

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Fondasi dari bakat seorang anak adalah bahasa, oleh karena itu penting bagi mereka untuk mengembangkan kemampuannya sejak dini. Mengajari anak kecil keterampilan komunikasi verbal, nonverbal, dan isi yang benar memerlukan penggunaan aktivitas bermain peran secara ekstensif. Menurut Augusta (Pebriana, 2017) hakikat anak usia dini yaitu individu-individu yang berbeda dengan pola perkembangan mereka sendiri yang berbeda-beda di berbagai bidang, termasuk namun tidak terbatas pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatif, linguistik, dan komunikatif.

Hasil penelitian dari (Wahidah & Latipah, 2021) bahwa perkembangan bahasa anak merupakan hal ini antara lain mencakup interaksi anak dengan orang lain, perasaan, kecerdasan, kecakapan fisik dan mental. Karena bahasa merupakan suatu cara komunikasi atau penghubung antar anggota masyarakat sekitar anak untuk menyampaikan pikiran, gagasan, perasaan, dan keinginan, maka pemahaman tentang kualitas dan fase perkembangan bahasa pada anak sangat penting bagi orang tua atau guru.

Aspek perkembangan bahasa terdiri atas: “(1) perkembangan kosa kata, (mampu menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan benar secara gramatikal); (2) kemampuan mendengarkan, (dapat mendengarkan cerita lebih lama tanpa terganggu dan mengingat detail dari apa yang mereka dengar). (3) ekspresi diri, (lebih mahir dalam mengungkapkan perasaan dan keinginan mereka melalui kata-kata (Permendikbud, no 5 Th 2022). Perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan secara maksimal dengan bantuan teori pemerolehan bahasa. Dapat mencapai hal ini dengan menjadi teladan positif, memberikan dorongan, dan menciptakan rutinitas yang ramah anak (Aisyah, 2019)

Metode pengajaran yang tepat untuk menumbuh kembangkan aspek

perkembangan bahasa anak adalah metode bermain peran. Bermain adalah hak dasar anak usia dini. Saat orang bermain, mereka dapat dengan bebas mengekspresikan emosi positifnya. Manfaat bermain sangat signifikan terutama pada tahun-tahun awal kehidupan seorang anak. Sebagai hasil dari bermain, anak tumbuh dalam kapasitas moral, fisik, mental, bahasa, dan sosial. Bagi anak kecil, manfaat bermain tidak hanya terbatas pada saat mereka bermain bersama sekelompok teman saja (Hayati & Putro, 2021).

Kreativitas dan minat belajar siswa dapat dirangsang melalui metode bermain peran. Dalam metode ini, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama "pertunjukan" diberi bobot lebih dari pada akting aktor (Nurhidaya et al., 2012). Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dalam (Srihayati, 2016) bahwa tujuan *role playing* antara lain: "(1) agar anak dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; (2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; dan (4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah". Metode bermain peran mempunyai beberapa komponen penting: 1) Peran dan Karakter: Siswa memerankan peran tertulis dalam latihan terstruktur. Mereka bisa jadi orang sungguhan atau dibuat-buat. 2) Skenario atau Situasi: Ada berbagai kompleksitas dan realisme yang dapat disimulasikan dalam skenario tertentu. Konteks dan tujuan permainan peran ditentukan oleh lingkungan di mana permainan peran tersebut berlangsung. 3) Interaksi Sosial: Siswa terlibat dalam aktivitas bermain peran seperti berbicara satu sama lain, bekerja sama, dan memecahkan masalah. 4) Pengembangan Keterampilan: Siswa meningkatkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, dan intelektual mereka melalui permainan peran. Mereka tanggap terhadap masalah dari berbagai perspektif, analitis, dan pemecahan masalah. 5) Pengalaman Praktis:

Metode ini menekankan pembelajaran langsung untuk lebih mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata. 6) Penghayatan Emosional: Siswa dapat mengantisipasi dan memproses reaksi mereka sendiri terhadap keadaan tertentu dengan lebih baik dengan terlibat dalam permainan

peran (A. L. Harianja et al., 2023).

Dalam rangka mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, sangat banyak media yang dapat digunakan, misalnya media audio dan visual, buku, majalah, surat kabar, radio, dan televisi. Bahkan di zaman revolusi industri 4.0 sekarang ini internet dengan berbagai aplikasinya dijadikan sebagai media pengembangan bahasa pada anak. Salah satu media yang sangat efektif dalam mengembangkan bahasa anak adalah boneka tangan. Boneka tangan adalah salah satu sarana yang menarik dan menggembirakan serta mudah diperagakan untuk anak-anak (Nadia Intan Suradinata dan Ega Asnatasia Maharani, 2020) Boneka yang dimaksud dalam hal ini adalah boneka yang terbuat dari kain lalu dibentuk dengan bermacam karakter, misalnya hewan, atau tokoh kartun. Boneka dimasukkan ke dalam jari, lalu digerakkan dengan menggunakan tangan.

Boneka tangan adalah boneka kain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan dan jari. Biasanya berbentuk seperti orang atau binatang dan Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran memiliki wajah, tangan, dan tubuh. Selain itu, boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat pendidikan. Boneka tangan yang digunakan untuk pembelajaran berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat dipegang di tangan sambil dimainkan dengan jari (Mariana & Zubaidah, 2015).

Namun demikian dalam kaitannya dengan kemampuan bahasa anak, pada kenyataannya di Usia 4-5 Tahun di TK ABA JATIMULYA Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal masih mengalami kesulitan pada bidang bahasa, yaitu yang tidak bisa sebesar 23,03%, dibandingkan dengan bidang pengembangan fisik motorik yang kurang hanya 21,21% dan pengembangan kognitif 20%.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal, berkaitan dengan masalah kemampuan bahasa anak diantaranya: anak kurang mampu memahami isi percakapan, sehingga kemampuan anak untuk menanggapi umpan balik pada kegiatan tersebut

sangat pasif, anak kurang mampu mengekspresikan pendapatnya dan berbahasa partisipasi anak dalam pembelajaran tidak terlihat.

Berdasarkan pendapat tersebut dan mengingat perkembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-Kanak sangatlah penting dan diperlukan dalam mengembangkan bahasa lisan pada anak, maka upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan komunikatif agar tercipta suasana yang menyenangkan dan mampu mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar tersebut. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam memilih metode atau kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik tema yang akan kita ajarkan. Dari beberapa metode atau kegiatan yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan berbahasa salah satunya yaitu dengan cara bermain dengan menggunakan media boneka atau biasa dikenal dengan bermain peran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa masalah yang dihadapi oleh anak pada Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal adalah mengungkapkan berbahasa, sehingga perlu ditingkatkan secara optimal. Maka dengan ini penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berbahasa Bermain Peran Menggunakan Boneka Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Jatimulya Tahun Ajaran 2024/2025.

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam peningkatan kemampuan Berbahasa bermain peran menggunakan boneka tangan pada Anak adalah :

- a. Kemampuan berbicara anak masih kurang
- b. Kosakata yang dimiliki anak masih sedikit
- c. Anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru ketika sedang pembelajaran.

Melihat kondisi proses pembelajaran tersebut di atas dapat ditemukan

akar permasalahannya, penulis menindak lanjuti dengan berdiskusi dengan Teman Sejawat dengan berkonsultasi dengan pembimbing untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya masalah. Kemudian penulis melakukan pemantapan kemampuan profesional agar dapat menyelesaikan permasalahannya.

### **C. Cakupan Masalah**

1. Pendididk kurang memahami cara meningkatkan kemampuan berbahasa bermain peran menggunakan boneka tangan pada anak.
2. Saat pembelajaran bermain peran kurang menarik.
3. Metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tentang identifikasi masalah dan analisis masalah tersebut maka penulis menyimpulkan perumusan masalah penelitian adalah Bagaimana penerapan bermain peran menggunakan boneka tangan pada anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada Usia 4-5 Tahun di TK ABA Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui dan mendiskripsikan penerapan bermain peran menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi peneliti; diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam mengkaji masalah penerapan bermain peran menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

- b. Sebagai referensi bagi guru atau calon guru tentang masalah penerapan bermain peran menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi masukan dalam menghadapi anak untuk dapat mengetahui masalah penerapan bermain peran menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.
- b. Bagi peserta didik dapat menerapkan bermain peran menggunakan boneka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak khususnya bagi Usia 4-5 Tahun di TK ABA Jatimulya Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal.
- c. Bagi Orang Tua
  - a) Memacu orang tua agar mau ikut melatih anak dalam perkembangan berbahasa terutama dalam kegiatan bermain peran;
  - b) Memotivasi anak dalam segala bidang pengembangan.
- d. Pendidik pada umumnya
  - a) Bisa melakukan PTK dalam bidang pengembangan yang lainnya;
  - b) Bisa digunakan sebagai acuan pada kegiatan dalam bidang pengembangan bahasa khususnya keterampilan bermain peran.
- e. Bagi Lembaga
  - a) Memiliki program pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak.
  - b) Merealisasikan visi dan misi yang telah ditetapkan sebelum mendirikan sekolah.
  - c) Dengan hasil pembelajaran yang baik dan benar, maka sekolah tersebut diminati oleh para orang tua peserta didik dan masyarakat sekitarnya untuk memasukkan putranya ke sekolah tersebut.

**BAB II**  
**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA PIKIR,**  
**HIPOTESIS**

**A. Kajian Pustaka**

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

Tabel. 2.1 Penelitian yang relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1.	Ahmad Rosyidin (2020), Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Menggunakan Media Cerita Bergambar di Kelas A1 Kelompok Bermain Raudhotul Jannah Klaseman, Kecamatan Gatak, Kabupaten Sukoharjo Tahun 2019/2020	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Setelah menggunakan media tersebut terjadi peningkatan yang signifikan dalam aspek perkembangan bahasa anak. Nilai rata-rata pada kondisi awal atau pra siklus perkembangan kemampuan berbahasa anak Usia 4-5 Tahun1 hanya 7.7%. Setelah melakukan metode tersebut nilai rata-rata menjadi meningkat pada siklus I menjadi 23,1%, siklus II meningkat menjadi 53,9%
2.	NI LUH DELVI MARLINDA (2013)/ “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini”	Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B1 semester II Tahun pelajaran 2013/2014 di TK Ganesa Singaraja setelah di terapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakn dalam 2 siklus. Subjek penelitian 14 orang anak pada kelompok B1 semester 11 Tahun Pelajaran 2013/2014. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi

			peningkatan rata-rata skor kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B1 setelah diterapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari pada siklus I sebesar 72,1% yang berada pada kategori sedang kemudian pada siklus II menjadi 82,5% tergolong pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak setelah di terapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari sebesar 10,4%.
3.	Marfuatun Khuriyah, (2014) “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Metode Bercerita di RA Muslimat NU Pasuruan Mertoyudan Magelang”		Penerapan metode bercerita, dapat meningkatkan dan mengembangkan aspek bahasa anak di Raudathul Atfal Muslimat Nahdathul Ulama Pasuruan Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan indikator kemampuan berbahasa yang didapati masing-masing anak adalah dari pra-siklus yang rata-rata hanya 4 kemampuan (26,6%), pada siklus I meningkat jadi kemampuan (53,3%) dan pada siklus II meningkat menjadi 11 kemampuan (73,3%).
4.	Domas Eka Ningrostiti, (2018) Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak melalui Metode Storytelling Kelompok B di TK Nurul Jannah Mudal Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018		Penelitian ini tertuju untuk anak kelompok B di TK Nurul Jannah Musal Pasekan Boyolali dengan jumlah anak 16, terdiri dari 6 anak berjenis kelamin pria dan 10 anak berjenis kelamin wanita dengan rentan usia 5-6 tahun. Adapun hasil dari peningkatan persentase perkembangan bahasa pada anak yaitu: untuk prasiklus mendapatkan 42,38%, siklus I mendapatkan 65,23%, dan pada siklus II mendapatkan 81,83%.

## B. Kerangka Teoritis

### 1. Pengertian Bermain peran

*Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. (Ismawati Alidha Nurhasanah, Asep Sujana, Ali Sudin:20016)

Metode bermain peran adalah cara Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Kilgour et al., 2015: 9). Bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang di ingat oleh anak (Denden et al 2018:295 )

Menurut Scott G. Eberle (2014: 219) bahwa bermain memiliki unsur humor, keterampilan, kepura-puraan, fantasi, kontes, dan perayaan yang semuanya merupakan simulasi selektif dari variabilitas paradox.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain simbolik yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya atau menggunakan peraga/tiruan dengan menggunakan daya khayal pada anak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak.

#### **a. Bentuk metode bermain peran**

Menurut Gunarti, W. Dkk (2010:5) kegiatan bercerita dengan menggunakan media boneka sebagai pemeran tokoh dalam cerita, yang dapat digunakan bisa berupa boneka jari, boneka tangan dan boneka wayang. Berikut ini penjelasannya:

##### 1. Boneka tangan

Adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan dalam tangan.

##### 2. Boneka jari

Adalah boneka yang dimasukkan kedalam jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari orang dewasa

##### 3. Boneka wayang

Adalah boneka berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi

yang kita beri kayu sebagai pegangan untuk dimainkan seperti halnya memainkan wayang.

#### 4. Boneka dengan menggunakan panggung

Kegiatan bercerita melalui media boneka dengan menggunakan panggungnya akan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Hal ini dapat juga membantu anak untuk mengembangkan daya kreasi dan imajinasinya, berkonsentrasi, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, belajar bekerja sama, mengurangi kecemasan, memperoleh pengetahuan, mengenalkan tentang aturan kehidupan dan sadar akan perilakunya.

#### b. Manfaat Bermain Peran

Davis (2017: 8) menjelaskan bahwa manfaat bermain peran untuk anak usia dini yaitu anak dapat memproses pengalaman baik setelah bermain peran, dapat berpengaruh baik terhadap perkembangan sosial dan emosi anak, serta dapat menghasilkan banyak kosakata baru yang diucapkan. Byrnes (2008: 21) menyebutkan terdapat empat manfaat besar dalam bermain peran yaitu

- 1) Keterampilan berbahasa Bermain peran dapat merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasanya, hal ini dikarenakan bermain pura-pura, anak-anak berlatih memahami perspektif teman bermainnya dan belajar bergiliran memainkan perannya. Keterampilan khusus ini penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak.
- 2) Keterampilan sosial Keterampilan sosial didapat dari anak berpura-pura menjadi orang lain, berinteraksi dan bekerjasama dalam sebuah permainan dengan teman-temannya. Keterampilan sosial ini penting bagi kesiapan anak masuk sekolah. Bermain peran yang melibatkan banyak peran, cenderung akan semakin mengasah keterampilan sosialnya, dan memotivasi diri maupun orang lain.

- 3) Keterampilan mengatur diri sendiri (self regulation skills) Kesiapan anak masuk sekolah (school readiness) berkaitan dengan kemampuan anak mengatur diri sendiri (self regulation). Hal ini ditandai dengan kemandirian yang lebih besar atau kemampuan anak dalam menentukan perilaku dan kebiasaannya. Dalam bermain peran, kemampuan ini terasah ketika anak mendefinisikan dirinya dengan mengatur perilaku apa yang sesuai dengan apa yang diperankan
- 4) Meningkatkan kecerdasan Bermain peran adalah permainan yang menyenangkan dan memuaskan, anak akan menjadi bersemangat, antusias, dan mengasah kepercayaan dirinya. Dalam kondisi anak yang positif ini akan terlibat sepenuhnya dalam proses belajarnya, baik keterampilan belajar sosial, bahasa, maupun regulasi atau mengatur dirinya. Dalam bermain peran, anak-anak menemukan, menciptakan, dan mengembangkan daya imajinasi anak.

Model pembelajaran bermain peran lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Metode ini lebih memfokuskan pada proses interaksi sosial. Metode bermain peran juga memberikan prioritas pada peningkatan kemampuan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, Menurut Zuhaerini ( 2017 ) Metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk:

- a. menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik dilakukan langsung daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak;
- b. melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis; dan
- c. melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

**c. Langkah – langkah Bermain Peran**

Langkah-langkah bermain peran (Yudiastuti, 2015: 3) yaitu

- a) Guru telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam bermain peran;
- b) Guru menerangkan cara bermain peran dengan cara yang sederhana dengan satu persatu;
- c) Jika bermain peran baru pertama kali dilakukan, sebaiknya guru yang memilihkan pemeran yang akan berperan sesuai dengan karakter yang akan diperankan;
- d) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang dimainkan;
- e) Guru memberikan saran kepada pemeran untuk menggunakan kalimat yang baik dan sopan

**2. Bahasa**

**A. Pengertian Bahasa**

Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.

Siti Marli'ah and Firdausi Nuzula Apriliyana, (2021) Bahasa merupakan salah satu elemen fundamental yang membedakan manusia dari hewan. Kemampuan anak-anak dalam menyerap bahasa lebih cepat dibandingkan dengan orang dewasa.

Mera Putri Dewi, Neviyarni, and Irdamurni, (2020), Bahasa sebagai anugerah dari Tuhan memungkinkan manusia untuk hidup berdampingan dengan orang lain, menyelesaikan kesulitan, dan memposisikan diri mereka sebagai makhluk yang beradab. Bahasa adalah metode atau teknik komunikasi yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam bentuk simbol-simbol yang

disepakati bersama, yang kemudian dirangkai menjadi kalimat yang bermakna sesuai dengan tata bahasa yang berlaku di masyarakat. Kemampuan anak memproduksi sejumlah kata pada usia tertentu, peran pembawaan dan lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak, dan bahasa egosentrik yang bukan merupakan alat komunikasi, melainkan tertuju pada dirinya sendiri.

Nilawati tadjuddin ( 2014 ) Bahasa juga merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan dengan adanya bahasa, satu individu dengan individu lainnya akan saling menghubungkan melalui proses berbahasa. Badudu dalam nilawati tadjuddin mendefinisikan bahasa adalah alat penghubung dan alat komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan dan keinginannya.

## **B. Perkembangan Bahasa**

Kemampuan Bahasa Anak - anak usia dini melibatkan enam aspek yang saling mempengaruhi. Salah satu aspek yang signifikan adalah bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penting bagi guru dan orang tua untuk mengembangkan aspek ini secara optimal, karena hal ini memiliki dampak penting pada kelanjutan perkembangan anak di jenjang berikutnya, dan bahasa merupakan aspek yang paling vital. Anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan berbahasa dengan cara menyerap makna baru melalui mendengarkan percakapan orang lain. Semakin banyak anak mendengar maka semakin banyak pula anak memahami tuturan yang disampaikan oleh guru, orang tua, maupun temannya.

### **1) Kemampuan Bahasa Reseptif / Perkembangan kosa kata**

Membaca reseptif merupakan tahapan membaca pemahaman atau membaca lanjutan atau membaca sebenarnya. Membaca reseptif mempunyai tujuan yang sama dengan

pemahaman, yaitu menyerap atau memahami isi bacaan reseptif memberikan petunjuk bahwa anak menerima ide atau pengalaman baru dengan meresapi isi bacaan. Isi bacaan reseptif umumnya menceritakan pengalaman orang lain dan mungkin belum pernah dialami oleh anak. Dalam kegiatan membaca reseptif, anak dibimbing agar akhirnya dapat memahami isi bacaan tanpa bantuan orang lain.

Peningkatan keterampilan mendengar peserta didik dapat dilakukan dengan memperjelas peran yang disampaikan oleh pembicara, penggunaan Bahasa yang baik, menggunakan alat untuk mendengar di laboratorium, pembicara membuat suasana yang lebih rileks sehingga secara psikologis peserta didik tidak merasa ada tekanan untuk dapat mendengarkan pesan yang disampaikan. Peserta didik justru dapat menikmati apa yang didengarnya meski belum mengerti maknanya. Kemampuan mendengar yang dimiliki akan mempengaruhi kemampuan membaca, berbicara dan menulis. Jenis menyimak yang harus dikembangkan di sekolah adalah jenis menyimak yang bersifat:

- a) Menyimak hati-hati yaitu kemampuan memperhatikan ide-ide utama yang disampaikan oleh pembicara
- b) Menyimak kritis yaitu mempertanyakan, menguji kebenaran apa yang disimak untuk kemudian pendengar menolak atau menerima ide yang didengarnya
- c) Menyimak reseptif yaitu menyadari dan memahami apa yang dikatakan pembicara meskipun tidak jelas apa yang disampaikan
- d) Menyimak kreatif yaitu menggunakan pemikiran, menilai apa yang disimak dan membuat kreasi terhadap hasil simakan. Misalnya memberikan kritik dan saran, mengulas atau mengomentari media massa

## 2) Kemampuan Bahasa Ekspresif / Kemampuan mendengarkan

Berbicara termasuk dalam kemampuan bahasa ekspresif. Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan dengan orang lain. Kemampuan bahasa ekspresif anak diusia 4-5 tahun menurut Steinberg dan Gleason termasuk dalam perkembangan kombinatori dimana anak sudah mampu berbicara secara teratur dan terstruktur, pembicaraannya dapat dipahami oleh orang lain dan anak sanggup merespon baik positif maupun negatif atas pembicaraan lawan bicaranya. Hal ini sesuai dengan Sugono yang menyatakan bahwa bahasa lisan atau bahasa ekspresif adalah bahasa yang dihasilkan dengan menggunakan alat ucap (*Organ Of Speech*) dengan fonem sebagai unsur dasarnya. Bahasa lisan mencakup aspek lafal, tata bahasa (bentuk akar dan susunan kalimat), dan kosakata. Menurut Harris keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu:

- a) Keterampilan menyimak
- b) Keterampilan berbicara
- c) Keterampilan membaca
- d) Keterampilan menulis

Setiap keterampilan berhubungan erat dalam memperoleh keterampilan berbahasa. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif muncul dalam bentuk kemampuan berbicara dan menulis. Kemampuan yang utama untuk dikembangkan di usia dini adalah kemampuan berbicara. Susanti (2018), Berbahasa ekspresif atau mengungkapkan bahasa bagi anak artinya bukan hanya mengeluarkan suara atau bunyi tetapi bagaimana anak menyatakan keinginan, kebutuhan, pikiran dan perasaan kepada orang lain secara lisan

### 3) Kemampuan Bahasa Keaksaraan / Ekspresi diri

Listriani, Hapidin dan Sumadi, (2021), Kemampuan keaksaraan merupakan kemampuan anak mengenal huruf, mengenal simbol huruf, menghubungkan bunyi huruf dan simbolnya, serta menulis nama sendiri dan kata sederhana yang dikenalnya. Berbicara tentang keaksaraan, dalam pendidikan dasar dinyatakan bahwa keaksaraan sebagai kunci bagi anak usia dini dan merupakan fondasi untuk mereka belajar tidak hanya membaca dan menulis namun dalam bidang akademik lainnya. Keaksaraan disebut juga dengan istilah literasi yang dimaknai sebagai kemelekan huruf, mengenal tulisan, serta dapat membaca tulisan. Kemampuan keaksaraan sangat penting dibangun sedini mungkin sesuai dengan tahapan usia anak agar kemampuan bahasa anak berkembang yang kemudian berpengaruh pada pribadi anak di Masyarakat. Anak-anak belajar tentang literasi jauh sebelum sekolah formal, sebuah perspektif ini kemudian

didefinisikan sebagai literasi dini atau keaksaraan awal. Selanjutnya keaksaraan dinyatakan bahwa bukan sebagai sebuah pelajaran melainkan hal wajar yang terdapat dalam pengalaman main anak dengan bahan yang tepat dan orang dewasa yang bisa menerima usaha setiap anak untuk mengeksplorasi terkait huruf, cetakan, dan makna bacaan.

Mandasari, Gading, dan Wirabrata, (2021), Keaksaraan dinyatakan sebagai proses anak-anak belajar tentang pengetahuan dan keterampilan menggunakan tanda dan simbol untuk berkomunikasi melalui interaksi dengan difasilitasi media alat dan dukungan budaya sosial. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan keaksaraan pada anak usia dini terkait pengetahuan tentang huruf, kata, tulisan, dan bacaan sebagai bagian dari perkembangan bahasa anak yang dapat

dikuasai sejak dini agar menjadi fondasi untuk belajar menulis, membaca, dan bidang akademik lainnya.

Dini Aliyatul Afifah dkk, (2022), Bahasa reseptif adalah kemampuan anak untuk memahami kata dan bahasa melibatkan perolehan informasi dan makna dari aktivitas sehari-hari. Standar tingkat perkembangan bahasa reseptif untuk anak usia 4-5 tahun permendikbud adalah menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata sifat, mengenal dan membedakan bunyi dalam bahasa. Sedangkan bahasa ekspresif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengungkapkan perasaannya. Keaksaraan adalah kemampuan berupa baca tulis, mengenal simbol simbol, menulis berhitung dan berbahasa.

### **C. Aspek-Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Dalman, keterampilan membaca (Jakarta : Rajawali, 2014), Anak usia taman kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Bahasa lisan sudah dapat digunakan anak sebagai alat berkomunikasi. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris, dapat dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu:

- a. Kosakata. Seiring perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata anak berkembang dengan pesat.
- b. Sintaksis (tata bahasa) Walaupun anak belum mempelajari tata bahasa, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak dilingkungannya, anak telah dapat menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya “Rita memberi makan kucing” bukan “kucing rita makan memberi

c. Semantik Semantik maksudnya penggunaan kata sesuai dengan tujuannya. Anak di taman kanak-kanak sudah dapat keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya “tidak mau” untuk menyatakan penolakan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perkembangan adalah proses menciptakan sesuatu. Afifah dan Chandara, (2021), Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), Permendikbud nomor 5 Tahun 2022 yang merangkum berbagai karakteristik bahasa anak. Sebagai berikut.

STPPA	STPPA Usia 4-5 Tahun
Perseptif/ Perkembangan Kosakata	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak perkataan orang lain</li> <li>2. Mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan</li> <li>3. Memahami cerita yang dibacakan</li> <li>4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat</li> <li>5. Mendengar dan membedakan bunyi-bunyian dalam Bahasa Indonesia</li> </ol>
Ekspresif / Kemampuan Mendengar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengulang kalimat sederhana</li> <li>2. Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>3. Menjawab sesuai pertanyaan sesuai pernyataan</li> <li>4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat</li> <li>5. Menyebutkan kata yang dikenal</li> <li>6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>7. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan</li> <li>8. Menceritakan kembali cerita yang pernah</li> </ol>

	<p>didengar</p> <p>9. Memperkaya perbendaharaan kata</p> <p>10. Berpartisipasi dalam percakapan</p>
Keaksaraan / Ekspresi Diri	<p>1. Mengenal simbol-simbol</p> <p>2. Mengenal suara-suara yang ada di sekitar</p> <p>3. Membuat coretan yang bermakna</p> <p>4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z</p>

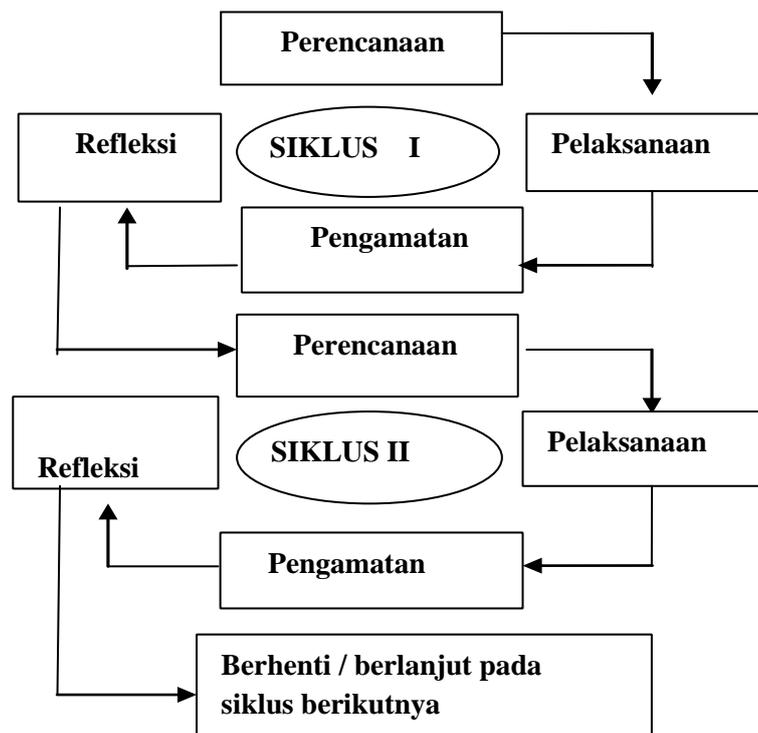
### 3. Pengertian Boneka tangan

Boneka tangan adalah boneka kain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan dan jari. Biasanya berbentuk seperti orang atau binatang dan Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran memiliki wajah, tangan, dan tubuh. Selain itu, boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat pendidikan. Boneka tangan yang digunakan untuk pembelajaran berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat dipegang di tangan sambil dimainkan dengan jari (Mariana & Zubaidah, 2015).

Boneka tangan adalah boneka yang lebih besar dari boneka jari yang bisa diselipkan ke tangan. Jari-jari dapat digunakan untuk berkolaborasi dalam gerakan tangan dan kepala wayang. Dari pertimbangan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka tangan yang berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat diselipkan ke tangan dan digerakkan dengan jari. Manfaat boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain menurut Ari Siswanto (2021). (a) tidak memakan banyak ruang dalam pelaksanaannya, (b) tidak memerlukan keterampilan pemain yang kompleks, (c) dapat mengembangkan imajinasi anak, (d) meningkatkan aktivitas anak dan suasana ceria, (e) mengembangkan aspek bahasa.

### C. Kerangka Pikir

Jenis penelitian yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa bermain peran menggunakan boneka tangan pada anak keolompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Epon Ningrum, Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta: Ombak, 2014), 22 Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kegiatan ilmiah yang memiliki orientasi pada pemecahan masalah-masalah pembelajaran melalui tindakan yang disengaja dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Desain pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar.2.1 Kerangka Berpikir

**D. Hipotesis**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Peningkatkan Kemampuan Berbahasa Bermain Peran Menggunakan Boneka Tangan pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal”