



PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN MELALUI METODE BERCEKITA DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN

Alfiyanti Nurkhasyanah¹, Nining Hartiningsing², Eka Pamuji Rahayu³, Hadi Rohyana⁴

^{1,4}Universitas Bani Saleh

^{2,3}Universitas Terbuka

Email: alfiyantinurkhasyanah@ubs.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop oral language skills through the storytelling method using hand puppets in the 4–5-year age group. The type of research used in this research is collaborative classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart research model. The research subjects were 17 children from the TK An Islam TK IT Abata Lombok group. Data collection techniques include observation and documentation. The research instrument used was an observation sheet instrument in the form of a checklist. Data analysis was carried out through quantitative and qualitative descriptive methods. The indicator of success in this research is if the child's oral language ability reaches 82% and gets 4 stars. The results of the research show that oral language ability through the storytelling method using hand puppets has increased. This can be seen from the proportion of children who received a very good category score, namely Very Well Developed or BSB, in cycle I increased by 23.5% and in cycle II increased by 82.3%. This shows that the use of hand puppet media, especially in TK IT Abata Lombok I, has proven to be more effective in improving the oral language skills of children aged 4-5 years.

Keywords: story telling method, oral language skills, hand puppets

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan kemampuan berbahasa lisan melalui metode bercerita dengan media boneka tangan pada kelompok usia 4-5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart, Subjek penelitian adalah 17 anak kelompok TK A Islam TK IT Abata Lombok. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen lembar observasi yang berbentuk checklist. Analisis data dilakukan melalui deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila kemampuan berbahasa lisan anak mencapai 82% dan mendapat bintang 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa lisan melalui metode bercerita dengan media boneka tangan mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari proporsi anak yang mendapat nilai kategori sangat baik sekali, yaitu Berkembang Sangat Baik atau BSB, pada siklus I meningkat sebesar 23,5% dan pada siklus II meningkat sebesar 82,3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan khususnya di TK IT Abata Lombok I terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Metode Bercerita, Kemampuan Berbahasa Lisan, Boneka Tangan.

PENDAHULUAN

Menurut Hilyana (Hilyana, et al. 2022:36) dalam perkembangan bahasa dibedakan menjadi dua ragam yaitu ragam bahasa lisan dan ragam bahasa tulisan. Pada umumnya anak memakai bahasa lisan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kepentingan individu anak itu sendiri. Dengan penguasaan kemampuan bahasa lisan yang baik, anak dapat mengkomunikasikan ide-ide mereka, baik di sekolah, di rumah, dan di lingkungan. Sesuai dengan Fitriana dkk. (2022:79), yang menekankan pentingnya penguasaan kemampuan bahasa lisan, rangsangan yang sesuai dirancang untuk meningkatkan keterampilan bahasa lisan anak kecil. Sama halnya dengan kegiatan perkembangan yang dilakukan di TK IT Abata Lombok 1 dengan anak usia 4-5 tahun menggunakan metode bercerita. Observasi kondisi awal TK yang dilakukan pada Oktober 2023 menunjukkan bahwa kemampuan bahasa lisan anak usia empat hingga lima tahun masih kurang memadai. Fenomena ini menjadi jelas ketika guru menceritakan sebuah cerita di depan kelas. Hal ini terjadi karena pendidik tidak memanfaatkan media yang tepat saat menceritakan cerita, sehingga mengakibatkan anak menjadi tidak tertarik dan gagal menarik perhatiannya untuk memahami isi cerita. Selain itu, ketika anak diberi kesempatan untuk menceritakan kembali cerita tersebut, mereka mengalami kebingungan dan kesulitan untuk mengartikulasikan isi cerita secara efektif. Selain itu, mereka menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan pendapat secara ringkas, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum. Kemampuan kosa kata mereka masih kurang. Melalui observasi lapangan, terlihat ada beberapa aktivitas di kelas yang tidak memfasilitasi perkembangan bahasa lisan pada anak. Selain itu penggunaan media pembelajaran kurang dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak usia 4-5 tahun di TK IT Abata Lombok. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berbahasa lisan pada anak usia dini adalah pemanfaatan boneka tangan dalam pendekatan bercerita. Menurut Rahayu (2018:68), bercerita adalah proses penyampaian pesan, informasi, atau dongeng secara lisan dari seseorang ke orang lain, baik dengan atau tanpa menggunakan instrumen, dengan cara yang membangkitkan respons emosional yang menyenangkan. Teknik bercerita harus digunakan dengan cara yang menarik saat berinteraksi dengan anak-anak, memastikan bahwa mereka tetap terlibat dan tidak merasa bosan saat mendengarkan cerita. Menurut Asmariansi (Fahrudin, dkk, 2022: 2), media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara efektif, menarik perhatian anak, menggugah ide dan emosinya, serta membangkitkan

minat untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. dengan tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode bercerita dengan media boneka tangan dipilih peneliti agar pembelajaran berkembang lebih produktif, dan bermakna. Sehingga diharapkan permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan maksimal dan kemampuan berbahasa lisan anak dapat berkembang dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengembangan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Kelompok Usia 4-5 tahun.”

Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari enam bidang yang harus dibina pada tahun-tahun awal, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10. Definisi bahasa banyak ditemukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989), termasuk kata-kata yang digunakan oleh suatu negara, sistem simbol suara artikulasi yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk membentuk emosi dan gagasan, serta percakapan, etika, dan perilaku yang sangat baik. Bahasa dapat menandakan beberapa hal. Bahasa merupakan media komunikasi atau cara manusia menyampaikan pandangan dan keinginannya satu sama lain dalam masyarakat, menurut pandangan Badudu (dalam Nurhasanah, 2018: 87). Simbol verbal hanya dapat diucapkan dan didengar, namun simbol visual dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Tergantung pada tingkat penalarannya, anak-anak dapat memanipulasi simbol-simbol ini dengan cara yang berbeda. Menurut uraian di atas, bahasa merupakan alat yang digunakan oleh semua orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Ini adalah sistem simbol tertulis dan visual yang memungkinkan individu mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui kata-kata tertulis, bahasa tubuh, bahasa isyarat, dan cara lainnya. Winda, dkk (2014: 3), menjelaskan bahwa kemampuan bahasa lisan merupakan kemampuan anak terampil dalam menggunakan alat ucap untuk berbicara dengan baik dan setiap anak memiliki potensi untuk berbahasa lisan dengan baik.

Menurut Fadillah (Nadia dan Ega, 2017:75), metode cerita adalah suatu teknik yang melibatkan menceritakan suatu peristiwa atau kejadian kepada siswa dengan menggunakan kata-kata, emosi, dan ekspresi wajah tertentu. Untuk memperoleh hasil yang diinginkan dari siswanya, guru harus menyampaikan cerita dengan cara yang menarik sehingga menarik perhatian mereka. Berdasarkan perspektif di atas, dapat disimpulkan bahwa bercerita adalah cara yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi secara vokal kepada orang lain melalui cerita yang menarik. Cerita harus menjaga koherensi dan kesatuan yang kuat, mulai dari awal hingga akhir. Menurut Tehupeiory dkk. (2017: 3), bercerita tidak

hanya berfungsi sebagai bentuk kesenangan tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Asmariyani (Fahrudin, dkk, 2022: 2), media pembelajaran mengacu pada alat atau bahan yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dan menarik perhatian anak sepanjang tugas pendidikan. Menurut Dwi Istati Rahayu (2018:88), media pembelajaran mengacu pada alat atau media yang memfasilitasi penyampaian informasi atau pesan, dengan tujuan untuk merangsang proses kognitif, menarik perhatian, dan membangkitkan minat dalam proses pembelajaran. Menurut pernyataan di atas, media pembelajaran mengacu pada alat atau media apa pun yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dengan tujuan mencapai tujuan tertentu. Menurut Dhieni (dalam Juliandari, dkk, 2015:4), media boneka tangan mempunyai kelebihan dan kekurangan:

Tabel. 2.1. Kelebihan dan kekurangan media boneka tangan

No	Kelebihan	Kekurangan
1.	Boneka diproduksi berdasarkan karakter fiksi, menarik bagi anak-anak dan memfasilitasi permainan yang mudah bagi anak-anak dan pendidik.	Hendaknya hafal cerita
2.	Bermain dengan boneka memerlukan sedikit ketangkasan karena boneka mudah dipegang, sehingga dapat diakses oleh siapa saja tanpa kemampuan khusus.	Harus memiliki kemampuan membedakan suara yang dikeluarkan boneka satu dengan boneka lainnya.
3.	Tidak memerlukan tempat dan persiapan khusus untuk memainkannya	

KAJIAN TEORITIK

1. Berbahasa Lisan

Bahasa lisan merupakan salah satu aspek penting dalam komunikasi manusia, berfungsi sebagai alat interaksi yang efektif. Dalam kajian bahasa lisan, fokus utama seringkali pada penggunaan, struktur, dan konteks komunikasi verbal. Berbagai teori linguistik, seperti teori pragmatik dan sosiolinguistik, memberikan kerangka untuk memahami bagaimana makna dibangun dalam percakapan. Misalnya, teori implicature Grice menunjukkan bahwa makna yang terkandung dalam percakapan sering kali lebih dari sekadar apa yang diucapkan secara eksplisit, melainkan juga dipengaruhi oleh konteks dan inferensi yang dibuat oleh penutur dan pendengar. Selain itu, bahasa lisan juga dipengaruhi oleh faktor sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat. Sosiolinguistik menyoroti bagaimana dialek, register, dan kode-switching berperan dalam komunikasi sehari-hari. Dalam konteks ini, penelitian tentang variasi bahasa lisan menunjukkan bahwa penutur dapat menyesuaikan gaya bicara mereka tergantung pada situasi, audiens, dan tujuan komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa bahasa lisan tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga cerminan identitas sosial dan budaya individu. Kajian terbaru dalam bahasa lisan semakin mengarah pada pemahaman tentang interaksi dan dinamika dalam percakapan, termasuk penggunaan teknologi dalam komunikasi. Penelitian tentang komunikasi digital dan bahasa lisan dalam platform online menunjukkan bahwa bahasa terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk terus melakukan penelitian terkait bahasa lisan agar dapat memahami evolusi dan kompleksitasnya dalam konteks modern.

2. Metode Bercerita

Metode bercerita atau storytelling merupakan teknik yang telah lama digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Metode ini melibatkan penyampaian informasi melalui narasi, yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Menurut Purnamasari (2021), metode bercerita dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka lebih cenderung terhubung secara emosional dengan cerita yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan teori kognitif yang menyatakan bahwa emosi berperan penting dalam pengolahan informasi dan pembentukan memori. Selain itu, metode bercerita juga memiliki dampak positif dalam pengembangan keterampilan sosial dan empati. Dalam konteks ini,

storytelling memungkinkan siswa untuk memahami perspektif orang lain dan menumbuhkan rasa empati terhadap karakter dalam cerita. Penelitian oleh Supriyadi (2020) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan bercerita cenderung lebih baik dalam berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Metode ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konten akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan holistik.

Penggunaan metode bercerita dalam kelas juga dapat disesuaikan dengan berbagai materi ajar dan konteks budaya yang berbeda. Menurut Rahmawati (2019), adaptasi cerita lokal atau tradisional dapat membuat pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dengan memanfaatkan konteks budaya yang akrab, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, implementasi metode bercerita tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi pada penguatan identitas budaya siswa dalam proses pendidikan.

3. Media Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan alat yang tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai sarana pendidikan dan terapi. Secara teoritik, boneka tangan dapat dilihat sebagai alat yang membantu mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Melalui interaksi dengan boneka, anak-anak belajar berkomunikasi, mengekspresikan diri, dan memahami emosi. Dalam konteks pendidikan, penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong partisipasi aktif, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret. Selain aspek pendidikan, boneka tangan juga berperan penting dalam terapi. Terapi menggunakan boneka tangan dapat membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaan mereka. Melalui boneka, anak-anak dapat bercerita tentang pengalaman mereka, mengatasi trauma, dan belajar cara mengelola emosi. Pendekatan ini sejalan dengan teori psikologi yang menekankan pentingnya ekspresi kreatif dalam proses penyembuhan. Dengan cara ini, boneka tangan menjadi jembatan komunikasi yang efektif antara terapis dan anak, sehingga mendukung perkembangan emosional dan sosial anak.

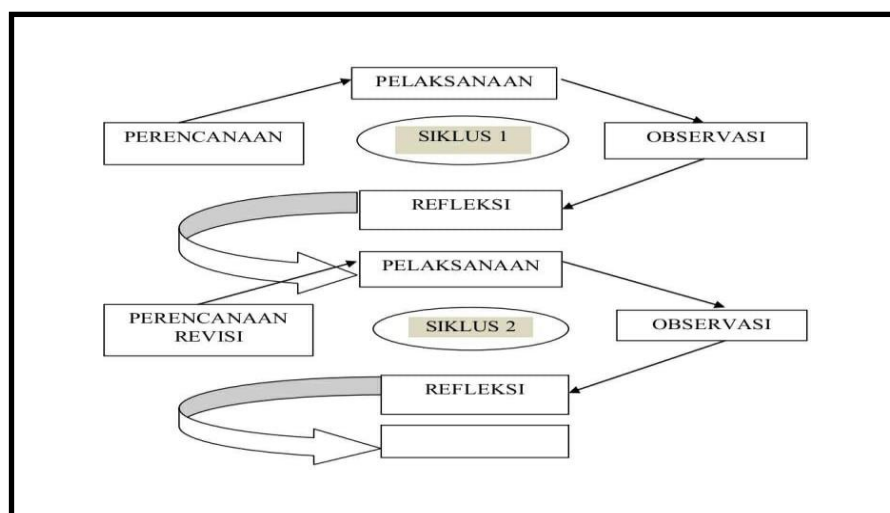
Di samping itu, boneka tangan juga dapat dilihat dari sudut pandang budaya. Dalam berbagai budaya, boneka dan permainan peran telah lama digunakan sebagai alat pendidikan dan hiburan. Kajian tentang boneka tangan dalam konteks sosial dan budaya menunjukkan bagaimana alat ini dapat mengkomunikasikan nilai-nilai dan norma masyarakat kepada

generasi muda. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa boneka tangan tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki potensi untuk mendidik dan membentuk karakter anak. Oleh karena itu, penting untuk terus mengeksplorasi dan mengkaji penggunaan boneka tangan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, terapi, dan pelestarian budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian Tindakan Kelas. Kusrandari (dalam Achmad, 2013: 1) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu pendekatan kolaboratif dan partisipatif yang dilakukan oleh guru yang juga berperan sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan orang lain. Penelitian ini melibatkan perancangan, penerapan, dan refleksi tindakan spesifik (perlakuan) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Biasanya terdiri dari satu siklus tindakan. Untuk penelitian khusus ini, peneliti menggunakan model Kemmis dan McTaggart sebagai kerangka penelitian tindakan kelasnya. Achmad (2013: 1) mendefinisikan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart mencakup empat komponen mendasar: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti memilih model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart karena langkah-langkahnya yang lugas sehingga memudahkan pemahaman bagi guru. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model

kolaboratif, dengan model kolaboratif ini dipandang tepat dan efektif karena proses



pelaksanaan akan dilakukan oleh guru kelas.

Gambar 3.1. Model Dasar Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan McTaggart

(Sumber: Gayatri dan Wirakusuma, 2016: 12)

Perencanaan menurut Kusnandar (dalam Achmad, 2013: 6) adalah langkah-langkah persiapan yang digunakan untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Perencanaan dalam penelitian ini mengacu pada kegiatan persiapan yang dilakukan oleh peneliti dan mitra penelitian dalam rangka melaksanakan penelitian Tindakan Kelas. Peneliti menyusun dua siklus tindakan, yang secara khusus disebut siklus I dan siklus II. Siklus I berpusat pada upaya memilih bahan ajar, situasi pembelajaran, dan metodologi pembelajaran yang sesuai. Sedangkan siklus II berfokus pada peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak dengan menggunakan teknik bercerita berbantuan boneka tangan. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart sebagai teknik penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan pada siklus I dan II dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pelaksanaan Tindakan Penelitian

a. Siklus I

1) Tahapan perencanaan

Panduan observasi digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak melalui kumpulan observasi sistematis.

2) Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini guru menerapkan strategi yang dibuat untuk setiap perkembangan sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat dan penilai saat melakukan kegiatan narasi dengan menggunakan boneka tangan. Berikut cara pelaksanaan kegiatan tersebut:

A. Pijakan Lingkungan Main

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
2. Menyiapkan materi boneka tangan untuk latihan bercerita.
3. Mendirikan ruang atau kelas untuk kegiatan pendidikan.
4. Verifikasi keamanan ruang bermain dan peralatan bermain yang digunakan.

B. Pijakan sebelum Main

1. Sebelum memulai tugas, ucapkan doa.
2. Sapa anak muda tersebut, catat kehadirannya, dan tanyakan kabar mereka.
3. Siapkan topik hari ini.
4. Menanyakan pengalaman dan aktivitas anak yang berhubungan dengan subjek tersebut.

5. Jelaskan aktivitas bermain hari ini dan bagaimana kaitannya dengan subjek.
6. Jelaskan bagaimana memanfaatkan media boneka tangan untuk mendorong generasi muda mengekspresikan diri dan bereksplorasi sambil menceritakan dongeng.
7. Tentukan aturan permainan.

C. Pijakan selama Main

1. Guru dengan terampil menggunakan boneka tangan untuk menceritakan narasi sehingga menarik perhatian anak.
2. Guru mendorong dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri dengan menggunakan boneka tangan sesuai dengan tema cerita.
3. Dengan menggunakan boneka tangan dan bahasa ibu, anak-anak melanjutkan dan mengulangi cerita tersebut.
4. Guru mendukung dan membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan tugas tertentu.
5. Guru menegaskan kembali peraturan permainan yang telah ditetapkan.
6. Saat menceritakan dongeng di depan kelas, guru memantau pertumbuhan kosakata siswa.
7. Anak menarik kesimpulan tentang alur cerita.
8. Guru mendorong pemikiran siswa.

D. Pijakan setelah main

1. Siswa dan guru mengambil tempat duduk melingkar.
2. Menanyakan perasaan anak saat bermain boneka tangan
3. Meminta anak-anak untuk dengan cepat merangkum alur cerita dan ciri-ciri tokoh cerita membantu mereka mengingat.
4. Jelaskan kejadian yang akan datang
5. Ucapkan salam dan berdoa untuk mengakhiri kelas.

1. Tahap observasi

Pengamat, dalam hal ini peneliti, melakukan tahap pengamatan atau pengamatan. Pelaksanaan tahap ini terjadi bersamaan dengan tindakan lanjutan, yang terdiri dari kegiatan pendidikan peningkatan kemampuan bahasa lisan anak kelompok A melalui penggunaan

boneka tangan dan teknik bercerita. Tujuan melakukan observasi adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang telah dilakukan sehingga pengamat dapat menilai dan menggunakannya sebagai acuan. dalam refleksi diri guna menyusun strategi baru untuk siklus berikutnya. Lembar instrumen observasi yang berupa panduan observasi dan memuat keterampilan berbahasa lisan, mengarahkan observasi.

2. Tahap refleksi

Selama tahap refleksi ini, tugas-tugas berikut diselesaikan:

Mengumpulkan informasi atau temuan hasil observasi dalam bentuk catatan aktivitas dan lembar observasi.

- a) Percakapan antara pendidik dan peneliti dengan tujuan menilai hasil kegiatan yang dilakukan melalui penyelidikan terhadap proses yang terjadi, permasalahan yang muncul, dan seluruh aspek yang terkait dengan tindakan yang dilakukan.
- b) Mencari jawaban atas potensi permasalahan sehingga dapat dicapai kemajuan pada siklus berikutnya.
- c) Ringkaslah temuan-temuan dari pengamatan.

A. Siklus II

Tahapan siklus II sama dengan tahap siklus I, namun kegiatan bercerita boneka tangan dibuat berdasarkan evaluasi tahapan siklus I yang telah disempurnakan dan ditingkatkan khususnya pada metode penyajian bercerita agar anak dapat menggunakan keterampilannya. imajinasi dan ide ketika bercerita

Teknik Pengumpulan Data Kategori teknik pengumpulan data berikut digunakan dalam penelitian ini:

1. Teknik Observasi

Observasi, Abubakar (2021:90) berarti mengamati data-data yang peneliti perlukan. Ketika seorang peneliti tertarik pada perilaku manusia atau proses kerja dan memiliki ukuran sampel responden yang dapat diamati, mereka akan menggunakan metode pengumpulan data observasi. Observasi dilakukan sebelum penelitian atau penelitian awal untuk mengetahui masalah yang ada di dalam kelas. Setelah peneliti mengetahui penyelesaian dari masalah, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data untuk dikaji. Peneliti melakukan observasi terhadap proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh anak dan hasil capaian anak dalam memenuhi indikator.

2. Teknik Dokumentasi

Dengan menggunakan metode ini, peneliti mengumpulkan informasi tentang sumber belajar, proses pelaksanaan pembelajaran, dokumen tertulis, dan foto, yang kemudian diperiksa isinya untuk menambah keabsahan data. Rudiyanto (2016) menyatakan bahwa dokumentasi dikumpulkan pada setiap siklus berupa kurikulum, rencana kegiatan harian, visi dan tujuan sekolah, serta tindakan siswa selama kegiatan (gambar diambil dengan kamera smartphone). Dokumentasi penelitian terdiri dari bukti tertulis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), gambar atau foto yang diambil pada saat kegiatan, dan catatan yang dibuat selama berlangsungnya kegiatan.

Tabel. 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan Berbahasa Lisan AnakKelompok A

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Apakah anak dapat mengingat alur cerita dengan baik				
2.	Apakah anak dapat menyebutkan semua tokoh dalam cerita				
3.	Apakah anak dapat mengungkapkan 5 kalimat isi cerita yang dia tahu kkepada temannya				
4.	Apakah anak memahami isi cerita dengan baik				
5.	Apakah anak memahami pesan moral dari isi cerita				
6.	Apakah anak merasa tertarik untuk mendengarkan isi cerita				
7.	Apakah anak kosentrasi menyimak isi cerita menggunakan boneka tangan				

8.	Apakah anak antusias dalam mendengarkan cerita menggunakan boneka tangan				
9	Apakah anak berani bertanya kepada guru tentang isi cerita				
10.	Apakah anak berani maju kedepan untuk bercerita				

Keterangan:

BSB = Berkembang Sangat Baik (nilai 4)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (nilai 3)

MB = Mulai Berkembang (nilai 2)

BB = Belum Berkembang (nilai 1)

Analisis data menurut Noeng Muhadjir (dalam Ahmad 2018:84) adalah suatu upaya mencari dan menyusun catatan dari observasi dan wawancara secara metodis. Operasi setiap siklus dilanjutkan dengan analisis data. Terdapat kombinasi data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian tindakan kelas ini. Proporsi temuan penelitian yang dilakukan digunakan untuk menganalisis data kuantitatif, sedangkan hasil observasi lapangan digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Agung (dalam Winda, ddk 2014) mengartikan metodologi analisis deskriptif kuantitatif sebagai suatu teknik pengolahan data yang melibatkan pengorganisasian data secara metodis tentang kondisi suatu objek yang diteliti ke dalam angka-angka atau persentase untuk memperoleh suatu kesimpulan yang bersifat umum. Skenario peningkatan kualitas kemampuan bahasa lisan anak melalui penggunaan boneka tangan kelompok A dalam bercerita di TK TK IT Abata Lombok ditunjukkan melalui analisis data kuantitatif. Menemukan proporsi kemampuan anak merupakan langkah awal dalam analisis data kuantitatif untuk memastikan peningkatan kemampuan bahasa lisan anak.

Adapun rumus penilaian menurut Anas Sudijono (dalam Rahu, 2014: 46) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{X} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekuensi yang sedangkan dicari presentasenyan
= Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran

100% = Nilai tetap

Menurut Acep Yoni (dalam Annisya, 2020:36), proses evaluasi TK atau Ra terdiri dari:

Tabel 3.3. Kriteria Persentase Perkembangan Anak:

No.	Kriteria	Persentase
1.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%
2.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
3.	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
4.	BB (Belum Berkembang)	0%-25%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan selama 5 hari sejak tanggal 21 – 31 Oktober 2023 dalam satu minggu sesuai dengan jadwal masuk sekolah, dengan tema binatang dan sub tema bintang yang dilaut. Bentuk kegiatan yang dilakukan anak adalah berbeda-beda pada setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan 5 hari sejak tanggal 1- 8 November 2023 dalam satu minggu sesuai jadwal dengan tema profesi dan sub tema Polisi.

Tabel.4. Perbandingan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Siklus I Dan Siklus II

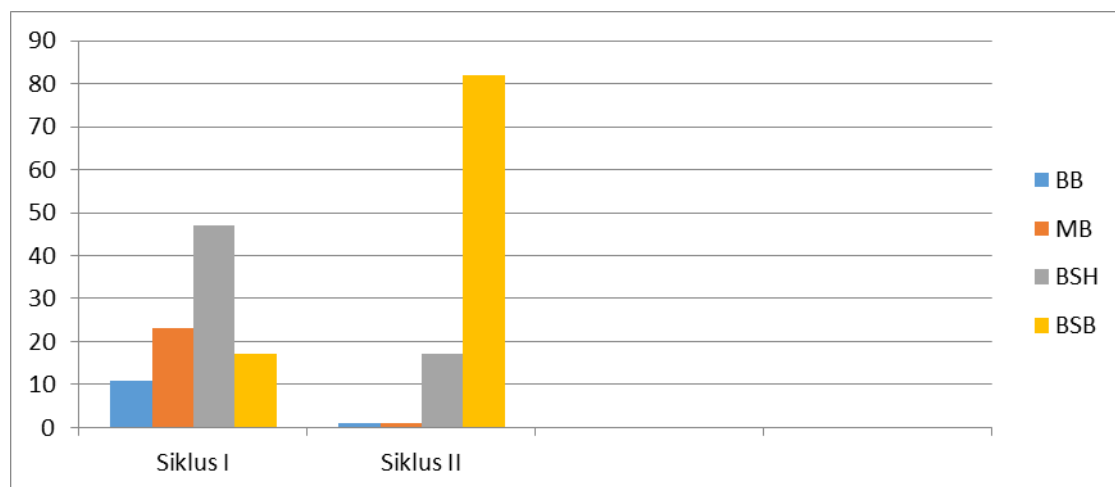
No	Kriteria	Siklus			
		I	%	II	%
1	Berkembang sangat baik (BSB)	2	2%	14	82%
2	Berkembang sesuai Harapan (BSH)	8	47%	3	17%
3	Mulai Berkembang (MB)	4	23%	0	0%

4	Belum berkembang (BB)	2	11%	0	0%
Jumlah		17	100%	17	100%

Berdasarkan observasi pada siklus I yang menunjukkan peningkatan persentase setelah diberikan boneka tangan maka pada siklus II disusun kegiatan. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus perbaikan, dimana masing- masing siklus terdiri atas rancangan, rencana kegiatan, 5 RKH, skenario perbaikan dan refleksi bersama nilai rekapitulasi hasil observasi peningkatan berbahasa lisan dengan boneka tangan. Dilihat dari hasil perbaikan tiap siklus mengalami peningkatan khususnya berbahasa lisan anak melalui boneka tangan. Dilihat dari setiap tampilan perbaikan pengembangan diperoleh data sebagai berikut :Kegitan pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan selama 5 hari sejak tanggal 21 – 31 Oktober 2023 dalam satu minggu sesuai dengan jadwal masuk sekolah, dengan tema binatang dan sub tema biantang yang dilaut. Bentuk kegiatan yang dilakukan anak adalah berbeda-beda pada setiap pertemuan. Pada siklus I setelah dilakukan kegiatan untuk mengukur kemampuan pengembangan anak berbahasa lisa anak dalam bercerita dengan metode boneka tangan, belum terdapat peningkatan yang signifikan. Terlihat masih kurangnya perkembangan bahasa anak dalam setiap kegiatan seperti Mendengarkan cerita buku bergambar, Menonton tonotoan video tentang biantang di laut, Bermain peran kakater binantang yang hidup di laut” dan nelayan., Menyusun puzzle sesuai urutan cerita, Mendengarkan cerita yang dimainkan oleh guru dengan boneka tangan. Maka peneliti melanjutkan kegiatan anak ke siklus II dengan melakukan kegiatan yang sama yaitu menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, yaitu boneka tangan, mengajukan pertanyaan tentang warna cerita yang digunakan, menjelaskan prosedur kegiatan yang akan dilakukan dan memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan tentang produk yang dihasilkan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dilihat bahwa melalui boneka tangan dapat meningkatkan pengembangan berbahasa lisan. Hal ini dikarenakan pada media boneka tangan yang dilakukan guru pada anak bervariasi dan menarik. Guru yang semangat dan kreatif dapat menambah semangat anak-anak untuk melakukan kegiatan itu. Pada Siklus I, terlihat bahwa ketika mengerjakan kegiatan yang diberikan masih banyak terlihat anak yang tidak fokus mendengarkan , anak tidak berani menyebutkan cerita yang sudah didengar, anak banyak yang mulai bosan dengan kegiatan tersebut, sehingga banyak anak yang lebih memilih ngobrol dengan temannya ketika mengerjakan kegiatan mendengarkan cerita

dengan buku, begitu juga pada kegiatan menonton dengan video. Melihat buku-buku yang digunakan kurang menarik dan cerita didalam buku tersebut. Disini terlihat kurangnya berbahasa anak yang muncul dikarenakan proses pembelajaran yang monoton. Pada siklus II, memberikan materi edukasi penggunaan boneka tangan dalam menceritakan dongeng melalui berbagai aktivitas, seperti bercerita sambil bersenandung bersama boneka, menceritakan kisah dengan menggunakan boneka tangan seorang polisi yang baik, menceritakan kisah dengan menggunakan teka-teki gambar, menceritakan kisah dengan menggunakan mimpi, dan menceritakan kisah secara bebas dengan menggunakan boneka tangan. Terbukti dari latihan ini anak-anak menjadi lebih kreatif. Hal ini terlihat sepanjang proses pembelajaran; Anak-anak sangat bersemangat dan tampak puas ketika mereka menggunakan boneka tangan sebagai alat pengajaran, terutama ketika mereka berbagi cerita secara terbuka dan mendiskusikan aspirasi mereka. Temuan analisis data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa lisan anak dalam bercerita berubah secara signifikan antara sebelum dan sesudah mereka menggunakan media boneka tangan.



Grafik Perbandingan Persentase Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Siklus I Dan Siklus II

Hal ini terlihat dari proporsi anak yang mendapat nilai kategori sangat baik sekali, yaitu Berkembang Sangat Baik atau BSB, pada siklus I meningkat sebesar 23,5% dan pada siklus II meningkat sebesar 82,3%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan khususnya di TK IT Abata Lombok I terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak usia 4-5 tahun. Percakapan di atas menunjukkan

bagaimana penggunaan boneka tangan dalam bercerita dapat meningkatkan perkembangan kemampuan bahasa lisan pada anak-anak antara usia empat dan lima tahun.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan berbahasa lisan kelompok usia 4-5 tahun melalui teknik bercerita dengan menggunakan boneka tangan mengalami peningkatan berdasarkan studi tindakan kelas yang dilakukan pada siswa di TK IT Abata Lombok 1. Berdasarkan pembahasan pada hasil perbaikan, maka diberikan saran sebagai berikut: Bagi Pendidik PAUD Untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengembangannya, guru Taman Kanak-Kanak dituntut untuk selalu mengetahui perkembangan di bidang pendidikan anak usia dini. Menyusun rencana kegiatan secara rinci dan menyediakan segala bahan yang diperlukan untuk kegiatan peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan menebalkan garis putus-putus sangat efektif dalam pembelajaran dan dapat menarik perhatian anak khususnya dalam berbahasa. Bagi Peneliti Lanjutan Oleh karena itu, diharapkan para peneliti di masa depan dapat melakukan studi tentang kemampuan bahasa anak-anak melalui banyak kegiatan lain yang lebih menarik dan inovatif. Kegiatan bercerita dengan menggunakan boneka tangan merupakan komponen yang sangat penting bagi perkembangan bahasa lisan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2021). "Peran Boneka Tangan dalam Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 123-135.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 87-92.
- Depdiknas, (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Gayatri dan Wirakusuma. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Proposal Penelitian Mahasiswa*. E- Jurnal Akuntansi Universitas Udayana, 14.2. hal. 1539-1554.
- Gunarti, W., dkk. (2010). Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak
- Habibi, Muazar. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Hidayati, S., & Budiarti, I. (2022). "Terapi Menggunakan Boneka Tangan untuk Anak dengan Gangguan Emosional." *Jurnal Psikologi Anak*, 10(1), 45-59.

- Hilyana, D., Fahrudin, F., & Rachmayani, I. (2022). Efektivitas Metode Bercerita untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 35-39.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 83.
- Pratiwi, D. (2020). "Budaya dan Kreativitas: Kajian Boneka Tangan dalam Pendidikan." *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, 8(3), 77-89.
- Purnamasari, D. (2021). *Pengaruh Metode Bercerita terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 215-230.
- Rahmawati, Desi, Dkk., (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Bercerita. *Journal Pendidikan*, fkip Universitas Lampung, 1-10.
- Rahmawati, L. (2019). "Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 233-245.
- Rahmawati, S. (2019). *Penerapan Cerita Tradisional dalam Metode Bercerita untuk Pembelajaran yang Relevan*. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 7(2), 78-89.
- Santoso, R. (2023). "Penggunaan Boneka Tangan dalam Terapi Anak: Pendekatan Psikologis." *Jurnal Terapi Anak*, 11(2), 90-102.
- Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 11*. Jakarta: Erlangga.
- Sumitra, A. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari*. e-journal.stkipsiliwangi.
- Supriyadi, H. (2020). *Storytelling dalam Pembelajaran: Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 45-60.
- usia dini. Jakarta: Universitas Terbuka