

**UPAYA MENINGKATKAN PENGEMBANGAN BAHASA ANAK MELALUI
PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA DI TK ABA
PADANG KAJAI KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

**DESNOVI
NIM 2008/07767**

**Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd (1804)
Dra. Izzati, M.Pd (1801)**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Meningkatkan Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan panggung Sandiwara Boneko di TK. ABA Padang Kaji Kabupaten Padang Pariaman

Nama : DESNOVI

Nim : 07767/2008

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd
NIP. 19610812 198803 2 001

Dra. Hj. Izzati, M. Pd
NIP. 19570502 198603 2 003

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG-PAUD

Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Upaya Meningkatkan Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Desnovi
BP/NIM : 2008/07767
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 15 Agustus 2011

	Tim Penguji	
Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd	_____
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Izzati, M.Pd	_____
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	_____
4. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd	_____
5. Anggota	: Saridewi, 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, Juli 2011

Yang menyatakan,

Desnovi

ABSTRAK

Desnovi. 2011. Upaya Pengembangan Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman. Tujuan penelitian ini adalah Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Apakah pembelajaran melalui panggung sandiwara boneka dapat meningkatkan pengembangan bahasa anak di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman, 2) Kemampuan anak dalam bercerita dengan menggunakan panggung sandiwara boneka di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman, 3) Kemampuan anak berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman Pada Penelitian ini metode yang digunakan adalah Praktek Langsung.

Populasi penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 10 perempuan dan 5 laki-laki. Data yang diperoleh dari penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan Permainan Panggung Sandiwara Boneka dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 11%, sebelum tindakan setelah siklus I 46,6 % dan 84,4 % setelah siklus II.

Kemampuan bahasa anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan panggung sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa telah melimpahkan rahmad dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengembangan bahasa Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Parianan”.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang. Proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak menemukan kesulitan karena terbatas kemampuan penulis baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya penulis dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Izzati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Seluruh dosen-dosen jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kepada kedua orangtua yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
7. Terutama buat Madesa Amanlo yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
8. Buat temanku mira, Al dan Lisa atas kesempatan dan waktu dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu yetti Selaku kepala TK ABA Padang Kajai kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan skripsi penelitian ini
10. Anak didik TK Ade Irma Kecamatan VII Koto Sungai Sarik yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.
11. Teman-teman angkatan 2008 terima kasih atas kebersamaannya baik dalam suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga budi baik dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya.

Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Rancangan Pemecahan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Hakikat Anak Usia Dini	11
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	14
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	15
4. Karakteristik Perkembangan Bahasa	19
5. Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia Dini	22
6. Sandiwara Boneka.....	27
7. Boneka Sebagai media Simulasi Kreatif.....	29

8. Permainan Sandiwara Boneka.....	33
B. Penelitian Yang Relevan	34
C. Kerangka Konseptual.....	34
D. Hipotesis Tindakan	37
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B Subjek Penelitian	38
C. Prosedur Penelitian	39
D. Instrumentasi.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisa Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	50
B. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Implikasi.....	88
C. Saran	89
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Panggung Sandiwara Boneka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	50
2 Hasil Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan I (Setelah Tindakan).....	54
3 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	56
4 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus I Pertemuan 3	58
5 Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3.....	61
6 Sikap anak dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)	65
7 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	67
8 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	69
9 Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Upaya Meningkatkan perkembangan Bahasa Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3.....	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1 Hasil Observasi Perkembangan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Panggung Sandiwara Boneka Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	51
2 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	55
3 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	57
4 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan 3	59
5 Hasil Rekapitulasi Perbandingan tingkat pencapaian dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3.....	63
6 Hasil Observasi Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Sandiwara Boneka Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan).....	66
7 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Kegiatan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	68
8 Hasil Observasi Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan).....	70
9 Hasil Rekapitulasi Perbandingan Tingkat Pencapaian Dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3.....	74

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	36
2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Observasi Perkembangan Bahasa Anak
- 2 Lembaran Wawancara Anak
- 3 Hasil Wawancara Anak
- 4 Foto Penelitian
- 5 Satuan Kegiatan Harian
- 6 Surat Izin Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan yang sangat mendukung dan strategis dalam pembangunan sumber daya manusia. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diperuntukan bagi anak 4-6 tahun. Anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya dan anak pada usia tersebut pada masa *Golden Age*. PAUD adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa, karena (PAUD) membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan dan kekuatan di masa dewasanya.

Secara umum Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk merealisasikan tujuan Program Kegiatan Belajar di TK ini, pendidikan yang diberikan kepada anak harus mampu memberikan perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan pada diri anak itu sendiri

melalui kegiatan yang disenangi anak-anak. Usia TK yang berkisar antara 6 tahun merupakan masa perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional bahasa serta sosial berlangsung menetap sampai usia dewasa.

Pengajaran dan latihan yang tepat, maka dapat diharapkan anak didik akan berkembang secara optimal, maksudnya anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya, bakat, minat cita-cita serta aspirasi mereka.

Secara alamiah bermain memotivasi anak mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain anak mendapatkan kesempatan bereksperimen dan faktor menemukan sendiri, sangat membantu memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik di TK sehingga prinsip pembelajaran di TK adalah “Bermain Sambil Belajar” atau “Belajar Seraya Bermain”.

Bahasa merupakan hal yang penting bagi setiap orang untuk berkomunikasi, karena dengan berbahasa anak dapat menceritakan sesuatu yang bermakna dalam kehidupannya dan sebagai landasan bagi anak untuk mempelajari hal-hal lainnya. Dengan adanya pemahaman kemampuan berbahasa bagi anak, maka anak dapat berfikir bagaimana cara menyusun kembali cerita yang telah diceritakan guru.

Bahasa juga merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya, anak-anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik pada umumnya memiliki

kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungan. Dalam Depdiknas (2000:5).

Lingkungan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama dan utama yang memberikan pembelajaran pengembangan kemampuan berbahasa semestinya bisa meletakkan dasar-dasar tersebut.

Kegiatan nyata yang diperkuat dengan komunikasi akan terus meningkatkan kemampuan bahasa anak. anak harus di tempatkan di posisi yang terutama, sebagai pusat pembelajaran yang perlu di kembangkan potensinya. Sebagai pendidik perlu menggunakan berbagai strategi, misalnya dengan permainan-permainan yang bertujuan mengembangkan bahasa anak dan penggunaan media-media yang beragam yang mendukung pembelajaran bahasa. Anak akan mendapatkan pengalaman bermakna dalam meningkatkan kemampuan berbahasa sehingga pembelajaran yang menyenangkan akan menjadi bagian dalam hidup anak.

Walaupun demikian kenyataan di lapangan menunjukan masih banyak anak usia TK mengalami kesulitan dalam berbahasa, kenyataan ini terlihat di waktu anak dalam bercerita pagi yaitu dalam menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan guru di depan kelas atau kurangnya kemampuan berbahasa anak dalam mengulang cerita, anak tidak memiliki kepercayaan diri untuk mengulang cerita, dikarenakan juga guru tidak menguasai kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak menarik bagi anak, oleh

karna itu anak-anak masih belum bisa bercerita dengan bahasa yang baik dan benar dan selalu di bantu oleh guru.

Kondisi ini terjadi di TK ABA Padang Kajari di kelas B2. Hal ini di sebabkan karena faktor lingkungan tempat tinggal yang terletak di perkampungan, yang mana orang tua pada umumnya berbahasa daerah, makanya di sini sangat perlu peran dan tanggung jawab pendidik, terutama dalam membantu anak melewati masa penting dalam rentang usia 3-5 tahun.

.Menurut Montessori dalam Rita (2005: 26) bahwa anak-anak belajar bahasa dan ketrampilan hidup dari lingkungan dimana mereka menghabiskan waktu mereka dan anak pun dapat belajar tata tertib dari lingkungan.

Pengamatan yang peneliti temukan pada kelompok B2 di TK ABA Kabupaten Padang Pariaman, guru dalam mengembangkan bahasa anak tidak membuat perencanaan yang tepat dengan tema dan metode yang di gunakan kurang menarik, sarana dan prasana yang sangat terbatas untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, akibatnya kurangnya tingkat keaktifan anak untuk menceritakan pengalamannya kepada guru sehingga Minimnya pemahaman terhadap pengembangan bahasa, tentunya akan berakibat bagi perkembangan anak yaitu tidak berkembangnya potensi-potensi yang dimiliki oleh anak.

Peneliti mencoba membuat suatu media yaitu Permainan Panggung Sandiwara Boneka yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan dalam pembelajaran perkembangan bahasa, yang mana anak dapat menambah kosa kata dalam menyampaikan keinginan, pendapat, dan perasaannya melalui

Sandiwara Boneka. Anak juga dapat belajar tentang keberanian untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan benar.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti melihat bahwa permasalahan tersebut perlu di atasi segera bila kejadian serupa tidak ingin terulang kembali, sehubungan dengan ini untuk mengatasinya di perlukan suatu upaya yang efektif, efisien dan relevan dengan masalah yang akan dipecahkan salah satu upaya tindakan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul: Upaya Meningkatkan Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka Di TK ABA Padang Kaji Kabupaten Padang Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yang mana kemampuan bahasa anak di TK ABA Padang Kaji Pariaman khusus anak kelas B2 cukup rendah, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor sebagai berikut :

1. Guru tidak membuat perencanaan yang tepat dengan tema.
2. Metode guru yang kurang menarik dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak.
3. Sarana dan prasarana yang tersedia sangat terbatas, sehingga tidak setiap anak dapat menggunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa.

4. Kurangnya tingkat keaktifan anak untuk menceritakan pengalamannya di depan kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu Guru tidak membuat perencanaan yang tepat dengan tema, metode guru yang kurang menarik dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya permainan panggung sandiwara dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK ABA Padang Kaji Kab. Padang Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka TK ABA Padang Kaji Kabupaten Padang Pariaman, dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini dapat terlihat dari, metode guru yang kurang menarik dalam pengembangan kemampuan bahasa anak. Untuk pemecahan masalah tersebut maka pengembangan bahasa anak dapat ditingkatkan melalui permainan panggung sandiwara boneka di TK ABA Padang Kaji Kab. Padang Pariaman.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan Panggung Sandiwara Boneka di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman.

G. Manfaat Penelitian

Gambaran hasil penelitian pengembangan bahasa anak usia dini dengan permainan Panggung Sandiwara Boneka dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ini untuk keilmuan diharapkan dapat menjadi sedikit masukan untuk mengkaji dan mengembangkan teori tentang APE serta menambahkan khazanah keilmuan mengenai kemampuan bahasa anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi :

a. Pendidik PAUD

Sebagai masukan bagi pendidik bahwa dalam melakukan kegiatan disesuaikan dengan bakat, minat anak serta memperhatikan karakteristik anak agar perkembangan bahasa berkembang sesuai yang diharapkan.

b. Lembaga PAUD

Sebagai masukan bagi Kepala Sekolah bahwa meningkatkan perkembangan anak TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang

Pariaman sebagai Kepala Sekolah dapat mendorong guru untuk memperhatikan perkembangan masing-masing anak termasuk perkembangan bahasa.

c. Orang Tua

Sebagai motivasi bagi orang tua agar dapat membantu anak dengan memberikan latihan-latihan berupa kegiatan yang diberikan kepada anak melalui bermain yang sesuai dengan bakat dan minat anak, yang dapat mendukung perkembangan bahasa anak.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan tentang metode-metode atau teknik-teknik mengajar untuk AUD dan meningkatkan kualifikasi keprofesionalan guru TK.

e. Bagi anak.

Penggunaan alat permainan ini akan meningkatkan kemampuan anak untuk mengembangkan aspek-aspek potensi yang ada pada diri anak terutama dalam perkembangan bahasa.

f. Penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat di jadikan sabagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait dengan pengembangan bahasa anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Menurut UM (2000:14), definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi atas sifat-sifat yang dapat diamati dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain.

Menurut Catron dan Allen anak mempelajari bahasa dengan berbagai cara yakni meniru, menyimak mengekspresikan dan juga bermain, melalui bermain anaak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikan secara efektif dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahasa adalah alat komunikasi yang sangat penting bagi kebutuhan anak dalam pengembangan bahasa, untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak harus dirangsang dengan permainan yang mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dalam penelitian ini anak bercerita sambil memainkan sandiwara boneka secara baik dan mengucapkan dialog secara jelas sambil menggerakan tangan.

Panggung sandiwara boneka pada penelitian ini terbuat dari kotak kardus bekas yang telah dihiasi dengan kain penutup atau layar penutup, dimana kotak kardusnya (panggung) dihiasi kertas kado dengan warna yang menarik, panggung sandiwara boneka ini terdiri dari bermacam-macam boneka yang berbentuk boneka tangan. Melalui kegiatan permainan panggung sandiwara boneka ini anak akan dapat meningkatkan kemampuan bahasa atau mengembangkan imajinasi kreatif anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Anak Usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai 8 tahun. Dan setiap anak bersifat unik yaitu dengan potensi-potensi yang dimiliki anak, menurut Ramli (2005: 21).

Manusia mulai masih didalam kandungan, dilahirkan dan kemudian sampai tua memperoleh sebutan berganti-ganti, menurut Beecler dan Snowman dalam Sumantri (2005: 12). Memberikan batasan anak usia dini berdasarkan pendekatan *stoge appoarch* (pentahapan) yang menggambarkan proses atau pun urutan tahapan perkembangan, setiap tahap perkembangan mempunyai ciri-ciri tertentu dan berbeda-beda dengan tahap yang lainnya.

Anak usia dini dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan baik fisik maupun mental, pertumbuhan dan perkembangan di mulai sejak dalam kandungan yaitu adanya pembentukan sel syaraf otak ini adalah sebagai modal pembentukan kecerdasan bagi anak dalam kandungan.

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Hal ini sesuai dengan pembelajaran meliputi berbagai aspek perkembangan anak yaitu

pemahaman nilai-nilai moral dan agama, sosial, emosi, kemandirian, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Masa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, dan pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, (Depag RI, 2003: 1).

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak usia dini yang dikemukakan oleh Bredecamp dalam Masitoh (2004: 12) sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik dan berbeda dengan yang lainnya.

Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupannya masing-masing, begitu juga dengan pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lainnya.

2. Anak itu Egosentris.

Anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, contoh: menangis ketika ia melihat atau menghendaki sesuatu kepada orang tuanya dan memaksakan keinginan dan kehendak terhadap orang lain.

3. Anak kaya dengan fantasi.

Pada umumnya anak senang dengan hal-hal yang baru yang bersifat imajinatif, seperti cerita-cerita menarik yang merupakan sesuatu kegiatan yang banyak digemari oleh anak-anak.

4. Anak memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi

Karakteristik prilaku ini terutama menonjol pada usia 4-5 tahun, karena itu anak sangat lazim pada usia ini banyak memperhatikan, mendengarkan, membicarakan dan selalu bertanya apa yang dilihatnya terutama pada hal-hal yang baru.

5. Anak bersifat Eksploratif dan berjiwa petualang.

Dengan rasa keingintahuan anak yang kuat terhadap sesuatu yang baru, anak senang menjelajah, mencoba dan mrempelajari hal-hal yang baru.

6. Anak mengekspresikan prilakunya secara spontan dan tanpa ditutupi-tutupinya.

Prilaku yang ditampilkan anak pada umumnya relatif asli, tidak ditutup-tutupi, ia akan marah kalau memang mau marah dan ia akan menangis kalau memang mau menangis, dan ia akan memperhatikan muka murung ketika bersedih hati, tak peduli dimana ia berada dengan siapa.

Menyimak karakteristik anak yang telah dijelaskan di atas tersebut maka dapat disimpulkan. Sangatlah jelas bahwa anak merupakan sosok individu yang unik dan memiliki karakteristik yang khusus baik dari segi kognitif, sosial, emosi, bahasa, fisik motorik, masa ini merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya, untuk itu orang tua dan guru anak usia dini perlu

memahami hakikat perkembangan anak agar dapat memberi pendidikan yang sesuai dengan jalan pikiran anak.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting sepanjang usia hidupnya. Dikarenakan juga masa kanak-kanak masa fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Karakteristik perkembangan anak usia dini (0-8) tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas), secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini menurut Heny dalam Masitoh (2004: 2.1) sebagai berikut:

1. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari posisi berdiri, tangan dapat berjuntai, merangkak, duduk, dan berjalan.
2. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol-simbol dan melalui kemampuan ini anak mampu berimajinasi dan berfantasi tentang berbagai hal.
3. Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.
4. Mempelajari komunikasi sosial.

5. Anak mampu mengembangkan keterampilan berbahasa seperti bertanya, berdialog dan menyanyi.

Disamping itu juga perkembangan anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang meliputi perkembangan fisik dan motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa menurut Masitoh (2004: 21). Maka seorang pendidik hendaknya dapat memahami karakteristik dan kemampuan-kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak usia dini.

Menurut Iva (2010: 46) ciri-ciri perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Anak melakukan penjelajahan, meniru, bertanya dan menciptakan sesuatu.
2. Keterampilan menolong dirinya sendiri dalam keterampilan bermain.
3. Seluruh sistem gerakanya lentur.
4. Sering mengulang perbuatan yang diminatinya tanpa rasa malu.
5. Keterampilan dalam penguasaan bahasa terutama dalam kosa kata.

Penjelasan dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang dialami anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Jadi diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu dengan suasana riang, gembira, benyanyi dan menari.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Bahasa adalah alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan melalui gerak, tanda, suara yang dipahami menurut Solehan (2008: 3). Dengan berbahasa seseorang dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, kepekaan sosial dan kematangan emosional. Menurut Nurbiana Bahasa adalah alat penghubung atau alat komunikasi yang menyatakan perasaan, pikiran dan keinginannya dan bahasa merupakan suatu sistem lambang bunyi bersifat arbitrer yang digunakan masyarakat dalam rangka untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Perkembangan bahasa pada anak bersifat hirarkis, apabila kemampuan yang satu sudah tuntas maka akan menyambung pada kemampuan berikutnya. Tahapan tersebut mulai dari pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, dan pada akhirnya sampai pada tahap penyusunan kata-kata menjadi suatu kalimat dan ucapan, menurut Solehan (1995: 67).

Bahasa anak juga berkembang sesuai dengan jenjang-jenjangnya dan tahap perkembangan anak, karena bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Menurut Nurbiana (2005: 4.6) Jenjang yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sebagai berikut:

1. Jenjang Sensorimotoris

Sejak lahir hingga 18-24 bulan, dalam mendekati akhir periode ini sesudah bahasa anak tumbuh.

2. Jenjang Properasional

Usia 18-24 bulan hingga 6-7 tahun dengan ciri dalam perkembangan kemampuan berfikir dengan bantuan simbol-simbol (lambang-lambang).

Lerner dalam Sudono (2000: 54) juga mengatakan bahwa:

“Dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya”. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu menunjang faktor-faktor bahasa yang lain yaitu:

- a. Mendengarkan
- b. Berbicara
- c. Membaca
- d. Menulis

Anak diharapkan terampil mengemukakan pendapat dengan kemandirian dan tanpa pertolongan yang akan membuat anak meningkat motivasi, minat, percaya diri dan membantu pembentukan kepribadian anak itu sendiri.

Menurut Montessori dalam Iva (2010: 22) perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

1. Sejak lahir usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya fikir dan mulai juga memiliki kepekaan bahasa atau dalam mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap-cakap).
2. Masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot sudah mulai dikoordinasikan dengan baik untuk berjalan dan bergerak, berminat pada benda-benda kecil, semakin memiliki kepekaan indrawi, pada usia 4 tahun memiliki menulis sampai usia 4-6 tahun yaitu memiliki kepekaan untuk membaca.

Kemampuan berbahasa tidak selalu ditujukan oleh kemampuan membaca saja, tetapi juga kemampuan lain, seperti penguasaan kosa kata, pemahaman dan kemampuan berkomunikasi. Perkembangan potensi tersebut muncul ditandai oleh berbagai gejala seperti senang bertanya dan memberi informasi tentang suatu hal, berbicara sendiri dengan tanpa menggunakan alat peraga.

Bahasa merupakan persyaratan dalam kemampuan berfikir yang luas. Namun demikian bahasa membantu kemampuan berfikir karena ke duanya berkembang bersama. Sebagai contoh anak usia kurang dua tahun yang belum memiliki kemampuan bahasa yang baik, anak tersebut sudah memiliki kemampuan bernalar dan kemampuan bahasa yang di pelajari anak dan di peroleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sebagai alat sosialisasi bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Dalam Depdiknas (2000: 5), pada usia TK (4-6 tahun) perkembangan kemampuan bahasa anak di tandai oleh berbagai kemampuan sebagai berikut :

1. Mampu menggunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi.
2. Memiliki berbagai perbendaharaan kata kerja, kata sifat, kata keadaan, kata tanya, kata sambung.
3. Menunjukkan pengertaaian dan pemahaman tentang sesuatu.

4. Mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan menggunakan kalimat sederhana.

Menurut Holdaway dalam Solehuddin (2007:7.12)

mendefinisikan bahwa:

“Anak belajar dari orang yang mereka hargai dalam hidup mereka seperti orang tua, kakak, saudara kembar, kerabat, dan baby sitter, menyebut orang-orang ini dengan sebutan “orang lain yang berarti” orang dewasa yang terikat, dan pemakai bahasa keterampilan tinggi. Implikasi dari temuan tersebut adalah bahwa guru mengembangkan kepercayaan dan keterikatan antara anak dengan gurunya dalam suasana yang alami”.

Menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005: 84),

menyatakan bahwa:

“Anak mempelajari bahasa dengan berbagai cara yakni meniru, menyimak mengekspresikan dan juga bermain, melalui bermain anak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikanya secara efektif dengan orang lain melalui dengan bermain pula sebenarnya anak belajar tentang daya bahasa”.

Menurut Halliday dalam Solehan (1995:1.7) menyebutkan ada 5 macam fungsi bahasa sebagai berikut: (1) Fungsi personal, yaitu untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, sikap atau perasaan. (2) Fungsi regulator, yaitu untuk mempengaruhi sikap atau pikiran/pendapat orang lain, (3) Fungsi interaksional, yaitu untuk menjalin kontak dan menjaga hubungan sosial, (4) Fungsi informatif, yaitu untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau budaya, (5) Fungsi instrumental, yaitu untuk mengungkapkan keinginan atau kebutuhan pemakainya.

Berdasarkan hal ini disebabkan anak mau belajar berbahasa kalau merasa senang, jangan menegur bahasa anak atau memperbaiki bahasa anak menjadi bahasa yang benar. Berikanlah contoh berbahasa benar dalam memperbaiki bahasa anak tanpa ada kesan kritik.

Orang tua dan guru harus menghindari dan menghentikan cara menghukum dan mengkritik anak dalam mengembangkan bahasa anak,biarkan anak berkembang,dengan adanya kritikan dan hukuman terhadap anak maka terjadilah ketakutan pada anak dalam berbahasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dimana bahasa merupakan medium yang paling penting dalam komunikasi manusia bahasa bersifat unik sekaligus bersifat universal bagi manusia. Dan dalam kenyataan kegiatan sehari-hari bahwa manusia lah yang mampu yang menggunakan komunikasi verbal dan mampu mempelajarinya.

4. Karakteristik Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak berarti perkembangan penguasaan anak terhadap bahasa. Penguasaan bahasa adalah memahami dan mengerti serta mempunyai kemampuan untuk melahirkan bahasa tersebut, melahirkan dalam pengertian mampu untuk mengeluarkan ide, pikiran dan perasaannya dalam suatu bahasa. Memahami dalam arti bahwa seseorang

mampu untuk menangkap ide, pikiran, atau perasaan orang lain di sampainya dengan menggunakan bahasa yang di maksud. Menurut Marjuman (1993:19).

Menurut Nurbiana (2005:1.14) Bahasa memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Sistematis

Bahasa merupakan suatu cara menghubungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar dan konsisten.

2. Arbitrari

Bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek maupun gagasan.

3. Fleksibel

Bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman, kosa kata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4. Beragam

Dalam pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialeg atau cara.

5. Komplek

Kemampuan berfikir dan bernalar di pengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide, maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berfikir dan bernalar.

Menurut NAEYC dalam Tadkiroatun (2005: 83) ciri-ciri perkembangan bahasa adalah:

1. Anak usia 4 tahun.

- a. Memperluas kosa kata dari 4.000 kata menjadi 6.000 kata.
- b. Berbicara dalam 4-6 dalam satu kalimat.
- c. Suka bercerita dengan teman sebaya.
- d. Dapat mengikuti percakapan
- e. Mempelajari kata-kata baru dengan cepat yang berkaitan dengan pengalamannya sendiri.
- f. Dapat menceritakan kembali 4 sampai 5 urutan cerita.
- g. Mengetahui warna dasar
- h. Menguasai bunyi l, r, s.

2. Anak usia 5 tahun.

- a. Sering memainkan kata-kata.
- b. Dapat menggunakan kalimat lengkap
- c. Dapat bercerita.
- d. Dapat menulis nama
- e. Mampu mengulang kalimat.
- f. Lancar dalam mengungkapkan ide
- g. Dapat mengenali kata-kata dari lagu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa. sesuatu sangat penting dalam perkembangan bahasa anak AUD dalam menyampaikan pesan kepada orang lain atau untuk menyampaikan sesuatu dengan menggunakan bunyi-bunyi dan simbol-simbol untuk menampilkan kata-kata yang mewakili ide atau gagasan dalam

mengekspresikan apa yang akan diperankannya dalam pembelajaran bahasa

5. Alat Permainan Edukatif (APE) Anak Usia Dini

Kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak usia dini adalah bermain, karena dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, sehingga mereka dapat pemahaman tentang berbagai konsep. Dalam hal ini kita membuat alat permainan yang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri anak dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Proses pembelajaran pada pendidikan AUD, guru dan orang tua diharapkan mampu menciptakan hasil karya yang orisinal berupa APE, untuk meningkatkan mutu pendidikan anak, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar mengenai perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya, dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan kita sebagai pendidik dilembaga pendidikan, mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat edukatif.

a. Pengertian APE

Menurut Mayke dalam Badru (2008:6.3)

“ APE adalah semua benda dan alat, baik bergerak maupun yang tidak bergerak yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, agar dapat berlangsung dengan teratur dan efisien, sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai.

Menurut Sudono (2000: 45), alat permainan edukatif adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Alat bermain adalah segala macam sarana yang merangsang aktivitas yang bisa membuat anak senang, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. Artinya alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional (Andang, 2006:155). Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.

APE dapat dibuat oleh guru, berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak didik menurut tingkat kemampuannya. APE tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak karena ketika bermain dengan alat tersebut anak akan karena ketika bermain dengan alat tersebut anak mendapatkan masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep secara alamiah tanpa paksaan, anak belajar dan menyerap apa saja yang di

kemukakan di lingkungannya. APE merupakan bahan pokok bagi anak untuk mengembangkan diri menyangkut aspek perkembangan.

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri-ciri Menurut Cucu (2005: 63) yaitu :

- a) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- c) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- d) Membuka anak terlibat secara aktif.
- e) Sifatnya konstruktif

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif yang berarti menggunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak. Jika kita belajar mengelolanya dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak, ia juga merasa dapat menguasai permainannya dan berarti anak benar-benar memahami konsep-konsep yang terkandung di dalam alat permainan edukatif itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa APE merupakan sumber belajar yang penting bagi pendidikan AUD dan bertujuan mengembangkan aspek-aspek serta kecedasan-kecerdasan yang ada pada diri anak.

b. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak usia dini adalah bermain, permainan edukatif adalah kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau pendidikan yang bersifat mendidik, sehingga permainan edukatif berfungsi untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul dengan lingkungannya, disamping itu permainan edukatif juga berfungsi dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan baik fisik, emosi, sosial, serta kognisi apakah itu berupa daya nalar bahasa, konsep dasar, warna, bentuk dan lain-lain, dengan kata lain permainan edukatif merupakan alat bermain yang bisa meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

Sebagai bagian dari sistem pembelajaran, menurut Cucu (dalam Badru, 2008: 7.15) APE berfungsi sebagai berikut :

(1) alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas, (2) mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, (3) memberi kesempatan pada anak Tk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan, (4) memberi kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Pernyataan di atas memiliki nilai-nilai praktis yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Menurut Piaget, anak usia 4-6 tahun berada pada pra-operasional konkrit. Prilaku anak pra-operasional masih berlandaskan pengalamannya yang konkret. Dengan demikian, penggunaan APE sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Menurut Anggani (2000: 8) APE berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak dengan mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya dan meningkatkan aktivitas sel otak anak dalam memperlancar proses pembelajaran anak.

Nilai lain yang juga mendasar dari penggunaan APE yang dekat dengan lingkungan memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Dengan penggunaan APE tersebut anak akan berkembang wawasan dan pengertiannya akan manfaat dari komponen-komponen dilingkungannya.

APE juga berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD, adapun aspek-aspek yang dikembangkan yaitu aspek fisik motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral (Cucu, 2005:63).

Hal ini dapat diwujudkan salah satunya dengan cara menggunakan APE yang telah mereka ketahui terlebih dahulu. Dengan demikian APE dapat digunakan anak untuk daya nalarnya sehingga anak dapat melakukan pengamatan dan menggunakan APE dengan baik tanpa rasa canggung.

Berdasarkan uraian di atas pendidik perlu melengkapi sekolahnya dengan berbagai macam alat permainan edukatif yang menarik perhatian anak. Sehingga dapat memberikan pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa secara intensif dan bermanfaat untuk memahami fungsi permainan itu sendiri secara lebih mendalam.

3. Sandiwara Boneka

a. Pengertian Panggung Sandiwara Boneka

Sandiwara boneka sebagai suatu jenis kegiatan pendidikan bahasa tidak begitu mudah pelaksanaannya karena memerlukan kecekatan tertentu dari guru, akan tetapi jika di lakukan dengan baik dapat menyenangkan hati anak. Alat-alat yang di pergunakan dalam pelaksanaan sandiwara boneka ialah boneka-boneka yang khusus di buat untuk keperluan itu dan sebuah Panggung. Dalam permainan sandiwara boneka di perlukan boneka-boneka yang akan di pentaskan yaitu anak laki-laki, anak perempuan, laki-laki dewasa, perempuan dewasa nenek-nenek.

Menurut Kusniaty, dalam Nurbiana (2005: 6.42) Panggung boneka adalah bercerita dengan menggunakan boneka yang di gerakan di panggung boneka yang memiliki layar penutup. Menurut Poerwadarminto (1961:645) panggung adalah ketinggian tempat bermain sandiwara wajang orang disebut podium dan pentas.

Menurut Abdul (2003: 31) sandiwara Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari binatang. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus. Dalam penggunaan boneka di manfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara di mainkan dalam sandiwara boneka.

Sandiwara boneka dengan beberapa buah boneka dan panggung seperti sandiwara-sandiwara lain, sandiwara boneka di lakukan dengan dialog-dialog antara pelaku-palaku di sini boneka-boneka. Untuk menjelaskan jalan ceritanya dan menciptakan suasana cerita itu sebaiknya diadakan "*prolog*" atau pendahuluan dan pengiring. Prolog di adakan sebelum percakapan-percakapan di mulai dan pengiring di berikan anantara dialog-dialog itu. (Depdikbud, 1996 : 37).

Beberapa keuntungan penggunaan boneka untuk sandiwara (Depdikbud, 1996 : 40).

1. Tidak memerlukan waktu yang banyak.
2. Tidak banyak makan tempat, panggung sandiwara boneka dapat di buat kecil dan sederhana.
3. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Dalam pelaksanaan sandiwara boneka yang dapat di mainkan tergantung dari usia dan taraf perkembangan anak. Untuk anak umur 4 atau 5 tahun jumlah boneka yang di mainkan dalam satu cerita sandiwara boneka sebaiknya tidak lebih dari lima. Hal ini ada

hubungannya dengan daya tangkap dan ingatan anak. Selain itu anak memerlukan semacam persiapan untuk melihat dan menikmati sandiwara boneka dengan baik (Depdikbud, 1996:43)

Dalam pertunjukan sandiwara boneka berhasil atau tidaknya sandiwara boneka ini terutama tergantung dari kecakapan guru yang membawakannya. Faktor yang sangat menentukan suksesnya sandiwara boneka ini adalah suara dalangnya (guru) suara guru harus jelas, ekspresif, lincah dapat berubah menurut tokoh yang di bawakannya, harus dapat menangis dan tertawa, harus berkata lemah dan marah. Dan cerita yang di pentaskan hendaknya sesuai dengan minat anak dan cerita itu dapat mengenai kejadian-kejadian sehari-hari atau dongeng anak yang sudah di kenal.

Berkenaan teori di atas dapat disimpulkan bahwa panggung sandiwara boneka merupakan permainan yang menyenangkan buat anak-anak.yang mana dapat mengembangkan imajinasi dan keaktifan anak dalam kemampuan bahasa.

7. Boneka sebagai media simulasi kreatif

Menurut Poerwadarminto (1961:148) Boneka adalah suatu benda tiruan yang menyerupai bentuk manusia dan binatang untuk permainan anak. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak di gunakan di sekolah dasar dan sekolah lanjutan di Amerika Serikat. Sering kali boneka di maksudkan untuk

dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa. Boneka merupakan model dari manusia atau hewan. Namun kebanyakan boneka di tujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Bagi anak-anak dapat bercerita di depan kelas adalah hal yang menyenangkan. Mungkin anak akan bercerita tentang pengalaman berkaitan dengan dunia kecilnya, binatang yang ada di lingkungan sekitarnya atau menceritakan kembali dongeng yang sudah dikenalnya. Mungkin juga anak akan bercerita dalam beberapa kalimat saja, tetapi berperan sebagai pencerita adalah pengalaman yang di inginkannya. Guru harus memberikan kesempatan ini kepada mereka. Salah satu bentuk simulasi kreatif yang dapat di lakukan anak adalah permainan boneka. Pertunjukan sandiwara boneka memberikan kesempatan kepada anak untuk berbagai gagasan dan cerita lewat percakapan yang di sertai dengan gerak boneka. Mereka dapat menggunakan boneka-boneka yang sudah tersedia baik berupa boneka tangan, boneka jari ataupun boneka tiruan binatang/orang lain dan mencari cerita yang sesuai dengan boneka-boneka tersebut terlihat.

Pada masa balita anak biasanya mulai mengembangkan aktivitas yang menunjang kemampuan pemahaman dan pengamatan terhadap lingkungan selanjutnya. Agar kemampuan itu dapat berkembang secara optimal, sebagai guru dan orang tua dapat memberikan sesuatu yang dapat

merangsang anak untuk melakukan aktifitas itu salah satunya adalah boneka, menurut Andang (2009 : 181).

Menurut Loyd, dalam Andang (2009 : 182) bahwa:

Boneka termasuk mainan yang memiliki tingkat kemiripan sangat tinggi dengan realitas, seringkali boneka itu di gunakan untuk bermain pura-pura dan menirukan hal-hal yang mereka rekam dalam pengamatan dan pengalam kehidupan sehari-hari, selain itu, Loyd juga mengatakan bahwa bermain boneka dapat membantu anak untuk mengembangkan pemahaman dan pengamatan beberapa aspek di antaranya yaitu aspek bahasa.

Boneka ini juga dikembangkan oleh kakak beradik Elizabet Peabody, terdiri atas dua boneka tangan yang berfungsi sebagai tokoh mediator yaitu P. Mooney dan Joey. Menurut Peabody dalam Cucu (2005 :66) Bahasa boneka memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Dan boneka yang di mainkan dengan tangan, dengan menggunakan panggung boneka yang di lengkapi layar penutup yang dapat di ganti sesuai cerita anak usia dini.

Adapun aspek-aspek pengembangan bahasa dalam permainan panggung sandiwara boneka yang bisa di kembangkan empat aspek yaitu:

1. Mendengarkan

Mampu mendengarkan dan memahami ragam wacana lisan melalui mendengarkan pengumuman, mendengarkan penjelasan, nara sumber, dan mendengarkan pesan lewat tatap muka serta mendengarkan cerita pendek.

2. Berbicara

Mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, perasaan secara lisan melalui menanggapi suatu persoalan atau masalah atau peristiwa yang terjadi di sekitarnya

3. Membaca

Mampu memahami ragam teks bacaan dengan berbagai cara membaca untuk mendapatkan informasi tertentu melalui membacakan tatatertip atau pengumuman serta membca dalam hati secara intensif dan membaca dongeng atau puisi.

4. Menulis

Mampu mengekspresikan berbagai fikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan melalui menulis karangan atau pikiran sendiri, menyusun ringkasan bacaan gambar seri dan menulis petunjuk.

Berdasarkan kutipan teori di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media boneka dapat memberikan pengetahuan dasar yang mengacu pada pengembangan bahasa anak, di samping itu penggunaan imajinasi akan sangat membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Dengan pelibatan imajinasi berbagai perasaan anak seperti senang, takut, cemas, sedih dan lain sebagainya akan terungkap.

7. Permainan Panggung Sandiwara Boneka

Panggung sandiwara terbuat dari kotak kardus yang telah dihiasi dengan kain penutup atau layar penutup, dimana panggung kotak kardus dihiasi dengan kertas kado warna warni yang menarik bagi anak.

Panggung merupakan kayu yang berbentuk segi empat panjang, yang berbentuk panggung boneka mini dan permainan panggung sandiwara boneka ini menggunakan berbagai jenis boneka tangan seperti binatang, manusia dan hewan yang sudah tersedia yaitu macam-macam boneka berbentuk boneka tangan.

Guru perlu melatih anak untuk mengucapkan dialog secara jelas dan menggerakkan tangan, anak-anak harus berbicara seolah-olah mereka adalah pelaku dari cerita tersebut.

Pada saat menceritakan kisah atau cerita, pencerita harus berbicara dengan nada suara yang keras, baik itu saat marah, begitu juga saat peran sedih, gebira, tertawa, guru disarankan untuk membantu anak beraktifitas yang menyenangkan dan dapat mengungkapkan ekspresi suaranya sehingga tidak hanya diam.

Permainan panggung sandiwara boneka dibutuhkan guru yang bisa melatih anak melakukan olah vokal, sehingga pada saat anak bercerita, suara anak bersih, jelas, keras. Sehingga dapat di simak oleh seluruh anak yang ada di ruangan kelas, melalui bimbingan guru anak dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dengan permainan panggung sandiwara boneka

B. Penelitian Relevan

Aulia Rahma 2011 judulnya “Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Permainan Kartu Bergambar Dengan Metode Cantol Raudhah”. Adapun hasil penelitian bahasa anak dalam permainan kartu bergambar dengan menggunakan metode cantol raudhoh. Faulina 2011 “Upaya Meningkatkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Tebak Gambar”. Rizayani 2011 “Upaya meningkatkan kemampuan Bercerita Anak Dengan Story Reading”. Adapun permainan ini dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui permainan tebak gambar dan permainan bercerita dengan story reading.

C. Kerangka konseptual

Kurang maksimalnya kemampuan bahasa anak di kelas di sebabkan belum optimalnya pembelajaran yang di lakukan di sekolah, di sebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan anak selalu berada dalam kondisi yang tidak menyenangkan, media yang terbatas dan kurangnya kreatifitas guru dalam pengembangan bahasa sehingga kemampuan bahasa anak terlambat.

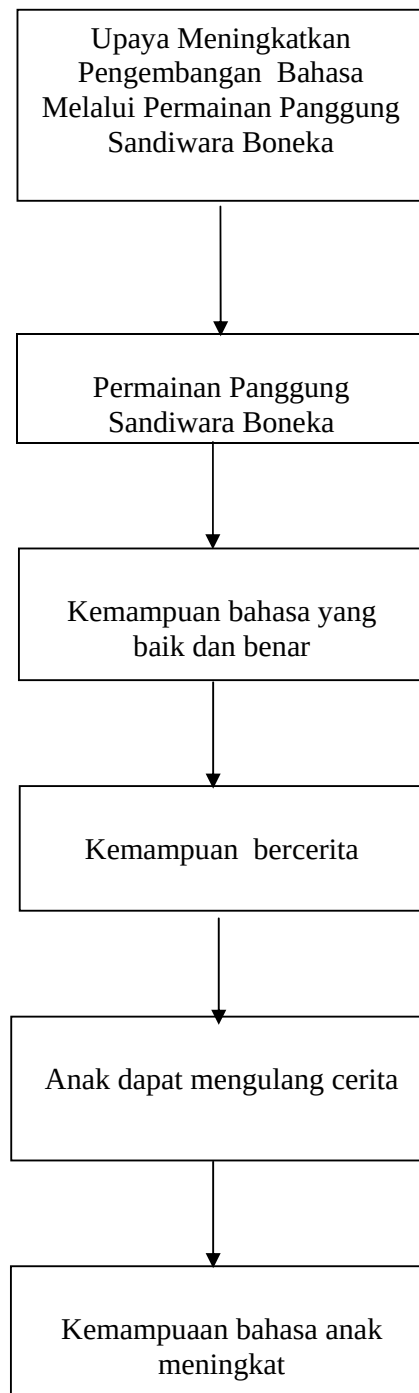
Permainan sandiwara boneka ini harus sesuai dengan perkembangan bahas anak. Agar anak mampu berbahasa yang baik dan benar. Dengan ini melibatkan anak-anak dengan teman-temanya sehingga anak termotivasi bermain bersama dengan teman-temannya.

Salah satu media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan menggunakan panggung sandiwara boneka, melalui panggung sandiwara boneka ini anak dapat mengembangkan

pembiasaan, melatih pendengaran, dapat memberi informasi kepada orang lain dan berkomunikasi dengan baik.

Perkembangan berbahasa anak dapat dilakukan sejak usia dini untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak dalam permainan panggung sandiwara boneka, seorang pendidik terlebih dahulu haruslah menarik perhatian anak dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, isi cerita tersebut dikaitkan dengan dunia kehidupan anak yang tidak lepas dari tujuan pendidikan.

Pelaksanaan proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan menyediakan alat peraga yang memudahkan pendidikan atau anak dalam bercerita sesuai dengan imajinasinya, diantaranya adalah dengan menggunakan panggung sandiwara boneka, permainan ini dapat dilakukan dengan praktek langsung dan tanya jawab, dimana kegiatan ini dilakukan oleh anak TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman pada kelompok B2.



Gambar I. Kerangka Berfikir Meningkatkan Pengembangan Bahasa Anak Melalui Permainan Panggung Sandiwara Boneka.

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan bercerita dengan menggunakan panggung sandiwara boneka yang terbuat dari kardus bekas dan terdiri dari macam-macam boneka yang lucu, yang digunakan untuk bercerita. Dengan menggunakan boneka dalam bercerita dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam bercerita di TK ABA Padang Kajari khususnya kelompok B2.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan:

1. Permainan panggung sandiwara boneka dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengembangan bahasa anak di TK ABA padang kaji Kab. Padang Pariaman pada usia prasekolah umur 4-5 tahun.
2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk perbaikan proses pembelajaran, sehingga guru dapat mengembangkan kemampuan secara sistematis.
3. Penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/ pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan panggung sandiwara boneka dilihat dari sebelum tindakan sampai pada siklus II adalah 11% sebelum tindakan, setelah siklus I 46,6% dan 84,4% setelah siklus II.
4. Setelah dilakukan siklus II terhadap permainan panggung sandiwara boneka terlihat meningkatkannya keberhasilan aspek dibandingkan dengan siklus I.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian teori maka implikasi pada penelitian ini adalah:

1. Aplikasi bercerita dengan panggung sandiwara boneka dapat menjadi salah satu alternatif yangf sangat berpengaruh terhadap pengembangan bahasa anak semenjak dini.
2. Selama ini dalam memberikan satu nasehat pada anak hanya memakai metode ceramah yang membuat anak bosan dan tidak tertarik akan hal yang disampaikan tetapi setelah penelitian ini telah terbukti bahwa dengan bercerita dengan panggung sandiwara boneka dapat memberikan pesan atau nasehat secara tidak langsung kepada anak, sehingga anak dapat mengembanagkan bahasa dengan baik dan benar

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian, ada beberapa saran yang dapat diambil diantaranya adalah:

1. Guru dapat menerapkan permainan panggung sandiwara boneka ini di TK ABA Padang Kajai Kabupaten Padang Pariaman dapat digunakan dan diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sehubungan dengan panggung sandiwara boneka dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak, sebaiknya guru yang mengajar di TKA ABA Padang Kajai perlu memahami cara pembelajaran.
3. Pada kegiatan bercerita sebaiknya anak disuruh untuk menceritakan kembali cerita yang telah didengarnya, hal ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dan juga menumbuhkan rasa percaya diri anak.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan bahasa melalui kegiatan panggung sandiwara boneka.

5. Pada proses pembelajaran sebaiknya guru menciptakan suasana mengajar yang menyenangkan untuk anak, agar dapat meningkatkan kreatifitas anak dan imajinasi anak dalam mengembangkan ekspresi diri anak tersebut.
6. Kepada pihak TK ABA Padang Kajai hendaknya melengkapi media untuk pengembangan bahasa anak.
7. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan tindakan untuk mengungkap lebih jauh makna dari kegiatan panggung sandiwara boneka yang dapat mengembangkan semua aspek.
8. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
9. Untuk peneliti sendiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar ke arah yang lebih baik, dan dapat mengetahui perkembangan setiap anak.

Lampiran Foto

Gambar 1. Permainan Panggung Sandiwara Boneka



Gambar 2. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan



Gambar 3. Persiapan Sebelum Permainan



Gambar 4. Guru Menerangkan Kegiatan Permainan



Gambar 5. Guru Mempraktekkan Di Depan Kelas Cara Permainan Panggung Sandiwara Boneka



Gambar 6. Anak-anak Antusias Mendengarkan Cerita Guru dengan Menggunakan Panggung Sandiwara Boneka



Gambar 7. Anak-anak Mendengarkan Ketika Temannya Bercerita di Depan Kelas



Gambar 8. Guru Memberi Motivasi dan Penguatan Kepada Anak Ketika Bercerita dengan Menggunakan Panggung Sandiwara Boneka



Gambar 9. Anak-anak Berganti-gantian Menggunakan Panggung Sandiwara Boneka Tanpa Bantuan Guru



Gambar 10. Teman-teman yang lain Memberikan Motivasi kepada temannya yang bercerita di depan kelas dengan menggunakan panggung sandiwara boneka



Gambar 11. Berdoa setelah selesai melakukan permainan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikumto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Abdul. 2003. *Mendidik Anak Lewat Cerita*. Jakarta: Mustaqiim.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Departemen Pendidikan Nasional. 2000. *Permainan Membaca dan Menulis di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar
- Dhieni, Nurbiana. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Eliyati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Karya.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro.u. Media
- Maksan, Marjusman. 1993. *Psikolinguistik*. Padang: IKIP
- Marsitoh. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Nurlaila, Iva. 2010. *Panduan PAUD*. Jakarta: Pinus Books.
- Poerwadarminto. 1961. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dinas Balai Pustaka
- Ramli. 2005. *Pendamping Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Santosa, Puji. 2007. *Materi Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Solehan. 1995. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.