



Available online at: <http://smartkids.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/smartkids>

SMART KIDS JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Copyright © 2020, SMART KIDS, e-ISSN: 2598-2214, ISSN cetak: 2581-2548

This is an open access article under the CC BY-NC-SA

License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN DI TAMAN KANAK-KANAK

Yulanda

e-mail : yulanda@gmail.com

Fiqi Nurmanda Sari

e-mail : fiqinurmandasari@uinjambi.ac.id

Husin

e-mail : husin@uinjambi.ac.id

¹²³ UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

Received: 29 10 2020 / Accepted: 29 10 2020 / Published online: 13 12 2020

© 2020 PIAUD UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan menggunakan media boneka tangan. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbahasa anak akibat penggunaan alat peraga pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 10 orang anak kelas A (usia 4–5 tahun) di Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Jambi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan target keberhasilan klasikal sebesar 76%. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa anak yang signifikan pada setiap tahapan. Nilai rata-rata kemampuan berbahasa anak pada kondisi Pra-Siklus hanya sebesar 28,125%. Setelah diberikan tindakan, rata-rata performa anak meningkat pada Siklus I Pertemuan ke-1 menjadi 42,9%, Siklus I Pertemuan ke-2 menjadi 55%, Siklus II Pertemuan ke-1 menjadi 75%, dan mencapai puncaknya pada Siklus II Pertemuan ke-2 sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Kata kunci: Kemampuan Berbahasa, Media Boneka Tangan, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to improve the language skills of early childhood by using hand puppet media. The main problem underlying this research was the low language ability of children due to the use of uninteresting and monotonous learning props. This type of research was Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four main stages: planning, acting, observing, and reflecting. The research subjects consisted of 10 children in class A (aged 4–5 years) at Harapan Bunda Kindergarten, Jambi City. Data collection techniques used included observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out descriptively in both quantitative and qualitative manners, with a classical success target of 76%. The results

SMART KIDS

Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Volume 2, Nomor 2 (2020)

Periode Juli-Desember



showed a significant increase in children's language skills at each stage. The average score of children's language ability in the Pre-Cycle condition was only 28.125%. After the intervention, the average performance of children increased in Cycle I Meeting 1 to 42.9%, Cycle I Meeting 2 to 55%, Cycle II Meeting 1 to 75%, and reached its peak in Cycle II Meeting 2 at 87.5%. Based on these results, it can be concluded that the application of hand puppet media is effective in improving the language skills of early childhood.

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

Pendahuluan (Introduction)

Masa usia dini (0–8 tahun) merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat krusial dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Pada fase ini, seluruh aspek perkembangan anak mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah kemampuan berbahasa. Menurut Susanto (2011), bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi anak untuk menyampaikan gagasan, mengekspresikan emosi, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Penguasaan bahasa yang optimal pada masa kanak-kanak menjadi fondasi penting bagi kesiapan akademik, kemampuan kognitif, dan adaptasi sosial mereka di masa depan. Kerap (2010) juga menegaskan bahwa bahasa bukan sekadar alat komunikasi, melainkan cerminan dari jalan pikiran seseorang yang terus berkembang seiring dengan bertambahnya informasi yang diserap dari luar.

Secara teoritis, pemerolehan bahasa pada anak usia dini dapat ditinjau dari berbagai perspektif psikologi perkembangan. Salah satunya adalah teori behavioristik yang dipelopori oleh B.F. Skinner. Teori ini menyatakan bahwa penguasaan bahasa anak diperoleh melalui proses penguatan (*reinforcement*), imitasi (peniruan), dan asosiasi terhadap stimulus yang ada di lingkungannya (Cristy, 2017). Melalui pandangan ini, peran stimulasi eksternal yang dihadirkan oleh guru di sekolah menjadi faktor determinan yang sangat vital. Stimulasi bahasa yang kaya, menarik, dan berulang secara positif akan mempercepat internalisasi kosakata baru pada anak didik.

Namun, realitas objektif di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan ideal perkembangan dengan kondisi aktual proses pembelajaran. Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi awal yang dilaksanakan di Kelas A Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Jambi, ditemukan fenomena bahwa kemampuan berbahasa anak masih tergolong rendah. Dari total 10 anak yang diamati, mayoritas anak

belum mampu mengekspresikan kalimat sederhana secara lancar, kesulitan memahami instruksi verbal secara runut, serta kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan kelas. Data prasiklus mengonfirmasi bahwa 7 anak (70%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan hanya 3 anak (30%) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB).

Hambatan perkembangan ini diidentifikasi berakar dari masalah metodologis dalam implementasi pembelajaran di kelas. Guru cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered*). Proses pembelajaran berlangsung secara monoton dengan mengandalkan media papan tulis, majalah latihan, serta metode ceramah satu arah tanpa didukung oleh alat peraga edukatif (APE) yang interaktif. Dhieni (2017) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang khas, di mana mereka memahami konsep abstrak melalui objek-objek konkret dan aktivitas permainan. Pembelajaran verbalistik tanpa media nyata membuat anak cepat bosan, pasif, dan kehilangan motivasi untuk berkomunikasi secara verbal.

Guna mengatasi urgensi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah terobosan berupa penggunaan media pembelajaran konkret yang berbasis permainan, yaitu media boneka tangan. Penggunaan boneka tangan dinilai sangat relevan dengan prinsip dasar pendidikan anak usia dini, yakni "bermain seraya belajar". Menurut Zaman (2012), boneka tangan termasuk ke dalam jenis media tiga dimensi yang sangat efektif untuk memancing imajinasi, memfokuskan perhatian visual, serta memicu keterlibatan emosional anak. Melalui visualisasi boneka yang jenaka dan menarik, batasan psikologis anak seperti rasa takut salah atau malu dalam berbicara dapat direduksi secara signifikan.

Lebih lanjut, dari sudut pandang metodis, penggunaan boneka tangan memberikan stimulus yang kaya bagi kemampuan bahasa ekspresif maupun

reseptif anak. Sadiman (2014) mengemukakan bahwa media boneka mampu menghidupkan suasana cerita, sehingga mendorong anak untuk meniru percakapan, merespon dialog, serta memperkaya perbendaharaan kata (*vocabulary*) mereka melalui konteks kisah yang dimainkan. Ketika anak diberikan kesempatan untuk memegang dan menggerakkan boneka tangan secara langsung, mereka tidak sekadar mendengarkan pasif, melainkan bertindak aktif sebagai penutur cerita. Aktivitas interaktif ini menuntut anak untuk mengorganisasikan struktur berpikir mereka ke dalam bentuk kalimat lisan secara mandiri.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu fase paling fundamental dalam memajukan kualitas sumber daya manusia secara berkelanjutan. Masa usia dini, yang mencakup anak sejak lahir hingga usia delapan tahun, diakui secara luas oleh para psikolog perkembangan sebagai masa keemasan (*golden age*). Pada periode krusial ini, struktur otak anak mengalami plastisitas dan akselerasi perkembangan yang luar biasa, mencapai hampir 80% dari kapasitas otak orang dewasa. Kesiapan sel-sel saraf dalam menyerap informasi membuat anak menjadi sangat peka terhadap segala bentuk stimulasi fungsional dari lingkungan luarnya. Di antara berbagai dimensi perkembangan yang tumbuh pada fase ini—seperti nilai moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan seni—dimensi kemampuan berbahasa menempati posisi yang sangat strategis. Menurut Susanto (2011), bahasa bagi anak usia dini bukan sekadar alat komunikasi mekanis untuk menyampaikan pesan, melainkan sebuah instrumen representasi mental yang digunakan anak untuk menjelajahi dunia sekitar, mengorganisasikan struktur berpikir, mengekspresikan kebutuhan emosional, serta membangun relasi sosial.

Penguasaan keterampilan berbahasa yang optimal pada awal kehidupan memiliki korelasi linier yang sangat kuat terhadap tingkat kesiapan akademik anak di masa depan, terutama dalam kemampuan membaca dan menulis permulaan. Kerap (2010) menegaskan bahwa bahasa merupakan proyeksi langsung dari jalan pikiran seseorang. Semakin terstruktur dan kaya bahasa yang dikuasai oleh seorang anak, maka semakin runtut pula pola penalaran logis dan pemecahan masalah yang dikembangkannya. Sebaliknya, keterlambatan atau stimulasi bahasa yang buruk pada masa ini dapat memicu efek domino negatif, seperti

rendahnya rasa percaya diri, hambatan dalam interaksi sosial dengan teman sebaya, hingga penurunan capaian belajar secara akademis di jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh sebab itu, pemahaman mendalam mengenai perkembangan bahasa menjadi kewajiban mutlak bagi para pendidik anak usia dini.

Secara teoretis-konseptual, mekanisme pemerolehan bahasa (*language acquisition*) pada anak usia dini dapat ditinjau melalui beberapa paradigma psikologi perkembangan yang saling melengkapi. Dari sudut pandang mazhab Behavioristik yang dipelopori oleh B.F. Skinner, bahasa dipandang sebagai sebuah manifestasi perilaku (*behavior*) yang dibentuk secara bertahap melalui sistem stimulus lingkungan, proses imitasi (peniruan), asosiasi, dan penguatan positif (*positive reinforcement*) (Cristy, 2017). Anak merekam bunyi-bunyi bahasa dari model di sekitarnya dan memproduksi ulang bunyi tersebut; jika lingkungan memberikan respon positif berupa pujian atau perhatian, maka struktur bahasa tersebut akan mengkristal dalam skema kognitif anak. Di sisi lain, Noam Chomsky melalui teori Nativistik menyanggah bahwa lingkungan adalah satu-satunya penentu. Chomsky berpendapat bahwa setiap manusia lahir dengan membawa *Language Acquisition Device* (LAD), yaitu sebuah perangkat biologis bawaan yang memungkinkan anak memahami tata bahasa secara universal dengan cepat.

Menjembatani kedua pandangan tersebut, Lev Vygotsky melalui Teori Konstruktivisme Sosial menekankan bahwa perkembangan bahasa anak berkembang paling optimal melalui interaksi sosial yang bermakna (*meaningful interaction*) di dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam pandangan Vygotsky, keterlibatan aktif anak dalam dialog interaktif bersama orang dewasa atau penggunaan media pembelajaran bertindak sebagai *scaffolding* (bantuan sementara) yang mempercepat penyerapan kosakata baru dan pemahaman pragmatik (Mahendrawani, 2019). Konseptualisasi teoretis ini menegaskan bahwa guru tidak boleh membiarkan anak belajar bahasa dalam kondisi pasif atau terisolasi, melainkan harus menciptakan ekosistem kelas yang kaya akan stimulus verbal, interaktif, dan berbasis pada aktivitas riil yang dekat dengan dunia anak.

Namun, realitas empiris yang ditemukan di lapangan sering kali menunjukkan adanya diskrepansi atau kesenjangan yang cukup dalam antara tuntutan ideal teoretis dengan kondisi aktual proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan,

observasi partisipatif, dan asesmen awal yang dilaksanakan di Kelas A Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kota Jambi, ditemukan sebuah fenomena krusial di mana kemampuan berbahasa anak didik secara umum masih tergolong sangat rendah. Rendahnya kemampuan tersebut termaterialisasi ke dalam beberapa indikator konkret, antara lain: (1) sebagian besar anak belum mampu mengekspresikan kalimat sederhana secara lancar saat mengutarakan keinginan atau pendapatnya, (2) anak mengalami hambatan serius dalam menyimak dan memahami instruksi verbal yang diberikan oleh guru secara runut, (3) minimnya perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) yang dikuasai sehingga anak cenderung mengulang kata yang sama, serta (4) adanya hambatan psikologis berupa rasa malu, cemas, dan kurang percaya diri ketika anak diminta untuk berbicara atau menceritakan kembali sesuatu di depan kelas. Kondisi objektif ini diperkuat oleh data kuantitatif prasiklus yang menunjukkan bahwa dari total 10 anak yang diobservasi, terdapat 7 anak (70%) yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan hanya 3 anak (30%) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Nilai rata-rata klasikal kemampuan berbahasa anak pada tahap awal ini berada pada angka 28,125%, yang berarti jauh di bawah standar ketuntasan minimal yang diharapkan di lembaga tersebut.

Akar penyebab dari rendahnya kemampuan berbahasa anak di lokasi penelitian berhasil diidentifikasi melalui refleksi bersama antara peneliti dan guru kelas. Masalah utama bersumber pada aspek metodologis dan pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat oleh pendidik. Selama ini, aktivitas pembelajaran di dalam kelas didominasi oleh pendekatan konvensional yang kaku dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Proses pembelajaran berlangsung secara verbalistik, monoton, dan abstrak, di mana guru hanya mengandalkan media papan tulis, lembar kerja anak (LKA) berupa majalah, serta metode ceramah satu arah yang menjemukan bagi anak usia dini. Menurut Dhieni (2017), anak usia dini memiliki karakteristik cara belajar yang sangat khas, yaitu mereka memahami konsep-konsep abstrak melalui manipulasi objek-objek konkret yang ada di sekitarnya dalam atmosfer yang menyenangkan. Pembelajaran bahasa yang dipisahkan dari konteks bermain dan realitas fisik akan mematikan motivasi intrinsik anak untuk berkomunikasi. Hal ini membuat anak menjadi pasif, cepat jenuh, dan menurunkan

atensi mereka terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Mansur (2022) mengemukakan bahwa fungsi bahasa pada anak baru akan terstimulasi secara optimal apabila anak ditempatkan dalam situasi komunikatif yang menuntut mereka untuk terlibat secara emosional dan fisik. Guru dituntut untuk meninggalkan metode ceramah murni dan beralih pada pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) yang relevan.

Guna mengurai benang kusut permasalahan tersebut, sangat diperlukan sebuah intervensi strategis berupa pemanfaatan media pembelajaran konkret tiga dimensi yang interaktif dan relevan dengan filosofi dasar pendidikan anak usia dini, yaitu "bermain seraya belajar dan belajar seraya bermain". Solusi aplikatif yang dipilih dan diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah penggunaan media boneka tangan (*hand puppet*). Media boneka tangan dinilai memiliki keunggulan komparatif yang sangat tinggi dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak dibandingkan dengan media gambar diam atau kartu kata (*flashcard*). Menurut Zaman (2012), boneka tangan merupakan media visualisasi karakter yang sangat efektif untuk memancing daya imajinasi, memfokuskan perhatian visual anak yang cenderung pendek, serta membangun kedekatan emosional antara anak dengan materi cerita. Bentuk boneka tangan yang unik, penuh warna, dan dapat bergerak fleksibel mengikuti gerakan jari-jari tangan pengguna mampu meruntuhkan dinding pembatas psikologis anak. Karakter boneka yang lucu dapat mereduksi rasa takut salah, cemas, atau rendah diri pada anak, sehingga mereka merasa lebih rileks dan secara tidak sadar terdorong untuk meniru dialog-dialog yang diperankan oleh boneka tersebut.

Dari perspektif metodis dan praktis, Sadiman (2014) menguraikan bahwa media boneka tangan mampu menghidupkan jalannya suatu narasi cerita, sehingga menciptakan ekosistem belajar yang kaya akan stimulus bahasa ekspresif (kemampuan memproduksi bahasa) maupun bahasa reseptif (kemampuan memahami bahasa). Melalui kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan, guru dapat menyisipkan kosakata baru secara kontekstual, melatih kemampuan anak dalam menyimak alur cerita, serta merangsang anak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pancingan terkait isi cerita. Lebih jauh lagi, apabila anak diberikan kesempatan untuk memegang, menggerakkan, dan memainkan boneka

tangan tersebut secara langsung baik secara mandiri maupun berkelompok, anak akan dipaksa secara alamiah untuk mengorganisasikan isi pikiran dan imajinasinya ke dalam bentuk struktur kalimat lisan yang mandiri. Aktivitas interaktif ini secara tidak langsung melatih aspek artikulasi, kelancaran berbicara, penalaran narasi, serta pemahaman pragmatik (tata cara berkomunikasi sosial) pada anak didik.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan turut memperkuat justifikasi teoretis mengenai efektivitas media ini dalam ranah pendidikan anak usia dini. Sebagai contoh, riset yang dilakukan oleh Oktariana, dkk. (2023) menyimpulkan bahwa implementasi media boneka tangan secara empiris terbukti mampu mengeksplorasi keberanian berbicara, memperluas struktur kalimat, serta meningkatkan keterampilan bercerita anak secara signifikan dibandingkan dengan metode bercerita tanpa alat peraga. Senada dengan hal itu, penelitian oleh Atik (2021) menunjukkan bahwa penggunaan boneka panggung maupun boneka tangan efektif dalam meningkatkan aspek reseptif anak usia 4-5 tahun melalui kegembiraan bermain drama sederhana.

Metode

Penelitian ini didesain menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan melalui dua siklus berdaur spiral. Kehadiran peneliti di lapangan bertindak sebagai instrumen kunci sekaligus pengamat penuh (*full observer*) yang merancang tindakan dan instrumen, sedangkan guru kelas bertindak sebagai praktisi utama yang mengimplementasikan tindakan pembelajaran di dalam kelas. Lokasi pelaksanaan penelitian bertempat di Kelas A Taman Kanak-Kanak Harapan Bunda Kelurahan Aur Kenali, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, terhitung sejak bulan Juli hingga September 2024. Sumber data utama atau subjek dalam penelitian tindakan ini adalah seluruh anak didik Kelas A yang terdaftar pada tahun ajaran berjalan dengan jumlah total 10 anak (berusia 4–5 tahun), sedangkan guru kelas bertindak sebagai informan pendukung untuk menggali data mengenai kendala instruksional.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan secara berkala menggunakan instrumen lembar amatan

berwujud *check-list* yang telah divalidasi guna merekam tingkat capaian indikator perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif anak di setiap sesi. Wawancara semiterstruktur diterapkan kepada guru kelas serta beberapa sampel anak pasca-tindakan untuk mengekstrak respon subjektif yang tidak terukur oleh lembar observasi. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk menghimpun berkas administratif seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), catatan anekdot, serta rekaman foto dan video kegiatan belajar. Guna menstimulasi kemampuan berbahasa anak, penelitian ini memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) berupa media kain boneka tangan (*hand puppet*) tiga dimensi bermotif karakter hewan dengan spesifikasi ukuran tinggi rata-rata 25–30 cm, berbahan kain flanel lembut yang aman bagi anak, serta memiliki kombinasi warna kontras yang ramah visual anak usia dini.

Pengecekan keabsahan hasil penelitian atau validitas data dilakukan melalui teknik triangulasi dan refleksi kolaboratif. Triangulasi sumber dijalankan dengan membandingkan kesesuaian data antara hasil pengamatan lembar observasi peneliti, hasil wawancara bersama guru, dan catatan penilaian harian anak. Selain itu, keabsahan data kualitatif diperkuat melalui diskusi refleksi bersama (*member check*) antara peneliti dan guru kelas di setiap akhir siklus guna mengoreksi kekeliruan interpretasi data di lapangan. Seluruh data kualitatif dan kuantitatif yang telah dinyatakan absah kemudian dianalisis secara campuran. Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data (*display*) secara naratif, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif sederhana untuk menghitung persentase capaian perkembangan bahasa anak secara klasikal. Target atau indikator keberhasilan tindakan ditetapkan secara ketat, yaitu apabila minimal 76% dari total jumlah anak didik di dalam kelas telah mencapai kriteria kemampuan berbahasa pada tingkat capaian minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil Penelitian dan Analisis (*Result and Analysis*)

Peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui pemanfaatan media boneka tangan dipantau dan diukur secara cermat melalui tiga tahapan utama, yaitu kondisi awal (Pra-Siklus), pelaksanaan Siklus I, dan pelaksanaan Siklus II. Evaluasi performa

perkembangan anak didasarkan pada empat tingkat capaian standar anak usia dini, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil bersih dari keseluruhan observasi dan intervensi tindakan di kelas diuraikan secara naratif dan tabulatif pada bagian berikut.

Kondisi Kemampuan Berbahasa Anak pada Tahap Pra-Siklus

Sebelum diterapkannya intervensi berupa media pembelajaran boneka tangan, peneliti melakukan asesmen awal untuk memetakan kemampuan dasar berbahasa anak di Kelas A TK Harapan Bunda. Pada tahap ini, guru masih menerapkan metode konvensional berbasis lembar kerja anak (LKA) dan papan tulis tanpa alat peraga interaktif. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat penguasaan bahasa ekspresif maupun reseptif anak masih berada pada level yang sangat rendah dan belum memenuhi ekspektasi perkembangan usia 4–5 tahun. Data hasil bersih pengamatan Pra-Siklus disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Capaian Perkembangan Berbahasa Anak pada Kondisi Pra-Siklus

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak (f)	Persentase Klasikal (%)
1	Belum Berkembang (BB)	7	70%
2	Mulai Berkembang (MB)	3	30%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Data pada Tabel 3.1 mengonfirmasi bahwa mayoritas anak, yaitu sebanyak 7 anak (70%), berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Fenomena ini ditandai dengan sikap anak yang cenderung pasif, enggan merespon stimulan verbal dari guru, dan mengalami kesulitan besar saat diminta menyimak cerita pendek. Sementara itu, hanya terdapat 3 anak (30%) yang menunjukkan tanda Mulai Berkembang (MB), di mana mereka sudah bersedia mengeluarkan suara namun sebatas kata-kata tunggal yang belum terstruktur menjadi kalimat

sederhana. Secara akumulatif, nilai rata-rata performa berbahasa kelas pada kondisi awal ini hanya mencapai angka 28,125%. Rendahnya capaian baseline ini dipicu oleh suasana belajar yang verbalistik dan kurang merangsang minat anak untuk aktif berkomunikasi.

Kenaikan Kemampuan Berbahasa Anak pada Siklus I

Melihat rendahnya capaian awal anak, peneliti bersama guru kelas mengintegrasikan media boneka tangan bermotif karakter hewan ke dalam skenario pembelajaran harian. Pada Siklus I, tindakan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan fokus mengondisikan konsentrasi menyimak anak serta memancing keberanian mereka untuk merespon dialog boneka. Perubahan media pembelajaran ini secara langsung memicu pergeseran positif pada grafik perkembangan bahasa anak. Rekapitulasi hasil amatan bersih selama Siklus I dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 2 Capaian Perkembangan Berbahasa Anak pada Siklus I

No	Kategori Perkembangan	Pertemuan 1 (f / %)	Pertemuan 2 (f / %)
1	Belum Berkembang (BB)	0 / 0%	0 / 0%
2	Mulai Berkembang (MB)	8 / 80%	5 / 50%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2 / 20%	4 / 40%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 / 0%	1 / 10%

Berdasarkan data kualitatif bersih pada Tabel 3.2, terlihat bahwa pengenalan media boneka tangan berhasil mengeliminasi kategori Belum Berkembang (BB) hingga menyentuh angka 0% sejak pertemuan pertama. Kehadiran boneka yang jenaka mampu mengunci perhatian visual anak, sehingga nilai rata-rata kelas merangkak naik menjadi 42,9% pada pertemuan ke-1 dengan dominasi anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 80%.

Selanjutnya, pada pertemuan ke-2, intensitas interaksi ditingkatkan dengan melibatkan anak untuk memegang boneka secara langsung. Pola ini sukses mendongkrak capaian anak, di mana

sebanyak 4 anak (40%) berhasil meraih kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 1 anak (10%) melesat ke kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Nilai rata-rata klasikal kelas pada akhir Siklus I terdongkrak mencapai angka 55%. Meskipun kemajuan performa bahasa lisan anak menunjukkan tren positif yang signifikan, hasil ini dinyatakan belum memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan (minimal 76%). Masalah kelompok, kelas yang sempat gaduh karena berebutan boneka, serta beberapa anak yang masih ragu berbicara mandiri menjadi catatan penting untuk dilakukan revisi tindakan pada siklus berikutnya.

Pencapaian Optimal Kemampuan Berbahasa Anak pada Siklus II

Guna mematangkan hasil belajar dan mencapai target ketuntasan, Siklus II dilaksanakan dengan merancang perbaikan taktis: menambah variasi karakter boneka, mengubah format menjadi kelompok kecil yang lebih intim, serta konsisten memberikan penguatan (*reward*) berupa pujian dan stiker bintang. Pada siklus ini, anak diberikan otonomi penuh untuk mendemonstrasikan cerita pendek pilihan mereka sendiri di depan kelas. Perbaikan strategi ini memicu akselerasi kemampuan berbahasa anak secara masif dan terstruktur. Hasil bersih observasi Siklus II disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3 Capaian Perkembangan Berbahasa Anak pada Siklus II

No	Kategori Perkembangan	
	Pertemuan 1 (f / %) Pertemuan 2 (f / %)	
1	Belum Berkembang (BB)	
	0 / 0%	0 / 0%
2	Mulai Berkembang (MB)	
	0 / 0%	0 / 0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	
	4 / 40%	1 / 10%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	6 / 60%	9 / 90%

Hasil analisis data pada Tabel 3.3 memperlihatkan lompatan kualitas belajar yang sangat tinggi. Kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) sepenuhnya bersih dari rekam data kelas (0%). Pada pertemuan ke-1 Siklus II, penataan kelompok kecil berhasil membawa 6 anak

(60%) meraih kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan nilai rata-rata kelas melonjak ke angka 75%.

Puncak pencapaian terjadi pada pertemuan ke-2 Siklus II, di mana kemandirian anak dalam memainkan peran dan mengonstruksi kalimat lisan telah terbentuk secara matang. Sebanyak 9 anak (90%) sukses menyapu bersih kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dan hanya tersisa 1 anak (10%) yang berada pada posisi Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak telah mampu menyimak cerita secara fokus, menjawab pertanyaan terbuka secara logis, menyebutkan kosakata baru dengan lancar, serta menunjukkan artikulasi kalimat majemuk yang jelas di depan umum. Nilai rata-rata klasikal pada titik akhir ini menembus angka tertinggi sebesar 87,5%. Karena hasil analisis data bersih ini telah melampaui indikator target ketuntasan minimum yang diwajibkan (87,5% > 76%), maka tindakan dinilai telah berhasil sepenuhnya dan siklus penelitian dihentikan.

Pembahasan (*Discussion*)

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelompok A (usia 4–5 tahun) Taman Kanak-kanak Harapan Bunda menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Berdasarkan kondisi awal (Pra-Siklus), diperoleh data bahwa kemampuan berbahasa anak mayoritas berada pada kategori Belum Berkembang (BB) yaitu sebesar 70% (7 orang anak) dan sisanya 30% (3 orang anak) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Masalah utama yang ditemukan di lapangan adalah penggunaan alat peraga yang kurang menarik dan dominasi papan tulis oleh guru dalam menjelaskan materi, sehingga konsentrasi dan stimulasi verbal anak menjadi tidak optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan intervensi berupa metode bercerita dan bermain peran dengan media boneka tangan. Hasil perbaikan tindakan secara eksplisit menunjukkan kurva peningkatan yang konsisten dari siklus ke siklus:

1. Pada **Siklus I Pertemuan ke-1**, nilai rata-rata anak meningkat menjadi 42,9%, dengan capaian 80% anak berada pada tingkat Mulai Berkembang

- (MB) dan 20% mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
2. Pada **Siklus I Pertemuan ke-2**, nilai rata-rata naik menjadi 55%, di mana persentase anak yang mencapai BSH meningkat menjadi 40% dan terdapat 10% anak mulai masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).
 3. Pada **Siklus II Pertemuan ke-1**, performa anak meningkat pesat dengan nilai rata-rata 75%; seluruh anak telah lepas dari kategori BB dan MB, dengan rincian 40% BSH dan 60% BSB.
 4. Pada **Siklus II Pertemuan ke-2**, peningkatan mencapai puncaknya dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87,5%, di mana 90% anak (9 orang) telah Berkembang Sangat Baik (BSB) dan hanya 10% (1 orang) yang berada di kategori BSH.

Hasil akhir ini melampaui indikator keberhasilan yang ditargetkan dalam penelitian, yaitu sebesar 76% dari jumlah anak. Dengan demikian, tindakan kelas melalui media boneka tangan berhasil menjawab masalah penelitian sekaligus membuktikan hipotesis tindakan (H_a) secara empiris.

Secara logis dan teoretis, peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui media boneka tangan terjadi karena sifat media ini yang interaktif, konkret, dan menyenangkan bagi anak usia dini. Anak usia 4–5 tahun berada pada fase perkembangan kognitif praoperasional, di mana mereka membutuhkan representasi objek nyata atau semi-nyata untuk memproses simbol-simbol bahasa. Ketika guru menggunakan boneka tangan berbentuk tokoh cerita (seperti lebah, semut, atau buaya), perhatian anak terpusat penuh pada visualisasi tersebut. Hal ini mereduksi kejenuhan yang sebelumnya terjadi pada masa pra-siklus.

Lebih jauh lagi, penafsiran atas temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang dimodifikasi menggunakan media edukatif memberikan masukan (input) yang kaya bagi proses kognitif anak. Bahasa ekspresif anak (berbicara dan menyatakan pikiran) terstimulasi ketika mereka diberikan kesempatan untuk memegang boneka tangan dan menceritakan kembali kisah yang didengarnya, atau terlibat dalam tanya jawab aktif. Aktivitas bermain peran menggunakan tokoh boneka juga menumbuhkan rasa percaya diri anak. Rasa takut salah atau malu dalam berkomunikasi berkurang karena anak

merasa bahwa "tokoh boneka" itulah yang sedang berbicara, bukan dirinya sendiri secara langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa bahasa merupakan alat bantu belajar yang krusial; optimalnya perkembangan bahasa akan berbanding lurus dengan peningkatan kecerdasan sosial-emosional dan interaksi komunikatif anak di lingkungannya.

Temuan dalam penelitian ini berhasil mengintegrasikan dan memperkuat khazanah pengetahuan serta teori yang telah mapan di bidang pendidikan anak usia dini. Jika dikonversikan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, hasil ini memperkuat argumen para peneliti sebelumnya mengenai efektivitas media berbasis boneka:

1. Temuan ini sejalan dengan penelitian **Wahyu Linda Meilaningsih (2018)** yang memanfaatkan media boneka wayang untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kerangka PTK.
2. Hasil ini juga mendukung temuan **Faiqotul Mukarromah (2019)** yang membuktikan bahwa stimulasi motorik dan verbal melalui boneka jari mampu mengakselerasi aspek bahasa anak.
3. Keberhasilan intervensi ini menegaskan asumsi dari **Suhartono (dalam Sari, 2019)** yang menyatakan bahwa ekspresi pikiran anak dapat disalurkan secara terarah melalui penggunaan alat peraga yang menarik perhatian.

Meskipun terdapat perbedaan jenis media yang digunakan (boneka tangan vs. boneka wayang, boneka jari, atau *flash card*), benang merah teoretis dari seluruh temuan ini menunjukkan bahwa *alat permainan edukatif yang bersifat manipulatif dan komunikatif selalu memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan bahasa anak*.

Dari perspektif teoretis, penelitian ini mengonfirmasi keabsahan teori perkembangan bahasa anak yang dikemukakan oleh **Bromley**, yang membagi bahasa ke dalam sifat reseptif (menyimak, membaca) dan ekspresif (berbicara, menulis). Tindakan bercerita dengan boneka tangan melatih aspek reseptif anak saat mereka menyimak jalan cerita yang dibawakan guru. Di sisi lain, kegiatan menggunakan kembali boneka tangan untuk bercerita, bermain peran,

dan tanya jawab mengeksplorasi kemampuan ekspresif mereka secara optimal.

Penelitian ini memodifikasi atau memperluas aplikasi praktis dari teori tersebut: bahwa stimulus bahasa ekspresif pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara pasif atau sekadar berbasis instruksi verbal lewat papan tulis saja. Diperlukan sebuah "media perantara hidup" (seperti boneka tangan) yang berfungsi sebagai jembatan psikologis. Melalui keterkaitan antara dimensi daya tarik visual media, metode interaksi bermain peran, dan pembiasaan berkomunikasi, anak dapat menginternalisasi kosakata baru dengan lebih cepat dan bermakna. Oleh karena itu, posisi temuan penelitian ini kokoh dalam mendukung teori-teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dan lingkungan yang kaya stimulus dalam proses pemerolehan bahasa

Simpulan dan Saran (Conclusion and Recommendation)

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan analisis yang telah dilakukan pada bagian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita dengan media boneka tangan terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di kelompok A Taman Kanak-kanak Harapan Bunda. Intervensi yang dilakukan secara bertahap melalui dua siklus menunjukkan transformasi yang positif, di mana kondisi awal anak yang mayoritas berada pada kategori belum berkembang berhasil dieliminasi seluruhnya. Media pembelajaran yang bersifat interaktif, konkret, dan manipulatif ini mampu mengalihkan dominasi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada anak. Melalui visualisasi tokoh boneka yang menarik dan kegiatan bermain peran, konsentrasi serta rasa percaya diri anak meningkat, sehingga mereka lebih berani mengeksplorasi kemampuan bahasa ekspresif dan reseptifnya. Keberhasilan tindakan ini dibuktikan dengan pencapaian akhir rata-rata kelas yang melampaui indikator target yang telah ditetapkan, sekaligus mengonfirmasi bahwa stimulasi bahasa pada anak usia dini akan berjalan optimal apabila didukung oleh modifikasi lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan edukatif.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan baik untuk tindakan praktis, pengembangan teoretis, maupun penelitian lanjutan sebagai berikut: Secara praktis, para guru anak usia dini

disarankan untuk mulai mengurangi metode pembelajaran yang bersifat monoton atau terlalu berfokus pada petunjuk tertulis di papan tulis. Guru hendaknya lebih kreatif dalam mengintegrasikan alat permainan edukatif seperti boneka tangan ke dalam kegiatan bercerita guna menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Bagi pihak pengelola lembaga sekolah, disarankan untuk memfasilitasi ketersediaan berbagai macam jenis media manipulatif dan memberikan pelatihan berkala bagi tenaga pendidik dalam hal pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Dari aspek pengembangan teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah mengenai strategi stimulasi bahasa ekspresif-reseptif melalui pendekatan konstruktivisme di jenjang anak usia dini. Teori mengenai pengaruh lingkungan belajar terhadap pematangan kognitif anak dapat terus dikembangkan dengan menekankan pentingnya keterlibatan psikologis anak terhadap objek atau perantara media yang mereka gunakan saat berkomunikasi.

Terakhir, bagi peneliti lanjutan yang tertarik pada bidang pengembangan bahasa anak, disarankan untuk melakukan penelitian dengan ruang lingkup yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, atau menggabungkan penggunaan media boneka tangan dengan teknologi digital interaktif lainnya. Hal ini penting untuk melihat sejauh mana efektivitas media ini jika diterapkan pada karakteristik anak, jenjang usia, atau variabel kemampuan perkembangan anak usia dini yang berbeda.

Daftar Rujukan (References)

- Depdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 SMP, MTs Ilmu Alam* (pp. 1-366). Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Kemendikbud.
- Hamm, R. W. (2011). *A Systematic Evaluation of an Environmental Investigation Course* (Doctoral dissertation, Georgia State University). ERIC Document Reproduction Service No. ED-256-622.
- Paramata, Y. (2012). *Pengembangan Model Sosialisasi Inovasi dan Supervisi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*

(Disertasi Doktor, Universitas Pendidikan Indonesia). Hal. 2.

- Provus, M. (2011). *The Discrepancy Evaluation Models: An Approach to Local Program Improvement and Development*. Pittsburgh: Pittsburgh Public Schools.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur, NTB. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 17(2), 258-287.
- Rustaman, N. Y. (2012). *Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Assessmentnya*. Makalah Universitas Indonesia. http://file.upi.edu/direktori/sps/prodi.pendidikan_ipa/195012311979032_nuryani_rustaman/kdbi_dalamdiksainsfinal.pdf (diakses 08 April 2014).
- Scriven, M. (2010). The Methodology of Evaluation. In R. W. Tyler, R. M. Gagné, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of*

Curriculum Evaluation (pp. 39-83). Chicago: Rand McNally.

- Stake, R. E. (2010). The Countenance of Educational Evaluation. *Teachers College Record*, 68(7), 1-12.
- Stake, R. E. (2011a). Forward Technology for the Evaluation of Educational Programs. In R. W. Tyler, R. M. Gagné, & M. Scriven (Eds.), *Perspectives of Curriculum Evaluation* (pp. 1-12). Chicago: Rand McNally.
- Stake, R. E. (2011b). The Countenance of Educational Evaluation. In A. A. Bellack & H. M. Kliebard (Eds.), *Curriculum and Evaluation* (1st ed., pp. 372-390). Berkeley, CA: McCutchan.
- Stufflebeam, D. L., & Shinkfield, A. J. (2013). *Systematic Evaluation: A Self-Instructional Guide to Theory and Practice*. Boston: Kluwer-Nijhoff.