



Stimulasi Permainan Boneka Tangan Untuk Mengasah Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Ni Made Ima Dewi¹, I Wayan Suyanta², Nyoman Wiraadi Tria Ariani³,
Ida Ayu Mayun Candrawati⁴

^{1,2,3}PGPAUD, Fakultas Dharma Acarya, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, ⁴TK Widya Kumara
E-mail : ¹Imadewi2002@gmail.com, ²iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id,
³nyomantria@uhnsugriwa.ac.id, ⁴idacandrawati44@admin.paud.belajar.id

Diterima: 25 Mei 2024

Direvisi: 30 Mei 2024

Diterbitkan: 31 Mei 2024

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di TK Widya Kumara melalui stimulasi permainan boneka tangan.

Metode penelitian: Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus dan melibatkan 25 anak yang dipilih secara purposive sampling. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berbahasa anak setelah diterapkannya permainan boneka tangan.

Temuan: Pada siklus pertama, anak-anak mengalami peningkatan dari 0% menjadi 8% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus kedua, peningkatan berlanjut dengan 40% anak mencapai kategori BSB dan tidak ada anak yang berada dalam kategori belum berkembang (BB). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan boneka tangan efektif dalam meningkatkan kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi anak.

Implikasi: Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa metode pembelajaran interaktif seperti permainan boneka tangan dapat diterapkan lebih luas untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini, sehingga memberikan dasar yang kuat untuk perkembangan kognitif dan sosial mereka.

Kata Kunci: Permainan Boneka Tangan, Kemampuan Bahasa, Anak Usia Dini

Abstract

Purpose: This study aims to enhance the language skills of 5-6-year-old children at Widya Kumara Kindergarten through hand puppet play stimulation.

Research methods: Using a classroom action research method with two cycles, the study involved 25 children selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, and documentation.

Findings: The results showed a significant improvement in children's language skills after the implementation of hand puppet play. In the first cycle, children showed an increase from 0% to 8% in the very well developed category. The second cycle showed further improvement, with 40% of children reaching the very well developed category and none falling into the not yet developed category. These findings indicate that hand puppet play is effective in enhancing children's vocabulary, sentence structure, and communication skills.

Implications: *The implication of this study is that interactive learning methods like hand puppet play can be more widely adopted to develop early childhood language skills, providing a strong foundation for their cognitive and social development.*

Keywords: *Hand Puppet Play, Language Skills, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan fondasi utama yang memungkinkan individu mempelajari berbagai hal, membentuk persepsi, serta memfasilitasi komunikasi dan interaksi sehari-hari. Bahasa adalah sistem simbol yang mengkategorikan, mengatur, dan memperjelas pikiran, memungkinkan individu untuk mendeskripsikan dan memahami lingkungan (Mardi, 2019). Perkembangan bahasa pada anak memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan mereka, memungkinkan mereka untuk berpikir, merasa, bersikap, dan bertindak sesuai dengan lingkungannya (Putri, Arifin and Hadziq, 2020). Kemampuan berbahasa sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam hal berkomunikasi, membaca, dan menggunakan bahasa, yang secara keseluruhan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak menuju kedewasaan.

Kemahiran berkomunikasi verbal pada anak-anak di tingkat Taman Kanak-kanak (TK) di Indonesia masih belum mencapai tingkat yang optimal (Suryanto, 2015). Potensi ini bisa ditingkatkan melalui aktivitas membaca aktif dan penggunaan bahasa yang tepat. Pentingnya pengembangan kemampuan bahasa pada anak dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan bermain, seperti permainan tebak kata, bercerita, mendongeng dengan bantuan alat peraga, dan menyusun pertanyaan yang melibatkan partisipasi anak. Proses pembelajaran membaca dan bercerita sangatlah penting untuk dimulai sejak usia dini.

Menurut Hurlock (1997) Anak-anak usia tiga hingga enam tahun berada dalam fase transisi dari egosentrisme ke sosialitas, di mana mereka mulai mengembangkan rasa sosial dan berinteraksi lebih banyak dengan lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, mereka mulai sering bertanya tentang pengalaman mereka, serta mulai mengemukakan pendapat dan merespons berbagai hal yang mereka amati atau dengar. Dalam penelitian Wahyuningsih (2016) menekankan adanya "masa peka" pada anak usia dua sampai enam tahun, di mana potensi tersembunyi atau fungsi jiwa membutuhkan rangsangan untuk berkembang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Izzati dan Yulsyofriend pada tahun 2020, ditemukan bahwa anak-anak cenderung lebih mampu belajar bahasa daripada orang dewasa ketika mereka berada dalam periode sensitif.

Kelompok anak usia dini tengah mengalami perkembangan khas dalam berbagai bidang seperti sosial, emosional, bahasa, motorik, kognitif, dan seni, yang dapat ditingkatkan secara optimal melalui interaksi yang baik dari orang tua serta guru. Bahasa berfungsi sebagai

sarana komunikasi, di mana individu harus menguasai kemampuan menangkap maksud dan berkomunikasi secara efektif (Rochmah, 2010).

Kemampuan bahasa meliputi kemampuan lisan dan tulis. Kemampuan lisan mencakup mendengarkan (reseptif) dan berbicara (ekspresif). Anak-anak yang lancar berbicara umumnya lebih berhasil dalam proses belajar daripada mereka yang tidak lancar (Amelia Muliawati, 2020). Pengetahuan bahasa lisan menjadi dasar untuk memahami bahasa tulis ketika anak-anak mulai belajar membaca dan menulis (Otto, 2015).

Berdasarkan penelitian Zein and Puspita (2021) Indonesia menempati skor terendah dalam keterampilan kognitif dan bahasa dibandingkan delapan negara lainnya, dengan 80% anak memiliki keterampilan bahasa yang rendah. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Penelitian di TK Widya Kumara menunjukkan bahwa anak-anak berusia 5-6 tahun menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa yang efektif, terutama dalam hal ekspresi diri dan pemahaman instruksi verbal. Observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum sepenuhnya mampu merangsang minat dan partisipasi aktif anak-anak dalam kegiatan berbahasa. Beberapa anak tampak bingung atau lambat merespons instruksi guru, menandakan adanya hambatan dalam pemahaman bahasa.

Pengamatan di TK Widya Kumara menemukan bahwa anak-anak menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi. Hanya sebagian kecil dari mereka yang dapat mengungkapkan pengalaman mereka dengan kata-kata yang mudah dimengerti oleh guru dan teman-teman. Faktor lain yang berdampak adalah minimnya penggunaan media pembelajaran seperti boneka tangan dan buku cerita oleh para guru. Menurut penelitian Sitepu (2021), perkembangan kognitif dan bahasa terbentuk melalui interaksi dengan individu lain. Teori Vygotsky menegaskan bahwa kemampuan berbahasa anak-anak berkembang dalam lingkungan sosial yang kaya akan interaksi. Metode pembelajaran bermain peran, seperti sandiwara boneka tangan, dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa anak. Boneka tangan, yang cara memainkannya dengan memasukkan tangan ke dalamnya, mampu meningkatkan kosakata dan kemampuan linguistik anak (Septiani, 2015).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalan dan mengevaluasi efek dari penggunaan permainan boneka tangan terhadap keterampilan berbahasa pada anak-anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Widya Kumara. Metode ini diharapkan dapat merangsang perkembangan bahasa anak, meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi, serta membantu anak memahami dan mengekspresikan diri dengan lebih baik. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya untuk meningkatkan kemampuan

berbahasa pada anak-anak usia dini, terutama di TK Widya Kumara. Mengingat bahwa bahasa adalah fondasi utama untuk komunikasi, interaksi sosial, dan pembelajaran lebih lanjut, keterlambatan atau hambatan dalam perkembangan bahasa dapat mengakibatkan dampak negatif jangka panjang pada perkembangan kognitif dan sosial anak. Data awal menunjukkan bahwa banyak anak di TK Widya Kumara berada dalam kategori "Belum Berkembang" atau "Mulai Berkembang" dalam kemampuan bahasa mereka, menegaskan perlunya intervensi yang efektif dan inovatif. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam penggunaan boneka tangan sebagai alat stimulasi bahasa yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya menggabungkan metode pedagogis tradisional dengan media bermain, tetapi juga mengadopsi strategi yang mendukung keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Ini berpotensi untuk menjadi metode yang efektif dan mudah diterapkan di berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan dua siklus dalam metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2012). Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki keterampilan berbahasa pada anak-anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan stimulasi dari permainan boneka tangan. Responden penelitian adalah anak-anak TK Widya Kumara yang berusia 5-6 tahun. Ukuran sampel ditentukan dengan metode *purposive sampling*, yaitu memilih anak-anak yang menunjukkan kesulitan dalam kemampuan bahasa, baik reseptif maupun ekspresif.

Informasi dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memerhatikan langsung respons dan interaksi anak-anak saat bermain dengan boneka tangan, sementara wawancara dengan guru dan orang tua membantu dalam mendapatkan tambahan informasi mengenai perkembangan bahasa anak. Dokumentasi berupa catatan dan rekaman selama kegiatan berlangsung. Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan membandingkan kondisi awal dan setelah tindakan diberikan. Data dianalisis untuk melihat perubahan pada kemampuan reseptif dan ekspresif anak dalam berbahasa. Evaluasi dilakukan kriteria meliputi kemampuan anak dalam memahami instruksi verbal dan mengekspresikan diri dengan bahasa yang baik dan benar.

TEMUAN

Kemampuan Bahasa Anak Sebelum Kegiatan Permainan Boneka Tangan Di TK Widya Kumara.

Kemampuan bahasa merupakan aspek krusial yang mendukung perkembangan kognitif dan komunikasi sosial anak. Sebelum implementasi permainan boneka tangan di TK Widya Kumara, pengamatan awal menunjukkan adanya variasi yang signifikan dalam kemampuan berbahasa anak-anak yang berusia 5-6 tahun. Beberapa anak menunjukkan kemampuan verbal yang baik, sedangkan yang lainnya tampak kesulitan dalam menyusun kalimat yang efektif atau menggunakan kosakata yang bervariasi. Keterbatasan ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk metode pengajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak. Berdasarkan hasil observasi yang telah penelitian laksanakan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Observasi Kemampuan Berbahasa Anak Sebelum Tindakan
[Sumber : Analisis Peneliti]

Kategori	Sebelum Penelitian	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	16%
MulaiaBerkembang (MB)	11	44%
BelummBerkembang (BB)	10	40%
Total	25	100%

Dalam tabel yang disajikan di atas, dapat dilihat distribusi kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun sebelum mereka mengikuti intervensi dengan menggunakan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara. Data ini telah diklasifikasikan ke dalam empat kelompok berdasarkan tingkat kemampuan bahasa mereka, yakni Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Mulai Berkembang (MB), dan Belum Berkembang (BB), dengan jumlah sampel sebanyak 25 anak. Hasil observasi menunjukkan, tidak ada satu pun anak yang termasuk dalam kelompok Berkembang Sangat Baik (BSB), yang menunjukkan kurangnya representasi anak-anak dengan kemampuan bahasa yang jauh melampaui ekspektasi untuk usia mereka. Sebanyak 16% dari total sampel, atau 4 anak, ditemukan berada dalam kelompok Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kelompok ini menggambarkan anak-anak yang kemampuan bahasanya sejalan dengan harapan perkembangan pada usia mereka.

Mayoritas anak, yaitu 44% atau 11 anak, termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Kondisi ini menandakan bahwa anak-anak tersebut telah menunjukkan progres awal

dalam pengembangan bahasa namun masih memerlukan pendampingan intensif untuk mencapai kemampuan yang optimal. Sementara itu, 40% dari populasi, atau 10 anak, diklasifikasikan sebagai Belum Berkembang (BB), yang berarti mereka belum mencapai batas minimal kemampuan bahasa yang diharapkan pada fase usia mereka.

Penerapan Permainan Boneka Dalam Mengasah Kemampuan Bahasa Anak Di TK Widya Kumara

Boneka tangan sebagai sarana yang sangat efisien dan interaktif dalam proses pendidikan anak-anak dini, khususnya dalam mengembangkan keterampilan bahasa dan komunikasi, memperlihatkan keefektifannya. Meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun, TK Widya Kumara telah menerapkan metode pedagogis inovatif melalui penggunaan permainan boneka tangan. Penelitian mengamati dan mengevaluasi keefektifan metode tersebut dalam dua rangkaian pembelajaran, dengan masing-masing rangkaian terdiri dari empat pertemuan yang intensif. Tujuan utamanya adalah mengevaluasi bagaimana permainan boneka tangan dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan bahasa dasar, seperti kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan naratif pada anak.

a) Siklus Pertama

Setiap sesi dirancang untuk menggali aspek tertentu dari kemampuan bahasa, menggunakan permainan boneka tangan sebagai alat utama untuk mengajar dan menginspirasi interaksi serta komunikasi antar anak. Berikut ini adalah pembahasan mengenai implementasi dan hasil dari masing-masing pertemuan dalam siklus pertama.

1) Pertemuan I Pengenalan Boneka dan Cerita Sederhana

Pertemuan pertama fokus pada pengenalan boneka tangan kepada anak-anak. Pada sesi ini, anak-anak diperkenalkan dengan berbagai karakter boneka dan diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan mereka. Guru memulai dengan menceritakan sebuah cerita sederhana menggunakan boneka tangan, yang memungkinkan anak-anak untuk mendengarkan dan memahami struktur dasar narasi. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk membangkitkan minat dan keingintahuan anak-anak, serta memberikan model dasar penggunaan bahasa dalam konteks cerita.

2) Pertemuan II Berinteraksi dengan Boneka

Pertemuan kedua, anak-anak diajak untuk lebih aktif berpartisipasi. Mereka diberi kesempatan untuk mengendalikan boneka dan diarahkan untuk menciptakan dialog sederhana antar karakter. Guru membimbing anak-anak dalam mengembangkan dialog yang mencakup salam, perkenalan, dan interaksi sosial dasar. Sesi ini bertujuan untuk

mengembangkan kemampuan berbicara anak dan memperkuat pemahaman mereka tentang giliran berbicara serta mendengarkan saat orang lain berbicara.

3) Pertemuan III Membangun Cerita

Pada pertemuan ketiga, fokusnya adalah membangun cerita. Anak-anak diberi rangsangan untuk merancang cerita mereka sendiri dengan bantuan boneka. Guru menyediakan tema atau situasi awal, dan anak-anak diminta untuk mengembangkan cerita dari situasi tersebut. Pendekatan ini membantu meningkatkan kemampuan anak untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas dalam bahasa. Anak-anak juga belajar mengenai elemen cerita seperti konflik dan resolusi, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan ekspresif.

4) Pertemuan IV Presentasi dan Evaluasi

Pertemuan terakhir dari siklus pertama diadakan sebagai sesi presentasi dan evaluasi. Setiap anak atau kelompok anak diberi kesempatan untuk mempresentasikan cerita yang telah mereka kembangkan menggunakan boneka tangan. Ini memberikan mereka kesempatan untuk berbicara di depan publik dan menerima masukan dari rekan sebaya dan pendidik.. Sesi ini sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dalam berbicara serta kemampuan untuk menerima kritik konstruktif yang dapat memperkuat kemampuan bahasa mereka. Siklus pertama ini diharapkan dapat memberikan dasar yang kuat dalam penggunaan bahasa dan komunikasi, sambil membangun keterampilan sosial dan emosional yang penting. Evaluasi dilakukan pada akhir siklus untuk menilai kemajuan setiap anak dan untuk merencanakan penyesuaian yang diperlukan untuk siklus kedua.

b) Siklus Kedua

Siklus kedua penerapan permainan boneka tangan dijadwalkan meliputi empat pertemuan yang dirancang untuk lebih mendalam mengembangkan dan mengasah kemampuan bahasa anak. Fokus utama dari siklus ini adalah untuk memperkuat konsep yang telah diperkenalkan pada siklus pertama dan mengintegrasikan kemampuan bahasa yang lebih kompleks. Berikut adalah deskripsi detail dari setiap pertemuan dalam siklus kedua:

1. Pertemuan I Memperdalam Pemahaman Karakter

Pertemuan pertama siklus kedua dimulai dengan pengulangan singkat tentang karakter-karakter yang telah diperkenalkan. Anak-anak didorong untuk menceritakan kembali pengalaman mereka dengan karakter tersebut, memungkinkan guru untuk menilai pemahaman dan retensi mereka. Dalam sesi ini, permainan boneka tangan digunakan untuk memperkenalkan nuansa bahasa baru, seperti sinonim dan antonim, yang diperkenalkan melalui dialog antar karakter. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk memperkaya kosakata

anak dan membantu mereka memahami bahwa kata-kata bisa memiliki makna yang serupa atau berlawanan, yang sangat penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa.

2. Pertemuan II Konstruksi Kalimat dan Penceritaan

Dalam pertemuan kedua, fokus beralih ke konstruksi kalimat dan kemampuan menceritakan cerita secara lebih struktural. Anak-anak diundang untuk membantu menyusun cerita dengan memilih plot dan menentukan hasil dari situasi yang diberikan. Aktivitas ini tidak hanya mempromosikan pemahaman mendalam tentang struktur cerita, tetapi juga memperkuat penggunaan gramatikal yang tepat dalam bahasa. Boneka tangan digunakan sebagai alat untuk mempraktikkan dan memperdalam dialog, dengan anak-anak yang mengambil peran aktif dalam dialog dan narasi, mendorong penggunaan frasa dan klausa yang lebih kompleks secara alami.

3. Pertemuan III Bermain Peran dan Improvisasi

Pertemuan ketiga mengintensifkan penggunaan permainan peran dan improvisasi. Anak-anak diharapkan dapat menggunakan boneka tangan untuk berekspresi dalam skenario yang tidak terduga, mendorong penggunaan bahasa spontan dan kreatif. Guru menetapkan beberapa skenario dasar dan anak-anak harus menggunakan kreativitas mereka untuk mengisi detail-detail cerita menggunakan boneka tangan. Sesi ini sangat berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan cepat dalam menggunakan bahasa, sekaligus memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi emosi dan respons interpersonal melalui karakter boneka.

4. Pertemuan IV Evaluasi dan Penerapan Keterampilan Bahasa

Pertemuan terakhir dari siklus kedua berfokus pada evaluasi dan aplikasi keterampilan bahasa yang telah dikembangkan. Anak-anak diberi kesempatan untuk mempresentasikan sebuah cerita atau drama singkat yang mereka buat dan latihan menggunakan boneka tangan. Setiap anak atau kelompok anak menunjukkan bagaimana mereka telah mengintegrasikan pelajaran bahasa dari pertemuan sebelumnya. Guru dan teman sebaya memberikan umpan balik yang konstruktif, yang tidak hanya mengakui keberhasilan tetapi juga menunjukkan area yang masih perlu ditingkatkan. Penekanan diberikan pada kemajuan individu serta kemampuan untuk bekerja dalam tim. Melalui empat pertemuan ini, siklus kedua dari penerapan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara bertujuan untuk membawa pemahaman dan kemampuan bahasa anak ke tingkat yang lebih tinggi, mempersiapkan mereka untuk lebih banyak interaksi sosial dan akademik di masa depan. Penerapan ini menggabungkan pendekatan yang menyenangkan dan edukatif, memastikan bahwa pembelajaran bahasa menjadi pengalaman yang menarik dan memuaskan bagi anak-anak.

Kemampuan Bahasa Anak Sesudah Kegiatan Permainan Boneka Tangan Di TK Widya Kumara

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbahasa pada anak-anak yang berusia 5-6 tahun. Aktivitas ini, yang dirancang untuk mengasah dan memperkaya keterampilan komunikatif, telah memberikan dampak positif yang terukur pada aspek-aspek seperti kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berinteraksi sosial melalui bahasa. Anak-anak yang sebelumnya mungkin mengalami kesulitan dalam mengartikulasikan pikiran atau berpartisipasi dalam dialog yang koheren, kini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kefasihan dalam berkomunikasi. Untuk hasil lebih jelasnya dapat dilihat pada 2 siklus yang telah diterapkan di TK Widya Kumara.

Pada pertemuan keempat siklus pertama, dilakukan evaluasi terhadap kemajuan dalam bahasa anak-anak. Evaluasi ini mempertimbangkan kemampuan bahasa yang mencakup: menanggapi pertanyaan yang lebih rumit, berkomunikasi secara lisan dengan kosa kata yang kaya, merangkai kalimat sederhana, memiliki perbendaharaan kata yang luas untuk mengekspresikan ide, dan meneruskan cerita sebagian. Berdasarkan hasil evaluasi, distribusi kemajuan dalam kemampuan bahasa anak adalah sebagai berikut: Berkembang Sangat Baik (BSB) diikuti oleh 2 anak (8%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diikuti oleh 9 anak (36%), Mulai Berkembang (MB) diikuti oleh 10 anak (40%), dan Belum Berkembang (BB) diikuti oleh 4 anak (16%).

Pada siklus pertama pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran menggunakan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara bertujuan untuk meningkatkan interaksi anak-anak dengan boneka dan mengembangkan keterampilan bahasa mereka melalui dialog interaktif. Pada pertemuan kedua, hasil penelitian menunjukkan bahwa dari total 25 anak yang diteliti, 32% (8 anak) masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 48% (12 anak) termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sementara 20% (5 anak) diklasifikasikan sebagai Belum Berkembang (BB). Pembahasan lanjut tentang kegiatan dan temuan dari pertemuan kedua disajikan di bawah ini.

Dalam siklus pertama kegiatan pembelajaran di TK Widya Kumara, pertemuan ketiga merupakan tahapan penting dalam proses stimulasi kemampuan bahasa anak menggunakan permainan boneka tangan. Temuan dari pertemuan ini menyatakan bahwa dari 25 anak yang diteliti, 40% atau 10 anak termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 40% atau 10 anak termasuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 20% atau 5 anak termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pembahasan ini akan mengeksplorasi

kemajuan dan interaksi dalam pertemuan ketiga ini, dengan fokus pada indikator penilaian yang telah ditetapkan.

Pada pertemuan keempat siklus pertama, penilaian dilakukan terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak-anak. Penilaian ini menggunakan indikator kemampuan bahasa yang meliputi: menanggapi pertanyaan yang lebih rumit, berkomunikasi secara lisan dengan kosa kata yang luas, menyusun kalimat yang sederhana, menggunakan lebih banyak kata untuk menyampaikan ide, dan melanjutkan cerita sebagian. Menurut evaluasi, distribusi perkembangan kemampuan berbahasa anak adalah sebagai berikut: 2 anak (8%) berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 9 anak (36%) berada dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 10 anak (40%) berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak (16%) berada dalam kategori Belum Berkembang (BB). Siklus pertama implementasi permainan boneka tangan di TK Widya Kumara telah memberikan wawasan berharga tentang kemajuan dalam pengembangan bahasa anak-anak usia 5-6 tahun. Dari analisis data yang dikumpulkan selama empat pertemuan, terlihat adanya perkembangan yang signifikan dalam kemampuan bahasa anak-anak, yang tercermin dari perubahan kategori kemajuan mereka dari pertemuan pertama hingga keempat. Berikut ini adalah kesimpulan yang menunjukkan perkembangan tersebut, termasuk perbandingan antara hasil dari pertemuan pertama dan keempat.

Tabel 2: Hasil Observasi Pada Siklus I
[Sumber : Analisis Peneliti]

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0%	0%	0%	8%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	28%	32%	40%	36%
Mulai Berkembang (MB)	28%	48%	40%	40%
Belum Berkembang (BB)	44%	20%	20%	16%
Total	100%	100%	100%	100%

Table diatas dapat dilihat adanya peningkatan dalam jumlah anak yang masuk kategori BSB dan BSH, serta penurunan jumlah anak yang masuk kategori BB. Pada pertemuan pertama, tidak ada anak yang mencapai kategori BSB, namun pada pertemuan keempat, terdapat 2 anak (8%) yang berhasil mencapai kategori tersebut. Jumlah anak dalam kategori BSH meningkat dari 7 anak (28%) menjadi 9 anak (36%). Sementara itu, jumlah anak dalam kategori MB juga meningkat dari 7 anak (28%) menjadi 10 anak (40%). Sebaliknya, jumlah anak dalam kategori BB menurun signifikan dari 11 anak (44%) menjadi 4 anak (16%).

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah minimal 80% peserta didik masuk ke dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Berdasarkan hasil pertemuan keempat, target ini belum sepenuhnya tercapai karena persentase anak-anak yang masuk kategori BSH adalah 36%, dan jika digabung dengan BSB menjadi 44%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan lebih lanjut untuk memastikan bahwa lebih banyak anak mencapai tingkat perkembangan yang sesuai dengan harapan dalam siklus kedua. Studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan permainan boneka tangan sangat penting sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi perkembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini, karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Evaluasi awal siklus kedua, hasilnya sebagai berikut: dua anak, atau sebesar 8%, masuk ke dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara dua belas anak, atau 48%, masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sebanyak sebelas anak, atau 44%, tergolong dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan tidak ada satu pun anak yang masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Jika dibandingkan dengan hasil pertemuan sebelumnya pada siklus pertama, terjadi peningkatan jumlah anak yang termasuk dalam kategori BSB dan BSH, serta tidak ada lagi anak yang termasuk dalam kategori BB..

Pada pertemuan kedua dalam siklus kedua penggunaan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara, analisis data menunjukkan hasil yang sangat positif dan menunjukkan perkembangan signifikan pada anak-anak. Untuk pertama kalinya, sebagian anak (12%, 3 anak) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari total 25 anak, 52% masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 36% masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sementara tidak ada yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Dengan indikator penilaian yang telah ditetapkan, pembahasan ini akan menguraikan hasil dan dinamika interaksi yang terjadi selama pertemuan kedua siklus kedua.

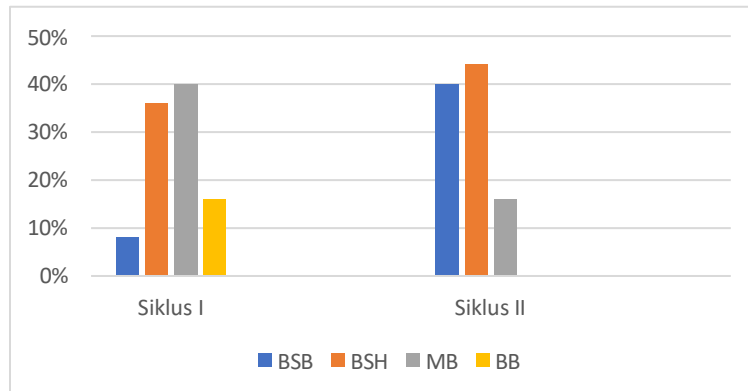
Pertemuan ketiga dari siklus kedua dalam penggunaan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara telah membawa kemajuan yang signifikan dan impresif dalam pengembangan kemampuan bahasa pada anak-anak berusia 5-6 tahun, terdapat hasilnya menakjubkan, dengan 32% (8 anak) mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB), 40% (10 anak) memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 28% (7 anak) masih berada pada tingkat Mulai Berkembang (MB). Tidak ada satu pun anak yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pembahasan ini akan menguraikan bagaimana kegiatan ini memengaruhi pengembangan bahasa anak-anak, berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan.

Pertemuan keempat dalam siklus kedua penggunaan permainan boneka tangan di TK Widya Kumara menandai penutupan fase ini dengan hasil yang sangat menggembirakan. Temuan dari pertemuan tersebut mengindikasikan bahwa 40% dari total peserta (10 anak) berhasil mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB), 44% (11 anak) tergolong sebagai Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 16% (4 anak) berada pada level Mulai Berkembang (MB), sementara tidak ada yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pembahasan ini akan menguraikan bagaimana kegiatan ini memengaruhi pengembangan bahasa anak-anak, berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan.

Tabel 3: Hasil Observasi Pada Siklus II
[Sumber : Analisis Peneliti]

Kategori	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8%	12%	32%	40%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	48%	52%	40%	44%
Mulai Berkembang (MB)	44%	36%	28%	16%
Belum Berkembang (BB)	0%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Data ini, menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang masuk dalam kategori BSB, dari 2 anak (8%) pada pertemuan pertama menjadi 10 anak (40%) pada pertemuan keempat. Jumlah anak dalam kategori BSH sedikit menurun dari 12 anak (48%) pada pertemuan pertama menjadi 11 anak (44%) pada pertemuan keempat, namun jumlah ini masih menunjukkan bahwa mayoritas anak mencapai atau melebihi harapan perkembangan. Jumlah anak dalam kategori MB menurun dari 11 anak (44%) pada pertemuan pertama menjadi 4 anak (16%) pada pertemuan keempat, menunjukkan bahwa banyak anak yang sebelumnya berada di kategori ini telah berhasil meningkatkan kemampuan bahasa mereka ke kategori yang lebih tinggi. Tidak ada anak yang masuk dalam kategori BB pada kedua pertemuan, yang menunjukkan bahwa tidak ada anak yang tertinggal secara signifikan dalam kemampuan bahasa mereka.



Gambar 1. Diagram Observasi Siklus

[Sumber : data olahan, 2024]

Pada siklus kedua, pertemuan keempat menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak-anak. Data menunjukkan bahwa 40% anak di klasifikasi penilaian, 56% anak menunjukkan kemajuan luar biasa dan 44% lainnya menunjukkan kemajuan yang sesuai dengan harapan. Secara total, 84% anak telah mencapai atau melampaui standar yang ditetapkan, yaitu minimal 80% dari mereka menunjukkan kemajuan yang sesuai dengan harapan. Tidak ada satupun dari anak-anak tersebut yang diklasifikasikan sebagai belum mencapai perkembangan yang diharapkan yang menandakan bahwa semua anak telah menunjukkan perkembangan positif. Anak-anak mampu menjawab pertanyaan kompleks, berkomunikasi dengan baik, menyusun kalimat sederhana, mengekspresikan ide dengan lebih banyak kata, dan melanjutkan cerita dengan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa menggunakan metode permainan boneka tangan secara efektif dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian dari Rita Kurnia & Zulkifli (2016) menemukan bahwa APE memang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, menunjukkan bahwa menggunakan permainan boneka tangan untuk memberikan rangsangan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan permainan boneka tangan memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa pada anak-anak usia 5-6 tahun di TK Widya Kumara. Melalui dua siklus proses pembelajaran yang mencakup tahap perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi, terlihat bahwa kemampuan anak-anak

meningkat dalam hal kosa kata, struktur kalimat, dan kefasihan bercerita. Akhirnya, dalam siklus kedua, 40% dari anak-anak menunjukkan perkembangan yang sangat positif, 44% menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan, dan tidak ada yang masih tergolong dalam kategori belumbekembang. Ini menandakan bahwa penerapan permainan boneka tangan secara efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak secara menyeluruh melalui metode pembelajaran yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Wahyuni, R. (2020). Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini*, 8(3), 123-135.
- Amelia Muliawati (2020) 'Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok B Di Tk Plus Salsabil Kabupaten Cirebon', *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), Pp. 11–23. Available At: <https://doi.org/10.17509/Jpa.V3i1.26664>.
- Arikunto, S. (2012) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadila, H. (2018). Intervensi permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98-109.
- Hartati, S., & Rahmawati, N. (2019). Penggunaan media boneka tangan dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 11(1), 45-57.
- Hurlock (1997) *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Izzati, L. And Yulsyofriend (2020) 'Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), Pp. 472–481.
- Kartini, D., & Sari, M. (2017). Analisis pengaruh metode mendongeng terhadap keterampilan berbahasa anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 23-34.
- Lestari, P. (2019). Pengaruh permainan tebak kata terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 145-157.
- Maulana, A. (2018). Efektivitas metode bermain dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 67-79.
- Mardi (2019) 'Peningkatan Kemampuan Memahami Bahasa Pada Anak Kelompok A Di Tk Orchid Kota Jambi', *Journal Of Petrology*, 369(1), Pp. 1689–1699.
- Nasution, S. (2019). Metode interaktif dalam pengajaran bahasa untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 90-101.

- Nurhayati, I. (2020). Pengaruh aktivitas membaca terhadap kemampuan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(2), 135-147.
- Otto (2015) *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Putri, M.A., Arifin, F. And Hadziq, A. (2020) 'Stimulasi Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita', *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, 1(1), Pp. 55–71.
- Prasetyo, W. (2018). Pembelajaran bahasa anak usia dini melalui permainan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(3), 34-45.
- Rahayu, T., & Hermawan, A. (2017). Pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 78-89.
- Ramadhani, S. (2019). Peran orang tua dalam stimulasi bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 123-135.
- Ratnasari, E. (2020). Efektivitas metode bercerita dalam pengembangan bahasa anak. *Jurnal PAUD*, 10(3), 98-109.
- Rita Kurnia & Zulkifli (2016) 'Efektivitas Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Bahan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Melati Dharma Wanita Air Tiris, Kecamatan Kampar', *Educhild*, Vol. 5 No., Pp. 27–36. Available At: <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v5i1.3832>.
- Rochmah (2010) *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Septiani (2015) 'Efektivitas Bermain Peran Sandiwara Boneka Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah Di Tk Pgrri Nanggulan Kulon Progo Yogyakarta', *Doctoral Dissertation Stikes'aisyiyah Yogyakarta*, Pp. 5–24.
- Setiawati, L. (2018). Analisis pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap keterampilan berbahasa anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 34-45.
- Sitepu (2021) 'Perkembangan Konsep Diri Anak Usia Dini Di Masa Pandemic', *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), Pp. 402–409.
- Suparno, D. (2019). Pengaruh media visual terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 145-157.
- Susanto, A., & Purnamasari, L. (2018). Penggunaan metode bermain peran dalam pengajaran bahasa untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(2), 67-79.
- Suyanto, S. (2015). Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia: Perspektif Pengembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(2), 158-174.
- Tanjung, H. (2020). Pengaruh aktivitas bercerita dengan alat peraga terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 98-109.
- Utami, N., & Wibowo, P. (2019). Stimulasi kemampuan bahasa anak usia dini melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 123-135.

- Wahyuningsih, S.E. (2016) 'Perlindungan Hukum Terhadap Anak Sebagai Korban Tindak Pidana Kesusilaan Dalam Hukum Pidana Positif Saat Ini', *Jurnal Pembaharuan Hukum*, llii(2), Pp. 172–180.
- Yuliani, E. (2020). Pengaruh permainan kreatif terhadap perkembangan bahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 45-57.
- Zein, R. And Puspita, V. (2021) 'Efektivitas Pengembangan Model Bercerita Terpadu Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), Pp. 2168–2178. Available At: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1123>.