

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek perkembangan yang penting dan perlu dikembangkan bagi anak Pos PAUD adalah kemampuan anak dalam berbicara, termasuk di dalamnya anak di Pos PAUD Dahlia Karanggeneng Kabupaten Batang. Peneliti sebagai salah satu guru di Pos PAUD Dahlia Karanggeneng tersebut menginginkan agar anak memiliki kemampuan untuk berbicara secara normal dan tanpa adanya hambatan apapun. Kemampuan berbicara merupakan bagian dari peningkatan kemampuan berbahasa. Tujuan peningkatan kemampuan berbicara pada anak usia dini adalah untuk menambah kosa kata pada anak, membantu anak dalam berkomunikasi dengan orang lain dan masyarakat sekitar. Hal itu perlu dilakukan, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak tidak terlepas dari berbicara dan bahasa, karena anak memakai bahasa untuk berbicara dan berkomunikasi dengan orang lain.

Tujuan pengembangan kemampuan berbicara anak dapat tercapai, apabila diberikan stimulasi yang bisa diupayakan melalui kegiatan. Misalnya melalui kegiatan bercerita menggunakan media gambar yang menarik bagi anak, salah satunya adalah cerita hewan atau dunia binatang, benda, tumbuh-tumbuhan, atau tokoh lainnya seperti tokoh pahlwan dan juga melalui penerapan metode yang beragam, sehingga anak dalam memerankan tokoh tersebut memiliki gambaran yang jelas, dan akhirnya anak merasa tertarik dalam pembelajaran bahasa. Selain itu keterlibatan anak dalam kegiatan berbicara, misalnya ketika guru bercerita di depan anak-anak, guru juga bisa memberikan pertanyaan sederhana kepada anak tentang isi materi yang telah disampaikan dengan harapan anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang isi atau materi melalui media boneka tangan yang disampaikan melalui berbicara sebagai pengantar.

Berdasarkan hasil observasi tentang kegiatan berbicara di Pos PAUD Dahlia Karanggeneng (04-11-2024) ¹ diperoleh gambaran bahwa guru menyampaikan materi

secara lisan dan berbicara serta belum menggunakan media, sehingga anak kurang tertarik dan cenderung hanya diam atau pasif. Awalnya anak memperhatikan namun setelah 5-7 menit anak akan ramai sendiri. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan judul materi tertentu dan melanjutkan cerita melalui berbicara di depan anak-anak tanpa memberikan apersepsi sebagai upaya pemberian informasi kepada anak untuk dapat dijadikan sebagai bahan/gambaran informasi tentang peningkatan kemampuan berbicara yang disampaikan oleh guru.

Anak yang duduk di barisan belakang tidak memperhatikan guru, hanya anak-anak yang duduk di depan yang memperhatikan guru. Guru sudah menyampaikan materi melalui pembicaraan secara luas dan keras, tetapi belum melakukan kegiatan tanya jawab. Dengan kurangnya interaksi anak terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran, maka anak kurang pandai bercerita melalui pembicaraan secara optimal. Anak belum tertarik dengan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan bicarannya. Kadangkala guru meminta anak untuk maju ke depan untuk bercerita secara sederhana, tetapi anak tidak mau. Selain itu anak merasa bosan, kondisi ini ditandai dengan sikap anak yang tidak memperhatikan materi yang dibicarakan dan disampaikan oleh guru. Hal tersebut dapat terjadi karena tidak adanya ketertarikan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan guru.

Kondisi di atas sangat bertentangan antara harapan ideal yang seharusnya terjadi dan diperoleh dengan kondisi yang terjadi di sekolah, yaitu di Pos PAUD Dahlia Karanggeneng. Idealnya media yang digunakan guru menarik bagi anak, penggunaan medianya sesuai dengan kebutuhan anak, dan guru memberikan kebebasan kepada anak untuk mengungkapkan pendapatnya atau bahkan anak mau mengulangi kembali isi materi yang telah disampaikan oleh guru. Beberapa faktor yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak yaitu latihan menggabungkan bunyi bahasa, memperkaya perbendaharaan kata, mengenal kalimat melalui cerita dan nyanyian, mengenal lambang tulisan, dan pemberian *reward* atau hadiah ketika anak mampu melakukan sesuatu melalui pembicaraan atau perkataan. Beberapa faktor tersebut, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah

kemampuan berbicara dengan media boneka tangan. Kegiatan-kegiatan tersebut sangat membantu dalam pengembangan aspek kemampuan berbicara pada anak. Dalam kegiatan tersebut, peran guru adalah sebagai motivator, yaitu guru memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih bergairah dan aktif dalam belajar. Mendorong artinya mengajak anak untuk cerita, berbicara, bertanya, dan menjawab pertanyaan sederhana tentang materi yang telah disampaikan oleh guru. Penggunaan media yang menarik dalam kemampuan berbicara mempengaruhi ketertarikan anak, karena media dapat membantu anak lebih fokus dan anak juga mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru melalui boneka tangan.

Sebetulnya dalam peningkatan kemampuan berbicara ini, ditampilkan contoh kartu bergambar, baik itu hewan atau binatang/hewan, tumbuh-tumbuhan, atau benda lainnya sebagai media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan berbicara, dan dipilih berukuran besar dan diberi warna yang cerah agar menarik bagi anak. Setelah bercerita anak-anak diharapkan memberikan respon kepada guru, dengan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang isi atau materi yang telah disampaikan oleh guru melalui media boneka tangan. Setelah anak mampu menjawab dan menceritakan kembali isi cerita yang telah diperankan, diharapkan anak mampu berbicara dengan baik. Oleh sebab itu guru perlu menciptakan suasana agar anak merasa terpenuhi kebutuhannya, artinya kebutuhan tentang kemampuan anak untuk berbicara mengeluarkan pendapat atau ide serta karakter yang diperankan dan bersosialisasi dengan temannya terpenuhi, sehingga anak akan mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran melalui pembicaraan dengan penuh semangat. Hal ini membantu dalam pengembangan aspek isi materi melalui berbicara pada anak. Apalagi jika anak memiliki semangat dalam melakukan pembicaraan atau berbicara, maka hasil yang diperoleh pada anak diharapkan kemampuan anak dalam berbicara meningkat, terutama aspek berbicara dengan penambahan kosa kata pada sebuah kalimat. Itulah idealnya kegiatan yang dilakukan guru dalam peningkatan kemampuan berbicara pada anak, namun karena faktor kemampuan guru dalam memilih metode, penggunaan media, penguasaan guru dalam materi, sarana dan

karena pada materi tersebut, anak dapat menceritakan kembali yang dimainkan oleh guru melalui media boneka tangan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah: bagaimana metode bercerita dengan media boneka tangan dapat peningkatan kemampuan berbicara pada anak Pos PAUD Dahlia Karanggeneng Kabupaten Batang?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis metode bercerita dengan media boneka tangan dalam peningkatan kemampuan berbicara pada anak Pos PAUD Dahlia Karanggeneng Kabupaten Batang.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dikelompokkan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis diharapkan mampu memberikan masukan terhadap khasanah keilmuan pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini terkait dengan pemilihan metode dan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk disesuaikan dengan materi yang disampaikan kepada anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat ini adalah bagi guru/penyelenggara pendidikan, orang tua, dan peneliti, seperti dikemukakan berikut.

a. Untuk guru dan penyelenggara pendidikan

Memberikan informasi konsep perkembangan dan pengelolaan pendidikan guna peningkatan kualitas pembelajaran serta kemajuan cara berpikir anak.

b. Untuk orang tua

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dalam memberikan bimbingan demi peningkatan kreativitas belajar anak.

c. Untuk peneliti

Memberikan pengalaman yang berharga, karena dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan kondisi nyata di lapangan, terutama berkaitan dengan masalah pendidikan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI,
KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka ini berisi penelitian relevan yang dikemukakan dari hasil penelitian pendahulu yang berguna sebagai perbandingan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya, seperti tersaji pada tabel berikut.

Tabel 2.1: Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1.	Sulastri (2017): "Peningkatan Berbicara melalui Metode Ceramah pada Anak TK Maranatha Solo".	PTK	Hasil penelitian menunjukkan kemampuan berbicara dapat ditingkatkan salah satunya melalui metode ceramah. Pelaksanaan tindakan dilakukan dua siklus dengan hasil 89% dari 18 anak. Angka itu melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena: $75% < 89% > 85%$, maka hipotesis tindakan diterima.
2.	Sriyati (2018): "Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Cerita Pahlawan dengan Metode Bermain Peran Anak TK Nusa Indah Sragen"	PTK	Hasil diperoleh simpulan bahwa 87% dari subjek sebanyak 22 anak dapat ditingkatkan kemampuan bicaranya melalui pemahaman cerita kepahlawanan salah satunya melalui metode bermain peran. Tindakan dilakukan 2 (dua) siklus dengan indikator keberhasilan 75% skor yang diperoleh secara individu dan 85% skor yang diperoleh secara klasikal, karena: $75% < 89% > 85%$, maka hipotesis diterima.
3.	Sudaryanti (2019): "Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Metode Latihan Bicara pada Anak TK Ngesti Waluyo Parakan"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui latihan berbicara berulang-ulang. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 95% dari 16 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena: $75% < 89% > 85%$, maka hipotesis tindakan diterima.

4	Kristiningsih (2018): "Peningkatan Kemampuan Berbicara melalui Pemutaran Audio Video pada Anak TK Trisula Grobogan"	PTK	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara anak dapat ditingkatkan salah satunya melalui pemutaran audio visual. Pelaksanaan tindakan dilakukan 2 (dua) siklus yang diperoleh hasil 90% dari 15 anak, hasil tersebut lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75% untuk perolehan skor secara individu dan 85% untuk perolehan skor secara klasikal, karena: $75\% < 90\% > 85\%$, maka hipotesis tindakan diterima.
5.	Heriwati (2018): "Peningkatan Berbicara melalui Cerita Pahlawan melalui Media Kartu Bergambar pada Anak TK Cita Bunda Kudus".	PTK	Hasil diperoleh simpulan bahwa 88% dari subjek sebanyak 18 anak dapat ditingkatkan kemampuan bicara melalui pemahaman cerita kepahlawanan salah satunya melalui media kartu bergambar. Tindakan dilakukan 2 (dua) siklus dengan indikator keberhasilan 75% skor yang diperoleh secara individu dan 85% skor yang diperoleh secara klasikal, karena: $75\% < 88\% > 85\%$, maka hipotesis tindakan diterima.

Berdasarkan ketiga penelitian relevan di atas, berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu: "Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Metode Bercerita melalui Media Boneka Tangan pada Anak Pos PAUD Dahlia Karanggeneng Kabupaten Batang", khususnya pada semester genjil tahun pelajaran 2024/2025.

B. Landasan Teori

1. Kemampuan Berbicara

a. Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan kemampuan dalam mengucapkan bunyi atau berkomunikasi yang digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. Berbicara sebagai wujud komunikasi akan efektif jika seorang individu berkomunikasi dengan orang lain (Surya; 2019: 34).
Berbicara yang

dimiliki dan dikuasai anak adalah bicara yang berkembang dalam keluarga dan masyarakat. Perkembangan berbicara dilengkapi dan diperkaya oleh budaya masyarakat di mana ia tinggal. Hal ini berarti proses pembentukan pribadi yang dihasilkan dari pergaulan dari masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perkembangan berbicara anak sebagai dialeg.

Kemampuan berbicara merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan anak, karena kemampuan berbicara sensitif terhadap keter- lambatan atau kerusakan pada sistem lain. Dalam hal ini berbicara melibatkan emosional, sosial, dan kognitif. Dengan demikian, perkembangan berbicara adalah kemampuan menyampaikan dan menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, sehingga sesuatu yang disampaikan tersebut dapat dapat dipahami dan dimengerti (Sriyanto, 2015: 31).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara mempunyai peran yang urgen bagi anak-anak ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Anak merasa kesulitan bila belum dapat mengutara- kan sesuatu yang diinginkan dan segala sesuatu yang dimaksudkan melalui berbicara. Berbicara merupakan sarana untuk saling tukar informasi. Ketika berbicara belum dikuasi sepenuhnya, maka informasi yang diinginkan belum terpenuhi seluruhnya dan masih ada beberapa hal yang menjadi kendala.

b. Faktor yang Mempengaruhi Berbicara

Dale dalam (Suprapti, 2015: 55) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi berbicara pada anak disebabkan beberapa hal, yaitu: 1) kuantitas dan kualitas tingkat dan pendalaman bahasa yang merupakan indeks pribadi yang terbaik bagi perkembangan mentalnya; 2) perkembangan berbicara merupakan perkembangan konseptual sebagai suatu tujuan pendidikan dasar bagi setiap sekolah dan perguruan tinggi; 3) semua pendidikan pada prinsipnya adalah pengembangan berbicara yang juga pengembangan konseptual; dan 4) suatu program yang sistematis bagi

kemampuan berbicara akan dipengaruhi oleh faktor usia, pendapatan, kemampuan bawaan dan status sosial.

Faktor-faktor yang juga mempengaruhi perkembangan berbicara, seperti juga halnya dalam proses membaca yang dibimbing seseorang dari yang telah sering diketahui ke arah yang belum atau tidak diketahui, maka telaah berbicara yang efektif harus beranjak dengan arah yang sama dari kata-kata yang telah diketahui menuju kata-kata yang belum diketahui. Perkembangan penguasaan bahasa seseorang berpengaruh pula pada kemampuan dan keterampilannya mengungkapkan ide secara tepat, hal ini berarti perkembangan berbicara akan menempatkan konsep baru dalam tatanan yang lebih baik dari konsep-konsep yang telah ada tentang berbicara dalam aturan bahasa (Cambel, 2018: 25).

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa penguasaan berbicara berpengaruh pada identitas dan penguasaan bahasa. Demikian pula halnya tingkat penguasaan berbicara peserta didik sangat berpengaruh terhadap motorik, emosional, sosial, dan kognitif dari peserta didik.

c. Tahapan Berbicara

Perkembangan berbicara sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, sesuai dengan tahapan usia dan karakteristik perkembangannya. Perkembangan adalah suatu perubahan yang berlangsung seumur hidup dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi seperti biologis, kognitif, dan sosio-emosional (Susanto, 2015: 74).

Berbicara memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Berbicara juga erat sekali kaitannya dengan perkembangan kognitif. Terkait itu, Bruner dalam (Solehuddin; 2017: 66) menyatakan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak melalui 3 (tiga) tahapan, yaitu *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Berdasar interaksi tersebut,

anak belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian. Itulah sebabnya anak usia 2-3 tahun akan banyak bertanya, “Apa itu?”, “Apa ini?”, sangat penting untuk mengenalkan nama benda-benda sehingga anak mulai menghubungkan antara benda dan simbol nama benda.

Pada proses *iconic*, anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda. Proses *symbolic* terjadi saat anak mengembangkan konsep. Dengan proses yang sama anak belajar tentang bagaimana benda seperti: gelas, minum, dan air. Kelak, semakin dewasa ia akan mampu menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti “minum air dengan gelas”. Sedangkan pada tahap simbolis anak mulai belajar berpikir abstrak. Ketika anak usia 4-5 tahun pertanyaan “apa itu?”, dan “apa ini?” akan berubah menjadi “Kenapa?” atau “Mengapa?”. Pada tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Anak mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian.

d. Perkembangan Berbicara Anak Usia 3-4 Tahun

Secara umum tahap-tahap perkembangan berbicara pada anak dapat dibagi ke dalam beberapa rentang usia. Masing-masing rentang tersebut, menurut Sukanto (2019: 76) menunjukkan ciri tersendiri yang dibagi ke dalam tahapan perkembangan sebagai berikut.

- 1) Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini mulai bulan pertama hingga ke-6, anak mulai menangis, tertawa, dan menjerit.
 - b) Tahap meraban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (Linguistik) terdiri dari dua tahap, yaitu:
 - a) Holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga

ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.

b) Frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.

3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3-5 tahun

Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.

4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 3-4 tahun)

Tahap ini ditandai dengan kemampuan menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks. Ciri khas kalimat yang diucapkan anak usia 3-4 tahun adalah kalimat tanya. Sebab, seiring dengan perkembangan kognitifnya, yaitu memenuhi rasa ingin tahunya yang besar, anak akan senang sekali memulai percakapan dengan kalimat atau kata, “Ada apa?”, “Di mana?”, “Bagaimana?” atau “Kenapa?”. Pada usia ini, anak juga mulai mengembangkan rasa humornya melalui percakapan.

Meskipun tujuan pertama perkembangan berbicara adalah untuk berkomunikasi namun bahasa juga memiliki peran yang khusus, yaitu untuk mengelola dirinya. Anak misalnya, akan mulai senang berbicara dengan dirinya sendiri untuk mengungkapkan imajinasi atau perasannya. Hal ini penting bagi pertumbuhan mental dan intelektualnya. Namun dalam masa tumbuh-kembang yang pesat ini, bisa saja ditemukan berbagai masalah berkaitan dengan perkembangan berbahasa dan berbicara.

Jika pada usia kira-kira 2 (dua) tahun anak berada pada tahap menggabungkan beberapa kata menjadi kalimat pendek, seperti “Ingin makan”, maka pada usia 3-4 tahun kalimat anak sudah hampir lengkap. Misalnya anak dapat mengucapkan “Sasa ingin makan”. Pada usia ini, perkembangan bahasa anak sangat mengagumkan. Anak mampu menguasai

antara 900-1300 kosa kata yang memungkinkannya untuk berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Anak juga sudah dapat menceritakan pengalamannya kepada orang lain.

Sujanto (2019: 77) mengemukakan bahwa sejalan dengan perkembangan kemampuan berbicara dan lingkungan bermainnya yang semakin luas, tidak tertutup kemungkinan bagi anak untuk menyerap berbagai kata yang tidak lazim digunakan di dalam lingkungan keluarga. Meski sudah mahir berbicara anak dapat mengalami gangguan yang cukup berarti seperti: berbicara kotor, gagap, dan berbicara seperti bayi.

2. Metode Bercerita

a. Pengertian Metode Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Nurgiyantoro (2021: 278); ada beberapa bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Menurut Nurgiyantoro (2021: 289); bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi.

Tarigan (2021: 35) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau maknanya menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya. Dengan kata lain, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca.

b. Keterampilan dalam Bercerita

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tata bahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas. Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai. Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Mulyati, 2019: 64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar,

misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tata bahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu perlu diperhatikan kelancaran dalam penyampaian kalimat dalam cerita.

c. Tujuan Metode Bercerita

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurgiyantoro (2021: 277), yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Sementara itu, Tarigan (2018: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu:

- 1) Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*).
- 2) Menjamu dan menghibur (*to entertain*).
- 3) Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*). Mudini dan Purba (2019: 4) menjelaskan tujuan bercerita:

1) Mendorong atau menstimulasi

Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Misalnya, pidato Ketua Umum Koni di hadapan para atlet yang bertanding di luar negeri bertujuan agar para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela negara.

2) Meyakinkan

Maksud dari meyakinkan yaitu apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang

paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

3) Menggerakkan

Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

4) Menginformasikan

Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Misalnya seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas, seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas, dan sebagainya.

5) Menghibur

Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggembarakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicaraan seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

d. Langkah Bercerita

Dalam kegiatan bercerita, perlu adanya suatu rencana untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Menurut Tarigan (2018: 32) dalam merencanakan suatu pembicaraan atau bercerita harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan topik cerita yang menarik

Topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar pendengar tertarik dan senang dalam mendengarkan cerita. Contoh topik cerita: pendidikan, sumber daya alam, kejujuran, persahabatan dan sebagainya.

2) Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan

Kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, majalah, koran, makalah dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai suatu cerita. Contoh kerangka cerita dengan topik persahabatan: a) Ada 2 orang bersahabat, b) 2 orang sahabat berselisih paham, dan c) Penyelesaian masalah & kembali bersahabat.

3) Mengembangkan kerangka cerita

Kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita. Contoh pengembangan kerangka cerita poin a) Ada 2 orang bersahabat: Ada 2 orang bersahabat sejak lama. Namanya Dina dan Ely. Mereka saling membantu satu sama lain. Saat Dina sedang mengalami kesulitan, Ely selalu membantu & menghibur Dina. Begitupun sebaliknya.

3) Menyusun teks cerita

Penyusunan teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin. Contohnya yaitu menggabungkan pengembangan kerangka cerita poin 1) – 3) yang telah dijelaskan diatas sehingga menjadi sebuah teks cerita yang baik.

3. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Media

Secara umum media diartikan sebagai sarana dalam melakukan sesuatu. Secara khusus, media pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumberdaya terkait lainnya agar terjadi proses pembelajaran pada diri pembelajar. (Abdurrahman; 2015: 42). Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, sehingga dalam menjalankan fungsinya, metode merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Siregar dan Nara; 2017: 80).

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau cara atau strategi yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, agar anak didik menguasai materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

b. Media Boneka Tangan dan Keuntungannya

Sudjana dan Rivai (2018: 23) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Hal tersebut juga sejalan dengan teori perkembangan mental Piaget, yang menyampaikan bahwa terdapat tahap perkembangan mental seorang individu. Tahap berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan berfikir dari kongkrit menuju abstrak.

Abrsyad (2018: 19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2021: 63) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam kajian ini yang digunakan adalah media boneka tangan dengan karakter tokoh keluarga binatang atau hewan yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, dalam hal ini adalah hasil karya atau ciptaan peneliti sendiri berupa boneka tangan.

Jenis boneka tangan yang digunakan adalah boneka yang terbuat dan potongan kain, ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan dengan bentuk menyerupai hewan atau binatang tertentu. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2020: 65). Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dan boneka jari dan bisa dimasukkan kedalam tangan dengan bentuk atau wujud tokoh binatang atau hewan tertentu.

Keuntungan penggunaan boneka tangan dalam penyampaian pembelajaran bagi anak usia dini adalah, anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan melalui boneka ini dapat mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka tokoh binatang tersebut dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus bereksresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2021: 55).

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan media boneka tangan sebagai media pembelajaran, menurut Mustangimah (2020: 61) keuntungan-nya adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya ringan/sedikit, dan persiapan yang tidak terlalu rumit;

- 2) Tidak banyak memakan tempat, karena panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana;
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainnya; dan
- 4) Dapat mengembangkan imajinasi anak dan mempertinggi keaktifan serta menambah suasana gembira.

Berdasarkan beberapa keuntungan yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik sebuah simpulan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak kedalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan karakter keluarga hewan tokoh binatang pula anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri anak.

c. Langkah Permainan Media Boneka Tangan

Menurut Ginting (2019: 23), langkah-langkah penggunaan dari media boneka tangan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan boneka dan bagian sesuai peran yang dimainkan;
- 2) Mengenalkan cara memegang atau memainkan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan yang dimasukkan ke dalam baju boneka;
- 3) Boneka dimainkan dengan dialog dari guru; dan
- 4) Dapat juga memakai panggung boneka.

Adapun tahapan yang dilaksanakan pada permainan menggunakan media boneka tangan karakter tokoh hewan atau binatang (Ginting, 2019: 25) dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan boneka sesuai karakter yang dikehendaki, permainan dengan boneka ini dilakukan tanpa panggung boneka;
- 2) Guru mengenalkan boneka, kemudian cara menggunakan boneka, dan contoh cara menggerakkannya sambil langsung berbicara;

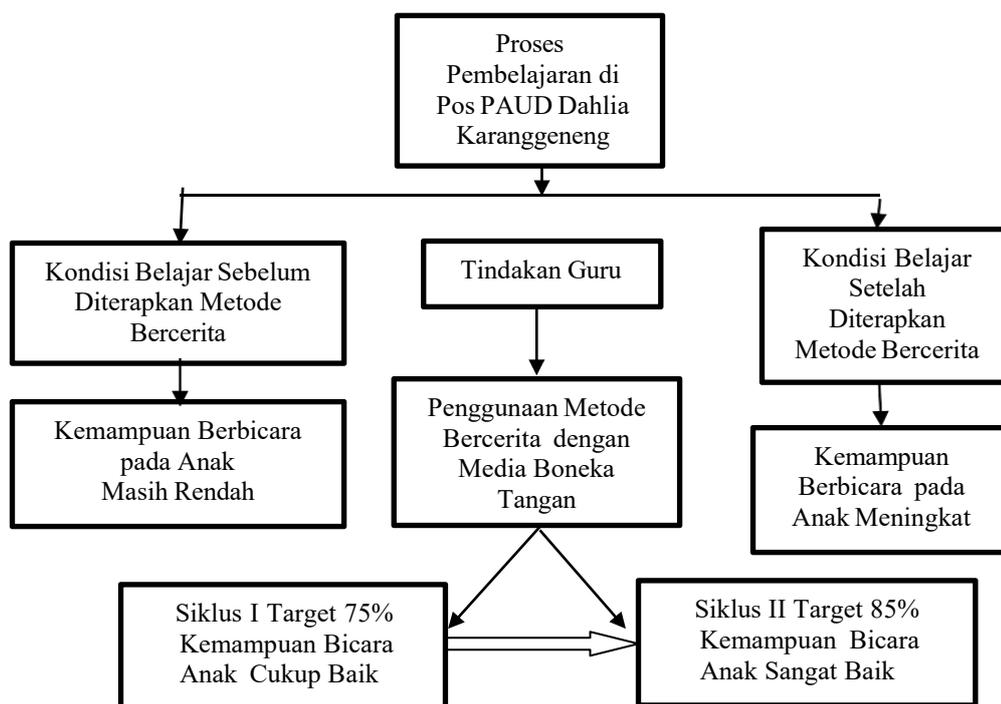
- 3) Guru memotivasi anak agar mau maju untuk mencoba memakai boneka. Anak yang paling berani diajak untuk memotivasi teman-temannya;
- 4) Guru memilih anak sekitar dua atau tiga anak untuk maju. Anak dapat dipilih dari yang paling berani kemudian mengajak anak yang pemalu.
- 5) Guru mengarahkan saja, jika perlu turut serta untuk mendampingi anak agar ceritanya dapat terarah.

Pada tahap awal, permainan boneka didampingi dahulu oleh guru agar ceritanya berjalan lancar, dan selanjutnya anak bermain boneka secara spontan tanpa didampingi guru. Mencermati paparan di atas yang paling penting dari bermain dengan media boneka adalah, setiap anak memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan kemampuan dalam berbahasa, sebab cara pengucapan dan model huruf sebagai kosa kata telah disampaikan oleh guru melalui peran dari boneka karakter binatang tertentu, sehingga harapannya anak lebih mudah dalam memahami bahasa ekspresif melalui kosa kata yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Masih banyak orang tua yang menganggap bahwa kemampuan berbicara pada anak kurang penting bagi anak karena belum waktunya, sehingga anak dirasa tidak perlu menggali potensi yang dimiliki oleh anak. Orang tua kurang memahami bahwa kemampuan berbicara bukan sebagai bawaan sejak lahir, tetapi dapat dikembangkan dan dilatih, salah satunya melalui metode bercerita dengan media boneka tangan.

Berdasar teori yang dikemukakan ahli dapat diasumsikan bahwa kemampuan berbicara pada anak dapat dibina dan dikembangkan melalui terapan pembelajaran, salah satunya melalui penerapan media boneka tangan. Dengan demikian diharapkan setelah anak menerima materi pembelajaran melalui penerapan metode bercerita melalui media boneka tangan, diharapkan kemampuan berbicara pada anak dapat meningkat. Berdasar penjelasan tersebut, alur kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk bagan berikut.



Gambar2.1: Bagan Alur Kerangka Pikir.

D. Hipotesis Tindakan

Menurut pendapat Hadi (2019: 137), hipotesis adalah dugaan jawaban yang mungkin benar dan mungkin salah. Pendapat lain, hipotesis merupakan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga hipotesis perlu dibuktikan kebenarannya (Arikunto; 2019: 128). Dari kedua pendapat tersebut dapat dikemukakan, hipotesis adalah dugaan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini perlu dikemukakan hipotesis. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hipotesis kerja (Ha) yaitu: "Melalui metode bercerita dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak Pos PAUD Dahlia Karanggeneng Kabupaten Batang".