

**PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN
MELALUI KEGIATAN SANDIWARA BONEKA**

(Studi Pustaka)



Oleh:

SEPTININGTIAS DWI ANGGRAENI

1615106241

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Skripsi

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

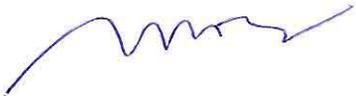
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2017

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun
Melalui Kegiatan Sandiwara Boneka
Nama Mahasiswa : Septiningtias Dwi Anggraeni
Nomor Registrasi : 1615106241
Jurusan/Program Studi : PG – PAUD/S1
Tanggal Ujian : 13 Februari 2017

Pembimbing I



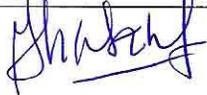
Azizah Muis, S.Pd, M.Pd
NIP. 198003022008122002

Pembimbing II



Dr. R Sri Martini Meilanie, M.Pd
NIP. 196005051984032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab) ¹		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab) ²		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji) ³		
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Anggota) ⁴		
Hikmah, MM, M.Pd (Anggota) ⁵		

¹ Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

² Pembantu Dekan I Bidang Akademik

³ Ketua Jurusan/Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

⁴ Dosen Penguji

⁵ Dosen Penguji

PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI KEGIATAN SANDIWARA BONEKA

(Studi Pustaka)

(2017)

Septiningtias Dwi Anggraeni

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keterkaitan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan sandiwara boneka. Subjek penelitian ini adalah kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun. Metode penelitian yang dilakukan adalah studi pustaka. Kajian dilakukan dengan menggunakan studi referensi, sehingga data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku, jurnal, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan sandiwara boneka. Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis kualitatif, dengan pertimbangan tidak dilakukan kajian langsung di lapangan, fokus kajian pada analisis referensi yang dilakukan secara mendalam. Sesuai dengan tujuan kajian maka analisis dalam kajian ini dilakukan dalam 2 tahap, yaitu tahap (1) berupa analisis dokumen suatu teknik yang banyak dilakukan dalam penelitian pustaka, dan tahap (2) Mengkaji teori-teori perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dan bermain sandiwara boneka yang terdapat pada komponen kajian yang dapat digunakan untuk peningkatan kualitas kemampuan berbahasa anak usia dini. Berdasarkan analisis keterkaitan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara kegiatan bermain sandiwara boneka terhadap pengembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Implikasi dari hasil kajian ini adalah guru sebaiknya menggunakan kegiatan sandiwara boneka agar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci : Kemampuan Bahasa, Anak Usia 3-4 Tahun, Sandiwara Boneka

LANGUAGE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGES 3-4 YEARS THROUGH PUPPETS

(Library Research)

(2017)

Septiningtias Dwi Anggraeni

ABSTRACT

This study aims to see how the language skills of children ages 3-4 years through puppets activity. The subjects were language skills of children ages 3-4 years. The research method is library research. The study was conducted by using a reference study, so that the data collected by books, journals, and scientific articles related to language development of children ages 3-4 years through puppets activity. The analysis used in this study is a qualitative analysis, with no consideration of a study conducted in the field, the study focused on the analysis performed in-depth reference. In accordance with the purposes of the study, the analysis in this study carried out in two stages, namely stage (1) in the form of a document analysis technique widely carried out in the research literature, and stage (2) Assess the theories of language development of children ages 3-4 years and puppet contained in the study component that can be used to improve the quality of early childhood language skills. Based on comparative analysis it can be concluded that there is positive between puppet play activities towards the development of the language of children ages 3-4 years. The implication of this study is the teacher should use a puppet play activities in order to create a pleasant learning atmosphere.

Keywords : Language Skill, Children Ages 3-4 Years, Puppets

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini merupakan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama Mahasiswa : Septiningtias Dwi Anggraeni

Nomor Registrasi : 1615106241

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Sandiwara Boneka”** adalah

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan hasil studi pustaka, artikel, serta jurnal-jurnal yang telah dianalisis dari bulan Januari- Februari 2017
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemah karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila terdapat kesalahan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Agustus 2017



(Septiningtias Dwi Anggraeni)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu...

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, inspirasi, dan ide, kesehatan jasmani dan rohani sehingga pengkaji dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Sandiwara Boneka.” Penyusunan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan dalam penyelesaian studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Shalawat senantiasa tercurah untuk Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Segala bentuk kemudahan serta kesulitan yang menjadi dinamika dalam penulisan ini tak lain adalah rencana baik yang diberikan Allah untuk pengkaji dapat menyelesaikan satu diantara banyak syarat terpenting dalam menyelesaikan pendidikan sarjana PG PAUD.

Pada kesempatan ini pengkaji ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu pengkaji selama penyusunan skripsi ini. Pengkaji menyadari bahwa skripsi ini terselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak yang

senantiasa membimbing pengkaji dalam setiap keluh kesahnya. Terimakasih yang tulus pengkaji sampaikan kepada:

1. Ibu Azizah Muis, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing terkait konsep atau materi dalam proses penyusunan skripsi. Yang telah menghubungi Kepala Sekolah tempat pengkaji bekerja untuk mengizinkan pengkaji cuti bekerja dahulu.
2. Ibu Dra. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing terkait metodologi penelitian dalam proses penyusunan skripsi. Yang telah dengan sabar membimbing pengkaji agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
4. Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Pembantu Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
6. Seluruh Dosen-dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmunya kepada pengkaji sehingga pengkaji dapat menggunakan ilmunya dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Almarhum Ibu yang belum sempat pengkaji banggakan. Skripsi ini untukmu Ibu. Maafkan baru bisa menyelesaikan skripsi ini setelah sekian lama.
8. Bapak dan Mba Iya yang senantiasa memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada pengkaji selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk pengkaji dalam setiap sholatnya.
9. Ibu Nur'Aini, M.Pd selaku Kepala Sekolah TK Islam Al-Azhar 6 Sentra Primer yang sudah memberikan izin kepada pengkaji untuk meninggalkan sekolah demi menyelesaikan skripsi ini.
10. Guru-guru TK Al-Azhar Sentra Primer, Ibu Yuli, Ibu Hida, Ibu Nur, Ibu Ifdi, Ibu Devi dan guru-guru lainnya yang selalu menyemangati dan mengingatkan pengkaji untuk dapat menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat-sahabat terbaik pengkaji yang selalu mengingatkan dan memberi dukungan, terima kasih sahabat Afriska, Dhugong, Tutsky, Chacha, Ragil, Intan, Joko, Sheila, dan Livia yang tidak lelah dan selalu mensupport pengkaji agar bisa menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir sebagai mahasiswa.
12. Teman-teman angkatan 2010 yang telah bersama-sama menyelesaikan skripsi masing-masing agar dapat lulus bersama yaitu Juju, Hanan, Niken, Nde, Nina, dan Ririn. Akhirnya bisa menuntaskan kewajiban terakhir sebagai mahasiswa.

Tanpa dukungan mereka semua, skripsi ini tidak akan terwujud. Semoga jasa dan budi baik mereka dibalas oleh Allah SWT, selalu diberikan kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan segala urusannya, serta selalu diberikan kesehatan. Aamiin

Pengkaji menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan, dalam penulisan maupun penyusunan skripsi ini. Harapan pengkaji semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi pengkaji sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatu...

Jakarta, Februari 2017

Septiningtias Dwi Anggraeni

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Kajian	5
C. Proses Pengumpulan Data	5
D. Proses Analisis.....	5
BAB II DATA DAN ANALISIS.....	8
A. Hakikat Kemampuan Bahasa.....	8
1. Pengertian Kemampuan	8
2. Pengertian Kemampuan Bahasa	10
3. Aspek Kemampuan Bahasa	12
4. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 3 – 4 Tahun	15

B. Hakikat Kegiatan Sandiwara Boneka	20
1. Pengertian Sandiwara Boneka	20
2. Manfaat Bermain Sandiwara Boneka	22
3. Macam-macam Boneka	22
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Sandiwara Boneka.....	31
BAB III ANALISIS KETERKAITAN	35
BAB IV KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	49
A. Kesimpulan	43
B. Rekomendasi	45
DAFTAR PUSTAKA	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dilihat, didengar, serta dirasakan. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang berguna bagi kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 1 Ayat 14, yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan 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.¹

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, hal. 2.

Pendidikan tersebut diberikan kepada anak usia dini untuk membantu memaksimalkan keterampilan anak dalam upaya menjalani kehidupannya sebagai makhluk sosial.

Setiap anak usia dini memiliki keterampilan awal yang berbeda satu dan lainnya. Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yaitu, kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi (kemampuan berbahasa), kognitif, serta keterampilan motorik.² Setiap keterampilan tersebut memiliki peranan penting dalam setiap segi kehidupan anak sejak usia dini hingga menjadi manusia dewasa. Salah satu keterampilan yang sangat penting yang dapat membantu anak menjalani hidupnya sebagai makhluk sosial adalah kemampuan berbahasa.

Bahasa adalah suatu bentuk alat komunikasi universal yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain baik dalam bentuk lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa merupakan alat penting yang dibutuhkan makhluk hidup untuk berkomunikasi satu dengan lainnya. Bromley dalam Dhieni mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri atas

² Mashnaul Humairo, http://www.kompasiana.com/mashnaalhumairo/komponen-pola-perkembangan-pendidikan-anak-usia-dini-paud_54f7640fa3331116368b473c diunduh tanggal 3 Januari 2017 pukul 15.25

simbol-simbol visual maupun verbal.³ Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.

Keterampilan berbahasa yang diharapkan sudah muncul pada anak usia 3-4 tahun berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014, adalah pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri, mulai memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan, mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana, serta menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.⁴ Berdasarkan Permendikbud tersebut, kemampuan bahasa yang diharapkan muncul pada anak usia 3-4 tahun adalah mulai mampu memahami perintah sederhana yang diberikan, mampu menyatakan keinginannya seperti “aku mau minum”, serta mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Kenyataan yang didapat di lapangan banyak anak usia 3-4 tahun yang masih kurang dalam keterampilan berbahasanya. Kosakata yang terbatas serta pelafalan yang kurang jelas dapat menghambat komunikasi anak baik dengan teman sebaya maupun dengan orang

³ Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Penertbit Universitas Terbuka, 2013), hal. 1.5.

⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kemendikbud, 2015), hal. 51.

dewasa. Hal ini disebabkan karena penggunaan gadget yang berlebihan yang membuat anak bermain sendiri dengan gadget tanpa adanya komunikasi dengan teman.

Salah satu cara menstimulasi keterampilan berbahasa anak adalah salah satunya dengan bermain boneka tangan atau yang lebih dikenal dengan sandiwara boneka. Kegiatan sandiwara boneka merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dipertimbangkan oleh orangtua maupun pendidik dalam upaya mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal dan perbendaharaan kosakata anak. Ketika anak-anak melakukan sandiwara boneka, anak dapat belajar kata-kata baru yang mungkin belum pernah didengar sebelumnya. Kemampuan berkomunikasi secara verbal dapat terjadi saat anak bertukar ide, gagasan, atau perasaannya. Selain itu anak juga mendapat kesempatan melatih kemampuan berkomunikasi dengan saling belajar dengan temannya sendiri.

Dengan melihat keterkaitan antara pengembangan bahasa serta kegiatan sandiwara boneka, maka peneliti tertarik untuk membahas keterkaitan kegiatan sandiwara boneka dengan pengembangan bahasa anak usia 3-4 tahun.

B. TUJUAN KAJIAN

Tujuan dari kajian perkembangan bahasa melalui kegiatan sandiwara boneka adalah untuk mengetahui dan memahami apakah kegiatan bermain boneka tangan dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun. Dengan demikian target kajian ini adalah untuk melihat keterkaitan pengembangan bahasa dengan kegiatan sandiwara boneka.

C. PROSES PENGUMPULAN DATA

Kajian dilakukan dengan menggunakan studi referensi, sehingga data yang dikumpulkan berdasarkan buku-buku, jurnal, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan sandiwara boneka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikaji, dianalisis, dan dikembangkan dalam bentuk narasi deskriptif, secara keseluruhan data yang telah dikumpulkan dapat dilihat pada bab II.

D. PROSES ANALISIS

Analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis kualitatif, dengan pertimbangan tidak dilakukan kajian langsung di lapangan, fokus kajian pada analisis referensi yang dilakukan secara mendalam. Data yang digunakan dalam kajian ini adalah dengan

menggunakan buku-buku, jurnal, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan bermain boneka tangan. Sesuai dengan tujuan kajian maka analisis dalam kajian ini dilakukan dalam 2 tahap, yaitu:

1. Tahap I: berupa analisis dokumen suatu teknik yang banyak dilakukan dalam penelitian pustaka. Kegiatan analisis berupa menentukan kriteria yang digunakan dalam kajian dokumen dan mengkaji informasi yang didapat dari referensi. Komponen yang dikaji meliputi:

A. Hakikat Kemampuan Bahasa

1. Pengertian Kemampuan
2. Pengertian Kemampuan Bahasa
3. Aspek Kemampuan Bahasa
4. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 3 – 4 Tahun

B. Hakikat Kegiatan Sandiwara Boneka

1. Pengertian Sandiwara Boneka
2. Manfaat Bermain Sandiwara Boneka
3. Macam-macam Boneka
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Sandiwara Boneka

2. Tahap II:

Mengkaji teori-teori perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dan bermain boneka tangan atau sandiwara boneka yang terdapat pada

komponen kajian yang dapat digunakan untuk peningkatan kualitas kemampuan berbahasa anak usia dini. Analisis yang dikembangkan pada tahap II ini dapat dilihat melalui uraian BAB III, dimana dilakukan kajian perbandingan setiap aspek atau komponen. Berdasarkan analisis tersebut kemudian dicoba untuk memberikan rekomendasi/masukan bagi tenaga pendidik PAUD untuk peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini.

BAB II

DATA DAN ANALISIS

Format pelaporan yang digunakan dalam Bab II ini adalah format narasi deskriptif dengan pendekatan studi kepustakaan yang dilakukan secara mendalam. Data yang digunakan dalam kajian ini adalah menggunakan buku-buku, jurnal, serta artikel ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan sandiwara boneka.

A. HAKIKAT KEMAMPUAN BAHASA

1. Pengertian Kemampuan

Anak telah dianugerahkan kemampuan yang luar biasa pada area tertentu. Kemampuan mengarah pada level pengetahuan atau keterampilan pada area tertentu. Menurut Semi, kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan.¹ Anak dapat menggunakan kemampuan yang dimiliki masing-masing untuk melakukan tugas yang harus dipenuhi oleh seorang anak. Kemampuan-kemampuan yang dimiliki

¹ Atar Semi, *Rancangan Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia* (Bandung: Percetakan Angkasa, 1993), hal. 29.

oleh seorang anak dapat dilatih atau diasah agar kemampuannya semakin optimal.

Kemampuan memiliki banyak makna. Menurut Munandar, kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.² Kemampuan yang dimiliki dapat berupa kemampuan dalam hal motorik, misalnya kemampuan untuk berjalan, ataupun dalam hal bahasa, misalnya kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diartikan bahwa kemampuan adalah daya manusia untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan serta latihan yang berulang yang terus berkembang.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang sudah dikemukakan di atas maka kemampuan dapat diartikan sebagai tindakan fisik atau proses intelektual yang dimiliki individu untuk melakukan suatu tugas tertentu yang diberikan. Kemampuan yang dimiliki didapat melalui proses latihan, pendidikan, ataupun pengalaman yang telah dialami seorang anak selama proses kehidupannya. Kemampuan yang dimiliki setiap individu berbeda-beda, bergantung pada latihan atau stimulus-stimulus yang didapat.

² Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: PT Gramedia, 1999), hal. 17.

2. Pengertian Kemampuan Bahasa

Bahasa membantu manusia mendeskripsikan kejadian-kejadian di masa lalu dan merencanakan masa depan. Bahasa dapat digunakan untuk mewarisi suatu informasi dari satu generasi ke generasi selanjutnya yang dapat menciptakan suatu warisan budaya yang kaya. Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya diantara anak yang satu dengan yang lain. Dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi.

Nelson dalam Suyanto mengklasifikasikan bahasa anak sebagai referensi dan ekspresi. Kata-kata benda umumnya digolongkan dalam referensial, sedangkan kata-kata sosial digolongkan sebagai ekspresif.³ Bahasa dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu referensi yang merupakan kata benda, serta ekspresi yang merupakan kata-kata sosial.

Bahasa adalah salah satu yang sangat membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Genishi dan Dyson dalam Jackman mengungkapkan bahwa "*Language is a cultural means of expression, that like a culture itself, has multiple facets and*

³ Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: DEPDIKNAS, 2005), hal. 73.

uses".⁴Bahasa merupakan ekspresi budaya, dimana seperti budaya itu sendiri, bahasa memiliki beberapa aspek serta kegunaan.

Kemampuanberbahasamerupakanperpaduanantarapengalaman serta latihan yang secara terus menerus dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Bromley bahwa bahasa adalah "*An ordered system of symbols for transmitting meaning. Language is a refinement of communication that involves a specified symbol system recognized and used by a certain group to communicate ideas and information*".⁵ Pendapat di atas dapat diartikan bahwa bahasa merupakan sistem simbol untuk menyampaikan arti atau maksud. Bahasa merupakan penyempurnaan komunikasi yang meliputi simbol yang spesifik yang dapat dikenali serta digunakan oleh sebuah kelompok untuk menyampaikan sebuah gagasan ataupun informasi.

Bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.⁶ Termasuk didalamnya perbedaan bentuk komunikasi yang luas seperti: tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni.

⁴ Hilda L. Jackman, *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World 5th Ed* (USA: Wadsworth Cengage Learning, 2009), hal. 82

⁵ Karen D' Angelo Bromley, *Language Arts: Exploring Connection Second Edition* (New York: Simon & Schuster, 1992), hal. 15.

⁶ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hal. 178

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai pengertian kemampuan bahasa, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa adalah kemampuan yang didapat melalui latihan serta pengalaman yang dapat digunakan anak dalam berkomunikasi menyampaikan gagasan, perasaan, pikiran, ataupun sebuah informasi kepada orang lain.

3. Aspek Kemampuan Bahasa

Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri atas individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya.⁷ Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun. Bahasa sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti perasaan dan pengalaman.

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat bersosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain dalam berkomunikasi. Bahasa sebagai alat komunikasi mempunyai beberapa aspek. Sowers menyatakan bahwa aspek bahasa dapat

⁷ Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2013), hal. 1.5.

dibagi menjadi dua jenis yaitu aspek reseptif dan aspek ekspresif/produktif. Jika ditinjau dari cara menyampaikannya maka aspek bahasa dibedakan menjadi dua yaitu secara lisan dan secara tertulis.⁸Aspek reseptif (menerima informasi) meliputi kemampuan dalam menyimak dan membaca. Aspek ekspresif (menyampaikan informasi) meliputi keterampilan berbicara dan menulis.

Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan tentang bahasa berdasarkan aspek-aspek keterampilan berbahasa. Bromley menyampaikan empat aspek bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.⁹ Menyimak dan membaca termasuk ke dalam bahasa reseptif. Ketika anak menyimak dan membaca mereka memahami bahasa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Dengan demikian, menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*). Berbicara dan menulis termasuk ke dalam bahasa ekspresif yang melibatkan pemindahan arti melalui simbol-simbol visual maupun verbal. Ketika anak berbicara dan menulis, mereka menyusun bahasa dan mengkonsep arti. Dengan demikian, berbicara dan menulis adalah proses penyusunan (*composing process*).

⁸ Sowers Jayne, *Language Arts In Early Education* (Georgia: Georgia Fox University, 2000), hal. 2.

⁹ Dhieni, *op.cit.*, hal. 1.14.

Kemampuan berbahasa anak dibagi dalam dua kemampuan besar, yaitu kemampuan menerima (*receptive*) dan kemampuan untuk menyatakan (*expressive*). Untuk anak usia dini, perkembangan bahasa yang diutamakan adalah kemampuan untuk mendengarkan dan kemampuan berbicara.

Bahasa diperoleh dan dipelajari secara alamiah bagi anak-anak untuk memenuhi kebutuhan dalam lingkungan. Bahasa mampu mengubah dan mengontrol perilaku tidak hanya pada anak, tetapi tingkah laku yang lainnya. Kemampuan berbahasa dapat dipelajari dan diperoleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Kemampuan berbahasa berbeda dengan kemampuan berbicara. Berbicara pada dasarnya adalah proses tukar menukar informasi yang melibatkan respon dari semua pihak.

Bahasa ditata dan diorganisasikan dengan sangat baik. Organisasi tersebut melibatkan lima sistem aturan, yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.¹⁰ Fonologi adalah sistem bunyi dari sebuah bahasa, termasuk bunyi yang digunakan dan bagaimana bunyi-bunyi tersebut dapat dikombinasikan. Fonem adalah unit terkecil dari suara yang mempengaruhi makna. Morfologi merujuk pada satuan makna yang terlibat dalam pembentukan kata. Morfem adalah satuan minimal dari makna, morfem adalah sebuah kata atau

¹⁰ John W. Santrock., *Perkembangan Anak* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007, hal. 353).

bagian dari sebuah kata yang tidak dapat dipecah menjadi bagian yang lebih kecil yang mempunyai makna. Sintaksis meliputi bagaimana kata-kata dikombinasikan sehingga membentuk kalimat-kalimat yang dapat dimengerti. Semantik mengacu pada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiliki sekumpulan makna semantik atau atribut-atribut penting terkait makna kata. Pragmatik yakni sistem dari penggunaan percakapan dan pengetahuan yang sesuai, mengenai bagaimana menggunakan bahasa secara efektif dalam konteks.

4. Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun

Bahasa sebagai bentuk alat komunikasi mempunyai beberapa karakteristik. Santrock dalam Dhieni berpendapat bahwa meskipun setiap kebudayaan manusia memiliki berbagai variasi dalam bahasa. Namun, terdapat beberapa karakteristik yang umum berkenaan dengan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dan adanya daya cipta individu yang kreatif.¹¹ Meskipun tiap kebudayaan memiliki bahasa yang berbeda, namun terdapat karakteristik yang umum dalam bahasa.

Bromley mengungkapkan karakteristik bahasa, yaitu: (1) *Language is systematic*, (2) *Language is arbitrary*, (3) *Language is flexible*, (4) *Language is variable*, (5) *Language is a composite*.¹²

¹¹ Dhieni, *op.cit.*, hal. 1.12.

¹² Bromley, *op.cit.*, hal. 16-18.

Karakteristik tersebut dapat diartikan bahwa secara bebas bahasa memiliki lima karakteristik, yaitu *systematic* yang artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi-bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten. *Arbitrary* yaitu bahwa bahasa terdiri dari hubungan-hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata-kata yang berbeda dalam memberi simbol pada angka-angka tertentu. *Flexible*, artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosakata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Variable* artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan, kosakata, dan sintaks. Terakhir adalah *composite* yang artinya bahwa kemampuan berfikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasi saat berfikir dan bernalar.

Pada rentang usia 3-4 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah atau taman kanak-kanak, yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal. Masa kanak-kanak disebut juga masa peka yang ditandai dengan munculnya suatu potensi yang menunjukkan kepekaan (sensitif) untuk berkembang. Pemahaman anak-anak yang masih belia kadang-kadang melebihi kemampuan

berbicara mereka. Kata-kata anak merepresentasikan cara anak-anak yang masih belia ini merasakan dan memahami dunia anak dalam perkembangan anak. Ketika anak-anak mulai memasuki tahun-tahun awal masa kanak-kanak, penguasaan terhadap sistem aturan yang menata bahasa meningkat.

Pada usia 3 tahun anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berbicara tentang hal-hal yang secara fisik tidak ada: mereka mengembangkan penguasaan mereka atas aspek bahasa yang dikenal sebagai pemindahan (*displacement*). Pada usia 4 tahun, anak-anak mengembangkan kepekaan besar terhadap kebutuhan orang lain dalam percakapan.¹³ Anak-anak pada usia 3-4 tahun cenderung mulai mengembangkan kepekaan terhadap kebutuhan orang lain dalam percakapan.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 pencapaian perkembangan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun adalah: pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri, mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan, mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata), serta mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan

¹³ Santrock, *op.cit.*, hal. 361

cerita sederhana.¹⁴ Berdasarkan Permendikbud tersebut, kemampuan bahasa yang diharapkan muncul pada anak usia 3-4 tahun adalah mulai mampu memahami perintah sederhana yang diberikan, mampu menyatakan keinginannya seperti “aku mau minum”, serta mampu menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana.

Pada saat memasuki usia 3 tahun, biasanya anak akan semakin mandiri dan mulai mendekatkan diri pada teman-teman sebayanya. Pada tahapan ini anak mulai menyadari tentang apa yang dirasakan dan apa yang telah mampu dilakukan dan yang belum mampu dilakukan. Sujiono mengemukakan kemampuan bahasa yang dimiliki anak usia 3-4 tahun, yaitu:

(1) berbicara menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata, (2) mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, (3) senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami, (4) menyebut nama, jenis kelamin, dan umurnya, (5) menyebut nama panggilan orang lain, (6) mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan apa, mengapa, dan bagaimana, (7) dapat mengajukan pertanyaan dengan menggunakan apa, siapa, dan mengapa, (8) dapat menggunakan kata depan: di dalam, di atas, di bawah, di samping, (9) dapat mengulang lagu anak-anak dan menyanyikan lagu sederhana, (10) dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana, (11) dapat berperan serta dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin didengar.¹⁵

¹⁴ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kemendikbud, 2015), hal. 51.

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Indeks, 2009), hal. 159 – 160.

Berdasarkan uraian karakteristik kemampuan bahasa yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada masa usia prasekolah atau usia taman kanak-kanak. Pada usia ini, anak memiliki motivasi yang sangat besar untuk berbicara sehingga meningkatkan kemampuan dan kosakata anak dengan pesat. Hal ini dapat terlihat dari kemampuan anak dalam pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. Anak usia 3-4 tahun mulai memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan yang baik dengan lingkungannya. Selain itu, anak juga dapat menerima informasi (menyimak) dan menyampaikannya (berbicara) kepada orang lain. Hal ini terlihat dari dapat menjawab telepon dan menyampaikan pesan sederhana serta mulai ikut berperanserta dalam suatu percakapan.

B. HAKIKAT KEGIATAN SANDIWARA BONEKA

1. Pengertian Sandiwara Boneka

Bercerita dengan boneka tangan adalah cerita dengan menggunakan boneka berbagai karakter yang dimasukkan ke dalam tangan. Bercerita dengan metode sandiwara boneka merupakan salah satu bentuk metode bercerita yang menggunakan boneka sebagai media dalam pembelajaran. Menurut Moeslichatoen metode sandiwara boneka merupakan salah satu metode bercerita dengan menggunakan

media boneka.¹⁶ Boneka yang digunakan dapat berupa boneka jari, boneka tangan, panggung boneka, ataupun wayang. Pemilihan boneka tergantung pada usia dan pengalaman anak, serta harus menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu.

Sandiwara boneka merupakan salah satu metode yang sangat efektif dalam membantu anak usia muda dalam mempelajari bentuk-bentuk perilaku. Boneka sangat populer dalam kelas pendidikan anak usia dini, meskipun dibanyak kelas tingkat tinggi boneka sering tidak digunakan. Bagi storyteller, boneka merupakan media yang penting dan efektif dalam mengambil perhatian anak, melibatkan pendengar dalam menceritakan cerita, dan menyediakan pengalaman visual serta kinestetik untuk menambah kemampuan anak dalam mendengar.¹⁷ Anak-anak sangat tertarik dengan boneka-boneka, juga boneka tangan yang digunakan untuk sandiwara boneka.

UNICEF mengungkapkan bahwa *“Puppets delight children and touch the hearts of adults. Increasingly, it is recognized that puppetry is a unique and innovative way to reach out to people of all ages. Puppets can entertain, inform, persuade and appeal. They are part of the world’s ancient history, and at the same time, they are also*

¹⁶ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hal. 159.

¹⁷ Jackman, *op.cit.*, hal. 306.

part of the world's modern imagination".¹⁸ Berdasarkan pendapat UNICEF tersebut maka dapat diartikan bahwa permainan boneka tangan dapat mencerahkan dan menyentuh hati anak-anak maupun orang dewasa. Lebih lanjut lagi bahwa boneka adalah cara yang unik dan inovatif untuk menjangkau orang-orang dari segala usia. Boneka dapat menghibur, memberi informasi serta mempersuasi. Boneka merupakan bagian dalam sejarah dunia kuno dan dalam waktu yang sama boneka juga merupakan bagian dalam dunia imajinasi modern.

Cheryl Henson dalam Jackman mengungkapkan bahwa "*A puppet is an object that appears to be alive when it's manipulated by a human hand. Some puppets look like dolls, others look like stuffed animals. Still others look like pieces of sculpture or even like piles of junk*".¹⁹ Berdasarkan pendapat Cheryl Henson ini dapat diartikan bahwa boneka merupakan objek yang muncul untuk hidup dengan manipulasi tangan manusia. Beberapa terlihat seperti boneka, yang lain terlihat seperti boneka binatang. Yang lain masih terlihat seperti potongan-potongan patung atau bahkan seperti tumpukan sampah.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang metode sandiwara boneka yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa metode sandiwara boneka adalah salah satu

¹⁸ *Ibid.*, hal. 306.

¹⁹ *Ibid.*, hal. 308.

bentuk dari metode bercerita yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media boneka yang dapat berupa boneka jari, boneka tangan, panggung boneka, ataupun wayang. Sandiwara boneka dilakukan dengan beberapa boneka yang menunjukkan berbagai karakter yang diwakilkan.

2. Manfaat Bermain Sandiwara Boneka

Sandiwara boneka digunakan sebagai metode pembelajaran yang sangat tepat terutama bagi anak usia Taman Kanak-kanak karena dalam sandiwara boneka ini cerita yang disampaikan sangat membantu anak untuk pembentukan sikap, kemampuan berbahasa serta mengembangkan imajinasi anak.²⁰ Dengan sandiwara boneka dapat membantu mengembangkan imajinasi anak yang distimulus dengan media-media yang digunakan dalam sandiwara boneka. Dengan melakukan sandiwara boneka dengan teman lainnya dapat membantu anak menambah kosa kata baru yang belum pernah didengar anak sebelumnya.

Sandiwara boneka sebagai komponen dan strategi pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Berdasarkan kurikulum pendidikan di Taman Kanak-kanak mendefinisikan beberapa tujuan dari

²⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdikbud, 1998), hal. 44.

sandiwara boneka, antara lain melatih daya tangkap, pikir, dan konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi dan perkembangan fantasi anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas.²¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa melalui sandiwara boneka anak diberi kesempatan untuk menuangkan ide-ide yang ada dalam diri dengan suasana yang menyenangkan. Anak akan belajar memahami cerita yang disampaikan dalam sandiwara boneka yang akan melatih daya tangkap anak serta melatih konsentrasi ketika mendengarkan cerita sandiwara boneka.

Ahli lain yang memaparkan tujuan sandiwara boneka adalah Bromley. Menurut Bromley tujuan dari sandiwara boneka yaitu: *“Puppets provide shy children with vehicle for expressing themselves and release for all children to be creative in their responses and interpretation”*.²² Berdasarkan tujuan sandiwara boneka yang dikemukakan oleh Bromley ini adalah bahwa boneka membantu anak yang pemalu dan memiliki kesulitan untuk mengekspresikan diri mereka serta merangsang anak menjadi kreatif di dalam merespon dan menginterpretasikan karakter melalui tokoh boneka.

²¹ *Ibid*, hal. 22.

²² Bromley, *op.cit.*, hal. 28

Hal ini juga sesuai dengan yang diungkapkan oleh Fisher & Terry. Bahwa dengan menggunakan boneka, anak yang tadinya pemalu atau pendiam dalam bermain drama dapat dengan mudah untuk meyakinkan setiap orang di setiap pertunjukannya suatu dengan kejadian atau karakter yang dimainkan.²³ Anak yang lebih muda menganggap boneka seolah-olah makhluk nyata. Dengan menggunakan boneka, dapat menceritakan kembali sebuah cerita atau membuat kembali cerita baru.

Dengan bermain sandiwara boneka anak dapat mengeksplorasi nilai dari kebudayaan lain dengan menceritakan legenda, cerita rakyat, atau mitos-mitos yang terdapat dari seluruh dunia dengan menggunakan boneka sebagai pendongeng. Melalui kegiatan sandiwara boneka anak-anak dapat mengembangkan kemampuannya dalam segala aspek melalui proses membuat serta mengoperasikan boneka. Melalui kegiatan bermain sandiwara boneka, anak mampu:

(1) Merasakan pengalaman senang bermain dan berfantasi, (2) membangun gambar diri yang positif dan percaya diri, (3) menggunakan media yang aman dan dapat diterima dalam mengekspresikan diri sendiri, (4) menambah kosakata serta kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, (5) mengembangkan kemampuan sosial dengan saling berbagi dan bekerjasama serta berkomunikasi, (6) mempelajari kemampuan menyelesaikan masalah dan berfikir abstrak, (7) mengembangkan kemampuan motorik halus, (8)

²³ Carol J. Fisher & C. Ann Terry, *Children Language and the Language Arts a Literature-Based Approach 3rd Ed* (Massachussets: Allyn and Bacon, 1990), hal. 292.

mempraktekkan koordinasi mata-tangan, tangan-tangan, serta kontrol otot.²⁴

Melalui kegiatan bermain sandiwara boneka, anak-anak mampu mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya melalui proses pembuatan boneka versi mereka sendiri serta dalam mengoperasikan boneka.

Sandiwara boneka juga mempengaruhi kondisi emosional anak. Seperti yang diungkapkan Petty dan Jensen: "*Puppetry gives children an emotional outlet. For the very imaginative child, puppet are an excellent vehicle of self expression. And many children used puppets as friend who can both listen and talk*".²⁵ Hal ini dapat diartikan bahwa sandiwara boneka dapat juga memacu kondisi emosional anak. Untuk beberapa anak yang sangat imajinatif, sandiwara boneka adalah sarana yang luar biasa untuk mengekspresikan diri. Banyak yang menggunakan boneka sebagai teman bicara dan teman untuk mendengarkan.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Jalongo, mengenai tujuan penggunaan sandiwara boneka yaitu: (1) *Puppets improve communication skill*, (2) *Puppets speak a universal language*, (3) *Puppets encourage cooperation*, (4) *Puppets help to integrate*

²⁴ Jackman, *op.cit.*, hal. 310.

²⁵ Walter T. Petty & Julie M. Jensen, *Developing Children's Language* (Boston: Allyn and Bacon, 1980), hal. 316

curriculum.²⁶Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa (1) Boneka dapat meningkatkan kemampuan komunikasi. (2) Boneka berbicara dalam bahasa yang umum sehingga mudah dipahami oleh orang lain. (3) Boneka dapat mendorong anak untuk bekerja sama. (4) boneka membantu kurikulum pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan maka dapat dikatakan bahwa melalui penggunaan boneka dapat meningkatkan kemampuan menyimak, dimana menyimak itu sendiri merupakan bagian dari komunikasi. Maka dapat dikatakan bahwa boneka dapat menjalin komunikasi yang lebih baik antara anak dengan guru dan anak dengan anak lainnya.

3. Macam-macam Boneka

Boneka merupakan salah satu alat peraga atau media pembelajaran yang efektif digunakan di pendidikan Prasekolah. Boneka termasuk media tiga dimensi atau model atau benda tiruan karena boneka dapat berbentuk macam binatang, seperti kucing, anjing, ayam, kambing, dan lain-lain serta boneka karakter ayah, ibu, laki-laki dewasa, anak perempuan dewasa, kakek, nenek, dan sebagainya. Model boneka adalah berupa tiruan mengenai manusia dapat utuh, dapat pula

²⁶ Mary Renck Jalongo, *Early Childhood Language Arts* (USA: Pearson Education Inc, 2007), hal. 122.

hanya bagian-bagiannya saja.²⁷ Boneka merupakan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan bagi anak yang berupa media tiga dimensi. Boneka dapat berupa boneka karakter hewan, maupun boneka yang mewakili peran keluarga seperti ayah, ibu, nenek, kakek, dan lain-lain.

Jenis-jenis boneka menurut Petty dan Jensen, yaitu: *stick puppet*, *shadow puppet*, dan *hand puppet*.²⁸ *Stick puppet* (boneka stik) terbuat dari karton yang diikatkan pada sebuah stick. *Shadow puppet* (boneka bayangan) adalah boneka yang terbuat dari tongkat kosong yang diberi lubang pada wajah untuk mata. *Hand puppet* (boneka tangan) boneka yang terbuat dari kain atau benda padat yang dapat dipakai ditangan.

Sejalan dengan hal di atas, Bromley mengungkapkan jenis-jenis boneka adalah *finger puppet*, *glove puppet*, *stick puppet*, *styrofoam ball puppet*, *box puppet*, *sock puppet*, *shadow puppet*, *rubber ball puppet*, dan *human board puppet*.²⁹ *Finger puppet* (boneka jari) merupakan boneka yang terbuat dari kain dimana cara memainkannya adalah dengan memasukkan jari ke dalam boneka. *Glove puppet* (boneka sarung tangan) adalah boneka yang terbuat dari sarung tangan dimana diujung-ujung terdapat boneka berbagai karakter. *Stick puppet*

²⁷ Ahmad Rohani, *Media Interaksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 20.

²⁸ Petty & Jensen, *op.cit.*, hal. 316.

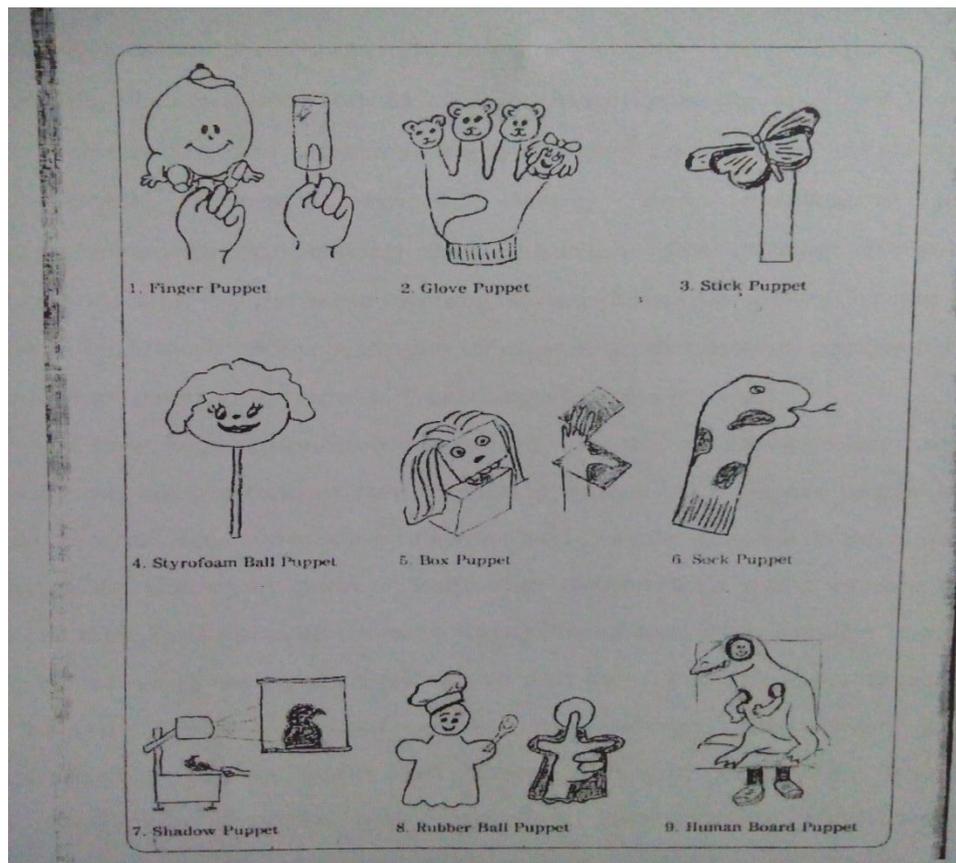
²⁹ Bromley. *Op.cit.*, hal 94

(boneka stik) adalah boneka yang menggunakan stik sebagai pegangannya, biasanya boneka terbuat dari bahan kertas karton yang tebal. *Styrofoam ball puppet* adalah boneka yang terbuat dari styrofoam. *Box puppet* (boneka kotak) boneka yang terbuat dari kotak yang tidak terpakai lagi. *Sock puppet* boneka yang terbuat dari kaus kaki tidak terpakai yang dimodifikasi menjadi berbagai macam karakter. *Shadow puppet* adalah boneka seperti wayang dimana boneka tersebut ditampilkan dibelakang kain sehingga hanya terlihat bayangan dari boneka tersebut. *Rubber ball puppet* adalah boneka yang terbuat dari kain dimana bagian kepalanya menggunakan bola plastik. *Human board puppet* adalah papan besar yang seukuran tubuh manusia bergambar karakter seperti dinosaurus dan sebagainya dimana pada bagian kepala dan tangan diberi lubang agar kepala dan tangan bisa terlihat.

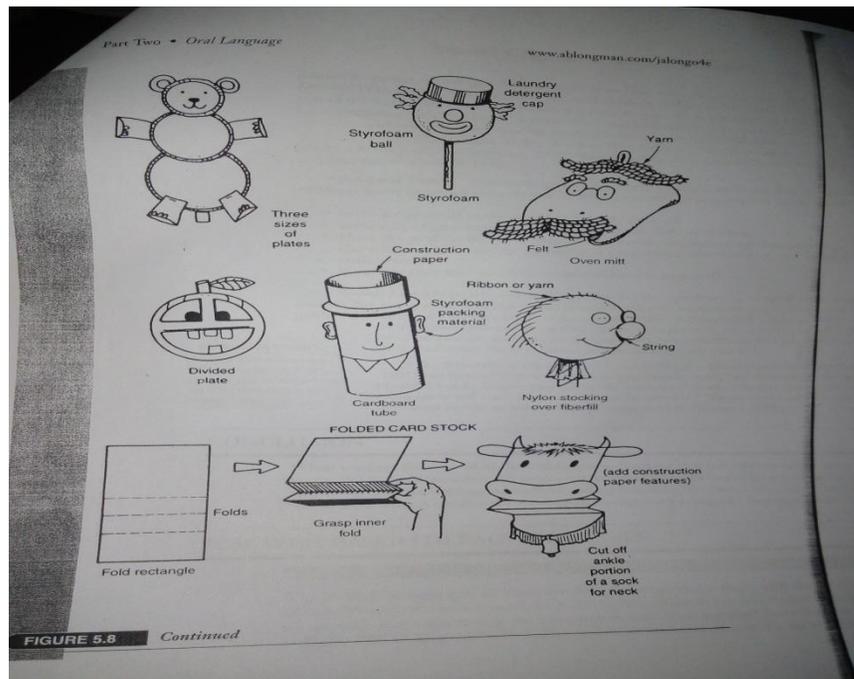
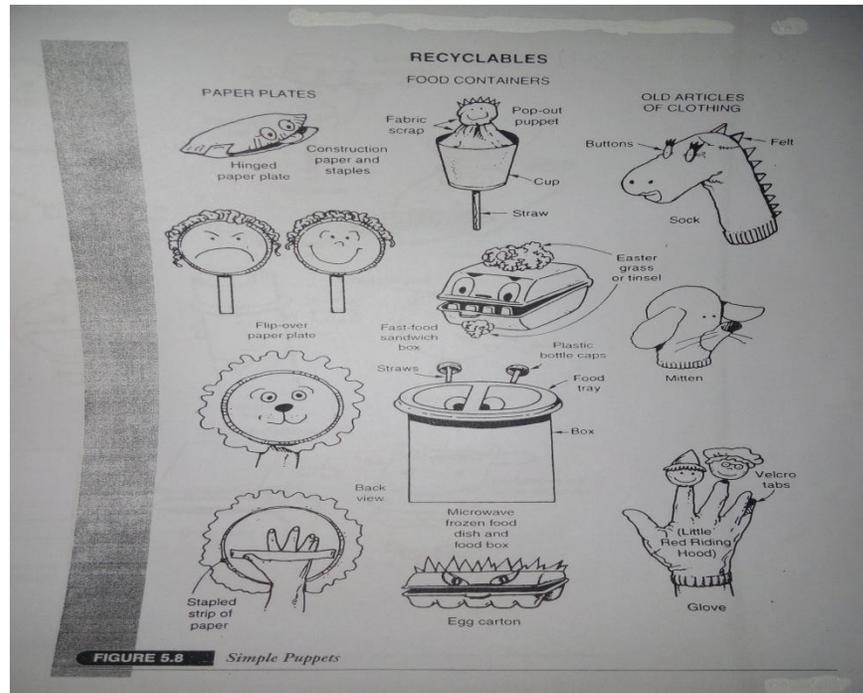
Selain itu ada juga bermacam-macam bentuk boneka dan cara pemakaiannya, yaitu: *hand puppets* (boneka tangan), *glove finger puppets* (boneka jari), *stick or rod puppets* (boneka kayu), *marionette* (boneka tali), *shadow puppet* (boneka bayangan).³⁰ Hal ini serupa dengan pendapat Petty dan Jensen bahwa boneka terdiri dari boneka tangan, boneka jari, boneka kayu, boneka tali dimana boneka tersebut dikontrol dengan menggunakan tali, serta boneka bayangan.

³⁰ Jackman, *op.cit.*, hal. 311-315

Seorang guru perlu lebih kreatif dalam menggunakan berbagai macam barang tidak terpakai. Seperti kaus kaki atau sarung tangan tidak terpakai yang dapat digunakan untuk membuat sebuah boneka dengan diberi mata dan mulut. Piring kertas, bekas tempat makan, kardus telur juga dapat menjadi sebuah boneka yang menarik bagi anak. Contoh boneka yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan sandiwara boneka, gambar dapat dilihat pada lembar berikut.



Contoh macam-macam boneka menurut Bromley



Contoh macam-macam boneka menurut Jalongo

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sandiwara boneka dapat digunakan dalam pembelajaran dalam rangka pengembangan kemampuan berbahasa. Boneka yang digunakan perlu disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangan anak. Boneka yang dimaksud adalah boneka berbentuk tiga dimensi yang berupa boneka tangan, boneka jari, boneka yang menggunakan stik sebagai pegangannya, boneka tali, dan boneka bayangan. Guru juga dapat menggunakan barang-barang bekas tidak terpakai untuk membuat sebuah boneka dengan sedikit tambahan dan modifikasi.

4. Langkah-Langkah Pelaksanaan Sandiwara Boneka

Bercerita kepada anak memang terkesan merupakan kegiatan yang mudah. Namun ada beberapa persiapan yang perlu diperhatikan. Karena persiapan adalah salah satu dari faktor keberhasilan dalam kegiatan bercerita dengan media boneka. Hal ini dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan atau gangguan selama kegiatan berlangsung.

Langkah-langkah pelaksanaan metode sandiwara boneka menurut kurikulum yaitu:

(1) guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan, (2) guru mengatur posisi tempat duduk, (3) guru memberikan pendahuluan dengan mengenalkan tokoh-tokoh dalam cerita beserta judul ceritanya, (4) melaksanakan percakapan atau dialog antar tokoh. Cara mengucapkan kata – kata pendahuluan, pengiring, dan penutup

berbeda dengan dialog agar anak dapat membedakannya, (5) guru memberi tugas kepada anak untuk menceritakan kembali isi cerita secara sederhana, (6) bagi anak yang bisa bercerita kembali diberi pujian dan bagi anak yang belum bisa menceritakan kembali diberi dorongan atau motivasi.³¹

Senada dengan pendapat di atas Jackman dalam bukunya mengemukakan langkah-langkah sebelum memulai kegiatan sandiwara boneka, yaitu:

*(1) begin by selecting a puppet, (2) identify why this particular puppet appeals to you, (3) practice with your puppet, (4) you do not to use a stage or puppet theater, (5) reinforce your own creativity and enjoyment of teaching, (6) use puppets on a regular basis, (7) depending on the age of the children you teach, decide how often and how much you will use puppets, (8) for infants, having familiar stuffed toys and animal "talk to them" is a way of introducing puppets, (9) take lots of time with toddler. Start with finger plays and hand puppets, (10) use puppets with your favorite finger plays, poems, songs, books, and flannelboard stories.*³²

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Jackman dalam bukunya, maka langkah-langkah sebelum memulai kegiatan sandiwara boneka adalah dimulai dengan memilih boneka yang akan digunakan, identifikasi mengapa boneka ini menarik, berlatih terlebih dahulu dengan boneka, tidak perlu menggunakan panggung atau teater boneka, interaksi personal dengan anak adalah yang terpenting. Memperkuat kreativitas dan menikmati pengajaran, tentukan seberapa sering dan seberapa banyak menggunakan boneka tergantung dengan usia anak, menggunakan mainan yang dikenal anak adalah cara memperkenalkan

³¹ Depdikbud, *op.cit.*, hal. 34.

³² Jackman, *op.cit.*, hal. 308 – 309.

sandiwara boneka kepada anak-anak usia dini, gunakan waktu sebanyak mungkin pada anak usia toddler, gunakan boneka dengan lagu, puisi, buku, ataupun cerita papan flanel kesukaan.

Menurut Gunarti, dkk bahwa dalam bercerita dengan menggunakan media boneka (sandiwara boneka) terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya sebagai berikut:

(1) Siapkan segala perlengkapan yang akan kita gunakan, (2) Atur posisi duduk anak, (3) Menyebutkan prolog dan judul cerita. (4) Kenalkan tokoh boneka satu demi satu. (5) Selanjutnya, kita dapat memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka tersebut secara bergantian. (6) Mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut setelah selesai bercerita. (7) Menyimpulkan isi cerita tersebut, termasuk mencari pelajaran dari isi cerita juga mencari solusi terbaik dari permasalahan yang ada pada cerita tersebut. (8) Akhiri kegiatan bercerita dengan meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita.³³

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dideskripsikan bahwa sandiwara boneka dilakukan dengan 3 langkah utama yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Langkah pembukaan dilakukan dengan memilih boneka yang akan digunakan, menyampaikan judul cerita, serta mengatur posisi duduk anak. Langkah inti dilakukan dengan mengenalkan peran masing-masing boneka, mulai bermain sandiwara boneka sesuai dengan judul cerita. Langkah penutup dilakukan dengan menyimpulkan sandiwara boneka dengan anak menceritakan kembali cerita yang dibawakan tadi.

³³ Winda Gunarti, <http://tkinsancita.blogspot.co.id/2012/05/skripsi-ptk-anak-tk-b.html> diunduh tanggal 4 Januari 2017 pukul 05.29

Berdasarkan uraian mengenai langkah-langkah pelaksanaan sandiwara boneka yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah kegiatan sandiwara boneka secara umum yaitu meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan menyiapkan boneka yang akan digunakan. Kegiatan ini dilakukan dengan dimulainya sandiwara boneka. Pada kegiatan penutup guru dan anak dapat melakukan evaluasi dengan berdiskusi mengenai hal-hal yang terjadi saat mendengarkan cerita sandiwara boneka.

BAB III

ANALISIS KETERKAITAN

Pada kajian ini dilakukan analisis keterkaitan mengenai pengembangan bahasa melalui kegiatan sandiwara boneka. Aspek yang digunakan masih sama dengan aspek kajian pada bab II. Pada bab ini perlu dilakukan kajian keterkaitan karena melalui kegiatan sandiwara boneka dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun. Dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain sandiwara boneka dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, serta fisik motorik.

Analisis dilakukan dengan melihat hubungan antara pengembangan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan bermain sandiwara boneka, yang dijadikan objek kajian. Analisis juga dilakukan dengan melihat manfaat yang diberikan melalui kegiatan sandiwara boneka dengan kemampuan bahasa, sehingga dapat diungkapkan kelemahan atau pandangan terhadap perbaikan akan kelemahan tersebut. Berdasarkan analisis tersebut kemudian dicoba untuk memberikan rekomendasi atau masukan bagi para pendidik di lembaga PAUD yang dikembangkan dalam bab IV.

Sistematika yang digunakan dalam bab III ini adalah dengan mengemukakan terlebih dahulu mengenai kemampuan bahasa anak usia 3-4

tahun, kemudian mengenai kegiatan sandiwara boneka. Deskripsi tentang kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun dengan kegiatan sandiwara boneka dituangkan dalam bentuk narasi yang digabungkan, sehingga mudah untuk menelusuri berdasarkan paparan teori. Analisis dilakukan secara narasi bertujuan agar tidak terjadi pengulangan dalam analisis keterkaitan.

Anak usia dini adalah makhluk yang sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain, serta mencari tahu segala hal dengan mengeksplorasi lingkungan. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia dini untuk membantu mengembangkan setiap aspek perkembangan yang dimiliki anak serta potensi dirinya.

Anak memiliki kemampuan awal yang berbeda antara satu dan lainnya. Catron dan Allen menyebutkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan yaitu, kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi (kemampuan berbahasa), kognitif, serta keterampilan motorik. Setiap aspek tersebut sangat penting dalam kehidupan anak guna menjalani hidupnya sebagai makhluk sosial untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Secara umum diketahui bahwa dalam perkembangan anak perlu dipenuhi berbagai kebutuhan, yaitu kebutuhan primer, pangan, sandang, dan pemahaman serta kasih sayang, perhatian, penghargaan terhadap dirinya

dan peluang mengaktualisasikan dirinya. Pengembangan potensi anak mencapai aktualisasi optimal bukan saja dipengaruhi faktor bakat, melainkan juga faktor lingkungan yang membimbing dan membentuk perkembangan anak.

Bahasa merupakan salah satu sarana yang terpenting dalam kehidupan manusia terutama untuk berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain. Tanpa bahasa seseorang akan kesulitan dalam mengungkapkan bagaimana perasaan atau apa yang diinginkan kepada orang lain. Agar dapat berinteraksi dengan orang lain maka dibutuhkan kemampuan berbahasa yang baik agar orang lain dapat mengerti maksud yang ingin disampaikan.

Bahasa adalah suatu bentuk alat komunikasi universal yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain baik dalam bentuk lisan, tertulis, ataupun bahasa isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Perkembangan bahasa berbeda-beda pada tiap anak. Perbedaan tersebut bisa dipengaruhi oleh faktor keluarga, lingkungan sekolah, atau faktor bawaan yang diturunkan oleh orang tua. Komunikasi serta stimulus yang baik yang diberikan orang tua kepada anak akan membantu perkembangan bahasa anak lebih baik.

Kemampuan berbahasa yang baik sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan berbahasa awal yang baik

dapat menentukan kemampuan berbahasa berikutnya serta dapat mempengaruhi perkembangan intelektual dan sosialisasi anak. Oleh karena itu kemampuan berbahasa awal perlu dilatih dan dikembangkan pada diri seseorang sejak usia dini.

Pada anak usia prasekolah (3-4 tahun) kemampuan berbahasa yang paling umum adalah kemampuan berbicara dan mendengar atau menyimak. Dimana berbicara dan mendengar merupakan kegiatan berkomunikasi dua arah yang langsung. Maka kedua kemampuan tersebut harus terus dilatih dan distimulus secara optimal agar anak dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Semakin banyak dan berkualitas pengalaman serta stimulus yang diberikan, maka akan semakin baik pula keterampilan berbahasa yang dimiliki anak. Anak yang memiliki pengalaman berbahasa yang cukup luas akan mampu mengungkapkan maksud dan memahami maksud orang lain dengan mudah.

Kegiatan pengembangan bahasa yang diberikan pada anak yang diterapkan pada sekolah tempat pengkaji bekerja adalah salah satunya dengan bermain menulis di atas pasir. Anak-anak dilatih untuk menulis di atas pasir, membuat coretan-coretan garis lengkung atau lingkaran sebagai latihan awal permulaan kemampuan menulis. Selain itu terdapat kegiatan memindahkan beras dan kacang-kacangan dari mangkuk di sebelah kiri ke mangkuk di sebelah kanan. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan motorik halus anak dalam menggenggam beras dan kacang-kacangan agar

lebih kuat dan mantap selain itu kegiatan memindahkan beras dan kacang-kacangan ini juga untuk melatih kemampuan menulis anak yaitu dari arah kiri ke kanan.

Namun pada kenyataannya, terjadi penurunan tingkat kemampuan berbahasa anak dari generasi ke generasi. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti gadget (tab, laptop, hp, dll) membuat intensitas anak bermain di luar rumah mengeksplor lingkungannya semakin berkurang. Anak-anak lebih sering menatap layar gadgetnya untuk memainkan permainan modern didalamnya. Dengan bermain gadget anak-anak tidak melakukan komunikasi dua arah dengan teman-temannya, sehingga hal ini membuat pengalaman berbahasa anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi berkurang.

Dengan tidak adanya komunikasi dan interaksi dengan teman membuat kemampuan berbahasa anak tidak berkembang. Tidak hanya kemampuan berbahasa namun juga kemampuan anak bersosialisasi dengan teman akan terhambat. Anak yang tidak sering diajak bermain dengan teman atau keluar bertemu dengan orang banyak akan cenderung memiliki sifat yang pemalu dan sulit untuk bergaul.

Tidak hanya gadget yang mempengaruhi kemampuan berbahasa anak. Faktor dari sekolah dan keluarga sendiri pun mempengaruhi perkembangan bahasa seorang anak. Orangtua masa kini cenderung menginginkan anaknya cepat bisa membaca dan menulis. Hal ini membuat

para orangtua memasukkan anak-anaknya ke dalam bimbingan belajar membaca dan menulis. Memang terdapat anak yang sudah siap dan semangat untuk mengikuti bimbingan belajar tersebut karena melihat saudara yang lain. Namun bagi anak yang belum siap namun dipaksakan oleh orangtua untuk mengikuti bimbingan belajar membaca tersebut akan membuat anak cenderung stress sehingga apa yang didapat tidak optimal. Hal ini tidak sejalan dengan yang ditentukan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa keterampilan membaca, menulis, dan berhitung di Taman Kanak-kanak dilakukan melalui bermain dan bukan merupakan tujuan yang utama.

Hal ini juga dipertegas oleh Moleong yang menyatakan bahwa banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang mewajibkan murid-muridnya untuk pandai baca dan tulis. Dipaksa untuk belajar dan diberikan pekerjaan rumah (PR).¹ Hal ini perlu diluruskan karena seharusnya yang menjadi prioritas utama dalam pengembangan kemampuan dasar khususnya di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak adalah kemampuan untuk berkomunikasi secara lisan dan bukan tulisan. Terlebih pengembangan kemampuan bahasa sejak masa kanak-kanak akan menentukan kemampuan dalam berkomunikasi dan mengemukakan pendapat ketika anak dewasa nanti.

¹ Redaksi, *"Pendidikan Usia Dini Tekankan Bermain"* (Jakarta: Kompas, 25 Oktober 2008)

Untuk mengatasi hal ini, perlu dipertimbangkan penggunaan berbagai pendekatan, metode, dan media pembelajaran. Tentunya pendekatan, metode, dan media yang dapat mengembangkan potensi anak dengan optimal. Pendekatan yang dimaksud di sini adalah salah satunya penggunaan metode bercerita dengan boneka atau yang lebih dikenal dengan metode sandiwara boneka. Metode sandiwara boneka merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat dipertimbangkan, sebab melalui penggunaan metode sandiwara boneka dapat mengembangkan kosakata dan kemampuan berbahasa anak.

Kegiatan sandiwara boneka sebagai salah satu metode yang dapat diterapkan di Kelompok Bermain merupakan alat permainan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak selain melalui buku cerita bergambar. Kegiatan sandiwara boneka dapat dijadikan tempat untuk anak mengekspresikan diri dalam berkomunikasi dengan sesama anak. Anak secara langsung terlibat dalam kegiatan tersebut. Aspek perkembangan yang dilibatkan dalam kegiatan sandiwara boneka diantaranya yaitu perkembangan bahasa, emosi, motorik, serta kognitif anak.

Dengan menggunakan boneka, anak yang pemalu dan kesulitan mengekspresikan diri dapat belajar secara langsung ketika terlibat aktif bersama dengan anak lain. Anak menjadi kreatif dalam merespon serta menginterpretasikan karakter yang dimainkan melalui tokoh boneka. Boneka-

boneka yang dimainkan dapat mewakili perasaan anak dalam mengekspresikan apa yang dirasakan oleh anak kala itu.

Hal ini sesuai dengan pendapat Bromley bahwa tujuan dari sandiwara boneka yaitu: "*Puppets provide shy children with vehicle for expressing themselves and release for all children to be creative in their responses and interpretation*".² Berdasarkan tujuan sandiwara boneka yang dikemukakan oleh Bromley ini adalah bahwa boneka membantu anak yang pemalu dan memiliki kesulitan untuk mengekspresikan diri mereka serta merangsang anak menjadi kreatif di dalam merespon dan menginterpretasikan karakter melalui tokoh boneka.

Dalam sebuah kegiatan sandiwara boneka terdapat percakapan dan dialog antar pemain tokoh boneka yang dapat menambah pengalaman dan pengetahuan anak dalam kemampuan berbahasa yaitu berkomunikasi secara lisan kepada orang lain. Anak akan mendapatkan tambahan kosakata baru yang belum pernah didengar sebelumnya dalam setiap dialog orang lain yang didengarkannya.

Dalam kegiatan sandiwara boneka yang menarik, akan membuat anak antusias untuk menyimak. Rasa antusias anak akan mempengaruhi tingkat pemahaman anak terhadap cerita yang didengarkannya. Anak yang antusias akan memiliki rasa ingin tahu yang lebih bebas untuk memahami jalan cerita yang disampaikan. Anak yang antusias saat menyimak cerita,

² Bromley, *op.cit.*, hal. 28

ketika ditanya dan diminta untuk menceritakan kembali cerita yang telah didengar akan dengan antusias dan senang hati menceritakannya. Ketika anak menceritakannya kembali akan terlihat pengetahuan dan kosakata baru yang bertambah. Rasa ingin tahu anak dapat juga terlihat ketika anak banyak mengajukan pertanyaan mengenai cerita. Dengan rasa ingin tahunya itu menjadi sumber ide bagi anak untuk mengajukan pertanyaan yang ada dalam kepala anak.

Kegiatan bercerita yang hanya menggunakan buku cerita bergambar sebagai medianya, cenderung kurang dapat menarik perhatian anak. Ukuran buku yang kecil membuat anak kesulitan untuk melihat gambar-gambar yang ada dalam buku. Hal ini membuat anak-anak akan berebut berdiri paling depan untuk dapat melihat gambar.

Dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak akan sangatlah sulit apabila tidak menggunakan metode dan media yang kreatif dan menarik. Kegiatan sandiwara boneka yang menarik karena menggunakan berbagai macam karakter boneka dapat memberikan kesempatan untuk mengekspresikan gagasan kreatifnya. Dengan kegiatan sandiwara boneka kemampuan berbahasa anak usia 3-4 tahun akan berkembang. Sehingga kegiatan sandiwara boneka memiliki keterkaitan dan peranan penting dalam membantu pengembangan bahasa anak.

**Analisis Keterkaitan
Pengembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan
Bermain Sandiwara Boneka**

No.	Aspek	Analisis Teori
1.	Menyimak	Kegiatan sandiwara boneka dapat mengembangkan salah satu aspek kemampuan bahasa yaitu menyimak. Hal ini sejalan dengan tujuan yang disampaikan dalam Kurikulum Pendidikan di Taman Kanak-kanak bahwa tujuan dari sandiwara boneka antara lain adalah: melatih daya tangkap, pikir dan konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi dan perkembangan fantasi anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan. Dengan kegiatan sandiwara boneka yang menarik dan menyenangkan anak akan antusias dan muncul rasa ingin tahu yang besar mengenai cerita serta tokoh yang diperankan oleh boneka. Hal ini dapat melatih daya tangkap atau menyimak anak.
2.	Berbicara	Berbicara merupakan proses tukar menukar informasi yang melibatkan respon dari semua pihak. Bagi anak usia dini, perkembangan bahasa yang

		<p>diutamakan adalah menyimak dan berbicara. Kemampuan berbicara anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan sandiwara boneka. Sandiwara boneka digunakan sebagai metode pembelajaran yang sangat tepat terutama bagi anak usia dini, karena boneka pada umumnya sangat disenangi anak-anak usia muda sehingga efektif dalam menarik perhatian anak-anak untuk menyimak cerita yang dipertunjukkan. Jalongo dalam bukunya mengungkapkan beberapa tujuan penggunaan sandiwara boneka yaitu salah satunya <i>"Puppets improve communication skill."</i> Berdasarkan pendapat Jalongo tersebut maka dapat diartikan bahwa kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi atau berbicara. Ketika anak terlibat langsung dalam kegiatan sandiwara boneka, anak dapat belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan peran lawannya secara bebas. Dengan mendengar peran lawannya yang belum pernah didengar sebelumnya akan membuat kosakata anak</p>
--	--	---

		semakin bertambah. Dengan kegiatan sandiwara boneka juga akan menambah pengalaman berbicara anak yang akan dibutuhkan selama hidup anak.
3.	Membaca	Membaca merupakan aspek bahasa reseptif yaitu menerima informasi. Anak-anak pada usia 3-4 tahun baru mulai diajarkan mengenal huruf <i>vocal</i> (a,i,u,e,o). Anak-anak belum bisa membaca buku bila tidak ada gambar didalamnya. Berdasarkan Permendikbud nomor 137 tahun 2014 bahwa tahapan perkembangan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun salah satunya adalah pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. Berdasarkan tahapan Permendikbud ini maka kegiatan sandiwara boneka dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca anak misalnya saat kegiatan sandiwara boneka guru dapat menyelipkan permainan <i>Flash Card</i> untuk mengenalkan anak pada huruf.
4.	Menulis	Menulis merupakan salah satu cara seseorang mengekspresikan dirinya yang dituangkan ke dalam

		<p>tulisan. Anak-anak usia 3-4 tahun baru belajar menulis permulaan dengan membuat coretan-coretan seperti garis (horizontal/vertical/lengkung), lingkaran, dan lain-lain. Menulis merupakan kombinasi koordinasi mata dan tangan (motorik halus). Kemampuan motorik halus untuk anak ini perlu dikembangkan agar anak memiliki genggam tangan yang mantap. Oleh karena itu kemampuan motorik halus ini perlu distimulus secara optimal agar dapat berkembang dengan baik. Kegiatan sandiwara boneka dimana boneka sebagai medianya dapat membantu mengembangkan kemampuan motorik halus anak yang berfungsi untuk kemampuan menulis awal. Seperti yang diungkapkan Jackman mengenai manfaat kegiatan sandiwara boneka yaitu salah satunya dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Dengan anak terlibat aktif dalam kegiatan sandiwara boneka, misalkan menggunakan boneka tangan. Dapat melatih anak menggerakkan jari-jarinya saat memerankan adegan-adegan dalam kegiatan</p>
--	--	--

		<p>sandiwara boneka. Kegiatan yang diterapkan sebagai upaya pengenalan menulis permulaan yaitu memindahkan beras dan kacang-kacangan serta menulis di atas pasir. Hal ini dilakukan sebagai upaya pengembangan bahasa pada aspek menulis, dengan mengenalkan cara menulis dari arah kiri ke kanan.</p>
--	--	--

BAB IV

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

1. Sandiwara Boneka adalah salah satu bentuk metode bercerita yang menggunakan alat peraga yaitu boneka sebagai penyampai cerita.
2. Boneka yang digunakan bisa berupa boneka jari, boneka tangan, boneka panggung, ataupun wayang
3. Manfaat kegiatan sandiwara boneka adalah membantu anak mengekspresikan dirinya secara bebas melalui peran boneka yang dimainkan. Selain itu kegiatan sandiwara boneka juga dapat membantu mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu perkembangan bahasa, kognitif, sosial, serta motorik.
4. Langkah-langkah dalam kegiatan sandiwara boneka pada umumnya terdiri dari bagian pembukaan, dimana terdapat pengenalan tokoh serta judul cerita. Bagian inti merupakan penyampaian isi cerita. Bagian penutup dimana terdapat pengambilan kesimpulan dari cerita. Pada bagian penutup anak-anak dapat menceritakan kembali apa yang didapat oleh anak dalam cerita tersebut dengan gaya dan bahasa anak.

5. Kemampuan adalah segala daya yang dimiliki seseorang yang berguna untuk melakukan tugas dalam menjalani kehidupan sebagai makhluk sosial.
6. Kemampuan awal tiap anak berbeda-beda, untuk dapat mengembangkan kemampuan tersebut perlu diberikan latihan serta stimulus yang optimal agar kemampuan yang dimiliki seseorang dapat lebih optimal.
7. Bahasa adalah sarana komunikasi yang berguna untuk menyampaikan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain.
8. Bahasa terdiri atas bahasa verbal yang termasuk didalamnya adalah berbicara, serta bahasa nonverbal seperti tulisan, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, serta pantomim.
9. Aspek yang terdapat dalam bahasa adalah aspek reseptif dan ekspresif. Aspek reseptif yaitu kemampuan menerima informasi yang meliputi kemampuan menyimak serta membaca. Aspek ekspresif yaitu kemampuan menyampaikan informasi yang meliputi keterampilan berbicara dan menulis.
10. Bahasa sebagai bentuk alat komunikasi mempunyai beberapa karakteristik. Menurut Bromley karakteristik bahasa yaitu *systematic*, *arbitrary*, *flexible*, *variabel*, dan *composite*. Berbeda dengan Bromley

Petty dan Jensen menyebutkan karakteristik bahasa sebagai *symbolic, systematic, human, social instrument*, dan *noninstinctive*.

11. Karakteristik bahasa anak usia 3-4 tahun secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam kemampuan berbicara, menulis, membaca dan menyimak.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan dari hasil studi pustaka mengenai pengembangan bahasa anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan sandiwara boneka ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca hasil kajian ini. Rekomendasi ini didasarkan pada temuan hasil kajian perbandingan.

1. Lembaga PAUD

Hasil studi pustaka ini diharapkan dapat berguna bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan serta memfasilitasi guru-guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Perlu diluruskan untuk lembaga PAUD bahwa masa kanak-kanak adalah masa bermain, tidak dibebankan untuk dapat membaca serta menulis.

2. Tenaga Pendidik / Guru PAUD

Rekomendasi yang dapat diberikan kepada tenaga pendidik / guru PAUD terkait dengan hasil studi pustaka mengenai pengembangan

bahasa melalui kegiatan sandiwara boneka adalah diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi guru-guru yang ingin melakukan kegiatan sandiwara boneka dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan sandiwara boneka bisa dipertimbangkan untuk diaplikasikan ke dalam pembelajaran agar anak dapat ikut terlibat aktif. Hasil studi pustaka ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi diri dalam pembelajaran yang telah diberikan.

3. **Mahasiswa**

Hasil studi pustaka ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan bahasa melalui kegiatan sandiwara boneka. Dengan demikian, hasil studi pustaka ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memecahkan masalah pada studi pustaka yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bromley, Karen D' Angelo. *Language Arts: Exploring Connection Second Edition*. (New York: Simon & Schuster, 1992)
- Dhieni, Nurbiana, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta: Penertbit Universitas Terbuka, 2013)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Metodik Khusus Pengembangan Kemampuan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Depdikbud, 1998)
- Fisher, Carol J. & C. Ann Terry. *Children Language and the Language Arts a Literature-Based Approach 3rd Ed.* (Massachussets: Allyn and Bacon, 1990)
- Gunarti, Winda. Diambil dari <http://tkinsancita.blogspot.co.id/2012/05/skripsi-ptk-anak-tk-b.html> diunduh tanggal 4 Januari 2017 pukul 05.29
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978)
- Jackman, Hilda L. *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the Wrold 5thEd.* (USA: Wadsworth Cengage Learning, 2009)
- Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts*. (USA: Pearson Education Inc, 2007)
- Jayne, Sowers. *Language Arts In Early Education*. (Georgia: Georgia Fox University, 2000)
- Humairo, Mashnaul. *Komponen Pola Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Diambil dari <http://www.kompasiana.com/mashnaalhumairo/> diunduh tanggal 3 Januari 2017 pukul 15.25
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999)
- Munandar, Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: PT Gramedia, 1999)

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kemendikbud, 2015)
- Petty, Walter T. & Julie M. Jensen. *Developing Children's Language*. (Boston: Allyn and Bacon, 1980)
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007)
- Semi, Atar. *Rancangan Pengajaran Bahasa & Sastra Indonesia*. (Bandung: Percetakan Angkasa, 1993)
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2009)
- Suyanto, Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: DEPDIKNAS, 2005)
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



SEPTININGTIAS DWI ANGGRAENI, dilahirkan di Jakarta pada tanggal 28 September 1992. Putri bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Leksono Rusminto dan Alm. Tri Yudarianingsih. Bertempat tinggal di Jalan I Gusti Ngurah Rai Rt. 017/Rw. 012 No. 39 Penggilingan, Cakung, Jakarta Timur. Beragama Islam. Pengkaji memiliki hobi membaca baik novel maupun komik, mendengarkan musik, dan menonton film/drama korea. Sebelum diterima menjadi mahasiswa jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta (UNJ) melalui jalur PENMABA pada tahun 2010, pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah pernah bersekolah di SMAN 44 Jakarta Timur (2007-2010), SMPN 213 Jakarta Timur (2004-2007), SDN 05 Malaka Sari Pagi (1998-2004), dan TK Harapan I (1997-1998).