia dini dapat distimulasi sedini mungkin melalui cerita panggung boneka, khususnya di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Batu Hampar Kecamatan Akabiluru Kabupaten Lima Puluh Kota.
2. Cerita panggung boneka dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa diimplikasikan oleh guru di area pengembangan bahasa untuk mengoptimalkan dan melatih daya tangkap, daya fikir, daya konsentrasi, imajinasi anak secara akrab dan menyenangkan. Disamping itu juga dapat menambah perkembangan perbendaharaan kosa kata anak usia dini, pada usia 5 sampai 6 tahun.

### **C. Saran**

Dengan telah dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas tentang peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui cerita panggung boneka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut :

1. Sudah selayaknya para guru Taman Kanak-kanak dan Guru Pendidikan Usia Dini dapat menerapkan metode yang dapat menarik minat untuk belajar dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang salah satunya adalah metode cerita panggung boneka dengan metode cerita panggung boneka, kemampuan berbahasa anak usia dini dapat berkembang semaksimal mungkin.
2. Diharapkan kepada sekolah dan instansi terkait agar menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang bermanfaat baik terhadap guru maupun terhadap anak usia dini.
3. Disarankan kepada peneliti selanjutnya dapat lebih mendalami aspek-aspek lain yang dapat dikembangkan melalui metode cerita panggung boneka bagi pembelajaran anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Fauzil M. 2004. *Membuat Anak Bisa Membaca*. Yogyakarta: Al-Bayan Mizan.
- Afridawati.2010. *Optimalisasi Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercakap-cakap Dengan Boneka Jari di TK Sukma Suayan Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang: UNP.
- ArikuntoSuhaimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta; Bineka Cipta
- Arikunto, Suharsini, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Damaiwati, Elly.2007. *Karena Buku Senikmat Susu*.Sukarta: Afra Publishing.
- Daryanto. 1997. *Kamus Bahasa Indonesia*. Apollo: Surabaya.
- Depdiknas, 2006.*Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Dhieni, Nurhiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Teruka.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mashito, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar di Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta:Depdiknas
- Misfiroh, Takdirautun, dkk. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Moeslichatoen.2002. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbka.
- Mulyani Sumantri. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNIP Press.
- Mulyani, Sumantri. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Musfiroh C. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harlock, Elizabeth. 1997. *Psiko Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasan Maimunah. 2005. *Pendidikan Anak usia Dini*. Jogyakarta: Diva Press.
- Harlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Rizka Perdana Putri. 2011. *Peningkatan Berbahasa Anak Melalui Bercerita Menggunakan Replika Boneka di TK PPI Kota Payakumbuh*. Padang: UNP.
- Refniati.2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Dalam Pembelajaran di TK Islam Nurul Halim Padang*. Padang: UNP.
- Sugianto, Mayke, 1995. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudono Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Sito Mulyani. 2008. *Mencetak Anak Cerdas, Kreatif, dan Disiplin*. Jakarta: Seminar.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.