

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Pada anak yang usia 0 s/d 6 tahun pada masa ini disebut sebagai "*The Golden Age*" atau "Usia Masa Emas" (0 s/d 6 tahun). Dalam hal ini masa *golden age* sangatlah berperan penting dalam memberikan stimulasi aspek perkembangan bagi pertumbuhan anak selanjutnya. Dalam proses perkembangan inilah diperlukan adanya pendidikan yang dapat mengembangkan potensi dalam diri anak karena proses pendidikan sangatlah berguna bagi pembentukan kepribadian manusia. Pengetahuan sintaksis anak-anak usia dini menjadi lebih kompleks dan mereka lebih mampu berkomunikasi secara tepat dibandingkan dengan orang dewasa. Mereka juga mampu berpartisipasi secara lisan di dalam percakapan secara bergantian. Dalam hal ini, pengetahuan bahasa anak-anak semakin berkembang selama masa perkembangan anak usia dini. Kemampuan bahasa ekspresif yang semakin meningkat. Kenyataan atau fakta dari beberapa lembaga pendidikan anak usia dini, guru memerlukan metode serta media dalam mengembangkan aspek perkembangan anak khususnya bahasa, agar tujuan atau indikator aspek perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara, penulis menemukan masih banyak anak didik yang kurang memperhatikan saat guru memberikan penjelasan di depan kelas. Hal ini dikarenakan usia peserta didik yang masih menginjak usia 3-5 tahun sehingga peserta didik kurang memahami penyampaian bahasa yang disampaikan oleh guru. Peneliti beranggapan bahwa peningkatan bahasa yang dialami anak akan mengakibatkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru. Guru menyampaikan materi secara lisan sehingga perlu pemahaman lebih terkait dengan pemahaman bahasa

terhadap peserta didik. Secara lebih rinci, hasil kemampuan bahasa ekspresif dari 20 anak di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara, 12 anak (60%) dalam kategori Belum Berkembang, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang, dan 4 anak lainnya (20%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hal inilah yang menjadi dasar bagi peneliti untuk berupaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak, karena jika kemampuan bahasa ekspresif anak ini terabaikan, maka akan berakibat fatal bagi perkembangan anak di masa-masa selanjutnya.

Dalam penelitian ini, penulis ingin memfokuskan pengembangan bahasa anak melalui metode bermain dan permainan. Setyano menjelaskan metode bermain permainan diartikan sebagai cara mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan murid (Pasanea, 2015) Interaksi merupakan suatu kegiatan yang menyangkut 2 (dua) orang atau lebih dan dalam interaksi terjadilah sebuah komunikasi yang sangat berkaitan erat dengan bahasa. Jadi, metode bermain dan permainan sangat berpengaruh dalam pengembangan bahasa anak usia dini.

Sedangkan pengertian metode adalah usaha guru yang dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam penggunaan metode, guru memerlukan media yang menunjang agar keberhasilan tujuan pendidikan tercapai dengan baik. Berdasarkan paparan yang penulis jelaskan di atas, singkatnya penulis tertarik untuk meneliti metode tanya-jawab yang dipakai guru dengan menggunakan media wayang fabel untuk mengembangkan bahasa anak di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara. Bermain fabel sendiri dilakukan dengan menunjukkan gambar sederhana yang berkaitan dengan pembelajaran untuk melatih cara anak mendeskripsikan gambar tersebut. Media wayang fabel dibuat dengan karton sederhana dan ditempel dengan benda yang dapat dideskripsikan oleh siswa. Berdasarkan hal tersebut penulis ingin melihat bagaimana proses interaksi antara guru dengan murid dengan menggunakan media wayang fabel di sekolah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait pembelajaran di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara, yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih minim dan konvensional, kurang bervariasi dan menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Metode yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi, seperti menggunakan metode tanya jawab saja.
3. Hasil kemampuan bahasa ekspresif dari 20 anak di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara masih tergolong rendah, yakni terdapat 12 anak (60%) dalam kategori Belum Berkembang, 4 anak (20%) dalam kategori Mulai Berkembang, dan 4 anak lainnya (20%) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan

## **C. Cakupan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah maka masalah yang akan diteliti difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif melalui permainan dengan media pembelajaran wayang fabel pada anak usia 3-5 tahun di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dibahas, antara lain:

1. Apakah penerapan permainan wayang fabel dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 3-5 tahun di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara?
2. Bagaimana hasil penerapan permainan wayang fabel dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 3-5 tahun di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara?

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki tujuan sesuai permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan permainan wayang fabel dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 3-5 tahun di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara.
2. Untuk mendeskripsikan hasil penerapan permainan wayang fabel dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 3-5 tahun di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi upaya peningkatan kemampuan bahasa ekspresif melalui penggunaan permainan wayang fabel.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman dan memberikan informasi/pengetahuan bagi peneliti berkaitan dengan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini.

#### **b. Bagi guru**

Dapat menjadi informasi tambahan tentang upaya perbaikan pembelajaran utamanya mengenai peningkatan kemampuan bahasa anak melalui penggunaan metode bermain dan media wayang fabel.

#### **c. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terkait dengan kemampuan bahasa ekspresif sekaligus menambah pengalaman baru bagi anak dalam belajar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

Untuk memperjelas gambaran tentang alur penelitian serta menghindari duplikasi skripsi ini, berikut beberapa literatur yang penulis telusuri yang mengkaji tentang Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bermain dengan Media Wayang Fabel di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara, diantaranya sebagai berikut:

1. Domas Eka Ningrositi (2018) dengan judul Upaya Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Metode *Storytelling* Kelompok B Di TK Nurul Jannah Mudal Pasekan Boyolali. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui *storytelling*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Nurul Jannah Mudal Pasekan Boyolali yang berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 6 anak laki-laki yang berusia 5-6 tahun. Adapun peningkatan prosentase perkembangan bahasa anak: pada prasiklus sebesar 42,38%, siklus I sebesar 65,23%, dan siklus II sebesar 81,83%. Dari dua siklus yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *storytelling* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak kelompok B di TK Nurul Jannah Mudal Pasekan Boyolali tahun pelajaran 2017/2018. penelitian terdahulu di atas, memiliki kesamaan dengan penelitian sekarang, yaitu sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas tetapi memiliki beberapa perbedaan baik dari objek yang diteliti ataupun dari metode yang digunakan. Dalam penelitian ini, penulis lebih memfokuskan pada kemampuan bahasa ekspresif anak melalui metode bermain dengan media wayang fabel.

2. Ismi Winda Yani (2019) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Kelas B Taman Kanak-Kanak Al-Barokah Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak Kelas B Taman Kanak-kanak Al-Barokah Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 15 anak diantaranya 3 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dari Pra siklus, Siklus I dan Siklus II secara berturut-turut sebagai berikut terdapat 1 orang anak (6,67%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada Pra siklus. Selanjutnya terdapat 6 orang anak (40%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada Siklus I. Dan 14 orang anak (93,33%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada siklus II. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan meronce dapat Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelas B Di TK Al-Barokah Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi.
3. Maemunah, S., Lisnayani, D., & Setyowati, H. (2024) dengan judul *Flashcard* Sebagai Media Terapi Wicara Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas B Ra Inklusi Zidni Ilma Sukoharjo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media *flashcard* menjadi media terapi wicara bagi anak berkebutuhan khusus di kelas B RA inklusi Zidni ilma Sukoharjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif maka langkah – langkah yang dilakukan adalah observasi, wawancara, kemudian mengecek dokumentasi yang berkaitan, mereduksi dan merefleksi. Subyek penelitian ini adalah anak kelas B RA inklusi Zidni ilma sejumlah 5 anak dengan kebutuhan khusus. Dari hasil penelitian diperoleh, dengan media flashcard anak berkebutuhan khusus di kelas B RA Inklusi Zidni ilma mengalami progress wicara

4. Sulistyawati, R., & Amelia, Z. (2021) dengan judul Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media *big book*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan berbicara anak melalui media *big book*. Hal ini diketahui dari rata-rata anak yang mendapat skor 3 pada setiap indikator yaitu indikator berkomunikasi secara lisan (menceritakan kembali) siklus I sebesar 0% dan siklus II sebesar 90% artinya terdapat peningkatan sebesar 90%. Pada indikator menyusun kalimat sederhana secara terstruktur (SPOK) siklus I sebesar 0% dan siklus II sebesar 85% artinya terdapat peningkatan sebesar 85% dan pada indikator melanjutkan sebagian cerita siklus I 0% dan siklus II sebesar 95% artinya terdapat peningkatan sebesar 95%. Pencapaian di siklus II sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%.
5. Nurjanah, A. P., & Anggraini, G. (2020) dengan judul Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan dengan metode bercerita mampu meningkatkan kemampuan berbicara anak dan mengembangkan rasa percaya diri pada anak. Maka dari itu, disarankan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak dapat menggunakan metode bercerita dengan melibatkan anak secara langsung.
6. Maria Denok Bakti Agustiningrum. (2019) dengan judul Penggunaan Metode Audio-Lingual Dalam Proses Belajar Mendalang Sebagai Pemenuhan Fungsi Bahasa Anak Usia 5-10 Tahun (Studi Kasus Dalang Cilik). Kemampuan berbahasa Anak Usia 5-10 tahun merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh masing-masing anak sebagai sebuah tugas perkembangan yang harus diselesaikan dengan baik. Media yang dipergunakan untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5-10 tahun sangat terbatas dan kurang tepat sasaran, maka pemilihan media yang tepat dan berlatar belakang kearifan lokal menjadi sebuah jawaban atas permasalahan yang muncul. Hal ini didukung dengan munculnya fenomena Dalang Cilik di beberapa kota di Jawa Tengah dan

Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode penelitian yang dipergunakan adalah multidisiplin yaitu mempergunakan pendekatan etnografi untuk mengungkap fenomenanya dan pendidikan serta psikologi perkembangan untuk melihat tugas belajar yang diselesaikan sesuai dengan perkembangannya.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penelitian ini adalah terletak pada fokus penelitian yaitu perkembangan bahasa anak. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya berbeda metode/model pembelajarannya.

## **B. Kajian Teoritis**

### **1. Kemampuan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Kemampuan Berbahasa Ekspresif**

Kemampuan berbahasa ekspresif adalah kemampuan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, atau kebutuhan kepada orang lain melalui bahasa verbal atau non-verbal. Kemampuan berbahasa ekspresif penting untuk perkembangan anak yang sehat. Kemampuan ini dapat membantu anak untuk mengekspresikan dirinya, dan menjadi faktor pelindung terhadap perilaku agresif (Apriliana dkk, 2020). Menurut Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno (dalam Dewi dkk, 2018) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Hasan Alwi (dalam Fitriani, 2018) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang Arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Menurut Hasan Alwi (dalam Fitriani, 2018) kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti yang pertama kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu dan kedua berada. Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan,

kekayaan. Sedangkan kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang melakukan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap.

Merujuk uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa ekspresif merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang Arbitrer, digunakan untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik.

#### **b. Tujuan Berbahasa bagi Anak Usia Dini**

Tujuan khusus berbahasa bagi anak meliputi: Bahasa reseptif, bahasa ekspresif, komunikasi verbal, mengingat dan membedakan.

##### **1) Bahasa Reseptif**

Yang dimaksud dengan bahasa reseptif adalah bahasa pasif. Tujuan khusus bahasa reseptif. Membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan, contohnya mendengarkan cerita, nyanyian dan sebagainya. Membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman pelabelan kata-kata. Meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran langsung contohnya bagaimana anak dapat menjawab atau merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Membantu anak untuk mereaksi setiap komunikasi lainnya contohnya anak dapat memberi respon atau reaksi ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan guru, orang tua atau teman sebayanya.

##### **2) Bahasa ekspresif**

Membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal. Mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas. Mendorong kepasihan berbahasa. Anak harus belajar bahasa yang pasih baik ucapan maupun

susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain melalui pemberian contoh guru sendiri menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Membantu anak memahami bahwa komunikasi tersebut dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak.

3) Komunikasi non verbal

Membantu anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah. Membantu anak mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya melalui gerak tubuh dan tangan. Mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

4) Mengingat dan membedakan

Mengajar anak untuk membedakan antara tipe/nada/kerasnya bunyi, Membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik. Membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks. Meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun dan mengurutkan (Fitriani, 2018).

**c. Karakteristik Berbahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini**

Solchan TW (dalam Cendana, 2022) mengemukakan konsep bahasa memiliki karakteristik sebagai berikut, 1) Bahasa adalah Sebuah Sistem: Bahasa sebagai sebuah sistem diartikan bahwa bahasa terdiri dari sejumlah unsur yang saling terkait dan tata cara beraturan, serta memiliki makna. Unsur-unsur bahasa diatur, seperti pola yang berulang. Kalau salah satu bagian terdeteksi maka keseluruhan bagiannya dapat diramalkan. Sebagai sebuah sistem bahasa bersifat sistematis dan sistemis. Sistematis artinya bahasa itu dapat diuraikan atas satuan-satuan terbatas yang berkombinasi dengan kaidah-kaidah yang dapat diramalkan. seandainya bahasa itu tidak sistematis, maka bahasa itu akan kacau, tidak bermakna, dan tidak dapat dipelajari. Sistemis artinya

bahasa terdiri dari sejumlah subsistem, yang satu sama lain saling terkait dan menentukan satu kesatuan utuh yang bermakna; 2) Bahasa merupakan sistem lambang yang arbitrer (mana suka) dan konvensional: Bahasa merupakan sistem simbol, baik berupa bunyi dan atau tulisan yang dipergunakan dan disepakati oleh suatu kelompok sosial. Sebagai sebuah simbol bahasa memiliki arti. Simbol merupakan sistem maka untuk memahaminya harus dipelajari; dan 3) Bahasa Memiliki Fungsi dan variasi: Bahasa memiliki fungsi yakni, melalui Bahasa kita dapat mengekspresikan, perasaan, dan nilai-nilai yang dianut, sehingga dapat dipahami dan juga memahami orang lain. Dengan bahasa manusia dapat saling memahami dan bekerja sama. Dengan demikian, bahasa memiliki fungsi sebagai alat komunikasi.

## **2. Bermain dan Permainan**

### **a. Pengertian Bermain dan Permainan**

Menurut Battelheim, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain, kecuali yang ditetapkan pemain sendiri, dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Susanti, 2019). Dalam pembelajaran tidak terlepas dari permainan karena dengan permainan bisa menambah kecerdasan anak. Permainan sudah lama digunakan dalam pembelajaran, selain menarik perhatian anak juga mudah dipahami oleh anak. Permainan akan memberi pengalaman belajar yang nyata dan mudah dipahami oleh anak (Susanti, 2019).

Menurut Saripudin dan Faujiah (Susanti, 2019) menyatakan bahwa melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan karena dalam bermain anak merasakan kesenangan, bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan kepada individu dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada hasil yang diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Bermain merupakan kegiatan yang

melekat pada dunia anak. Suryana (Susanti, 2019) menyatakan bahwa bermain dapat dipandang sebagai kegiatan yang bersifat volunter, terfokus pada proses, spontan, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan dan fleksibel. Permainan dapat menguji kemampuan para pemain dan dapat memperlihatkan masalah kepada peserta didik. Peserta didik harus dapat menggambarkan dan menemukan strategi untuk memahami situasi sehingga dapat memecahkan masalah (Afdhilla, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, maka bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak sedangkan permainan merupakan sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktifitas bermain.

#### **b. Karakteristik dan Jenis-jenis Permainan**

Permainan bagi anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional mereka. Karakteristik permainan untuk anak-anak pada rentang usia ini biasanya bersifat eksploratif, imajinatif, dan interaktif. Permainan harus dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu, memupuk kreativitas, dan mendukung pembelajaran melalui pengalaman langsung (Susanti, 2019). Selain itu, permainan juga sebaiknya melibatkan aktivitas yang memungkinkan anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, seperti menyusun balok atau bermain lompat tali. Melalui permainan, anak-anak belajar memahami dunia di sekitar mereka, mengasah kemampuan berkomunikasi, serta membangun hubungan sosial dengan teman sebaya.

Jenis-jenis permainan yang sesuai untuk anak usia dini dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama, seperti permainan sensorimotor, simbolik, konstruktif, dan permainan sosial (Kristina, 2021). Permainan sensorimotor, seperti bermain pasir atau air, membantu anak mengeksplorasi lingkungan melalui indera mereka.

Permainan simbolik, seperti bermain peran dengan boneka atau mainan dapur, memungkinkan anak mengekspresikan imajinasi mereka. Permainan konstruktif, seperti menyusun puzzle atau membangun menara balok, mendukung perkembangan kognitif dan kemampuan memecahkan masalah. Sementara itu, permainan sosial, seperti permainan kelompok atau olahraga sederhana, membantu anak-anak belajar berkolaborasi, berbagi, dan memahami aturan (Afdhilla, 2020). Memilih permainan yang tepat sesuai usia dan tahap perkembangan anak sangat penting untuk memastikan manfaat optimal bagi pertumbuhan mereka.

### **c. Fungsi Permainan bagi Anak Usia Dini**

Permainan adalah sesuatu yang digunakan dan dijadikan sebagai sarana aktifitas bermain. Artinya kegiatan bermain mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang digunakan dalam bermain. Menurut Aristoteles dan Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis (Susanti, 2019). Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak, lebih lanjut Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar, karena kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian dan mengembangkan pengetahuan mereka. Setiap anak mempunyai karakteristik dan tahap perkembangan bermain yang berbeda-beda disesuaikan dengan tingkatan usia anak. Karakteristik perkembangan bermain anak dapat diidentifikasi melalui pengamatan, terutama pada saat melakukan aktifitas belajar dan bermain (Susanti, 2019).

## **3. Wayang Fabel**

### **a. Pengertian Wayang Fabel**

Wayang dan pertunjukannya adalah produk budaya yang kini telah mendunia. Dalam pandangan yang lebih luas dan mendalam, dalang dan wayang agaknya masih penting untuk

diikutsertakan dalam rangka pembangunan karakter bangsa Indonesia, terutama dalam usaha membina karakter, mental, jiwa, spiritual, budi pekerti dan welas asih melalui simbolisme pementasan dalam tiap-tiap cerita (Aryanto & Widiyono, 2023).

Negara Indonesia memiliki berbagai jenis wayang, seperti: Wayang Kulit Purwa, Wayang Madya, Wayang Klithik, Wayang Golek, Wayang Orang, Wayang Bali, Wayang Sasak, Wayang Wahyu, Wayang Suluh, Wayang Sadat, Wayang Kancil, dan sekarang lahir Wayang Fabel pada 2021 silam. Menengok ke belakang, kehidupan wayang-wayang seperti wayang klitik, wayang sadat, wayang wahyu telah mengalami pasang surut, seperti Wayang Kancil (Aryanto & Widiyono, 2023).

Wayang Kartun Fabel yang kemudian di branding Wayang Fabel (WF) berisi seperangkat karakter wayang kartun dengan tokoh-tokoh binatang liar maupun binatang ternak. WF memiliki ratusan karakter yang didesain atas penggabungan dua konseptual, yakni Konsep Wayang dan Konsep Kartun, sehingga menghasilkan karakter visual dua dimensi baru, yakni Wayang Kartun Fabel. Binatang-binatang yang didesain dalam bentuk Wayang-Kartun dengan tampilan lucu sebagai media penceritaan seputar kehidupan binatang liar maupun binatang ternak tersebut kemudian diolah dalam seni drama yang beraliran antropomorfisme, yaitu atribusi karakteristik manusia ke makhluk binatang non manusia). Secara umum, antropomorfisme merupakan pemakaian karakteristik manusia pada benda, kejadian, dan makhluk hidup bukan manusia (Agustiningrum, I & Wedawati 2020).

#### **b. Cara Bermain Wayang Fabel**

Wayang fabel cukup efektif digunakan sebagai media mendongeng untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada anak-anak guna membangun karakter, moral, budi pekerti, welas asih atau akhlak yang selaras dengan asas ketuhanan, kemanusiaan, dan

kealaman. Wayang fabel sebagai media pembelajaran karakter yang efektif (Agapetus 2019). Wayang Fabel juga dapat digunakan berbagai kepentingan, antara lain sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis (Hidayanti 2021). Penciptaan Wayang fabel sebagai karya seni berorientasi untuk membangun atmosfer kebahagiaan bagi anak-anak dalam rangka membangun dan mengokohkan pertumbuhan mental anak.

Cara bermain wayang untuk anak usia dini adalah dengan mengenalkan karakter wayang, kisah pewayangan, dan cara menggerakkan wayang. Berikut langkah-langkah bermain wayang:

- 1) Kenali karakter wayang
- 2) Kenali kisah pewayangan
- 3) Siapkan kisah dan karakter wayang
- 4) Latih bercerita menggunakan wayang
- 5) Pelajari cara menggerakkan wayang

Wayang merupakan seni pertunjukan tradisional Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Wayang dapat memberikan pesan-pesan tentang nilai-nilai budi pekerti, moralitas, harapan, dan cita-cita (Agustiningrum, I & Wedawati 2020).

#### **4. Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun**

##### **a. Pengertian Anak Usia 3-4 Tahun**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Istiqomah, 2022). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahap perkembangan anak.

Menurut Piaget (Rozana, 2020), anak usia dini masuk dalam tahapan pra-operasional (usia 2-7 Tahun). Anak yang termasuk dalam tahapan pra-operasional, menurut Piaget memiliki ciri-ciri:

- 1) Anak belajar sesuatu objek dengan menggunakan gambar dan bahasa/kata-kata
- 2) Pemikirannya masih bersifat egosentris
- 3) Kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain.
- 4) Memiliki pikiran yang sangat imajinatif di saat ini.
- 5) Menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan.
- 6) Kemampuan mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri.
- 7) Kemampuan penalaran intuitif bukan logis.

**b. Karakteristik Anak Usia 3-4 Tahun**

Melihat sudut pandang dari berbagai pendapat maka arti dari anak usia 3 sampai 6 tahun dikatakan sebagai anak usia dini tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Perkembangan anak usia dini khususnya dalam aspek kognitif menurut Jean Piaget (Rozana, 2020) semua anak memiliki perkembangan yang sama yaitu melalui tahapan (1) sensorimotor, (2) pra operasional, (3) kongkrit operasional, (4) dan formal operasional. Anak-anak dalam usia dini berada dalam masa pra operasional yaitu dengan rentang usia 2-7 tahun. Masa ini anak menunjukkan proses berpikir yang jelas. Anak mengenal simbol, tanda bahasa dan gambar. Dijelaskan oleh Yuliani Nurani Sujiono (Afdhilla, 2020) bahwa anak usia 3-4 tahun untuk perkembangan kognitifnya yaitu: (1) anak dapat mengikuti 2 perintah. (2) anak dapat membuat penilaian menghitung banyaknya kesalahan. (3) mengembangkan kosa kata dengan cepat. (4) menggunakan angka

tanpa pemahaman. (5) mulai melakukan penggolongan berdasar fungsi benda. (6) menggunakan beberapa kata-kata abstrak yang fungsional.

### **c. Fase Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun**

Berikut ini adalah periode dalam fase perkembangan bahasa (Alam, 2019):

#### **1) Periode Prelingual (usia 0-1 tahun)**

Periode ini disebutkan prelingual karena anak belum bisa mengucapkan bahasa dalam arti pengucapan kata. Pada periode ini perkembangan bahasa dilihat dari bunyi- bunyi yang dihasilkan anak. Bunyi bunyi yang dimaksud sudah mulai ada pada minggu- minggu sejak kelahiran. Menurut Chaer, perkembangan tersebut meliputi tahap bunyi : (1) bunyi resonansi, (2) bunyi berdeket, (3) bunyi berleter, (4) bunyi berleter ulang, (5) bunyi vokabel (Alam, 2019).

#### **2) Periode Lingual Dini (usia 1- 2,5 tahun)**

Pada periode ini anak mulai mengucapkan kata meskipun belum sempurna. Pada fase ini beberapa kombinasi huruf atau bunyi ucapan masih terlalu sukar diucapkan. Huruf huruf yang biasanya sukar diucapkan yaitu huruf r, s, k, j, dan t. Pada fase inilah dibagi menjadi tiga yaitu fase satu kata, fase dua kata, dan fase lebih dari dua kata (Alam, 2019).

#### **3) Periode Diferensiasi (usia 2,5- 5 tahun)**

Anak mampu melakukan diferensiasi atau perbedaan penggunaan kata- kata yang tepat sesuai dengan maksud yang ingin disampaikannya sehingga membentuk kalimat yang baik. Anak mampu memilah penggunaan kata- kata yang sudah dikuasainya. Anak bisa membedakan mana kata yang sebaiknya digunakan, misalnya untuk berbicara pada orang yang lebih tua anak harus menggunakan kata- kata yang lebih sopan (Alam, 2019).

#### 4) Periode Menjelang Sekolah

Menurut Chaer (Cendana, 2022), periode ini diperuntukkan pada anak dengan usia 5-6 tahun menjelang sekolah dasar. Pada periode ini, pembelajaran bahasa sudah diarahkan oleh pendidikan yang didapatkan dan dengan interaksi penggunaan bahasa yang bersifat formal di sekolah. Penggunaan bahasa sudah diajarkan secara teratur menurut kaidah yang benar, sehingga anak sudah bisa menerapkannya dalam komunikasi formal di sekolah.

#### d. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak

##### 1) Pengaruh biologis terhadap perkembangan bahasa anak

Chomsky menyatakan bahwa anak-anak dilahirkan ke dunia dengan alat penguasaan bahasa *Language Acquisition Device* (LAD), yaitu suatu keterikatan biologis yang memudahkan anak untuk mendeteksi kategori bahasa tertentu, seperti fonologi, sintaksis, dan semantik. LAD menurut Chomsky adalah suatu kemampuan tata bahasa bawaan yang mendasari semua Bahasa (Ardiati, 2021).

##### 2) Pengaruh Intelektual terhadap perkembangan bahasa anak

Anak yang memiliki intelektual atau kognisi tinggi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Misalnya bayi, tingkat intelektualnya belum berkembang, tetapi semakin bayi itu tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan, maka bahasa mulai berkembang dari tingkat yang sangat sederhana menuju ke bahasa yang lebih kompleks.

##### 3) Pengaruh lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak

Lingkungan yang berperan besar dalam perkembangan awal bahasa anak adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial pertama yaitu keluarga, lingkungan sosial kedua yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak adalah sekolah.

Yaitu anak mulai berinteraksi dengan teman sebayanya, ibu/bapak guru dan orang dewasa lainnya (Khotimah, 2023).

**e. Media Pembelajaran untuk Pengembangan Bahasa Ekspresif**

Menurut bahasa istilah media berasal dari kata medium, yang artinya perantara (Suwarna dalam Nurfadhillah, 2021). Pengertian ini memang benar, sebab media berperan sebagai alat perantara maupun penghubung antara satu orang dengan yang lain. Menurut *AECT (Asociation of Education and Communication Technology)* sebagaimana di kutip Hamzah (dalam Hasan, 2021) media adalah segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menunaikan pesan atau informasi. Artinya dengan menggunakan media diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, cepat, dan tepat.

Ada banyak pendapat mengenai pengertian media pembelajaran. Namun secara umum masing-masing pengertian tersebut mempunyai kesamaan utama, yaitu sebagai alat penyampaian pesan atau informasi. Lebih jelasnya, berikut beberapa pengertian media pembelajaran yang di ambil dari berbagai sumber.

Menurut Schram (dalam Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Briggs (dalam Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (dalam Hasan, 2021) media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dan dengan demikian terjadi proses belajar.

Menurut Heinich, dkk. (dalam Hasan, 2021) media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses

pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Menurut Yusuf Hadi Miarso (dalam Rohani, 2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian tentang pengertian media pembelajaran di atas, maka dapat diambil sebuah pemahaman bahwa media berhubungan dengan alat untuk penyampaian pesan, baik itu berupa buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat (sarana) perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Apabila mengacu pada pengertian ini, berarti cakupan media pembelajaran sangat luas. Setiap benda yang menjadi perantara pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Menurut M. Fadlillah (dalam Hasan, 2021), dalam dunia pendidikan media pelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam, diantaranya: a) Media visual: Media visual ialah media yang digunakan dengan cara melihat. Dalam pendidikan anak usia dini media visual paling banyak jumlahnya dibandingkan dengan media yang lain. b) Media audio: Media audio ialah sebuah media yang di gunakan dengan cara mendengarkan (Hasan, 2021). Dengan kata lain, media ini hanya mengendalikan kemampuan suara. Dalam pendidikan anak usia dini media ini sangat cocok pada saat menyampaikan materi dengan metode bercerita,

bernyanyi atau menari. c) Media audio visual: Media audio visual ialah sebuah media yang menggabungkan antara pendengaran dan penglihatan (Hasan, 2021). Media ini biasanya lebih menarik dibandingkan dengan media yang lain, sebab peserta didik dapat melibatkan dua Indra langsung, yaitu pendengaran dan penglihatan.

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan memiliki peran yang signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **f. Pengembangan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Media Wayang Fabel**

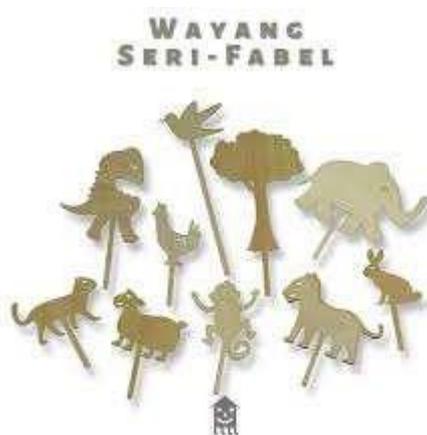
Penulis fokus terhadap bahasa ekspresif, yaitu melihat guru dalam menyampaikan sesuatu yang ada pada suatu media. Media yang penulis fokuskan adalah media wayang fabel. Media wayang fabel adalah salah satu media untuk pengembangan bahasa anak, Cara membuat dan menyampaikannya adalah sebagai berikut.

- 1) Mencari gambar atau foto atau poster bergambar
- 2) Gambar ditempel dan ditunjukkan kepada anak-anak secara langsung saat kegiatan inti didalam suatukelas,
- 3) Biasanya gambar yang ditunjukkan kepada anak sesuai dengan tema yang sedang berjalan.
- 4) Guru menunjuk gambar dan siswa mendeskripsikan gambar yang ditunjukkan di wayang fabel (Suheni, 2020).

Cara bermain wayang fabel dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan mengajak mereka berpartisipasi aktif dalam pementasan cerita. Guru dapat terlebih dahulu memperkenalkan tokoh-tokoh wayang fabel beserta karakteristiknya, lalu menceritakan kisah secara interaktif dengan menggunakan suara, intonasi, dan gerakan yang menarik. Setelah itu, anak-anak diajak untuk memilih tokoh dan memainkan peran mereka sendiri, baik dengan mengulang dialog yang sudah diberikan maupun

mengembangkan cerita secara spontan. Selama bermain, guru mendorong anak untuk mengekspresikan emosi, menggunakan kosakata yang bervariasi, serta berlatih berbicara dengan jelas dan percaya diri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa ekspresif mereka, tetapi juga melatih imajinasi, kreativitas, dan keterampilan sosial (Suheni, 2020).

Tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan penelitian ini, yaitu kegiatan pra-pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Dengan demikian pemakaian metode tanya-jawab akan lebih terarah serta dapat mencapai hasil yang lebih baik. Tahapan-tahapan dalam menggunakan metode tanya-jawab, yaitu: Tahap persiapan tanya-jawab, Tahap awal tanya-jawab, Tahap pengembangan tanyajawab, dan Tahap akhir tanya-jawab. Gambar wayang fabel yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan melalui gambar berikut ini (Suheni, 2020).



**Gambar 2.1.** Permainan Wayang Fabel

Wayang fabel, sebagai sarana bercerita yang menarik, dianggap mampu merangsang imajinasi anak serta memperkaya kosakata dan struktur bahasa mereka. Melalui interaksi dengan karakter dalam cerita, anak-anak tidak hanya mendengar dan memahami bahasa, tetapi juga terdorong untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan narasi mereka sendiri. Di dalam penelitian ini

ditunjukkan bahwa penggunaan wayang fabel secara konsisten dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa eskpresif anak, keberanian dalam mengungkapkan pendapat, serta kemampuan menyusun kalimat dengan lebih baik.

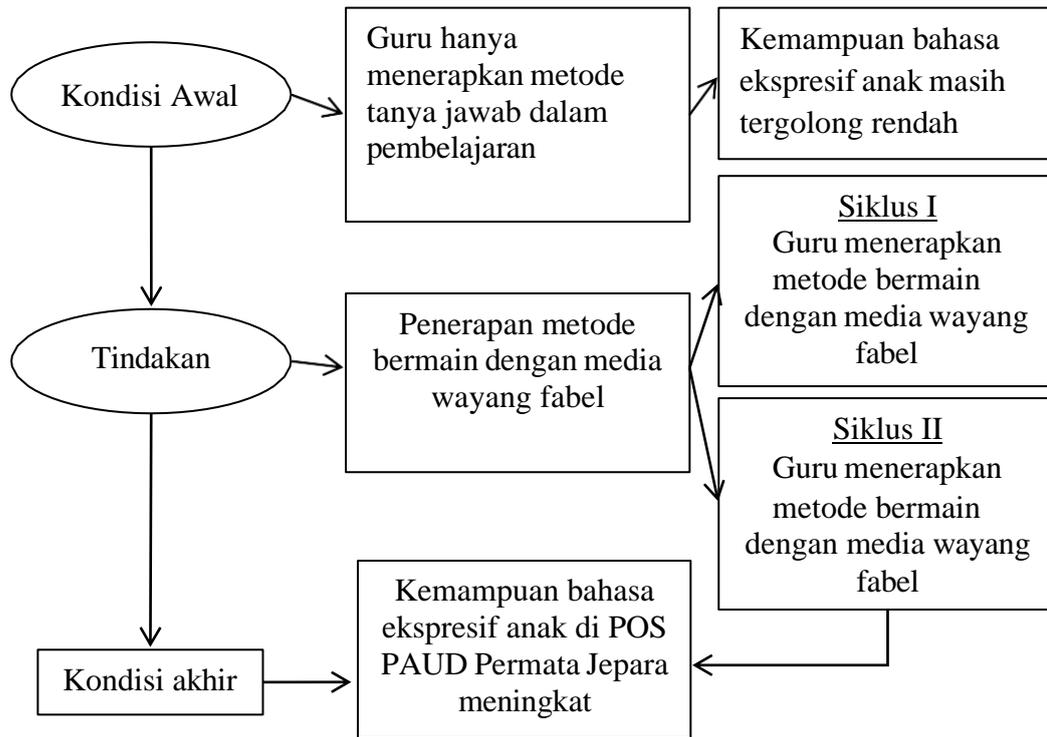
**g. Cerita Fabel**

Cerita fabel adalah jenis cerita fiksi yang menampilkan binatang sebagai tokoh utama yang berperilaku layaknya manusia, seperti berbicara, berpikir, dan bertindak secara rasional. Fabel biasanya mengandung pesan moral atau pelajaran kehidupan yang disampaikan secara tersirat maupun eksplisit kepada pembaca (Buana, 2019). Karakteristik utama cerita fabel meliputi penggunaan tokoh hewan dengan sifat yang mencerminkan karakter manusia, alur cerita yang sederhana dan mudah dipahami, serta adanya konflik yang diakhiri dengan solusi dan pesan moral. Cerita fabel bertujuan untuk mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai kehidupan. Sebagai informasi, cerita fabel berasal dari bahasa Latin, yakni *fabulat*, yang berarti cerita tentang kehidupan hewan dengan perilaku menyerupai manusia (Buana, 2019).

Selain itu, fabel sering kali menggunakan gaya bahasa yang ringan dan menarik, sehingga cocok untuk dijadikan media pembelajaran bagi anak-anak dalam memahami nilai-nilai kehidupan dan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Oleh karena itu, jenis cerita ini membuat anak tertarik untuk mendengarnya. Untuk lebih jelasnya, berikut ini beberapa contoh cerita fabel yang penuh pesan dan inspirasi (Buana, 2019). Cerita fabel yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) kancil cerdik dan buaya, 2) bebek buruk rupa, 3) semut dan belalang, dan 4) kisah gajah dan semut.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil pengamatan guru yang ada di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara belum menerapkan metode bermain melalui wayang fabel dan pada saat itu kemampuan bahasa ekspresif anak dapat dikategorikan rendah. Dalam penelitian ini, penulis ingin memfokuskan pengembangan bahasa anak melalui metode bermain dan permainan. Setyano menjelaskan metode bermain permainan diartikan sebagai cara mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dengan murid. Interaksi merupakan suatu kegiatan yang menyangkut 2 (dua) orang atau lebih dan dalam interaksi terjadilah sebuah komunikasi yang sangat berkaitan erat dengan bahasa. Jadi, metode bermain dan permainan sangat berpengaruh dalam pengembangan bahasa anak usia dini. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada guru-guru untuk menggunakan metode bermain dengan media wayang fabel mengingat anak usia 4-6 tahun itu lebih suka bermain dan cenderung menyukai gambar-gambar. Kemampuan Bahasa ekspresif yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni, kemampuan anak dalam mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal. Mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas. Melatih anak dalam belajar bahasa yang fasih baik ucapan maupun susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain. Membantu anak memahami bahwa komunikasi tersebut dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak. Berdasarkan uraian di atas, secara skematis kerangka pemikiran dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.2.** Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis yang dapat disusun berdasarkan pada rumusan masalah dan tindakan yang dilakukan adalah “Penerapan metode bermain dengan media wayang fabel dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak di POS PAUD Permata Pelang, Mayong, Jepara”.