

**PENINGKATAN KOMUNIKASI ANAK MELALUI PERMAINAN
PANTOMIM DI TK AISYIYAH PAUH SANGIK
KOTA PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**NORA ELFIRA
NIM : 2009 / 52746**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Komunikasi Anak melalui Permainan Pantomim
di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kota Payakumbuh

Nama : Nora Elfira

NIM : 2009/52746

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Desember 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 19580505 198203 1 005

Diketahui Oleh :
Ketua Jurusan PG – PAUD

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

**Judul : Peningkatan Komunikasi Anak Melalui Permainan
Pantomim di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kota Payakumbuh**
Nama : Nora Elfira
BP/NIM : 2009/52746
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	_____
2. Sekretaris	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	_____
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	_____
4. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	_____
5. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	_____

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012

Yang Menyatakan

Nora Elfira

ABSTRAK

Nora Elfira, 2012/52746. Meningkatkan komunikasi anak melalui permainan pantomim di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kota Payakumbuh. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kecamatan Akabiluru Kota Payakumbuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan komunikasi anak melalui permainan pantomim di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kecamatan Akabiluru Kota Payakumbuh agar anak dapat mengkomunikasikan gagasan, mengekspresikan diri, dan dapat menceritakan gerak ke bahasa lisan.

.Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pauh Sangik Kecamatan Akabiluru dengan jumlah 17 orang anak, terdiri dari 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui observasi dan wawancara selama anak melakukan kegiatan pembelajaran tentang komunikasi melalui permainan pantomim yang dianalisis dengan tehnik persentase.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan komunikasi anak dari siklus I yang pada umumnya masih rendah. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan mengalami peningkatan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan pantomim dapat meningkatkan komunikasi anak di TK Aisyiyah Pauh Sangik Kecamatan Akabiluru.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Komunikasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Pantomim di TK AISYIYAH Pauh Sangik Kota Payakumbuh”.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka penyelesaian studi jurusan PG/PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan baik pengalaman maupun pengetahuan. Peneliti menyadari begitu banyak pihak-pihak yang telah memberikan bantuan yang sangat berharga bagi peneliti, baik moril maupun material. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Dahliarti, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG/PAUD Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Prof.Dr Firman, M.S.Kon selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan karyawan tata usaha pada jurusan PG/PAUD.
5. Kedua orang tua dan suami yang telah memberikan dorongan moril maupun material serta kasih sayang beserta do’a yang tidak ternilai harganya.
6. Ibu Ernilis selaku Kepala TK AISYIYAH Pauh Sangik Kota Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan waktu bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Siswa, anak didik TK AISYIYAH Pauh Sangik khususnya kelompok B yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
8. Teman-teman angkatan 2009 buat kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Untuk itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran dari para pembaca demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Defenisi Operasional (Tentatif)	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
2. Perkembangan Seni Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Seni	8
b. Cabang Seni.....	8
c. Tujuan dan Fungsi Seni	9
d. Manfaat Seni	10
3. Seni Drama	11
a. Pengertian Seni Drama	11
b. Tujuan Seni Drama	11
c. Karakteristik Drama	11
4. Bermain	12
a. Hakikat Bermain	12
b. Pengertian Bermain	12
c. Tujuan Bermain	13
d. Manfaat Bermain	14
e. Karakteristik Bermain	15
5. Pantomim	16
a. Pengertian Pantomim.....	16
b. Aspek Perkembangan.....	17
c. Hubungan Pantomim Dengan Seni Drama	26
6. Permainan Pantomim.....	26
B. Penelitian yang Relefan	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan	30

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Subjek Penelitian.....	32
C. Prosedur Penelitian	32
D. Sumber Data	37
E. Instrumentasi Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	39
H. Indikator Keberhasilan	40

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	42
1. Kondisi Awal	42
2. Deskripsi Siklus I	46
3. Deskripsi Siklus II	50
B. Analisis Data.....	53
1. Analisis Siklus I	53
2. Refleksi Siklus I	69
3. Analisis Siklus II	71
4. Refleksi Siklus II.....	88
C. Pembahasan.....	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA	100
----------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan)	42
2. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan)	45
3. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 1	53
4. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 1 (sebelum tindakan)	55
5. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	57
6. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	59
7. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	60
8. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	62
9. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	65
10. Hasil wawancara yang dilakukan pada anak siklus I (setelah tindakan) ..	67
11. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	68
12. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	71
13. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	73
14. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	75
15. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	77
16. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	79
17. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	81
18. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	83
19. Hasil wawancara yang dilakukan pada anak siklus II (setelah tindakan) .	84
20. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 1,2,3 (setelah tindakan)	86
21. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim (kriteria baik)	89
22. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim (kriteria cukup)	91
23. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui pantomim (kriteria kurang)	92

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan)	44
2. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan)	46
3. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 1	54
4. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 1 (sebelum tindakan)	56
5. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan) ...	58
6. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	60
7. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan) ...	62
8. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	63
9. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	66
10. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus I pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	69
11. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan) ..	73
12. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	74
13. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan) ..	76
14. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	78
15. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim setelah tindakan siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan) ..	80
16. Hasil wawancara anak melalui permainan pantomim pada siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	82
17. Hasil observasi perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus II pertemuan 1, 2, 3 (setelah tindakan)	84
18. Peningkatan hasil wawancara anak dari siklus I ke siklus II (setelah tindakan)	85
19. Hasil observasi sikap anak melalui permainan pantomim siklus II pertemuan 1, 2, 3	87
20. Perbandingan hasil peningkatan perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim sebelum tindakan, siklus I dan siklus II	87
21. Hasil observasi perkembangan komunikasi melalui permainan pantomim (kriteria baik)	90
22. Hasil observasi perkembangan komunikasi melalui permainan pantomim (kriteria cukup)	91
23. Hasil observasi perkembangan komunikasi ma melalui permainan pantomim (kriteria kurang)	93

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka konseptual.....	30
2. Siklus Prosedur Penelitian.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Lampiran
1. Rancangan kegiatan harian (RKH)	1-6
2. Lembaran penilaian, hasil penelitian perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan) ...	7
3. Lembaran penilaian, hasil penilaian perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus I pertemuan 3	8
4. Lembaran penilaian, hasil penilaian perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim siklus II pertemuan 3	9
5. Lembaran pengamatan, wawancara pada anak dalam melakukan permainan pantomim pada kondisi awal (sebelum tindakan)	10
6. Lembar pengamatan, wawancara pada anak dalam melakukan permainan pantomim siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	11
7. Lembar pengamatan, wawancara pada anak dalam melakukan permainan pantomim siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	12
8. Lembaran wawancara, hasil wawancara yang dilakukan pada anak pada siklus I (setelah tindakan)	13
9. Lembaran wawancara, hasil wawancara yang dilakukan pada anak pada siklus II (setelah tindakan)	14
10. Foto kegiatan anak	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melalui pandangan psikologi pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak lahir. Hal ini dapat kita lihat melalui perilaku anak-anak secara alamiah. Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan kemampuan, semua potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan dan di pupuk secara optimal. Anak juga generasi penerus keluarga dan penerus bangsa dengan kata lain masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak.

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan mulai dari usia dini sebagai masa *The Golden Age* sampai jenjang pendidikan tinggi.

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Dunia anak merupakan dunia yang unik mereka tumbuh dan berkembang sesuai fase usianya. Kepolosan mereka dalam bertutur menunjukkan bahwa mereka punya cara sendiri untuk mengungkapkan ekspresi dunia mereka. Untuk mengembangkan kemampuan anak tersebut diperlukan berbagai macam

permainan dan alat bermain yang dapat mengembangkan semua aspek pada diri anak, seperti bermain drama. Adapun pengertian seni drama menurut Balhazar Verhagen dalam Asmara (1977:10) seni drama adalah sebagai suatu bentuk kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dengan gerak. Disekolah sebagian besar pekerjaan juga melibatkan pengembangan fisik atau gerak tubuh.

Dalam perkembangan anak sering melakukan keterampilan atau kemampuan dengan menggunakan gerak tubuh yang dilakukan oleh otot-otot. Berhubungan dengan gerakan-gerakan yang menarik, maka anak-anak akan merasa senang, lama kelamaan akan timbul rasa ingin tahunya, anak akan termotivasi untuk melakukan permainan pantomim dengan gerakannya sendiri. Apalagi permainannya itu sesuai dengan lingkungan anak.

Peran seni dalam kehidupan sehari-hari anak sangat menonjol karena keindahan memberikan sentuhan perasaan yang menimbulkan kesenangan, ketenangan, kelegaan, kepuasan, kebahagiaan, dalam diri anak. Keindahan yang terdapat di alam atau pada benda buatan manusia dapat dinikmati melalui fungsi indrawi anak. Peneliti melihat bahwa permasalahan tersebut perlu diatasi segera bila kejadian serupa tidak ingin terulang kembali. Sehubungan dengan ini untuk mengatasinya diperlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan. Salah satu upaya tindakan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menyediakan dan mempersiapkan media yang dibutuhkan oleh anak dalam proses pembelajaran. Kemudian menguasai metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran serta profesional dalam strategi pembelajaran. Terutama sekali yang harus

diperhatikan adalah mempersiapkan guru yang ahli dibidangnya, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tepat sasaran.

Tetapi ada berbagai fenomena permasalahan yang penulis temui di sekolah tempat penelitian yaitu TK Aisyiyah Pauh Sangik Kelompok B1 adalah anak belum bisa memperagakan berbagai macam gerakan, anak belum bisa menirukan berbagai mimik wajah yang dilakukan, yang dilakukan kurang berkembangnya kemampuan menggunakan gerak olah tubuh fisik motorik anak disebabkan kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan guru, menimbulkan banyaknya kasus diantara anak TK tersebut. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya motivasi anak untuk melakukan gerak olah tubuh atau bermain pantomim. Setelah dilakukan observasi di lapangan ternyata faktor kurang menariknya media. Dan metode pembelajaran yang di berikan oleh guru. Itulah alasan peneliti memilih kelas ini sebagai subjek penelitian karena banyaknya diantara anak kelompok B1 yang belum berkembang seni dramanya seperti bermain pantomime. Ditambah dengan beban administrasi pembelajaran yang begitu banyak, para guru kita tidak lagi leluasa mengembangkan keterampilan gerak olah tubuh. Bahkan kita makin sedih mendapatkan kenyataan bahwa banyak guru TK yang tamat SMA/MAN dalam proses pembelajarannya anak usia dini tidak akan dapat mendapat pendidikan sesuai dengan kebutuhannya maka pembelajaran menjadi kering, membebani dan kurang membangkitkan jiwa.

Sementara di pihak lain, para guru pendidik anak-anak semakin dipusingkan dengan beban materi kurikulum yang ternyata sangat didominasi oleh muatan-muatan kognitif sudah lama kita merasakan, hasil pendidikan miskin

karakter lemah kreativitas tak terlalu menekankan aspek etos, antosiasme, motivasi, rasa tanggung jawab dan sebagainya.

Adapun pembelajaran itu cenderung berorientasi akademik (baca, tulis dan berhitung). Perkembangan anak meliputi fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional. Setiap anak mengalami tahap tumbuh kembang secara fleksibel dan berkesinambungan, salah satu tahap tumbuh kembang yang dilalui anak adalah masa pra sekolah (3-6 tahun). Pada usia dini Pendidikan Anak Usia Dini sangat berperan penting untuk menunjang perkembangannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “meningkatkan seni drama anak usia dini melalui permainan pantomim di TK Aisyiyah Pauh Sangik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi untuk meningkatkan keterampilan seni drama melalui pantomim anak usia dini di TK Aisyiyah Pauh Sangik sebagai berikut :

- a. Kemampuan anak dalam menggerakkan anggota-anggota tubuh masih kurang berkembang
- b. Kurang menariknya strategi dan metode yang digunakan oleh guru di TK
- c. Anak belum bisa memperagakan berbagai macam gerakan
- d. Anak belum bisa menirukan mimik wajah yang dilakukan
- e. Kurangnya motivasi anak dalam belajar

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah kurang meningkatnya komunikasi anak terutama kemampuan anak dalam permainan pantonim.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan diatas, terlihat bahwa masih kurang berkembangnya komunikasi anak, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu “Bagaimana permainan pantomim dapat meningkatkan komunikasi anak usia dini di TK Aisyiyah Pauh Sangik?”

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan komunikasi anak usia dini melalui bermain pantomim di TK Aisyiyah Pauh Sangik. Secara khusus, penelitian ini bertujuan :

1. Anak dapat mengkomunikasikan gagasan melalui gerak tubuh
2. Anak dapat mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi dengan lentur dan lincah
3. Anak dapat menceritakan gerak pantomim ke bahasa lisan
4. Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

- a. Bagi Penulis

Untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan dan untuk melihat apakah permainan ini cocok dan menarik bagi anak dalam mengembangkan komunikasi anak.

b. Bagi Guru Taman Kanak-Kanak

Untuk dapat meningkatkan kreatifitas dalam memilih metode yang tepat dan menarik bagi anak

c. Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

G. Definisi Operasional

Seni drama adalah satu bentuk karya sastra yang ditampilkan anak dan memerankan berbagai aktor.

Pantomim adalah meniru segala sesuatu atau suatu pertunjukan teater yang menggunakan bahasa isyarat, dalam bentuk mimik wajah atau gerak tubuh sebagai dialog. Dimana anak memerankan dan mempertunjukkan bahasa isyarat, mimik wajah dan gerak tubuh dengan tema pekerjaan seperti kegiatan,

1. Anak mampu mengkomunikasikan gagasan melalui gerak tubuh.
2. Anak dapat mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi dengan lentur dan lincah.
3. Anak dapat menceritakan gerak pantomim ke bahasa lisan.
4. Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan syair lagu atau cerita.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”

Sedangkan anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-8 tahun yang tercakup didalam program pendidikan di taman pendidikan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan pra sekolah, baik swasta maupun negeri , TK dan SD.

jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dan pada masa inilah kita memberikan hak-hak anak sedini mungkin melalui stimulasi yang seimbang.

2. Perkembangan Seni Anak Usia Dini

a. Pengertian Seni

Menurut Asmara (1977:22) seni adalah segala sesuatu yang indah. Keindahan yang menimbulkan rasa senang orang lain yang melihat, mendengar atau merasakannya.

Menurut Joganatha dalam Pekerti (2008:1.6) bahwa seni adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai unsur transcendental atau spiritual.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa seni adalah kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreatifitas atau keterampilan teknik.

b. Cabang Seni

Menurut Handayani 2005 seni dibagi menjadi 5 cabang yaitu :

1. Seni rupa

Seni rupa adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media : titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

2. Seni musik

Seni musik adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media suara (manusia maupun alat) yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

3. Seni tari

Seni tari adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui gerak tubuh manusia yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.

4. Seni sastra

Seni sastra adalah karya seni yang disampaikan dengan media bahasa misalnya cerpen, pantun dan puisi.

5. Seni teater / seni pertunjukan

Seni teater / seni pertunjukan adalah teater yang terdiri atas teater lama, teater baru dan teater komedi medianya gabungan antara keempat seni diatas.

c. Fungsi dan Tujuan Seni

Menurut Pekerti (2008:1.20) fungsi seni dalam pendidikan berbeda dengan fungsi seni dalam kerja professional, seni untuk pendidikan difungsikan sebagai media untuk memenuhi fungsi perkembangan anak, baik fisik maupun mental. Sedangkan seni dalam kerja professional difungsikan untuk meningkatkan kemampuan bidang keahliannya secara professional.

Menurut Handayani (2005) seni merupakan kebutuhan hidup yang penting, dalam sejarah umat manusia seni selalu menjadi bagian dari kehidupan. Kebutuhan manusia sendiri dapat digolongkan ke dalam 3 jenis yaitu :

- a. Kebutuhan primer atau pokok
- b. Kebutuhan sekunder atau sosial
- c. Kebutuhan integritas atau berkaitan dengan berbagai kebutuhan manusia sebagai makhluk budaya.

d. Manfaat Seni

Tak dapat dipungkiri seni selalu ada disekitar kita. Karena itu, ada baiknya Anda menggunakan seni untuk perkembangan kecerdasan anak. Berikut ini sejumlah manfaat bila anak belajar seni :

- 1) Anak jadi lebih mudah menyerap masukan dan saran yang diberikan.
- 2) Kepekaan terhadap alam menjadi lebih baik karena terbiasa membuat sesuatu yang indah.
- 3) Memberikan kesenangan dan dapat membantu buah hati mempelajari berbagai ketrampilan yang perlu dikuasai, atau sesuatu dengan bakat mereka.
- 4) Membantu anak mengekspresikan dan mengembangkan kreatifitasnya dengan bebas.
- 5) Anak mampu mengendalikan emosi, perasaan sedih atau senang. Emosi itu dapat di curahkan melalui karya seni yang mereka hasilkan.
- 6) Imajinasi anak bisa berkembang lewat karya yang dihasilkan.
- 7) Membangun perasaan pada anak dan memberi banyak pengalaman seni kreatif.
- 8) Apresiasi mereka terhadap keindahan akan tumbuh dan berkembang dalam dirinya. Kalau kepekaan itu sudah tumbuh, anak bisa menghasilkan karya yang bagus.
- 9) Pendidikan seni bisa memberi pengaruh positif dalam hal persepsi emosi anak.

3. Seni Drama

- a. Pengertian seni drama

Menurut Asmara (1977:12) drama adalah kisah hidup dan kehidupan manusia yang diceritakan-diprojektasikan diatas pentas sebagai suatu bentuk kwalited komunikasi, situasi, action (dan segala apa yang terlihat dalam pentas baik secara objektif maupun subjektif) yang menimbulkan perhatian, kehebatan, keterenyuhan dan ketegangan perasaan pada pendengar atau penontonnya dimana konflik sikap dan sifat manusia sebagai tulang punggungnya.

Jadi kesimpulannya, seni drama adalah satu bentuk karya sastra yang memiliki bagian untuk diperankan oleh aktor.

b. Tujuan seni drama

Menurut Herman (2003) tujuan seni drama adalah Untuk memahami seni drama, Memahami metode-metode pembelajaran drama, Menemukan manfaat pengembangan drama dalam pembelajaran sastra.

c. Karakteristik drama

Menurut Soetrisman (1984) karakteristik drama antara lain:

- 1) Drama mempunyai 3 dimensi yaitu sastra, gerakan dan ujaran
- 2) Drama memberikan pengaruh emosional yang lebih kuat,
- 3) Menonton drama lebih menyenangkan dan menghasilkan pengalaman yang lebih lama.
- 4) Drama disusun dengan suatu keterbatasan dibatasi dua konflik yaitu intensitas dan konsentrasi, Kekhususan drama yang sangat penting adalah keterbatasan pemain secara fisik.

4. Bermain

a. Hakikat Bermain

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena dengan bermain anak akan merasa senang dalam melakukan proses pembelajaran.

Para ahli pendidikan anak telah menemukan riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa cara mendidik anak yang efektif adalah melalui bermain, karena bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik.

b. Pengertian Bermain

Menurut Sudono (1995 : 1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyadi (2004 : 53) menjelaskan bahwa bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Sedangkan Musfiroh (2005 : 1) menyatakan bermain adalah merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentan kehidupan, dalam kultur manapun.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain itu merupakan kebutuhan manusia melalui kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak, sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, daya fikir, motorik, emosi, kreatifitas dan sosial pada anak. Hal ini diperkuat oleh

Hurlock (1988 : 6) bahwa bermain dapat menimbulkan kesenangan tanpa pertimbangan akhir.

c. Tujuan Bermain

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halus, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Diknas (2002 : 26) adalah:

- 1) Dapat mengembangkan daya pikir (kognitif) agar anak mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya.
- 2) Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.
- 3) Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam berolah tangan.
- 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancer, fleksibel dan orisinal
- 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membina hubungan sosial dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dilihat secara sepintas bermain bertujuan untuk mendapatkan suatu kesenangan dan kepuasan pada diri anak-anak sehingga anak-anak dapat termotivasi untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dan secara spontan anak mampu untuk mengembangkan kemampuan moral dan nilai agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, emosional, sosial dan kepribadian.

Sedangkan menurut Muhclisaton (1999 : 32) menyatakan tujuan dari bermain adalah : dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan

kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan menurut Mayke dalam sudono (1995 : 3) bahwa tujuan bermain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep pengetahuan yang tidak terkira.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba, menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

d. Manfaat bermain bagi anak

Anak sangat menyukai bermain karena bermain sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangannya, menurut pedoman sarana bermain Diknas (2001 : 18) manfaat bermain adalah sebagai berikut Meningkatkan keterampilan, kemampuan dan keterampilan anak Mengaktifkan semua panca indra anak Meningkatkan kemandirian pada anak Memenuhi keingintahuan Memberikan kesempatan kepada anak melatih memecahkan masalah Memberikan motivasi dan rangsangan anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan) Memberikan kegembiraan dan kesenangan kepada anak.

Sedangkan menurut Mulyadi (2004 : 61) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat fisik. Bermain bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan, semakin aktif anak bermain tumbuh dan berkembangnya semakin besar.
- 2) Manfaat terapi. Membantu anak mengekspresikan perasaan-perasaannya dan menyalurkan energi yang tersimpan sesuai

dengan tuntutan sosialnya. 3) Manfaat edukatif, melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. 4) Manfaat kreatif. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas bereksperimen dengan gagasan baru baik pakai alat maupun tidak. 5) Manfaat sosial. Bermain dengan teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak lainnya yang belum dikenalnya dengan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut. 6) Manfaat moral. Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagaimana memperkenalkan moral kepada anak bagaimana bersikap adil, jujur dan sebagainya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

e. Karakteristik Bermain

Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi (2006 : 7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah : 1) Bermain menuntut pelaku aktif fisik dan mental. 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri. 4) Dalam bermain individu bertindak secara spontan, sesuai dengan keinginannya. 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku. Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan pelaku.

Bermain adalah aktifitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain. Bermain tidak memerlukan konsentrasi penuh, tidak memerlukan pikiran yang rumit. Sebaliknya kerja menuntut konsentrasi penuh harus belajar dan menggunakan pikiran secara terencana. Anak juga memandang permainan sebagai permainan yang tidak memiliki target.

Sedangkan menurut Hartati (2005 : 91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan. 2) Bermain merupakan kegiatan untuk menikmati, selalu

menyenangkan dan menggairahkan. 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan. 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dari pada tujuan. 5) Bermain menuntut partisipasi aktif baik secara fisik maupun secara psikis. 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya. 7) Bermain sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkan saat itu. 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan sipelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

Dilihat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlihat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

5. Pantomim

a. Pengertian Pantomim

Menurut Asmara (1977:49) Pantomim adalah gerak gerik anggota-anggota tubuh untuk memberikan suatu penggambaran emosi tentang apa yang sedang dialami atau dilakukan oleh si pelaku pemeran.

b. Aspek Perkembangan

1. Perkembangan Bahasa

Menurut Pratiwi (2007:3.3) bahasa adalah alat untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan perasaan bahasa bagi anak usia dini juga merupakan salah satu hal yang terpenting. Ketika memasuki Taman Kanak-Kanak usia 4 tahun, anak telah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata “apa, mengapa, kapan, dimana dan siapa”. Mereka juga dapat berargumentasi dan dapat tertawa oleh penggunaan kata-kata yang keliru. Anak 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 ke ilustrasi gambar yang menyertai cerita tersebut.

Menurut Diknas (2000 : 3) bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan keinginan maupun kebutuhan Anak usia 4 tahun mulai menunjukkan minat aktivitas literasi seperti mengenal huruf dan bunyi, menciblak huruf dan aktivitas lain yang berkaitan dengan buku.

Kecepatan anak dalam berbicara (bahasa pertama) merupakan salah satu keajaiban alam dan menjadi bukti kuat dari dasar biologis untuk memperoleh bahasa Pada saat yang sama, perkembangan kompetensi berbahasa yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh aturan berbahasa baik untuk ekspresi (berbicara) maupun interpretasi (memberi makna) dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan anak.

Menurut Suwondo (2000:4) mengemukakan bahwa perkembangan bahasa terjadi secara alamiah serta spontan dan tradisional dan telah terjadi sejak seorang anak dilahirkan dalam lingkungan tertentu Selama tahun-tahun awal prasekolah, khususnya di Taman Kanak-Kanak, interaksi dengan orang dewasa dan penutur lain yang lebih tua, memainkan peranan yang penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berkomunikasi anak. Orang tua dan guru yang sering berkomunikasi, membacakan cerita dan memberikan kesempatan kepada anak berbicara tentang pengalaman, pikiran, perasaannya besar

manfaatnya untuk mempercepat penguasaan pentingnya pemberian kesempatan berbahasa yang disertai penghargaan atau penguatan kepada anak-anak usia 4-5 tahun.

Mengapa pengembangan bahasa sangat penting dan sangat diperlukan anak? Karena pengembangan bahasa itu sangat berguna bagi anak untuk memperlancar kemampuan berbicara anak itu sendiri. Anak mau belajar berbahasa kalau merasa senang, jangan mengatur bahasa anak atau memperbaiki bahasa anak menjadi bahasa yang benar. Berikanlah contoh berbahasa yang benar dalam memperbaiki bahasa anak, tanpa ada kesan di kritik.

Menurut Depdiknas (2000:5) pada usia TK (4-6 tahun) perkembangan kemampuan bahasa anak ditandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya dan kata sambung. Menunjukkan pengertian dan pemahaman tentang sesuatu. Mampu mengungkapkan pemikiran, perasaan dan tindakan dengan menggunakan kalimat. Mampu membaca dan mengungkapkan sesuatu melalui gambar.

Perkembangan bahasa yaitu usaha untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang dimasukinya.

Tujuan Pengembangan Bahasa

Kegiatan pengembangan bahasa anak akan mempunyai manfaat dalam kegiatan berbahasa lisan anak. Secara umum tujuan

pengembangan bahasa anak usia dini yaitu agar anak mampu mengungkapkan isi hatinya (pendapat, sikap) secara lisan dengan lafal yang tepat untuk kepentingan berkomunikasi.

Menurut Hartono dalam Suhartono (2005 : 123) ada 5 tujuan umum dalam pengembangan bahasa anak yaitu: 1) Memiliki perbendaharaan kata yang cukup yang diperlukan untuk berkomunikasi sehari-hari. 2) Mau mendengarkan dan memahami kata-kata serta kalimat. 3) Mampu mengungkapkan pendapat dan sikap dengan lafal yang tepat. 4) Berminat menggunakan bahasa yang baik. 5) Berminat untuk mengembangkan antara bahasa lisan dan tulisan

Tujuan khusus pengembangan bahasa anak adalah;

- 1) Anak mengenal nama-nama anggota badan, tubuhnya melalui pengamatan dan dapat mengungkapkannya dengan lafal yang tepat.
- 2) Anak mengenal nama-nama benda diluar dirinya atau lingkungannya melalui pengamatan dan dapat mengucapkan dengan lafal yang benar.
- 3) Anak mengenal bermacam-macam jenis kata melalui pengalaman dan penggolongan. Untuk kegiatan ini guru TK dapat membimbing anak-anak memahami berbagai jenis kata, guru dapat memulai dengan jenis kata kerja, kata keterangan, kata sifat dan seterusnya.

Aspek-aspek kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan anak berbicara bahasa Indonesia di TK yaitu dengan cara merangsang minat anak untuk berbicara, latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata,

mengenalkan kalimat melalui cerita dan nyanyian dan mengenalkan lambang tulisan.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Sujiono (2008:1.3) mengatakan kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individual untuk menghubungkan, menilai, mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau *inteligency*.

Menurut Neiseer dalam Sujiono (2005:63) mendefenisikan kognitif sebagai proses berfikir dimana informasi dari panca indra ditransformasikan, direduksi, dielaborasi, diperbaiki dan digunakan. Sedangkan menurut pendapat Gagne dalam Jamaris (2003:17) kognitif adalah proses yang terjadi secara intelektual dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan kognitif adalah kemampuan intelektual seseorang dalam berfikir secara abstrak, menyesuaikan diri dengan lingkungan agar informasi yang disediakan indra dapat dicerna dengan baik. Kecerdasan kognitif yang sudah dibawa dari sejak dia dilahirkan sangat menentukan perkembangan tingkat intelegencinya pada masa mendatang.

1. Tujuan pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematika dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berfikir secara teliti.

2. Karakteristik pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun, anak mulai memasuki masa pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca indranya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berfikir pra operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. orang tua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah diatur, biasa dikenal dengan istilah nakal dan bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut sumber lain, ciri-ciri pada usia ini yaitu anak mengembangkan keterampilan berbahasa

dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika. Sujiono (2008:2.6).

3. Manfaat pengembangan kognitif

Manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi yang dikenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Menurut Freud, Sujiono (2008 : 2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak pra sekolah adalah: 1) Memahami konsep makna berlawanan kosong/penuh, berat atau ringan. 2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi dimuka /dibelakang, diatas/dibawah. 3) Mampu memadankan bentuk misalnya lingkaran, segitiga, segiempat dengan objek nyata atau gambar. 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai aturan. 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk atau ukuran. 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya. 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya apa pasangan cangkir. 8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dll.

Dunia kognitif anak usia dini ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Perkembangan kognitif pada usia ini berfokus pada tahap pemikiran praoperasional, pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsi sendiri.

Karakteristik anak usia ini yang menggambarkan kemampuan kognitifnya ialah mereka selalu bertanya, karena terdorong oleh rasa ingin tahu yang besar, pertanyaan selalu ditandai dengan munculnya minat anak akan penalaran dan penggabungan “mengapa seperti itu”.

Pada usia ini imajinasi anak mulai berkembang, anak akan lebih bebas mengekspresikan kreativitasnya.

3. Perkembangan Fisik Motorik

Menurut Depdiknas (2008) motorik merupakan terjemahan dari motor artinya, dasar mekanika yang menyebabkan terjadinya gerak. Gerak adalah suatu aktifitas yang didasari oleh proses motorik. Proses motorik melibatkan gerakan yang terkoordinasi (otak,saraf, otot dan rangka). Keempat unsur tersebut tidak bekerja sendiri-sendiri.

Perkembangan fisik motorik meliputi perkembangan badan otot kasar dan otot halus yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur :1).Kekuatan .2).Ketahanan.3). Kecekatan.4). Keseimbangan.

Otot kasar adalah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik, otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak seperti melompat, berlari, berjalan, memukul, menarik, melempar dan sebagainya. Oleh karena itu, gerakan tersebut dikenal dengan gerakan kasar.

Menurut Depdiknas (2007) motorik diterjemahkan sebagai gerak atau gerakan tanpa mengandung perbedaan di dalamnya. Movement adalah gerak yang bersifat eksternal atau dari luar dan mudah diamati. Motor adalah gerak yang bersifat internal atau dari dalam konstan dan muda di amati.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gerak adalah perubahan posisi dari tempat semula sebagai akibat adanya rangsangan baik dari luar ataupun dari dalam diri anak.

Motorik ada 2

1. Motorik kasar

Motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik atau jasmani dengan menggunakan otot-otot besar seperti lengan otot tungkai, otot bahu, otot punggung dan otot perut. Motorik kasar dilakukan dalam bentuk berjalan, berjinjit, melompat, berlari, berguling dan sebagainya.

Perkembangan motorik berbeda dari setiap individu dan juga perbedaan jenis kelamin. Menurut Sherman dalam Depdiknas (2008) yang menyatakan bahwa anak perempuan usia *middle childhood* kelenturan fisiknya 5% - 10% lebih baik dari pada anak laki-laki menurut Gronlund dalam Depdiknas (2001) tahap perkembangan motorik anak berbeda berdasarkan usia (usia 4 – 5 tahun) seperti berjalan, berlari, melompat dengan baik, meniti, memanjat dan sebagainya.

2. Motorik halus

a. Pengertian motorik halus

Menurut Janet W Lerner dalam Anggani (2000 : 53) motorik halus adalah kemampuan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan

dasar meliputi membuat garis (vertikal, horizontal, lengkung dan lingkaran).

Menurut Aisyah dkk (2007 : 4.42) motorik halus adalah gerakan menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motorik halus adalah aktifitas motorik yang melibatkan otot-otot kecil yang mana gerakannya menuntut koordinasi mata dan tangan pengendalian yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan.

c. Hubungan Pantomim dengan Seni Drama

Dalam suatu pementasan drama sebelumnya kita hendaknya mengetahui dulu akan arti dari pada beberapa bagian pembantu dalam menumbuhkan perwujudan drama dalam suatu pementasan lakon yang digarap.

Berarti pantomim adalah salah satu bagian pembantu dalam menumbuhkan perwujudan drama atau salah satu alat bagian pembantu drama.

1. Permainan Pantomim

Menurut Harlock dalam Masfiroh (2005 : 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa

pertimbangan hasil akhir kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Peneliti tertarik meneliti tentang seni drama melalui permainan pantomim.

Menurut Asmara (1977:49) pantomim adalah gerak-gerik anggota-anggota tubuh untuk memberikan suatu penggambaran emosi tentang apa yang sedang di alami atau di lakukan oleh sipelaku pemeran. Jadi penulis menyimpulkan pengertian dari permainan pantomim adalah permainan memakai metode demonstrasi gerak olah tubuh dan menggunakan bahasa isarat serta mimik wajah.

Permainan ini di harapkan dapat memberikan kesempatan pada anak bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan, selain itu melalui permainan ini anak dapat mengekspresikan diri dalam gerak bervariasi dengan lentur dan lincah, mengkomunikasikan gagasan melalui gerak tubuh, menceritakan gerak pantomim kedalam bahasa lisan dan mengekspresikan gerakan sesuai syair lagu atau cerita.

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak melalui bermain anak akan memperoleh manfaat yang positif yaitu :

- a. Bagi perkembangan aspek fisik : anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan motorik halus dan kasar : dengan bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki dan mata)

- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian : dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognisi : dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- e. Bagi perkembangan alat pengindraan : aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap dan perabaan) perlu di asah agar anak lebih tanggap dan peka terhadap hal-hal yang ada di sekitar.
- f. Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- g. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

B. Penelitian Yang Relevan

Setelah peneliti mencari dan melihat di internet penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adapun penelitiannya adalah yang dilakukan oleh Eny Murniasih (2009) dengan judul Pengembangan Seni Drama dalam Pembelajaran Sastra berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan telah terjadi peningkatan disetiap siklusnya.

Galih (2000) dengan judul Kemampuan Anak dalam seni drama dengan menggunakan metode meniru dan demonstrasi di TK Islam Madinah Semarang.

Berdasarkan hasil yang didapat setiap tindakan telah terjadi peningkatan setiap siklusnya.

Ariani (1988) dengan judul meningkatkan aktifitas anak dalam bermain dan belajar melalui seni drama. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan telah terjadi peningkatan di setiap siklusnya.

Adapun perbedaan dari beberapa penelitian diatas, yaitu seni drama dalam pembelajaran sastra, seni drama dengan menggunakan metode demonstrasi, dan meningkatkan aktifitas anak melalui seni drama. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah meningkatkan seni drama melalui permainan pantomim. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama melakukan kegiatan melalui seni drama. Penelitian tersebut diatas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

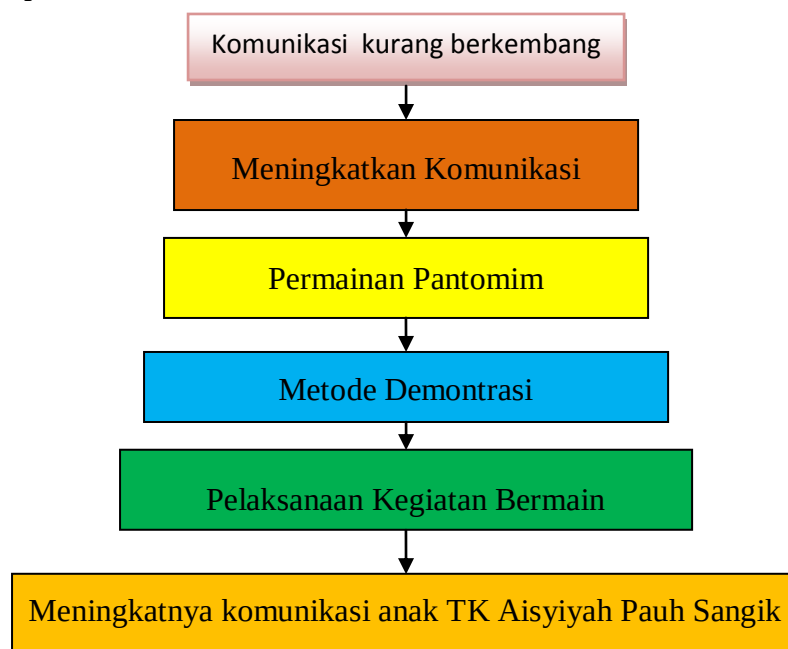
C. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pauh Sangik selama ini, sangat kurang sekali memakai metode demonstrasi dan menggunakan metode yang menonton tetapi hanya menggunakan media dan alat peraga seadanya, sehingga seni drama melalui permainan pantomim anak masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan. Mengingat karakteristik belajar anak usia dini adalah belajar dari yang kongkrit ke abstrak dari yang sederhana ke yang kompleks maka pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan permainan pantomim anak dapat dilakukan konkrit untuk meningkatkan seni drama anak usia dini.

Pentingnya mengembangkan permainan pantomim pada anak usia dini ternyata dapat meningkatkan seni drama. Hal ini dapat menunjang seni drama melalui permainan pantomim, karena akan memudahkan anak untuk memperagakan gerak olah tubuh tanpa suara.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dijumpatani dengan menyiapkan alat peraga yang dapat mempermudah penyampaian materi kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan seni drama melalui permainan pantomim akan dilaksanakan di TK Aisyiyah Pauh Sangik pada kelompok B1.



Kerangka konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Permainan pantomim dapat meningkatkan komunikasi anak dengan proses dan hasil pembelajaran optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang perkembangan komunikasi anak melalui permainan pantomim sebagai berikut :

1. Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang perlu diberikan rangsangan pendidikan secara optimal.
2. Pada usia dini masalah tentang perkembangan komunikasi anak sering muncul.
3. Permainan pantomim merupakan salah satu permainan yang bisa melatih gerak tubuh, bahasa isyarat dan mimik wajah.
4. Penelitian ini diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Asmara (1977) tentang seni drama satu bentuk karya sastra yang ditampilkan anak dan memerankan berbagai aktor.
5. Melalui bermain anak mampu memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreatifitas, berbahasa, emosi, dan sosial yang dikemukakan oleh Muclicathoen (1999:32).
6. Melalui permainan pantomim bisa meningkatkan sosio emosional anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak.
7. Komunikasi anak berkembang setelah diadakan permainan pantomim yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I perkembangan

komunikasi anak masih rendah ternyata pada siklus II meningkat berarti permainan pantomim telah berhasil mengembangkan komunikasi.

8. Semua indikator yang dinilai sudah mengalami peningkatan disetiap siklusnya
9. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.

B. Implikasi

Dari uraian di atas ada beberapa hal yang harus diterapkan yaitu :

1. Kepada guru TK untuk mencobakan permainan pantomim ini sebagai strategi yang dapat merangsang perkembangan seni drama anak pada proses pembelajaran.
2. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan kondusif bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merangsang kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
3. Supaya pembelajaran itu tidak jenuh dan membosankan guru harus memahami situasi anak, kemudian memberikan ide-ide kreatif dalam bentuk permainan baru kepada anak.
4. Metode-metode yang dikuasai guru maupun strategi yang unik dan menarik akan memotivasi anak dalam melakukan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat mengembangkan komunikasi anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.
2. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B1 TK Aisyiyah Pauh Sangik, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.
3. Kepada pihak TK Aisyiyah hendaknya dapat melengkapi media untuk mengembangkan komunikasi anak, agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
4. dalam bentuk permainan yang dapat merangsang agar anak lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran.
5. Disarankan bagi peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkap lebih jauh tentang perkembangan komunikasi anak melalui permainan dan media pembelajaran yang lain.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu dan menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ariani, 1988. *Meningkatkan Aktifitas Anak Dalam Bermain dan Belajar Melalui Seni Drama*. Padang, IKIP.
- Arikunto, 1990. *Manajemen penelitian*, Jakarta: Rinekecipta
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmara DR, 1983. *Apresiasi Drama*, Yogyakarta: CV. Nur Cahaya.
- Depdiknas, 2000. *Permainan Mambaca dan Menulis di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Depdiknas.
- Depdiknas, 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*, Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Depdiknas.
- Depdiknas, 2008. *Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Depdiknas.
- Galih, 2000. *Kemampuan Anak dalam Seni Drama dengan Metode Meniru dan Demonstrasi di TK Islam Madina*. Semarang.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Handayani, 2005. *Seni Budaya untuk Kelas 1 SLTP*. Solo:Media Karima
- Hartati, 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas.
- Herman, 2003. *Drama Teori dan Pengajaran*. Yogyakarta/PT.Hanindita.
- Hurlock. (1988 : 6) *Perkembangan Anak Jilid Satu (Alih Bahasa dan Mentasori Jandiasa dan Muslichah Zarkasih)*, Jakarta : Erlanggai.
- Jamaris, 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta, Program Study Pendidikan Usia Dini PPS Universitas Negeri Jakarta.
- Januar, Dkk, 1986. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta : PT. Gramedia.