EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN BERMEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)

Psikologi (S.Psi)



Nurul Kumalasari (B97213109)

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA 2017

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN BERMEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA LISAN ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)

Yang disusun oleh Nurul Kumalasari B97213109

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Pada Tanggal 24 Juli 2017

Mengetahui,

Dekan Fakuitas sikologi dan Kesehatan

Prof. Dr. H. Moh. Sholeh, M.Pd Nip.195912091990021001

Susunan Tim Penguji Penguji Pembimbing,

Dr. Suryani S.Ag, S.Psi, M.Si Vip.197708122005012004

Dr. Eni Purwati, M.Ag Nip.196512/2119900/2300

Penguji III,

Hj. Tatik Mukhoyyaroh, S.Psi., M.Si Nip.197605112009122002

Penguji IVQ V Lucky Abrorry, M.Psi Nip.197910012006041005

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini (5-6 Tahun)" merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 24 Juli 2017

tradaja, 2 i van 2012

Nurul Kumalasari

iii

INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bermain peran bermedia boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan eskperimen. Instrumen penelitian berupa naskahbermain peran dan lembar observasi kemampuan bahasa lisan anak sia dini. Subjek penelitian berjumlah 30 dengan kriteria inklusui 5-6 tahun, sehat, penelitian menggunakan teknik random usia assignment. Pemilihan tema naskah drama melalui preliminary research pada 34 anak. Uji validitas naskah drama menggunakan CVR dengan 6 orang experts (ahli) dengan perolehan 0,71. Hasilnya > 0,50, sehingga naskah layak digunakan pada bermain peran bermedia boneka tangan untuk anak usia dini. Dan uji validitas boneka tangan yang digunakan untuk bermain peran menggunakan CVR dengan 3 orang ahli (expert) dengan perolehan 0.50. Hasilnya > 0,50, sehingga boneka tangan layak digunakan pada bermain peran bermedia boneka tangan untuk anak usia dini Alat tes yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan bahasa lisan yang terdiri dari 7 aitem yang menggunakan 4 alternatif penyekoran (1 hingga 4). Hasil analisis menunjukkan ratarata kesepakatan antar rater sebesar 0.940, sehingga alat tes dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan bahasa lisan anak usia dini. Hasil penelitian menggunakan teknik analisis Independent-samples t test dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, karena lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Perbedaan nilai rata-rata perolehan kelompok kontrol sebesar 0,4733, lebih kecil dari nilai ratarata perolehan kelompok eksperimen sebesar 0,8427, artinya terdapat perbedaan kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

Kata kunci: Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan, Kemampuan Bahasa Lisan, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The aim of this study was to determine effectiveness of playing the role of media puppets in improving children's oral language. This research is a quantitative research using experimentation. Instrument the form of a play and the observation sheet spoken language skills of early childhood. Research subjects included 30 children with inclusion criteria 5-6 years old, healthy, research using the technique of random assignment. Selection of a theme plays through preliminary research on 34 children who had the same inclusion criteria as the study subjects. Validity test using CVR plays with 6 experts with the acquisition of 0.71. The result is > 0.50, so that decent script used in the role of media puppets for early childhood. Validity test using CVR the puppets plays with 3 experts with the acquisition 0,50. The result is > 0.50, so that decent the puppets used in the role of media puppets for early childhood. Assay used is the observation sheet spoken language skills which consists of 7-item using alternate scoring 4 (1 to 4). The analysis showed the average inter-rater agreement of 0,940, so that the assay can be used as a measurement of the ability of oral language early childhood. The results using analysis techniques Independent-samples t test with significance level of 0.000 < 0.05, because it is smaller than 0.05, then Ho is rejected and Ha accepted. Differences in the average value of the acquisition of the control group at 0,4733, the smaller than the average value of the acquisition of the experimental group at 0,8427, meaning that there are differences in oral language abilities between control and experimental groups. Results showed playing the role of media puppets is effective in improving the ability of oral language of early childhood.

Keywords: The Role Of Media Puppets, Oral Language Skill, Childhood

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	\mathbf{v}
INTISARI	vi
	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Keaslian Penelitian	16
BAB II KAJIAN TEORI	
	9
	9
-	20
-	20
c. Jenis Bahasa2	
	:1
	1
	5
	7
	0
	3
	3
	5
o. Tanap i cikembangan Kogmui Anak Osia Dini	
B. Bermain Peran bermedia Boneka Tangan	8
	8
=	2
y	3
	i3 i4
J 1	4
1	4
, & &	7
$\boldsymbol{\mathcal{E}}$	57
ϵ	8
ϵ	0
	2
\mathcal{F}	53
C. Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan terhadap Kemampuan	
	55
E	59
E. Hipotesis	5

BAB III METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional	
1. Variabel Penelitian	6
2. Definisi Operasional	7
	8
	9
	0
E. Validitas Eksperimen 8	4
F. Instrumen Penelitian	5
1. Naskah Bermain Peran 8	5
2. Kemampuan Bahasa Lisan 8	7
3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	1
G. Analisis Data	8
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	9
B. Deskripsi dan Reliabilitas Data	9
C. Hasil)(
D. Pembahasan)1
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan)2
B. Saran	03
DAFTAR PUSTAKA 10)4
I AMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Aspek Pengetahuan Bahasa Lisan	26
Tabel 2	Tingkat Pencapaian Perkembangan Bahasa Lisan	29
Tabel 3	Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan	89
Tabel 4	Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan	89
Tabel 5	Kategorisasi Hasil Observasi	90
Tabel 6	Hasil Observasi oleh Rater	96
Tabel 7	Hasil Outpus SPSS	99



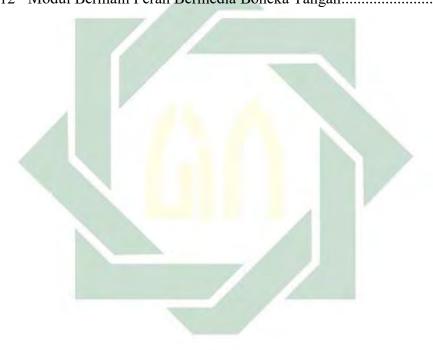
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Visual	75
Gambar 2 Pelaksanaan Eksperimen	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Subjek, usia, dan kesehatan	107
Lampiran 2	Surat Ijin Penelitian dari Kampus	109
Lampiran 3	Surat Ijin Penelitian dari TK Bahrul Ulum	110
Lampiran 4	Naskah Bermain Peran	111
Lampiran 5	Angket CVR Naskah Bermain Peran	122
Lampiran 6	Angket CVR Boneka Tangan	127
Lampiran 7	Angket Preliminary Research (memilih tema)	134
Lampiran 8	Lembar Observasi	135
Lampiran 9	Out Put CVR Naskah Bermain Peran	137
Lampiran 10	Out Put CVR Boneka Tangan	139
Lampiran 11	Out put SPSS	142
Lampiran 12	Modul Rermain Peran Rermedia Roneka Tangan	1/1/



BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan landasan bagi setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal. Bahasa membentuk dasar, persepsi, komunikasi, dan interaksi harian setiap individu. Bahasa adalah suatu sistem simbol yang mengategorikan, mengorganisasi, dan mengklarifikasi pikiran. Melalui bahasa, individu mampu menggambarkan dunia dan belajar mengenai dunia (Stice, 2015). Bahasa memberi sumbangan yang besar bagi perkembangan anak. Dengan bantuan bahasa anak akan tumbuh menjadi pribadi yang dapat berpikir, merasa, bersikap, berbuat, serta memandang dunia dan kehidupan seperti orang-orang di sekitarnya (Wirya, 2014).

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia pada umumnya dan dalam kegiatan berkomunikasi pada khususnya. Demikia pula peran bahasa bagi anak. Membaca memberi sumbangan yang besar dalam perkembangan anak menjadi dewasa. Perkembangan TK/RA masih jauh dari sempurna. Namun demikian, potensinya bisa dirangsang melalui membaca yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kemampuan bahasa anak dapat ditumbuhkan dengan berbagai cara seperti: bermain tebak-tebak kata, bercerita, mendongeng dengan alat peraga, atau membuat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh anak.

Keterampilan membaca dan bercerita harus dikembangkan sejak dini (Dewi,2013).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa bahasa memiliki peranan penting bagi anak usia dini sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan baik dan benar sesuai dengan tahap perkembangannya. Hal ini senada dengan apa yang ditulis oleh Hurlock (1997) bahwa:

Usia tiga sampai enam tahun anak sedang dalam masa peralihan dari masa egosentris menuju kemasa sosial. Pada usia ini anak mulai berkembang rasa sosialnya. Anak mulai banyak berhubungan dengan lingkungannya, terutama lingkungan sosialnya. Anak mulai bertanya segala macam yang dihayatinya. Disamping itu juga anak mulai banyak mengeluarkan pendapat dan menanggapi hal-hal yang dapat diamati atau didengarnya.

Montessori (1990; dalam Otto, 2015) menemukan "masa peka" yang muncul dalam rentang perkembangan anak usia dini, terutama pada usia 2 tahun sampai 6 tahun. Masa peka ini merupakan masa munculnya berbagai potensi tersembunyi atau kondisi dimana suatu fungsi jiwa membutuhkan rangsangan tertentu untuk berkembang. Menurut Chaer (2011) anak-anak yang masih berada dalam masa pekanya mudah untuk belajar bahasa. Berbeda dengan orang dewasa atau orang yang masa pekanya sudah lewat, tidak akan mudah belajar bahasa, apalagi bahasa lain.

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik. Masa ini, anak mengalami tumbuh kembang yang luar biasa dalam semua aspek perkembangannya, baik dari segi social, emosional, bahasa fisik motorik, kognitif dan seni. Semua aspek itu dapat berkembang dengan optimal apabila anak diberi stimulasi yang baik. Hal tersebut tentu saja perlu bantuan dari orang-orang yang berada di lingkungan sekitar anak, seperti orang tua dan guru.

Fungsi dari bahasa menurut Rochmah (2005) adalah sebagai sarana komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, semua individu harus menguasai dua fungsi yang berbeda yaitu: kemampuan menangkap maksud yang ingin dikomunikasikan orang lain dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain sedemikian rupa sehingga dapat dimengerti oleh orang lain.

Bahasa sebagai alat komunikasi yang penting didalam kehidupan seharihari. Adapun bentuk-bentuk kemampuan bahasa menurut Otto (2015), meliputi kemampuan bahasa lisan dan kemampuan bahasa tulis. Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Bentuk kemampuan bahasa tulis, bentuk reseptifnya membaca dan ekspresfinya menulis.

Kemampuan bahasa lisan pada anak sangat perlu mendapat perhatian dan berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan

Larrivee (1995) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Begitu anak-anak belajar membaca dan menulis, anak-anak menggunakan pengetahuan bahasa lisannya sebagai dasar terhadap pengetahuan barunya mengenai sistem bahasa tulis ketika mereka mulai fokus pada fitur dan konsep bahasa tulis.

Dari beberapa definisi bahasa yang dikemukakan di atas dapat di simpulkan kemampuan bahasa lisan adalah suatu keahlian dalam berinteraksi sosial yang memiliki bentuk reseptif (mendengarkan) dan ekspresif (berbicara). Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Fonologi adalah sistem suara dari bahasa, termasuk suara yang digunakan dan bagaimana mereka dapat dikombinasikan. Morfem adalah satuan minimal makna, hal tersebut adalah kata atau bagian dari kata yang tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang bermakna. Naigles & Swensen (2010) menjelaskan bahwa Sintaks adalah cara penggabungan kata-kata untuk membentuk frasa dan kalimat yang dapat diterima. Semantik mengacu pada makna kata dan kalimat. Menurut Siegel & Surian (2010) Pragmatik adalah set terakhir aturan bahasa adalah pragmatik, penggunaan yang tepat dari bahasa dalam konteks yang berbeda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bank Dunia (2010) mengenai Informasi Singkat Potret Perkembangan Anak Usia

Dini di Indonesia, berdasarkan Pengukuran Kelebihan dan Kesulitan (SDQ-Strengths and Difficulties Questionnaries) dan Instumen Perkembangan Dini (EDI-Early Development Instrument), kedua instrument ini telah digunakan secara internasional.Hasil perbandingan Internasional ketrampilan kognitif dan bahasa Negara Indonesia dibanding 8 negara (Kanada, Australia, Meksiko, Yordania, Chili, Mozambik dan Filipina), Indonesia menempati skor terendah, 80% anak memiliki ketrampilan kognitif dan bahasa rendah. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa anak usia dini di Indonesia masih rendah.

Berdasarkan data Sapulidi Riset Center (SRC) per Januari 2016 jumlah lembaga PAUD di seluruh Indonesia mencapai 190.238 lembaga. Dari data World Bank (2012) tentang Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini di Indonesia, melakukan penilaian anak-anak berdasarkan pengukuran perkembangan Instrumen Pengembangan Usia Dini (EDI-versi pendek) mengenai perkembangan bahasa, kognitif dan ketrampilan komunikasi, yang melakukan penilaian dalam hal berbahasa, menyimak, memahami; mulai menghubungkan huruf, suara, dan kata; mulai menulis. Kemampuan kognitif dan bahasa yang di peroleh anak-anak Indonesia yang mengikuti pendidikan anak usia dini sebesar 0, 12%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa lisan anak usia dini yang mengikuti pendidikan anak usia dini

di Indonesia masih sangat rendah, karena perolehan hasil kemampuan bahasa lisan belum sampai 1%.

Penelitian dari *US Preventive Service Task Force* melaporkan kejadian keterlambatan bahasa pada anak yang sudah bersifat presisten sebanyak 40%-60%. (USPSTF, 2013). Gangguan bicara dan bahasa dialami oleh 8% anak usia prasekolah. Hampir sebanyak 20% dari anak berumur 2 tahun mempunyai gangguan keterlambatan bicara. Keterlambatan bicara paling sering terjadi pada usia 3-16 tahun. Anak usia prasekolah yang teridentifikasi terlambat atau terganggu kemampuan berbahasanya yaitu sekitar 6-8% (Lumbantobing, 2013).

Menurut Hertanto (2013) keterlambatan perkembangan bahasa di Indonesia belum pernah diteliti secara luas. Beberapa penelitian mendeteksi gangguan perkembangan anak pada usia prasekolah sebanyak 12,8%- 28,5 %. Data di Departemen Rehabilitasi Medik RSCM tahun 2006 menyebutkan bahwa dari 1125 jumlah kunjungan pasien anak terdapat 10,13% anak terdiagnosis keterlambatan bicara dan bahasa.

Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK), pada tahapan inilah belajar mengasah keterampilan sosial dan keterampilan komuikasi di TK menjadi penting. Anak-anak tidak hanya diajak berinteraksi dan berbicara dengan menggunakan bahasa ibu tetapi harus bisa

menangkap pembicaraan dengan bahasa Indonesia dengan baik. Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan berbicara untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain-main dengan kata-kata. Biasanya mereka memiliki teman imajinatif untuk diajak berinteraksi dan berbicara, karena pada usia ini anak memasuki periode praoprasional. Teman imajinatif ini akan segera menghilang seiring dengan masuknya anak ke dalam periode operasional konkret (Yudha, 2005).

Kemampuan bahasa anak ketika mulai memasuki usia TK adalah anak mampu menggunakan banyak kosa kata, pengucapan kata-kata yang jelas, dan anak sudah mulai membentuk suatu kalimat kurang lebih enam sampai delapan kata yang terdiri dari kata kerja, kata depan dan kata penghubung (Harlock, 2002). Sedangkan menurut Mussen (2005) tahap perkembangan komunikasi yang harus dicapai pada anak umur empat sampai enam tahun adalah pembicaraan yang diucapkan anak lebih lama dan lebih kompleks, kata-kata yang diucapkan saling berhubungan, dan anak sudah mulai menyesuaikan luwes untuk gaya bicaranya ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih muda atau yang lebih tua. Akan tetapi yang terjadi pada saat sekarang ini tidaklah sesuai dengan tahap perkembangan yang telah dijelaskan di atas. Banyak anak yang belum mampu melakukan kemampuan berkomunikasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk meningkatkan komunikasi pada anak-anak harus menguasai unsur penting dalam belajar. Unsur penting itu adalah anak harus mengerti apa yang dikatakan orang lain dan anak harus meningkatkan keterampilan berbicara. Tetapi kebanyakan orang tua maupun pengasuh hanya meningkatkan keterampilan berbicara saja sehingga tugas untuk mengerti perkataan orang lain kurang diperhatikan. Padahal dua unsur itu sangatlah penting.

Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an QS. Ar. Rahman ayat 1-4

Artinya: (Tuhan) Yang Maha Pemurah, Yang telah mengajarkan Al Qur'an. Dia menciptakan manusia, Mengajarnya pandai berbicara.

Berdasarkan empat ayat di atas kita mendapatkan pelajaran bahwa Allah adalah sebagai pelaku pendidikan, yaitu yang mengajarkan manusia al-Qur'an sebagaimana mengajarkannya juga pandai berbicara. Kemudian Rasulullah saw mengajarkan al-Qur'an kepada umatnya.

Peneliti memilih TK Bahrul Ulum sebagai tempat penelitian, karena di tempat tersebut pembelajaran yang dilakukan masih dengan menggunakan metode yang konvensional, di mana guru yang aktif dan siswa yang pasif. Oleh karena itu kemampuan bahasa lisan anak-anak di TK Bahrul Ulum masih butuh untuk ditingkatkan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Bahrul Ulum Surabaya (Senin sampai Sabtu, 9-14 November 2016, pukul 09.00-10.30), ditemukan bahwa terdapat ketidakmampuan anak-anak dalam berbahasa. Hal ini ditunjukkan ketika guru memberikan tugas bercerita didepan kelas, dari 9 anak yang di tunjuk, hanya 3 anak saja yang mampu menceritakan pengalaman dengan bahasa sederhana dan mampu dipahami guru serta teman-temannya. Sedangkan sisanya, hanya diam, tersenyum, bermain dengan teman dan mau berbicara jika diberi stimulus oleh guru. Selain itu, dikelas guru banyak berbicara serta jarang menggunakan media pembelajaran seperti boneka tangan dan buku cerita untuk merangsang kemampuan bahasa anak-anak saat mengajar. Akibatnya kemampuan bahasa anak-anak masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan dengan baik.

Menurut Penelitian dari Vygotsky (1962, 1978; John Steiner, 1994; dalam Otto, 2015) mengatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi dengan orang lain, maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang. Teori Perkembangan Vygosky memandang bahwa bahasa anak-anak tidak berkembang dalam situasi sosial yang hampa.

Pendapat Vygotsky dapat disimpulkan bahwa meskipun ada pengaruh biologis, anak-anak jelas tidak belajar bahasa dalam ruang hampa sosial. Tidak peduli berapa lama anak berkomunikasi dengan anjing, anak tidak akan belajar bicara, karena anjing tidak memiliki kapasitas untuk bahasa.

Vygotsky yakin bahwa anak-anak yang terlibat dalam sejumlah besar pembicaraan pribadi lebih berkompeten secara sosial ketimbang anak-anak yang tidak menggunakan secara ekstensif. Melalui interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Artinya, anak-anak secara biologis siap untuk belajar bahasa, karena ada interaksi antara anak dengan lingkungan. Interaksi anak-anak untuk meniru bahasa dari lingkungan mendukung dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa lisan

Saat di sekolah guru menyampaikan bahan ajar, memerlukan cara atau kegiatan tertentu agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Agar kemampuan bahasa lisan anak dapat meningkat, tugas seorang guru adalah merancang proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas anak dalam memahami materi. Mengingat pentingnya kemampuan berbahasa lisan bagi perkembangan anak usia dini, maka dibutuhkan cara yang tepat agar dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berbahasa lisannya. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa lisannya.

Bermain peran memenuhi beberapa prinsip yang sangat mendasar dalam proses belajar mengajar, misalnya keterlibatan murid dan motivasi yang hakiki. Suasana yang positif sering kali menyebabkan seseorang bisa melihat dirinya sendiriseperti orang lain melihat dirinya. Keterlibatan para peserta permainan peran bias menciptakan baik perlengkapan emosional maupun intelektual pada masalah yang dibahas. Bila seorang guru yang terampil bisa dengan tepat menggabungkan masalah yang dihadapi dengan kebutuhan dalam kelompok, maka kita bisa mengharapkan penyelesaian dari masalah-masalah hidup yang realistis.

Ments (1999) berpendapat bahwa bermain peran adalah "meminta seseorang untuk membayangkan bahwa mereka adalah orang lain dalam sebuah situasi yang khusus". Mutawa-Al & Kailani (1989) menjelaskan bermain peran sebagai sebuah teknik atau usaha-usaha itu sebuah kesempatan bagi melatih sebuah struktur yang baru didalam konteks dari alami pemakaian yang berbicara. Piaget (2009) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berfikir anak usia dini yang memasuki fase berfikir secara simbolik yaitu kemampuan berfikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak dan dapat menggunakan kata-kata untuk menandai suatu objek dan membuat substansi dari objek tersebut.

Suryadi (2007) menyatakan bahwa bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak yang tujuannya mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap perkembangan yang dilaksanakan. Drama peran adalah kegiatan spontan dan mandiri di saat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan keinginan dan sikap. Kemampuan berbicara anak dapat dilihat saat anak menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat temannya saat kegiatan berlangsung. Bagaimana anak menyusun kalimat dengan benar dan bagaimana cara mengucapkannya itupun dapat dilihat saat anak berbicara.

Joyce, Weil dan Calhoun (2009) mengemukakan bahwa proses bermain peran bertujuan untuk 1) mengeksplorasi perasaan peserta didik, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai prilaku, nilai, dan persepsi peserta didik, 3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, 4) mengeksplorasi materi pelajaran dalam cara yang berbeda.

Suryadi (2007) menyatakan bahwa keunggulan dari metode bermain peran ini antara lain: anak dapat meningkatkan kemampuan mengenali perasaan orang lain, memperoleh pengalaman yang baru bila dihadapkan pada masalah yang sulit, anak dapat menciptakan persamaan, anak dapat melakukan ungkapan perasaan emosi yang mampu mengurangi beban psikologis dengan bercermin pada orang lain, serta banyak melibatkan peran serta anak yakni mendorong anak-anak untuk aktif memecahkan masalah sambil dengan cermat bagaimana orang lain menghadapi masalah tersebut.

Metode pembelajaran bermain peran yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahasa anak yakni sandiwara boneka. Menurut (Zubaidah,2006) sandiwara boneka merupakan salah satu bentuk kegiatan pengembangan bahasa anak. Sesuai dengan namanya "boneka tangan", cara memainkannya dengan memasukkan tangan kedalamnya. Bentuknya pun menyerupai sarung tangan, namun tentu saja boneka ini lebih menarik. Media ini dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman yang lengkap tentang benda tersebut. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek, baik ukuran, bentuk, berat, maupun manfaatnya. Anak akan berdialog bebas dan singkat seusai tema boneka yang mereka pilih, sehingga anak dapat mengembangkan imajinasi dan dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya. Oleh sebab itu, penggunaan media ini diharapkan bisa memuluskan atau memperlancar dalam penerapan metode bermain peran

Boneka yang digunakan dapat mewakili benda-benda yang bagi anak sulit dijangkau menjadi sesuatu yang nyata melalui model tiruan. Bentuk-bentuk boneka dapat berupa tiruan berbagai macam manusia yang berperan ayah, ibu, dan anak, sehingga melalui model boneka tangan inilah dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak secara optimal. Hasil penelitian Deunk dan Glopper (2008) juga menemukan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan linguistik anak melalui peningkatan kosakata.

Wong (2008) mengungkapkan bahwa bermain peran merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak akan berkatakata/ berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri, mengenal waktu, jarak serta suara. Melalui bermain anak-anak akan semakin mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, melalui kontak dengan dunia nyata menjadi eksis di lingkungannya dan menjadi percaya diri (Tedjasaputra, 2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2011), menyatakan bahwa metode bermain peran (role play) dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Anna (2015), menunjukkan bahwa penggunaan metode Bermain Peran Sandiwara Boneka dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Eli

Tohonan dan Sahat Siagian (2014), menunjukkan bahwa metode bermain peran dan konsep diri berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti apakah bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini. Dan penelitian yang akan dilakukan ini berjudul "Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini (5-6 Tahun)".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah bermain peran bermedia boneka tangan efektiv dalam meningkatan kemampuan bahasa lisan anak usia dini?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diadakanannya penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka manfaat penelitian ini, yaitu :

a. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajaran, dalam rangka mengembangkan ilmu, khususnya Psikologi Pendidikan.

b. Manfaat secara praktis

- Penelitian ini juga menjadi masukan agar para guru dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak melalui bermain peran.
- 2. Bagi para orang tua, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak dengan mengajak si anak untuk bermain peran.

E. Keaslian Penelitian

Mengkaji beberapa permasalahan yang telah dikemukakan dalam latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak melalui kegiatan sosiodrama. Hal ini didukung dari beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan landasan penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian pendukung tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2011) dengan judul "Efektivitas Bermain Peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak", dan penelitian Dia dan Sri (2014) dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B". Hasil penelitian ini bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan berbicara anak.

Selain itu dalam penelitian Siska (2011) dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Ketrampilan Sosial Dan Ketrampilan Berbicara Anak Usia Dini", dan penelitian Rumilasari, Tegeh dan Ujianti (2016) dengan judul "pengaruh metode bermain peran (Role Playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A", memeroleh hasil bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara maupun bahasa anak.

Beberapa penelitian internasional tentang bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: yang dilakukan oleh Sameera dan Sharqiya (2000) dengan judul "*Using Role Play to Promote Oral Fluency*" menyatakan bahwa partisipan mengalami peningkatan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan bimbingan.

Penelitian lain tentang bermain peran dilakukan oleh Priscilla dan Tazria (2012) dengan judul "Effectiveness of role play in enchancing the speaking skills of the learnes in a large classroom:

An investigation of tertiary level students" hasil penelitiannya menyatakan bahwa, teknik bermain peran memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan berbicara siswa.

Penelitian Lepley (2001) dengan judul "How Puppetry Helps Oral Language Development Of Language Minority Kindergartnes" hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan boneka tangan. Penelitian Rowell (2010) dengan judul "The world is child's stagedramatic play and children's development" hasilnya adalah bermain peran dengan boneka tangan dapat rneningkatkan kemampuan bahasa anak.

Dari beberapa penelitian terdahulu tentang upaya meningkatkan kemampuan bahasa lisan di atas, peneliti lebih tertarik dengan peningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini melalui bermain peran bermedia boneka tangan, metode dipilih karena melalui bermain peran bermedia boneka tangan merupakan sebuah kegiatan yang aktif melibatkan anak. Anak mampu berperan dan berhubungan antara peran satu dengan yang lainnya, dalam suatu peragaan yang dapat memerankan tokoh tertentu yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat sekitar. Dalam bermain peran bermedia boneka tangan terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan bahasa lisan pada anak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah dari segi metode pembelajaran, penelitian ini menggunakan media boneka tangan, di mana penelitian yang menggunakan bermain peran bermedia boneka tangan di Indonesia jarang dilakukan dengan media pembelajaran. Pada beberapa penelitian internasional, bermain peran bermedia boneka tangan digunakan untuk anak usia 3-4 tahun dan usia prasekolah, namun drama yang digunakan dalam penelitian tersebut berbeda dengan bermain peran bermedia boneka tangan yang akan didramakan pada penelitian ini karena perbedaan budaya dan penggunaan bahasa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini

1. Kemampuan Bahasa Lisan

a. Pengertian Kemampuan

Didalam kamus bahasa Indonesia (2015), kemampuan berasal dari kata "mampu" yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Menurut Chaplin (2011) *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009: 57).

Kemampuan juga bisa disebut dengan kompetensi. Kata kompetensi berasal dari bahasa Inggris "competence" yang berarti ability, power, authority, skill, knowledge, dan kecakapan, kemampuan serta wewenang. Jadi kata kompetensi dari kata competent yang berarti memiliki kemampuan dan keterampilan dalam bidangnya sehingga ia mempunyai kewenangan atau atoritas untuk melakukan sesuatu dalam batas ilmunya tersebut.

Pengertian-pengertian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan (ability) adalah kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktek dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

b. Pengertian Bahasa

Bahasa menurut Santrock (2007) adalah bentuk komunikasi baik lisan, tertulis atau ditandatangani yang didasarkan pada sistem simbol. Bahasa terdiri atas kata-kata yang digunakan oleh komunitas (kosakata) dan aturan untuk memvariasi dan mengkombinasikan mereka (tata bahasa dan sintaksis). Semua bahasa manusia memiliki beberapa karakteristik umum (Gleason, 2009; dalam Santrock, 2007). Hal ini mencakup pembangkitan tidak terbatas dan aturan organisasi. Pembangkitan tidak terbatas adalah kemampuan untuk menghasilkan jumlah banyak kalimat bermakna dengan menggunakan seperangkat kata-kata dan aturan yang terbatas. Aturan yang dimaksudkan adalah bahwa bahasa sifatnya tertata dan bahwa aturan-aturan mendeskripsikan cara-cara bahasa mampu memiliki makna.

Setiap kebudayaan manusia memiliki bahasa. Bahasa manusia berjumlah ribuan (Santrock, 2002), yang begitu bervariasi di atas permukaan bumi sehingga banyak dari kita putus asa mempelajari lebih dari satu. Tetapi semua bahasa manusia memiliki beberapa karakteristik

umum. Bahasa menurut Santrock (2002), (language) ialah suatu sistem symbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Pada manusia, bahasa ditandai oleh daya cipta yang tidak pernah habis dan adanya sebuah aturan sistem aturan. Daya cipta yang tidak perah habis (*infinite generativy*) ialah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sejumlah kalimat bermakna yang tidak pernah berhenti dengan menggunakan seperangkat kata dan aturan yang terbatas, yang menjadikan bahasa sebagai upaya yang sangat kreatif.

Santrock (2002) menambahkan bahwa bahasa adalah suatu sistem symbol yang kita gunakan untuk berkomunikasi satu sama lain. Sistem itu ditandai oleh penciptaan yang tidak pernah berhenti dan adanya sistem atau aturan. Sistem atau aturan itu meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Dari beberapa definisi bahasa di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah bentuk komunikasi baik lisan maupun tertulis, di mana terdapat sistem atau aturan yang meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik yang digunakan manusia untuk menyampaikan pertukaran pikiran dan perasaan.

c. Pengertian Kemampuan Bahasa Lisan

1. Pengertian Kemampuan Bahasa Lisan

Bentuk-bentuk kemampuan bahasa menurut Otto (2015), meliputi kemampuan bahasa lisan dan kemampuan bahasa tulis. Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Bentuk kemampuan bahasa tulis, bentuk reseptifnya membaca dan ekspresfinya menulis.

Menurut Slavin (2011), bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan. Bahasa lisan tidak hanya mengharuskan untuk memelajari kata-kata, tetapi juga memelajari aturan pembentukan kata dan kalimat. Anak-anak prasekolah sering bermain-main dengan bahasa atau bereksperimen dengan pola aturannya.

Menurut Windor (1995; dalam Otto, 2015), Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

Bahasa lisan memberikan dasar dari perolehan pengetahuan bahasa tulis. Bahasa tulis tidak semata-mata bahasa lisan yang dituliskan. Lebih dari itu, bahasa tulis harus mampu menyampaikan keseluruhan maksudnya melalui tulisan, karena tulisan itu membawa pesan tanpa bahasa tubuh, ekspresi wajah, atau situasi kontekstual yang terjadi didekatnya. Misalnya, ketika menceritakan suatu cerita secara lisan. Anda bisa menggunakan bahasa tubuh, sikap tubuh, ekspresi wajah, dan beragam intonasi yang digunakan dalam mengomunikasikan suatu cerita. Pembacaan cerita yang lebih formal, anda bahkan harus memakai kostum atau alat pendukung cerita atau boneka.

Kemampuan bahasa lisan pada anak berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan Larrivee (1995; dalam Otto, 2015) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Begitu anak-anak belajar membaca dan menulis, anak-anak menggunakan pengetahuan bahasa lisannya sebagai dasar terhadap pengetahuan barunya mengenai sistem bahasa tulis ketika mereka mulai fokus pada fitur dan konsep bahasa tulis.

dalam Anak-anak yang fasih bahasa lisan bisa mengkomunikasikan idenya dan mengajukan pertanyaan selama kegiatan pembelajaran. Dan lagi, kemampuan bahasa lisan anak memengaruhi perkembangan kemampuan membaca dan menulisnya karena baik membaca maupun menulis melibatkan bagaimana memproses dan menggunakan bahasa. Dasar dari kemampuan bahasa lisan yang berkaitan dengan perkembangan kemampuan membaca dan menulis meliputi kosakata, produksi dan pemahaman sintaksis, kesadaran fonemik, dan produksi serta kesadaran naratif. (Loban, 1976; Wells, 1986; Windsor, 1995; dalam Otto, 2015)

Kemampuan bahasa lisan anak berkembang baik dalam bentuk reseptif maupun ekspresif. Mendengarkan merupakan kemampuan bahasa reseptif yang penting, karena mendengarkan diperlukan dalam "menerima bahasa". Mendengarkan bukanlah suatu

kegiatan yang pasif. Malahan, agar menjadi efektif, mendengarkan harus menjadi suatu kegiatan yang aktif dan penuh tujuan.

Di sekolah, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya untuk mendengarkan gurunya dan teman sekelasnya. Kemampuan mereka untuk mendengarkan dan memahami arahan serta instruksi gurunya dan kontribusi teman sekelasnya memengaruhi apa dan seberapa banyak yang sudah dipelajari; tetapi perhatian yang jelas untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan bisa saja tidak ada di banyak kelas. (Wolvin & Coakley, 1985; dalam Otto, 2015)

Ketidakmampuan dalam keberhasilan partisipasi suatu percakapan atau ketidakmampuan untuk mengartikulasikan secara jelas bunyi kata akan menurunkan perasaan suka anak lain untuk berusaha bercakap atau bermain dengannya.

Perkembangan bahas lisan sangat dipengaruhi oleh jumlah dan kualitas pembicaraan yang dilakukakn orang tua dengan anak-anak mereka. Studi oleh Hart dan Risley (1995) menemukan bahwa orang tua kelas menengah berbicara jauh lebih banyak kepada anak mereka, daripada orang tua kelas pekerja, dan bahwa anak-anak mereka mempunyai jumlah perbendaharaan kata yang sangat berbeda.

Kajian longitudinal mengenai perkembangan bahasa lisan. Dalam suatu kajian perkembangan bahasa yang luas, longitudinal, dan deskriptif, Loban (1976; dalam Otto, 2015) mengikuti 211 anak dari

taman kanak-kanak sampai sekolah kelas 12. Setiap tahun anak dikaji dengan perhatian pada membaca, menulis, mendengarkan, dan perilaku lain yang berkaitan dengan bahasa. Analisis Loban mengenai subcontoh yang acak ini menyimpulkan bahwa anak-anak yang diidentifikasi memiliki kemampuan bahasa yang tinggi pada usia taman kanak-kanak, yaitu mereka yang secara konsisten memperlihatkan kemampuan bahasa yang lebih tinggi selama 13 tahun. Perilaku bahasa tertentu ini meliputi:

Kemampuan dan fleksibilitas yang lebih besar dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan keikutsertaan dalam percakapan. Kemampuan membaca dan menulis yang lebih tinggi. Kosakata yang lebih banyak. Kalimat, paragraf, atau keduanya yang lebih kompleks. Kemampuan mendengarkan yang lebih efektif.

Kajian Loban ini signifikan, karena didalamnya data sudah diperoleh dan lamanya waktu penelitian. Penelitian Loban (1976; dalam Otto, 2015) mendokumetasikan pentingnya kemampuan bahasa lisan dalam taman kanak-kanak sebagai pelopor/perintis jalan bagi kemampuan bahasa lisan. Selanjutnya dengan perhatian pada kemampuan semantik, sintaksis, dan pragmatik.

Sejak 50 tahun lalu, banyak ahli bahasa dan ahli perkembangan jiwa mempelajari perkembangan bahasa berkaitan dengan apa yang dipelajarinya, kapan dipelajari, dan variabel-variabel atau faktor-faktor apa yang sepertinya menjelaskan proses perkembangan itu.

Para akademisi dan peneliti telah melakkan pencatatan terhadap beberapa kerumitan yang menarik dari bahasa dan kemampuan yang menakjubkan dari kompetensi perkembangan bahasa yang dimiliki anak, terlepas dari budaya tempat mereka tinggal dan bahasa sehari-hari di rumah.

Kesimpulannya bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan, yang digunakan dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan dalam memahami suatu cerita yang dibuktikan dengan mampu menjawab beberapa pertanyaan mengenai suatu cerita dan menceritakan kembali suatu cerita yang digunakan untuk berinteraksi sosial.

2. Aspek Bahasa Lisan

Bahasa lisan memiliki beberapa aspek. Berikut ini akan dijelaskan beberapa aspek-aspek bahasa lisan anak usia dini.

Tabel 1.

Aspek-Aspek Pengetahuan Bahasa Lisan

Aspek	Bahasa Lisan
Fonetik	Sistem simbol-bunyi, berbasis fonem.
Semantik	Penggunaan bahasa lisan bersama dengan bahasa tubuh, eskpresi wajah, dan intonasi.
Sintaksis	Susunan frasa dan kalimat/tata bahasa.
Morfemik	Infleksi dan susunan kata dalam cara pengucapan bahasa lisan.
Pragmatik	Penggunaan bahasa secara berbeda dalam ragam interaksi saling berhadapan; termasuk di dalamnya semua aspek pengeahuan bahasa.

Aspek lain kesuksesan sekolah dalam hubungannya dengan kemampuan bahasa lisan yakni kemampuan interaksi sosial anak. (Windor, 1995; dalam Otto, 2015). Anak-anak yang memiliki kemampuan bahasa lisan akan lebih berhasil dalam berkomunikasi, baik dengan guru maupun teman sebaya. Keberhasilannya dalam melakukan percakapan dan merespons pada kegiatan pembelajaran berkontribusi terhadap keberhasilan yang lebih lanjut di sekolah. Anak-anak yang memiliki kesulitan dalam berkomunikasi mungkin diabaikan leh teman sebayanya, atau tidak diacuhkan dari interaksi social informal atau interaksi kolaboratif.

3. Karakteristik Bahasa Lisan Anak Usia Dini

Menurut Ormroad (2008), selama periode taman kanak-kanak, mereka mulai mampu menyusun kalimat yang semakin panjang dan kompleks. Saat mereka mulai memasuki sekolah (pada usia 5 atau 6 tahun), mereka menggunakan bahasa yang telah meyerupai bahasa orang dewasa. Kemampuan bahasa tersebut terus berkembang dan menjadi matang sepanjang masa kanak-kanak dan remaja.

Karakteristik bahasa lisan pada tingkat usia 5-6 tahun menurut Ormroad (2008), memiliki karakteristik sesuai usia: (1) Pengetahuan sebanyak 8.000-14.000 kata pada usia 6 tahun, (2) kesulitan memahami kalimat-klimat kompleks (misalnya kalimat yang disertai beberapa anak kalimat), (3) Ketergantungan berlebih pada urutan kata dan konteks (alih-alih pada sintaksis) saat menafsirkan pesan, (4) Pemahaman yang masih dangkal mengenai "menjadi pendengar yang baik" (misalnya hanya duduk diam tanpa komentar), (5) Pemahaman harfiah terhadap pesan dan cerita, (6) peningkatan kemampuan menceritakan suatu cerita, (7) penguasaan sebagian besar bunyi; kesulitan melafalkan r; kesulitan melafalkan diftong (seperti dalam amboi, imbau, harimau, sepoi), (8) penggunaan akhiran yang kadang-kadang tidak tepat.

Seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal sebagai displacement. Salah satu cara displacement diungkapkan adalah dalam permain pura-pura (Becker, 1991; dalam Santrock, 2002).

Howes dan Matheson (1992) memelajari sekolompok anak selama 3 tahun, dengan mengamati permainan mereka ketika mereka berusia 1 hingga 2 tahun dan melanjutkannya hingga meeka berusia 3 hingga 4 tahun. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa anak-anak terlibat ke dalam tipe permainan yang lebih rumit ketika mereka tmbuh makin dewasa dengan beralih dari bentuk permainan paralel yang sederhana menjadi permainan pura-pura yang rumit dimana anak-anak bekerjasama merencanakan, melaksanakan sejumlah kegiatan (Roopnarine et al.,1992; Verba, 1993)

Selain itu, menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010) mengenai karakteristik pencapaian perkembangan bahasa lisan anak berdasarkan indikator pengelompokan usia 5-6 tahun, terdapat 2 karakteristik kemampuan bahasa lisan anak usia dini, yaitu kemampuan untuk menerima bahasa dan kemampuan untuk mengungkapkan bahasa.

Tabel 2.

Tingkat pencapaian perkembangan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Menerima bahasa	 Mengerti beberapa perintah secara bersamaan Mengulang kalimat yang lebih kompleks Memahami aturan dalam suatu permainan
Mengungkapkan bahasa	 Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) Memiliki lebih banyak katakata untuk mengekspreikan ide pada orang lain Menceritakan kembali cerita/dongeng yang telah

Berdasarkan tabel 2, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak khususnya usia 5-6 tahun dilihat dari aspek perkembangannya, yaitu: (1) Aspek perkembangan menerima bahasa: mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam judul cerita, memahami aturan yang berlaku di rumah maupun di sekolah (2) Aspek mengungkap bahasa: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dalam judul cerita, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan; mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung; mampu menyebutkan nama dan jumlah tokoh dalam cerita menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan); memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; menceritakan kembali cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.

Kesimpulannya, anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan bahasa lisan, yaitu: mulai memahami pesan maupun cerita, mampu mengulang kalimat yang lebih kompleks, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan mengenai cerita, dan memiliki kemampuan menceritakan suatu cerita. Karakteristik lain adalah anak-anak suka bermain *displacement* atau pura-pura.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Bahasa Lisan

Menurut Yusuf (2006) Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor kesehatan, intelegensi, status social ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

- Faktor kesehatan. Kesehatan merupakan factor yang sangat memengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus menerus, amka anak tersebut cenderung akan mengalami hambatan, kelambatan, dan kesulitan dalam perkembangan bahasanya.
- Intelegensi. Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai intelegensi noral atau di atas normal.
- 3. Status sosial ekonomi keluarga. Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status social ekonomi keluarga menunjukkan bahwa aak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik.
- 4. Jenis kelamin (sex). Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia 2 tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dibanding anak pria.
- Hubungan keluarga. Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi degan lingkungan keluarga, terutama dengan orang tua yang mengajar, melatih, dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

Peran lingkungan dalam memfasilitasi kemampuan bahasa lisan. Cambourne (1988, 1995; dalam Otto, 2015) memaparkan delapan kondisi yang mendukung perkembangan bahasa lisan: imersi, demontrasi, pelibatan, pengaharapan, tanggung jawab, penaksiran, pengerjaan, dan tanggapan, sebagai berikut:

- Imersi: anak kecil yang dikelilingi oleh bahasa yang digunakan oleh orang lain dilingkungannya
- 2. Demonstrasi: saat sang anak tenggelam dalam bahasa di rumahnya, mereka melihat demostrasi tertentu tentang bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi dan bagaimana ia digunakan secara berbeda dalam kondisi yang berbeda pula.
- 3. Pelibatan: seorang anak kecil didorong untuk memperhatikan interkasi bahasa di sekitarnya dan ikut terlibat dalam interaksi itu.
 - Kemampuan bahasa lisan anak, akan mengalami peningkatan jika anak dilibatkan dalam sebuah interaksi sosial.
- 4. Harapan: dalam lingkungan sang anak, orang tua, anggota keluarga, dan yang lainnya berkomunikasi dengannya dengan harapan anak akan belajar berbicara.
- 5. Tanggung jawab: para pemelajar bahasa yang masih kecil memutuskan tentang bagaimana mereka menanggapi pemaparan bahasa. Dalam pengambilan inisiatif ini, seorang anak menentukan pesan apa yang dia inginkan untuk disampaikan dan dilibatkan dalam sebuah pesan.
- 6. Penaksiran: ketika anak kecil mulai berbicara, usaha mereka yaitu menaksirkan kata-kata dan pelafalan orang dewasa.

- 7. Pengerjaan: anak kecil membutuhkan beberapa kesempatan mencoba untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka, baik saat dia bersama orang lain maupun sedang sendirian.
- 8. Tanggapan: ketika anak kecil sedang mengekspresikan diri secara lisan, mereka butuh untuk mendapatkan masukan dari orang-orang penting di lingkungannya.

Kegiatan yang didalamnya terdapat pelibatan dan interaksi sosial antara anak dan lingkungan, salah satunya adalah drama. Penelitian Rowell (2010) menyatakan bahwa permainan drama berkontribusi dalam peningkatan perkembangan bahasa anak. Penelitian Bluiett (2009) juga menyatakan bahwa terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meingkatkan kemampuan bahasa melalui permainan bermain peran.

Kesimpulannya, penyediaan interaksi sosial yang diberikan oleh lingkungan kepada anak, pelibatan anak dalam interaksi sosial akan berpengaruh dalam mengembangkan kemampuan berbahasa saat mereka berinteraksi dengan orang lain dan benda di dalam lingkungan mereka.

e. Pengukuran Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian, diadopsi dari kurikulum taman kanak-kanak (2010). Menurut kurikulum taman kanak-kanak (2010) kemampuan bahasa lisan ada 2, yaitu menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa. Hal ini sama dengan kemampuan bahasa menurut Otto (2015)

Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

Penelitian Annisa (2015) tentang bermain peran sandiwara boneka tangan dalam meningkatkan bahasa anak menggunakan kurikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan berbahasa. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi.

Penelitian Hidayati (2014) tentang bercerita dengan gambar seri dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak menggunakan kerikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan berbicara. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti akan menggunakan kurikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan berbicara. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi.

f. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak menurut Depkes RI (2005) dapat disebabkan oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang sangat kompleks. Berdasarkan data karakteristik responden yang digali dalam penelitian ini, jenis kelamin anak sering disebutkan memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak. Berdasarkan jenis kelamin anak, ditemukan bahwa anak

laki-laki cenderung lebih banyak mengalami resiko keterlambatan perkembangan bahasa karena terkait dengan faktor hormonal (Whitehouse, 2012).

Menurut Vygosky (1962; dalam Santrock, 2014), ada 3 (tiga) tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal yaitu sebagai berikut: Pertama, tahap Eksternal yaitu tahap berfikir dengan sumber berfikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anakdengan cara tertentu. Misalnya orang dewasa bertanya kepada seorang anak, "Apa yang sedang kamu lakukan?" Kemudian anak tersebut meniru pertanyaan, "Apa?" Orang dewasa memberikan jawabannya, "Melompat".

Kedua, tahap egosentris yaitu suatu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas, anak berbicara seperti jalan pikirannya, misalnya "saya melompat", "ini kaki", "ini tangan, "ini mata". Ketiga, tahap internal yaitu suatu tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir, misalnya, seorang anak sedang menggambar suasana malam. Pada tahap ini, anak memproses pikirannya dengan pikirannya sendiri, "Apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar bintang dan bulan di langit".

Kesimpulannya, perkembangan bahasa anak dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: tahap eksternal, egosentris, dan internal. Menurut Otto (2015)

Kemampuan berbahasa merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan bahasa anak Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional dan sosial. Seperti kemampuan motorik, kemampuan bayi untuk berbahasa terjadi secara bertahap, sesuai dengan tahapan perkembangan berfikirnya dan juga perkembangan usianya.

g. Aturan-aturan dalam Bahasa

Bahasa adalah teratur dan aturan menggambarkan cara bahasa bekerja (Gleason & Ratner, 2009; dalam Santrock, 2014). Bahasa melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Fonologi. Setiap bahasa terdiri atas suara dasar. Fonologi adalah sistem suara dari bahasa, termasuk suara yang digunakan dan bagaimana mereka dapat dikombinasikan (Gammon & Sosa, 2010; dalam Santrock, 2014). Misalnya, bahasa inggris memiliki suara sp, bad dan ar, namun tidak terdapat suara urutan zx dan qp. Fonem adalah unit dasar suara dalam bahasa, hal tersebut adalah unit terkecil dari suara yang memengaruhi makna. Sebuah contoh yang baik dari fonem dalam bahasa inggris adalah /k/, suara yang diwakili oleh huruf k di ski kata dan huruf c dikata cat. Suara /k/ sedikit berbeda dalam dua kata tersebut, dan dalam beberapa bahasa seperti bahasa arab kedua fonem tersebut adalah fonem terpisah.

Morfologi bahasa mengacu pada unit makna yang terlibat dalam pembentukan kata. Morfem adalah satuan minimal makna, hal tersebut adalah kata atau bagia dari kata yang tidak dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang bermakna (Gammon & Sosa, 2010; dalam Santrock, 2014). Setiap kata dalam bahasa inggris terdiri atas satu morfem atau lebih. Beberapa kata terdiri atas morfem tunggal (misalnya help/membantu) sedangkan yang lain terdiri atas lebih dari satu morfem (misalnya, helper/pembantu yang memiliki dua morfem *help* + er, dengan morfem –er berarti "orang yang", dalam hal ini "orang yang membantu"). Dengan demikian, tidak semua morfem adalah kata, misalnya pre-,-tion dan –ing adalah morfem.

Sintaks Cara penggabungan kata-kata untuk membentuk frasa dan kalimat yang dapat diterima (Naigles & Swensen, 2010; dalam Santrock, 2014). Jika seseorang berkata kepada anda, "Bob memukul Tom" atau "Bob dipukul oleh Tom", anda akan tahu siapa yang memukul dan siapa yang dipukul dalam setiap kasus karena anda memiliki pemahaman sintaksis struktur kalimat.

Semantik. Mengacu pada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiiliki seperangkat fitur semantik, atau atribut yang diperlukan terkait dengan makna (Diesendruck, 2010; dalam Santrock, 2014). Gadis dan wanita, misalnya, berbagai banyak fitur semantic, tetapi mereka berbeda secara semantic dalam hal usia.

Pragmatik. Set terakhir aturan bahasa adalah pragmatik, penggunaan yang tepat dari bahasa dalam konteks yang berbeda. Pragmatik mencakup banyak wilayah. Bila anda bergiliran berbicara dalam diskusi, anda menunjukkan pengetahuan pragmatic (Siegel & Surian, 2010; dalam

Santrock, 2014). Anda juga menerapkan pragmatic bahasa inggris ketika anda menggunakan bahasa yang sopan dalam situasi yang tepat (misalnya, ketika berbicara dengan guru) atau bercerita yang menarik.

Sistem aturan bahasa menurut Santrock (2002), mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik, yang masing-masing pada gilirannya akan dibahasa bersama. Bahasa terdiri dari bunyi-bunyian dasar atau fonem. Fonem (*phonology*) ialah study tentang sistem bunyi-bunyian bahasa.

Menurut Santrock (2002), morfologi (*morphology*) mengacu kepada ketentuan-ketentuan pengkombinasian morfem, morfem ialah rangkaian bunyi-bunyian terkecil yang memberi makna kepada apa yang kita ucapkan dan dengar. Sintaksis (*syntax*) melibatkan bagaimana kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan kalimat yang dapat diterima. Semantik (*semantics*) mengacu kepada makna kata dan kalimat. Perangkat terakhir ketentuan-ketentuan bahasa meliputi pragmatik (*pragmatics*) adalah kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai maksud dan keinginan.

Kesimpulannya, bahasa adalah suatu sistem simbol yang melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

h. Periode yang Penting untuk Mempelajari Bahasa

Adakah suatu periode yang penting untuk mempelajari bahasa? Aksen jerman yang berat mantan menteri luar negeri Henry Kissinger

mengilustrasikan teori bahwa ada suatu periode yang penting untuk mempelajari bahasa. Menurut teori ini, orang yang bermigrasi setelah berusia 12 tahun kemungkinan akan berbicara bahasa Negara yang baru dengan aksen asing pada sisa hidupnya, tetapi kalau orang bermigrasi sebagai anak kecil, aksen hilang ketika bahasa baru dipelajari (Asher & Garcia, 1969 dalam Santrock, 2002).

Kenyataannya penguasaan suatu aksen kurang berkaitan dengan berapa lama anda telah tinggal di wilayah tertentu dibandingkan dengan pada usia berapa anda pindah ke sana (Santrock, 2002). Misalnya, kalau anda pindah ke suatu kota bagian terntentu kota New York sebelum anda berusia 12 tahun, anda kemungkinan akan bicara seperti layaknya seorang penduduk asli *New York*. Masa remaja menandai akhir periode yang penting untuk memelajari ketentuan-ketentuan fonologis berbagai bahasa dan dialek. Kebanyakan anakanak diajari bahasa sejak usia yang sangat muda. Kita memerlukan pengenalan kepada bahasa yang lebih dini untuk memperoleh ketrampilan bahasa yang baik.

Satu peran lingkungan yang membangkitkan rasa ingin tahu dalam penguasaan bahasa pada anak kecil disebut *motherese* (Santrock, 2002), yakni cara ibu dan orang dewasa sering berbicara pada bayi dengan frekuensi dan hubungan yang lebih luas daripada normal, dan dengan kalimat-kalimat yang sederhana. Pengaruh biologis, fakta bahwa evolusi biologis membentuk manusia menjadi ciptaan linguistik tidak diragukan lagi. Chomsky (1957;

Santrock, 2014), dalam berpendapat bahwa manusia terikat secara biologis untuk mempelajari bahasa dan memiliki suatu alat penguasaan bahasa.

Pengalaman Genie dan anak-anak lain menunjukkan bahwa tahuntahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa. Jika pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Kebanyakan anak diperkenalkan dengan bahasa sejak awal perkembangan mereka.

Pengucapan perbendaharaan kata seorang anak berusia 6 tahun terentang dari 8.000 hingga 14.000 kata (Carey, 1977, dalam Santrock, 2002). Anggaplah bahwa mempelajari kata mulai ketika anak berusia 12 bulan, ini berarti mempelajari 5 hingga 8 makna kata baru perhari antara usia 1 hingga 6 tahun. Setelah 5 tahun mempelajari kata, pertambahan perbendaharaan kata anak berusia 6 tahun tidak menurun. Menurut beberapa pemikiran, rata-rata anak pada usia inimempelajari 22 kata sehari. Sungguh ajaib bagaimana cepatnya anak-anak belajar bahasa.

Walaupun terdapat banyak perbedaan antara bahasa seorang anak berusia 2 tahun dan bahasa seorang anak berusia 6 tahun, tidak ada yang lebih penting daripada perbedaan yang menyangkut pragmatik aturan-aturan berbicara. (Becker, 1991 dalam Santrock, 2002). Seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal

sebagai *displacement*. Salah satu cara displacement diungkapkan adalah dalam permain pura-pura.

Kesimpulannya, periode yang penting untuk mempelajari bahasa adalah pada usia sebelum anak-anak, dan kemampuan pengucapan perbendaharaan kata seorang anak berusia 6 tahun terentang dari 8.000 hingga 14.000

1. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012), anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2009:1). Anak usia 0-6 tahun merupakan anak yang berada pada usia yang sangat

menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian. Pada masa ini anak sangat mudah menyerap berbagai informasi (Yuliani, 2009:7).

Selain itu, anak usia dini juga merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan golden age yang merupakan saat yang tepat untuk menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Keunikan tersebut ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Dengan segala keunikan tersebut maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan, yaitu: masa bayi/ infant (usia 0-12 bulan), masa Toddler/ Batita (usia 2-3 tahun) dan masa kindergarten children/ preschool/ prasekolah (usia 3-6 tahun). (Maimunah, 2011: 17).

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012), usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Hal tersebut menjadikan sedikit demi sedikit anak di usia dini (0-6 tahun) dapat menyerap informasi dari lingkungannya melalui organ sensoris dan memprosesnya menggunakan otaknya.

Pada masa emas menurut Wiyani dan Barnawi (2012), otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Otak merupakan kunci utama bagi pembentukan kecerdasan anak. Setelah lahir

hingga usia 2 tahun, sel-sel saraf pada bayi yang belum matang dan jaringan urat saraf yang masih lemah terus tumbuh dengan cepat dan dramatis mencapai kematangan seiring dengan pertumbuhan fisiknya.

Para ahli sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung 1 kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, kunci pembentukan kecerdasan otak anak adalah pada usia dini atau periode emas ini. Berkaitan dengan periode emas sebagai kunci pembentukan kecerdasan anak tersebut.

Kesimpulannya, anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun. Anak usia dini termasuk dalam periode keemasan. Masa dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya, dan hanya berlangsung 1 kali sepanjang rentang kehidupan manusia.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) membagi perkembangan kognisi anak-anak dan remaja menjadi 4 tahap: sensori-motor, pra-operasi, operasi konkret, dan operasi formal. Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) percaya bahwa semua anak melewati tahap-tahap tersebut dalam urutan seperti ini, dan bahwa tidak seorang anak pun dapat melompati satu tahap, walaupun anak-anak yang berbeda melewati tahap-tahap tersebut dengan kecepatan yang agak berbeda.

Orang berkembang melalui 4 tahap perkembangan kognisi, antara saat dilahirkan dan usia dewasa, menurut Jean Piaget. Masing-masing tahap ditandai oleh kemunculan kemampuan intelektual baru yang memungkinkan

orang memahami dunia ini dengan cara yang makin rumit. Tahap sensori motor (usia saat lahir hingga 2 tahun) pencapaian utamanya antara lain membutuhkan konsep "keajekan objek" dan kemajuan bertahap dari perilaku reflex ke perilaku yang diarahkan oleh tujuan.

Tahap praoperasi (2 hingga 7 tahun) pencapaian utamanya antara lain perkembangan kemampuan menggunakan symbol untuk melambangkan objek di dunia ini. Pemikiran masih terus bersifat egosentris dan terpusat. Tahap Operasi konkret (7 hingga 11 tahun) pencapaian utamanya antara lain perbaikan kemampuan berfikir logis. Kemampuan baru meliputi penggunaan pengoperasian yang dapat dibalik. Pemikiran tidak terpusat, dan pemecahan masalah kurang dibatasi oleh egosentrisme. Pemikiran abstrak tidak mungkin. Tahap operasi formal (11 tahun hingga dewasa) pencapaian utamanya antara lain pemikiran abstraak dan semata-mata simbolik dimungkinkan. Masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematik.

Subjek dalam penelitian ini termasuk kedalam tahap praoperasi (usia 2 hingga 7 tahun). Apabila bayi dapat memelajari dan memahami dunia ini hanya dengan memanipulasi objek secara fisik, anak-anak prasekolah mempunyai kemampuan yang lebih besar untuk memikirkan sesuatu dan dapat menggunakan symbol untuk melambangkan objek ke dalam pikiran. Selama tahap praoperasi, bahasa dan konsep anak berkembang dengan kecepatan yang luar biasa.

Tahap praoperasional adalah tahap kedua dalam teori Piaget. Tahap ini berlangsung dari sekitar usia 2 sampai 7 tahun, tahap ini lebih simbolis dari cara berfikir sensorimotor, namun tidak melibatkan pemikiran operasional. Akan tetapi, tahap ini lebih egosentris dan intuitif ketimbang logis.

Pemikiran praoperasional dapat dibagi menjadi dua sub-tahap: fungsi simbolis dan pikiran intuitif. Sub-tahap fungsi simbolis terjadi kira-kira di antara usia 2-4 tahun. Dalam sub-tahap ini, anak mendapatkan kemampuan untuk mempresentasikan secara mental benda yang tidak ada. Hal ini memperluas dunia mental mereka ke dimensi baru. Perluasan penggunaan bahasa dan munculnya permainan berpura-pura adalah contoh lain dari peningkatan pemikiran simbolis selama sub-tahap anak usia dini.

Sub-tahap pemikiran intuitif adalah sub-tahap kedua pemikiran praoperasional, mulai dari sekitar 4 tahun dan berlangsung sampai sekitar 7 tahun. Pada sub-tahap ini, anak-anak mulai menggunakan penalaran primitive dan ingin mengetahui jawaban atas segala macam pertanyaan.

Piaget menyebut sub-tahap intuitif karena anak tampak begitu yakin mengenai pengetahuan dan pemahaman mereka, namun belum menyadari bagaimana mereka tahu apa yang mereka ketahui. Artinya, mereka mengatakan bahwa mereka mengetahui sesuatu, namun tanpa penggunaan pemikiran rasional.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) termasuk pada masa pra-operasi dan pada fase

kognitif pra-operasional dengan beberapa sub, salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat dan senang untuk permainan pura-pura, kemudian anak akan melakukannya. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga termasuk dalam sub fase berpikir secara intuitif, yaitu anak mulai dapat untuk mengerti dan memahami sesuatu yang sederhana.

B. Bermain Peran bermedia Boneka Tangan

a. Pengertian bermain Peran

Menurut Depdiknas (2006) bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yaitu anak diminta memainkan peran tertentu, misalnya: bermain jual beli sayur di pasar, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan sebagainya.

Ments (1999) berpendapat bahwa bermain peran adalah "meminta seseorang untuk membayangkan bahwa mereka adalah orang lain dalam sebuah situasi yang khusus". Al-Mutawa & Kailani (1989) menjelaskan bermain peran sebagai sebuah teknik atau usaha-usaha itu sebuah kesempatan bagi melatih sebuah struktur yang baru didalam konteks dari alami pemakaian yang berbicara. Piaget (2009) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berfikir anak usia dini yang memasuki fase berfikir secara simbolik yaitu kemampuan berfikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak dan dapat menggunakan kata-kata untuk menandai suatu objek dan membuat substansi dari objek tersebut.

Menurut Joyce dan Weil (2000) Bermain peran (role-playing) adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Sedangkan menurut Jill Hadfield (1986) menyebutkan bahwa strategi bermain peran (role playing) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam role playing murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Een (2015) berpendapat bahwa bermain peran adalah salah satu bentuk pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan prilaku, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati berbagai perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya bermain sebagai dokter, guru, petani dan sebagainya. Bermain peran sebagai metode belajar yang digunakan untuk

mengembangkan perilaku anak, karena melalui metode ini dapat mengajarkan anak masalah tanggungjawab, kehidupan kelompok dan bagaimanan membuat keputusan bersama dengan anak lain. Sedangkan menurut, Lilis dan Azizah (2008) metode bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha untuk memecahkan masalah sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan. Menurut Erik Erikson (dalam Een, 2015) terdapat dua jenis kegiatan bermain peran, yaitu:

- a) Bermain Peran Besar (Makro) Kegiatan bermain peran besar (makro) dilaksanakan oleh anak langsung dan menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya. Dalam kegiatan ini anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesusatu.
- b) Bermain Peran Kecil (Mikro) Dalam kegiatan bermain peran kecil (mikro), anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan ataupn peran-peran dalam scenario main peran.

Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, bermain peran makro dan bermain peran mikro dapat divariasikan. Kedua jenis bermain peran ini sangat menarik bagi anak karena kegiatan bermain peran yang dilakukan bersama teman akan menjadi pengalaman berharga bagi perkembangan sosial dan

bahasa anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentris anak akan semaki berkurang dan secara bertahap akan berkembang menjadi anak yang sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah kegiatan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan -imajinasi anak. Bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian dan daya imajinasi mereka tentang dunia sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan, mulai dari lingkungan terdekatnya sampai lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan. Pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan metode bermain peran menurut Een (2015) adalah sebagai berikut:

- a) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b) Anak dapat memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya
- Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

- d) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- e) Mengembangkan ketrampilan inti permasalahan yang diperankan memlalui berbagai cara. Pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi anak secara fisik dan mental.
- f) Menumuhkan rasa tanggung jawab
- g) Memperbaiki paradigma berfikir dalam menyelesaikan masalah

Pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa di Taman Kanak-kanak (Depdikbud: 1998: 37) bertujuan:

- a) Melatih daya tangkap
- b) Melatih anak berbicara lancar
- c) Melatih daya konsentrasi
- d) Melatih membuat kesimpulan
- e) Membantu pengembangan intelegensi
- f) Membantu perkembangan fantasi
- g) Menciptakan suasana yang menyenangkan

c. Manfaat Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami situasi kehidupan yang sebenarnya, membangun keterampilan sosial serta mengekspresikan diri dengan kreatif. Menurut Winda, Lilis dan Azizah (2008) kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu:

- a) Mengembangkan daya khayal/imajinasi anak.
- b) Menggali kreativitas anak
- c) Melatih motorik kasar anak untuk bergerak
- d) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu

e) Menggali perasan anak

Suryadi (2007) menyatakan bahwa keunggulan dari metode bermain peran ini antara lain: anak dapat meningkatkan kemampuan mengenali perasaan orang lain, memperoleh pengalaman yang baru bila dihadapkan pada masalah yang sulit, anak dapat menciptakan persamaan, anak dapat melakukan ungkapan perasaan emosi yang mampu mengurangi beban psikologis dengan bercermin pada orang lain, serta banyak melibatkan peran serta anak yakni mendorong anak-anak untuk aktif memecahkan masalah sambil dengan cermat bagaimana orang lain menghadapi masalah tersebut.

Penggunaan metode bermain peran dapat memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal dengan anak lain sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan bahasanya.

d. Jenis-jenis bermain peran

Menurut Andang (2009), jenis-jenis metode bermain peran dapat diterapkan bagi anak pra sekolah :

- a. Dramatisasi spontan dan bebas, adalah bermain drama yang dilakukan anak atas keinginan sendiri, dengan cara-cara berupa dialog atau perbuatan yang timbuk dari pengalaman anak sendiri.
- b. Bermain peran terpimpin, yaitu guru membimbing anak-anak dalan pemilihan peran, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya.
- c. Sandiwara boneka, merupakan peran yang menggunakan alat peraga, yaitu berupa boneka tangan dan panggung boneka.

e. Penerapan metode bermain peran

Shaftel dan shatel, dalam (Joyce & Weil,2009) mengemukaan Sembilan tahapan pembelajaran bermain peran, yaitu :

- a) Menjelaskan aturan bermain peran
 - Sebelum bermain peran dimulai, hendaknya guru menjelaskan aturan bermain peran terlebih dahulu. Kegiatan ini berkenaan menggambarkan suatu peran berlandasan prinsip-prinsip yang benar. Jika bermain peran berkenaan dengan profesi, maka guru perlu memahami prinsip-prinsip profesi.
- b) Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran Beberapa cara yang dapat membangun motivasu anak adalah mengeksplor keinginan anak, bertanya tentang pengalaman anak, atau bertanya tentang cita-cita anak. Bermain peran memiliki fungsi selain untuk mengilustrasikan angan-angan, juga dapat menjadi cara mengungkap pengalaman psikologis anak.

c) Memilih peran

Ketika anak-anak sudah sepakat menentukan jenis permainan, maka guru bersama anak harus mendiskusikan tentang sejumlah peran yang akan dimainkan, selanjutnya guru harus menawarkan masing-masing peran kepada anak. Guru harus memberikan gambaran setiap peran dengan benar yang dilandasi oleh konsep keilmuan. Kondisi ini akan menjadi dasar pemahaman anak tentang peran itu. Akan sangat berbahaya jika peran dimainkan hanya diadopsi oleh persepsi masyarakat awam yang keliru, misalnya polisi tukang nembak, dokter tukang nyuntik, guru tukang menghukum anak dsb.

d) Menyusun tahapan bermain peran

Anak diajak untuk menyusun tahapan bermain peran sesuai dengan gambaran garis besar alur cerita. Ketika menyusun tahapan bermain peran anak diberi kesempatan untuk mengemukakan idenya berdasarkan angan-angan atau pengalaman yang mereka miliki. Disini guru harus berperan sebagai sumber informasi, sekaligus sebagai pembimbing dan pengarah agar tahapan bermain peran ini bukan hanya bisa menyuguhkan wahana pembelaran yang menyenangkan tetapi berdasarkan landasan teoritis keilmuan, sosiologis, dan psikologis.

e) Menyiapkan pengamat

Bermain peran merupakan suatu wahan pembeljaran yang sangat tepat untuk mengembangkan aspek bahasa dan social emosi anak. Guru harus

menyiapkan pengamat untuk memberikan komentar terhadap peran-peran yang dimainkan oleh teman-temannya.

f) Pemeranan

Pada tahap ini anak mulai memerankan masing-masing perannya secara spontas, sesuai dengan alur cerita. Pemecahan dapat berhenti apabila para anak telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dilakukan. Aa kalanya para anak keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan kktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

g) Diskusi

Diskusi bisa dimulai pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru menelusuri bagaimana emosi anak ketika terlibat memerankan sebuah peran atau anak yang mengamatinya. Ketika diskusi guru dapat mengungkap aspek pengetahuan anak terkait hal-hal yang diperankannya.

h) Kesimpulan

Tahap kesimpulan harus dapat menegaskan nilai-nilai positif yang terkandung dalam adegan bermain peran.

Metode bermain peran dapat diterapkan pada semua aspek pengembangan yang memiliki orientasi pada sentuhan perasaan, merubah sikap, mempertimbangkan perasaan sendiri dan orang lain, membentuk keterampilan untuk menghadapi situasi sulit dan meningkatkan keterampilan untuk memecahkannya. Selain itu bermain peran dapat merangsang timbulnya

beberapa aktivitas. Karena anak menikmati tindakan pemeranan, maka mereka akan lupa bahwa sesungguhnya melalui bermain peran juga sekaligus menguasai materi pelajaran yang secara tidak langsung terkait dengan ranah sikap dan keterampilan.

f. Tema yang digunakan dalam Bermain Peran

Menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Anak-anak dapat menjadi orang tua, pegawai, chef, dokter, pengemudi/supir, dan banyak lagi, sesuai apa yang sering anak-anak jumpai di lingkungan. Hasil dari permainan drama dapat meningkatkan kemampuan belajar anak.

Naskah drama sebagai media yang digunakan untuk memanipulasi dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan. Tema dalam naskah drama yang digunakan dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan adalah rekreasi dengan judul "rekreasi ke kebun binatang", dipilih berdasarkan hasil dari penelitian pendahuluan (*preliminary research*) yang dilakukan oleh peneliti pada Sabtu, 20 Desember 2016 pukul 07.30-08.30, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang bisa dikembangkan dalam penelitian. Hasilnya dari 34 anak yang dites, 23 anak memilih drama "rekreasi ke kebun binatang" dan 11 anak memilih drama "rekreasi ke taman"

dan "pergi ke laut". Dapat disimpulkan bahwa, anak-anak senang memilih drama "rekreasi ke kebun binatang".

Menurut penelitian Terry (1983), tema drama yang diambil dalam penelitian ini adalah "rekreasi ke kebun binatang". Dan hasil menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak-anak meningkat setelah diajak bermain drama tentang kunjungan ke kebun binatang.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, peneliti memilih judul "rekreasi ke kebun binatang" untuk bermain peran yang akan dimainkan oleh subjek penelitian.

g. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Menurut Sanjaya (2011), ada beberapa kekurangan dan kelebihan dari metode bermain peran, berikut merupakan kelebihan bermain peran: (1) Bermain peran dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga dan masyarakat (2) Dapat mengembangkan kreativitas siswa karena melalui bermain peran siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan, (3) Dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa, (4) Memperkaya pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik (5) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Komalasari (2011) *role playing* memiliki kelebihan yaitu melibatkan seluruh siswa di mana siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

Menurut Poorman (2002) kelebihan bermain peran adalah: (1) bermain peran dapat meningkatkan minat siswa, (2) bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, (3) bermain peran (role playing) dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal melalui berbagai sudut pandang, (4) bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang barangkali dikenal dalam kehidupannya sehari-hari, (5) bermain peran dapat diterapkan dalam berbagai setting

Di samping mempunyai kelebihan, menurut Al-Tabany (2011)metode bermain peran juga mempunyai kelemahan, diantaranya;(1) Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan, (2) Pengelolaan yang kurang baik, sering bermain peran dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan dan (3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering memengaruhi siswa dalam bermain peran.

Menurut Wahab (2007) Kekurangan bermain peran, antara lain: 1) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan maupun waktu pelaksanaan pertunjukkan. 3) Bermain peran tidak selamanya menuju

kearah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.

Kesimpulannya adalah bermain peran memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan bermain peran diantaranya anak-anak mampu untuk bekerja sama, menambah kosa kata anak, meningkatkan minat anak, melatih percaya diri, dapat memahami masalah-masalah sosial lingkungan. Dan kekurangannya adalah banyak memakan waktu untuk persiapan dan pelaksanaan.

h. Media Boneka Tangan

Tadkiroatun Musfiroh (2005), menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jarijari tangan. Boneka tangan juga merupakan media yang dapat membuat anak berimajinasi. Alat peraga yang paling sederhana salah satunya adalah boneka.

Menurut Bachtiar S. Bachri (2005) boneka merupakan representatif wujud dari banyak objek yang disukai anak. Boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu boneka juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak. Menurut Nurbiana Dhieni (2005), boneka tangan banyak digunakan di sandiwara-sandiwara, untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinasi. Anak-anak

menggunakan boneka tangan untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka. Boneka tangan mendorong anak untuk menggunakan bahasa.

Sejalan dengan pendapat tersebut Tadkiroatun Musfiroh (2005), mengemukakan bahwa boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita, yaitu:

- a. Boneka tangan adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan.
 Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain.
- b. Boneka gagang adalah boneka gagang mengandalkan keterampilan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri. Satu tangan dituntut untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga dalam satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.
- c. Boneka gantung adalah boneka gantung mengandalkan keterampilan menggerakan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau panggung boneka
- d. Boneka tempel adalah boneka tempel mengandalkan keterampilan memainkan gerakan tangan. Boneka tempel tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jarijari tangan. Boneka tersebut terbagi menjadi 4 jenis boneka yaitu boneka tangan, boneka gagang, boneka gantung, dan boneka tempel sedangkan yang digunakan peneliti yaitu boneka tangan.

i. Manfaat Boneka Tangan

Ada beberapa manfaat yang diambil dari permainan menggunakan media boneka tangan ini, antara lain menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 22) adalah:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat boneka tangan begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak dalam mengeluarkan pendapat, melalui boneka tangan ini juga anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka tangan sebagai alat media bermain anak. Boneka tangan juga dapat mendorong untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah.

j. Langkah-langkah Pembelajaran Bermain Peran Media Boneka Tangan

Boneka tangan digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005), maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain:

- a. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
- c. Hendaknya diselingi nyanyian agar menarik perhatian penonton diajak untuk bernyanyi bersama-sama.
- d. Permainan boneka ini hendaknya jangan lama.
- e. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
- E. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.

Musfiroh (2005), berpendapat bahwa pemilihan berain peran dengan menggunakan boneka tangan akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Tetapi, boneka tangan secara spontan dapat langsung digunakan anak tanpa ada skenario khusus dari guru. Guru hanya mengenalkan benda, cara menggunakan boneka dan menyiapkan alat peraga pendukungnya seperti jarum suntik, jika temanya tentang main dokter-dokteran, kemudian anak

dibiarkan sendiri memainkan boneka. Guru hanya memotivasi saja atau guru turut bermain agar suasana bermain boneka tangan dapat lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan harus memiliki tujuan yang jelas. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya pembelajaran bermain peran boneka tangan jangan terlalu lama karena anak akan cepat bosan terhadap kegiatan yang memakan waktu yang lama. Akan lebih baik ketika bermain peran menggunakan boneka tangan diselingi dengan lagu atau mengajak penonton agar ikut bernyanyi agar penonton tidak bosan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran boneka tangan hendaknya guru melakukan dialog atau tanya jawab kepada anak supaya anak memahami dari semua kegiatan tersebut. Setelah kegiatan tanya jawab, anak diberikan kesempatan untuk menggunakan boneka tangan tersebut.

C. Efektivitas Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan terhadap Kemampuan Bahasa Lisan Anak Usia Dini

Menurut Wiyani dan Barnawi (2012), anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini menurut Wiyani dan Barnawi (2012) adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain,dan masa trozt alter.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) termasuk pada masa pra-operasi dan pada fase

kognitif pra-operasional (usia 2 hingga 7 tahun). Selama tahap praoperasi, bahasa dan konsep anak berkembang dengan kecepatan yang luar biasa. Pengucapan perbendaharaan kata seorang anak berusia 6 tahun terentang dari 8.000 hingga 14.000 kata (Carey, 1977, dalam Santrock, 2002).

Bahasa adalah teratur dan aturan menggambarkan cara bahasa bekerja (Gleason & Ratner, 2009; dalam Santrcok, 2014). Bahasa melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Menurut Slavin (2011), bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan. Bahasa lisan tidak hanya mengharuskan untuk memelajari kata-kata, tetapi juga memelajari aturan pembentukan kata dan kalimat. Anak-anak prasekolah sering bermain-main dengan bahasa atau bereksperimen dengan pola aturannya.

Menurut Windor (1995; dalam Otto, 2015), Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan anak dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

Kesimpulannya bahasa lisan adalah bahasa yang diucapkan, yang digunakan dalam berinteraksi sosial. Bentuk kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara. Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa lisan adalah suatu keahlian dalam berinteraksi sosial yang memiliki bentuk reseptif (mendengarkan) dan ekspresif

(berbicara). Aspek-aspek bahasa lisan meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Kemampuan bahasa lisan pada anak berperan penting, karena menurut Fey, Catts, dan Larrivee (1995; dalam Otto, 2015) di dalam kelas, anak-anak yang fasih dalam bahasa lisan menjadi pembelajar yang lebih sukses dibanding mereka yang tidak fasih. Pendapat ini didukung dengan penelitian Loban (1976; dalam Otto, 2015) mendokumetasikan pentingnya kemampuan bahasa lisan dalam taman kanak-kanak

Peran lingkungan dalam memfasilitasi kemampuan bahasa lisan. Cambourne (1988, 1995; dalam Otto, 215) memaparkan delapan kondisi yang mendukung peningkatan kemampuan bahasa lisan: imersi, demontrasi, pelibatan, pengaharapan, tanggung jawab, penaksiran, pengerjaan, dan tanggapan.

Fase kognitif pra-operasional menurut Piaget (1995; dalam Slavin, 2011) memiliki beberapa sub, salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat dan senang untuk permainan pura-pura, kemudian anak akan melakukannya. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga termasuk dalam sub fase berpikir secara intuitif, yaitu anak mulai dapat untuk mengerti dan memahami sesuatu yang sederhana.

Masa usia dini mengalami perkembangan yang pesat dalam hal bahasa, karena itu kemampuan bahasa lisan anak usia dini perlu ditingkatkan. Anak usia dini suka dengan permainan pura-pura. Salah satu kondisi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan adalah pelibatan.

Bermain peran menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda , Lilis dan Azizah, 2008) adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Bermain peran menurut Een (2015) adalah salah satu bentuk pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan prilaku, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati berbagai perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya bermain sebagai dokter, guru, petani dan sebagainya. Bermain peran sebagai metode belajar yang digunakan untuk mengembangkan perilaku anak, karena melalui metode ini dapat mengajarkan anak masalah tanggungjawab, kehidupan kelompok dan bagaimanan membuat keputusan bersama dengan anak lain. Sedangkan menurut, Lilis dan Azizah (2008) metode bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Beberapa penelitian tentang bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: penelitian yang dilakukan oleh Samera dan Sharqiya (1996) menyatakan bahwa partisipan mengalami peningkatan kemampuan bahasa melalui bermain peran. Kegiatan bermain peran dikembangkan oleh Feng dan Yun (2009), dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa, ada hubungan antara bermain peran dengan peningkatan kemampuan bahasa.

Penelitian Suryani (2015) hasilnya adalah bermain peran dapat rneningkatkan kemampuan bahasa anak. Penelitian Priscila dan Tazria (2010), hasilnya menunjukkan bahwa peramainan sosiodrama mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan.

D. Kerangka Teoritis

Montessori (1990; dalam Otto, 2015) menemukan "masa peka" yang muncul dalam rentang perkembangan anak usia dini, terutama pada usia 2 tahun sampai 6 tahun. Masa peka ini merupakan masa munculnya berbagai potensi tersembunyi atau kondisi dimana suatu fungsi jiwa membutuhkan rangsangan tertentu untuk berkembang.

Tahap-tahap perkembangan bahasa menurut Ormrod (2009), pada usia 6 tahun anak memiliki pengetahuan sebanyak 8.000-14.000 kata, sehingga masa ini disebut sebagai "tahap banyak kata", tahap ini berlangsung pada

umur 5-6 tahun bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa. Sebagian besar aturan gramatika telah dikuasainya dan pola bahasa serta panjang tuturannya semakin bervariasi, anak telah mampu menggunakan bahasa dalam berbagai keperluan, termasuk bercanda atau menghibur. Menurut Harris dan Sipay (dalam Bromley, 1992), menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami sekitar 8000 kata, dan dalam satu tahun berikutnya kemampuan anak dapat mencapai 9000 kata.

Menurut Penelitian dari Vygotsky (1962, 1978; John Steiner, 1994; dalam Otto, 2015) mengatakan bahwa perkembangan kognisi dan bahasa dibentuk dari interaksi dengan orang lain. Dengan berinteraksi dengan orang lain, maka pengetahuan, nilai dan sikap anak akan berkembang.

Teori Vygotsky tetang zona perkembangan proksimal (ZPD). Vygotsky yakin akan pentingnya pengaruh sosial, terutama instruksi, pada kognitif anak-anak tercermin dalam perkembangan konsep perkembangan proksimal. Zona perkembangan proksimal (zone of proximal development-ZPD) adalah istilah vygotsky untuk berbagai tugas yang terlalu sulit bagi anak untuk dikuasai sendiri, tetapi dikuasai dengan bimbingan dan bantuan dari orang dewasa atau anak-anak yang lebih terampil. ZPD menangkap keterampilan kognitif anak yang sedang dalam kedewasaan dan dapat dicapai hanya dengan bantuan orang yang lebih terampil.

Teori kognitif sosial Vygotsky (1978; dalam Ormrod, 2008) memandang bahwa bahasa anak-anak tidak berkembang dalam situasi sosial yang hampa. Pendapat Vygotsky dapat disimpulkan bahwa meskipun ada pengaruh biologis, anak-anak jelas tidak belajar bahasa dalam ruang hampa sosial. Tidak peduli berapa lama anak berkomunikasi dengan anjing, anak tidak akan belajar bicara, karena anjing tidak memiliki kapasitas untuk bahasa.

Vygotsky yakin bahwa anak-anak yang terlibat dalam sejumlah besar pembicaraan pribadi lebih berkompeten secara sosial ketimbang anak-anak yang tidak menggunakan secara ekstensif. Melalui interaksi aktif antar anak, maka bahasa anak akan berkembang dengan cepat. Artinya, anak-anak secara biologis siap untuk belajar bahasa, karena ada interaksi antara anak dengan lingkungan. Interaksi anak-anak untuk meniru bahasa dari lingkungan mendukung dalam upaya peningkatan kemampuan bahasa lisan.

Vygotsky menulis, dalam sebuah permainan, anak selalu berada dalam usia di atas usianya yang sesungguhnya, di atas perilakunya sehari-hari; dalam sebuah permainan, anak seolah-olah lebih tinggi dari tingginya yang sebenarnya. (Vygotsky, 1978; dalam Ormrod, 2008) anak-anak sering memainkan dan menirukan sejumlah peran orang dewasa (manajer restoran, pramusaji, juru masak, ayah, guru, dan lain-lain) dan berlatih sejumlah perilaku orang dewasa dalam kehidupan nyata.

Salah satu penerapan teori vygotsky ketika masuk ke ruang kelas adalah berikan anak-anak kecil waktu untuk berlatih memerankan peran dan perilaku orang deaa melalui sandiwara atau permainan (play). Seorang guru TK memperlengkapi ruang kelasnya dengan berbagai barang sehari-hari (pakaian, peralatan memasak, telepon mainan, dan sebagainya) sehingga para siswa dapat bermain "rumah-rumahan" selama waktu senggang mereka.

Anak usia 5-6 tahun, menurut Piaget (dalam Slavin, 2011) termasuk pada fase kognitif pra-operasional dengan beberapa sub. Salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat, kemudian anak akan melakukannya.

Kegiatan yang dijelaskan oleh Vygotsky untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini disebut kegiatan bermain peran. Dalam masa ini penyampaian materi dengan metode bermain peran dapat menjadi salah satu metode yang baik untuk meningkatkan kemampuannya. Bermain peran (Ment, 1999) adalah meminta anak berimajinasi untuk menjadi orang lain pada situasi tertentu. Sedangkan Al Mutawa dan Kailani (1989) mendiskripsikan bermain peran adalah sebuah teknik yang memberikan kesempatan untuk melatih tata bahasa baru di dalam konteks penggunaan komunikasi alami.

Beberapa penelitian tentang metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: penelitian yang dilakukan oleh Allyson (2001) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuaan bahasa lisan yang kuran dikuasai oleh anak-anak didik, bahkan tidak hanya itu saja guru yang

menggunakan media ini dalam pengajarannya lebih disukai murid-muridnya dibandingkan murid yang lain.

Penelitian mengenai kegiatan bermain peran ini dikembangkan lagi oleh Ment (1999) dan Livingstone (1983), dan hasil penelitiannya menyatakan bahwasanya bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan bahasa didalam proses pembelajaran. Ments (1999)menambahkan bahwasanya bermain peran yang disandarkan pada anak didik dengan bagus untuk menggabungkan kemampuaan bahasa kelompok dan itu juga memberikan pelajar kesempatan berlatih dan meningkatkan strategi komunikasi. Penelitian ini terus mengalami perkembangan, penelitian Bluiett (2009) hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui permainan bermain peran.

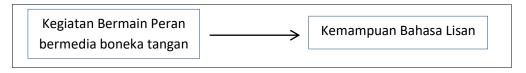
Penelitian Lilis (2015) hasilnya adalah bermain peran dapat rneningkatkan kemampuan percakapan dan bahasa anak. Penelitian Feng dan Yun (2009), hasilnya menunjukkan bahwa peramainan bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Berdasarkan keterangan di atas, analisa teori Vygotsky mengenai ZPD bahwa interaksi sosial yang diberikan oleh lingkungan akan berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Anak-anak membutuhkan bimbingan dan bantuan dari orang lain dan tidak akan berkembang dalam situasi sosial hampa.

Kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang mamainkan drama bermedia boneka tangan dengan tema-tema tertentu yang ada dilingkungan sosialnya. Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat kegiatan sosiodrama dapat menigkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

Kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang mamainkan drama bermedia boneka tangan dengan tema-tema tertentu yang ada dilingkungan sosialnya. Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan dapat menigkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

Berikut ini penjelasan berupa gambaran skema visual adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Skema Visual

E. Hipotesis

Hipotesis alternative (Ha):

Kegiatan Bermain Peran Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa

Lisan Anak Usia Dini

Hipotesis nol (Ho):

Kegiatan Bermain Peran tidak Efektif Dalam Meningkatkan Kemampuan

Bahasa Lisan Anak Usia Dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2013) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*).

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

a. Variabel terikat : Kemampuan Bahasa Lisan

b. Variabel bebas : Kegiatan Bermain Peran bermedia Boneka

Tangan

Variabel yang dimanipulasi dalam metode eksperimen ini adalah kegiatan bermain peran. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran, dan kelompok kontrol tidak akan diberikan perlakuan kegiatan bermain peran, melainkan hanya diberikan cerita.

2. Definisi Operasional

a. Variabel Kemampuan Bahasa Lisan

Kemampuan bahasa lisan adalah kemampuan dalam memahami suatu cerita, dibuktikan mampu mengulang kalimat yang terdapat dalam sebuah cerita, serta mampu untuk menceritakan kembali suatu cerita. Instrumen pengumpulan data, alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama. Lembar observasi tersebut dibuat dengan menggunakan rating scale.

b. Variabel Kegiatan Bermain Peran Bermedia Boneka Tangan

Bermain Peran merupakan memerankan tokoh-tokoh atau bendabenda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan dengan menggunakan media boneka tangan.

Cara memanipulasi kegiatan bermain peran dengan permainan drama yang menggunakan boneka tangan yang berjudul "rekreasi ke kebun binatang", antara lain : 1) anak-anak diberi cerita mengenai drama "rekreasi ke kebun binatang". 2) membagi peran kepada siswa-siswi sesuai cerita dalam bermain peran. 3) anak-anak dibimbing untuk berdialog sesuai dengan peran masing-masing menggunakan media boneka tangan. 4) Memberkan subjek penelitian waktu untuk berlatih memerankan peran dan menghafalkan dialog yang akan ditampilkan. 5) Peneliti melengkapi ruang kelas dengan berbagai properti yang dibutuhkan dalam kebutuhan

drama sehingga para siswa dapat melaksanakan kegiatan bermain peran dengan boneka tangan.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan digunakan dalam penelitian eksperimen ini berjumlah 30 siswa kelompok B TK Bahrul Ulum, Surabaya tahun ajaran 2016/2017. Peneliti memakai teknik *random assignment*, yaitu pengelompokan subjek secara acak kedalam kelompok eksperimen atau kelompok kontrol. (Sugiyono, 2013). Teknik *random assignment* dilakukan untuk menentukan subjek yang diberikan perlakuan (kelompok eksperimen) dan subjek yang tidak diberikan perlakuan (kelompok kontrol).

Subjek yang akan dikenai perlakuan (*treatment*) sebanyak 15 siswa dan 15 siswa yang lain tidak diberi perlakuan. Peneliti melakukan *random assignment* dengan memasukkan siswa yang bernomor ganjil ke dalam kelompok eskperimen, dan siswa bernomor genap ke dalam kelompok kontrol. Perlakuan yang diberikan yaitu mengajak para siswa bermain peran bermedia boneka tangan "rekreasi ke kebun binatang".

Usia 5-6 tahun dipilih karena menurut Ormroad (2008), selama periode taman kanak-kanak (pada usia 5 atau 6 tahun), mereka mulai mampu menyusun kalimat yang semakin panjang dan kompleks, mereka menggunakan bahasa yang telah meyerupai bahasa orang dewasa. Kemampuan bahasa tersebut terus berkembang dan menjadi matang sepanjang masa kanak-kanak dan remaja.

C. Desain Eksperimen

Bentuk desain eksperimen ini adalah rancangan *True Experimental* (Creswell, 2013). Dalam *true experiment*, peneliti mulai memasukkan secara acak para partisipan dalam kelompok-kelompok yag akan di peroses. Peneliti akan merandom partisipan dari kelas B1 dan B2 menjadi kelompok baru dengan teknik *random assignment*.

Kelompok baru tersebut antara kelompok eksperimen dengan jumlah 15 subjek, dan kelompok control dengan jumlah 15 subjek.

Desain eksperimen yang kami gunakan dalam penelitian ini adalah *Post*Test Only Control Group Design. (Creswell, 2013)

$$(KE) \rightarrow x \qquad Oe$$

$$(KK) \rightarrow Ok$$

Ke = kelompok eksperimen

Kk = kelompok control

O = pengukuran terhadap variable dependen

X = pemberian perlakuan

Rancangan *posttest* ini merupakan salah satu rancangan eksperimen yang cukup popular dan diterapkan karena pre-test memberikan efek-efek yang kurang diharapkan. Para partisipan dikategorisasi atau ditempatkan secara acak (random assignment) dalam dua kelompok, sehingga kedua kelompok dianggap setara. Peneliti sama-sama melakukan post-test pada kedua kelompok tersebut, dan hanya kelompok eksperimen.

Desain ini tetap lebih baik dibandingkan desain satu-kelompok karena adanya kelompok kontrol, yang antara lain digunakan untuk mengkontrol maturation pada penelitian dengan subjek anak usia pra-sekolah.

Kelompok B1 dengan 15 Siswa eksperimen (yang diajak melakukan kegiatan bermain peran) dan kelompok B2 dengan 15 Siswa yang tidak diajak bermain peran, namun hanya diberi cerita tentang bermain peran. Kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) sama-sama dites kemampuan bahasa lisannya melalui lembar observasi,

Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah ditentukan, maka perlakuan (bermain peran bermedia boneka tangan) diberikan pada kelompok eksperimen. Baru setelah itu dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat (kemampuan bahasa lisan) pada kedua kelompok (Kelompok yang dikenai perlakuan dan kelompok yang tidak dikenai perlakuan) untuk dibandingkan perbedaannya.

Desain ini sangat bermanfaat pada kondisi yang tidak memungkinkan adanya *pre test*, karena jika ada *pretest* dikhawatirkan subjek penelitian akan menjadi semakin paham dan hafal dengan cerita, selain itu subjek penelitian akan hafal dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, sehingga dalam menjawab pertanyaan akan diperbaiki dari *pretest*.

D. Prosedur Eksperimen

Prosedur eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, antara lain:

1. Sebelum pelaksanaan eksperimen

- a) Pelaksanaan *briefing* kepada eksperimenter mengenai instruksi dalam bermain peran bemedia boneka tangan.
- b) Pembagian kelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- c) Checking subjek guna memastikan kehadiran subjek dalam kegiatan yang akan dilaksanakan.
- d) Sebelum pelaksanaan eksperimen, dilakukan random assignment pada subjek penelitian, untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- e) Memberikan briefing kepada 3 rater (observer) cara pemberian skor, dan kepada 2 eksperimenter cara bercerita pada kelompok kontrol dan bermain peran bermedia boneka tangan pada kelompok eksperimen.

2. Pelaksanaan Eksperimen

- a) Eksperimenter masuk pada tiap kelompok (eksperimen dan kontrol)
- b) Eksperimenter memberikan penjelasan dan cerita tentang "rekreasi ke kebun binatang" kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- c) Pada kelompok eksperimen, setelah eksperimenter bercerita tentang "rekreasi ke kebun binatang", eksperimenter memberikan petunjuk-petunjuk pelaksanaan bermain peran dengan memberikan boneka tangan untuk tiap siswa yang terpilih dengan masing-

masing perannya. Kemudian para siswa bermain peran bermedia boneka tangan sambil dibimbing oleh eksperimenter. Setelah itu di tes oleh 3 orang rater menggunakan lembar observasi berupa beberapa pertanyaan dan menceritakan kembali cerita "rekreasi ke kebun binatang".

d) Kepada kelompok kontrol, setelah eksperimenter memberikan cerita "rekreasi ke kebun binatang", akan langsung di tes oleh 3 rater menggunakan lebar observasi berupa beberapa pertanyaan dan menceritakan kembali cerita "rekreasi ke kebun binatang".

3. Post-Eksperimen

a) Semua jawaban yang disampaikan kepada kedua kelompok. Subjek penelitian menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali cerita "rekreasi ke kebun binatang" secara mandiri, akan langsung diteliti jawabannya oleh eksperimenter, kemudian eksperimenter akan memberi skor dari hasil jawaban yang diperoleh dari masingmasing subjek.

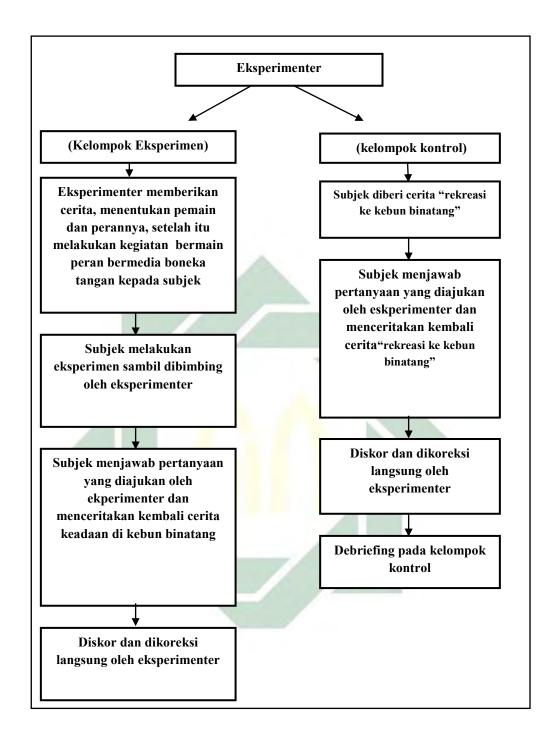
Pelaksanaan Eksperimen dilaksanakan selama satu hari dan membutuhkan waktu kurang lebih 1,5 jam. Pelaksanaan eksperimen dilaksanakan satu hari dikarenakan jika pelaksanaan dilakukan hingga 2-3 kali, maka ditakutkan akan terjadi *bias*, karena subjek penelitian akan melakukan *recall memory*, sehingga ditakutkan bukan karena kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan yang membuat peningkatan kemampuan bahasa, namun karena subjek penelitian sudah hafal ceritanya.

Pelaksanaan dilaksanakan dalam satu hari karena jika dilakukan 2-3 kali maka akan ada upaya kontrol tambahan kepada subjek, karena ditakutkan dalam 1 hari subjek bisa mendapatkan bermacam-macam informasi, sehingga perlu melaksanakan upaya kontrol tambahan jika pelaksanaan penelitian dilakukan berkali-kali.

Eksperimenter dan rater adalah guru taman kanak-kanak, telah menyelesaikan studi tentang pendidikan dan pendidikan anak usia dini, dan mengetahui aspek-aspek perkembangan anak usia dini dengan baik.

Penelitian Rowell (2010) menyatakan bahwa permainan drama berkontribusi dalam peningkatan perkembangan bahasa anak dan penelitian Bluiett (2009) juga menyatakan bahwa terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meingkatkan kemampuan bahasa melalui bermain peran. Kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan dalam penelitian ini dilakukan dalam waktu 1 hari.

Berikut ini penjelasan berupa gambaran skema pelaksanaan eksperimen adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan Eksperimen

E. Validitas Eksperimen

Penelitian ini menggunakan validitas internal. Validitas internal berkaitan dengan sejauh mana hubungan sebab-akibat antara variabel bebas

(bermain peran bermedia boneka tangan) dan variabel terikat (kemampuan bahasa lisan) yang ada dalam penelitian. Pada penelitian eksperimental ini, peneliti ingin membuktikan bahwa kegiatan yang berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan bahasa lisan anak usia dini adalah kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan, bukan dari variabel lain (IQ, usia, dan kondisi fisik).

Karena IQ kelompok kontrol dan eksperimen masuk dalam rentang dalam kategori normal 90-110, dan usia anak-anak termasuk dalam *pre-operational* (usia 5 sampai 6 tahun). Selain itu untuk kondisi fisik anak-anak kelompok kontrol dan eksperimen normal tidak mengalami berkebutuhan khusus

Jenis ancaman pada validitas internal ini adalah demoralisasi imbangan (Creswell, 2013), yakni keuntungan diadakannya penelitian bisa tidak setara karena yang di treatment hanyalah kelompok eksperimen. Sebagai tindakan responsif untuk mengatasi ancaman tersebut, peneliti akan memberikan treatment juga pada kedua kelompok namun setelah berakhirnya penelitian (debriefing).

Penelitian ini juga menggunakan validitas eksternal. Validitas eksternal berkaitan dengan sejauhmana suatu hasil eksperimen dapat digeneralisasikan atau sejauhmana eksperimen dapat mewakili populasi di luar eksperimen.

Ancaman validitas eksternal pada penelitian ini adalah antara pemilihan, setting dan treatmen, karena ditetapkan karakteristik-karakteristik khusus dalam memilih setting yaitu di Taman Kanak-Kanak

serta sempitnya karakteristik-karakteristik yang ditetapkan dalam memilih partisipan, dalam penelitian ini rentang usia 5 sampai 6 tahun dan dengan IQ rata-rata (90-110). Peneliti sering kali tidak mampu menggeneralisasikan treatmen berupa bermain peran bermedia boneka tangan kepada siapa saja yang memiliki salah satu dari karakteristik atau tidak memiliki karakteristik khusus yang telah dikontrol oleh peneliti, sehingga sulit untuk digeneralisasikan.

Rentang usia di atas 5 sampai 6 atau bukan usia pra sekolah, yakni sudah Sekolah Dasar (SD) atau SMP dan SMA, ketika mengukur kemampuan bahasa lisan dengan kegiatan sosiodrama akan sulit, karena kondisi kognitif dan kemampuan bahasa dalam penguasaan kosa kata yang berbeda. Selain itu, ketika usia partisipan 6 sampai 7, namun IQ-nya di bawah rata-rata atau ABK (di bawah 90, slow learner, retardasi mental, autis, dll) maka juga akan kesulitan untuk mengukur kemampuan bahasa lisan melalui bermain peran bermedia boneka tangan, karena akan kesulitan dalam menghafalkan dialognya serta memerankan perannya. Selain itu jika kondisi fisiknya mengalami cacat juga akan mengalami hambatan ketika mengikuti bermain peran bermedia boneka tangan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dalam penilaiannya menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama. Lembar observasi tersebut dibuat dengan menggunakan skala *rating scale*.

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adalah :

1. Naskah bermain peran bermedia boneka tangan

Naskah drama sebagai media yang digunakan untuk memanipulasi dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan. Tema dalam naskah drama yang digunakan dalam kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan adalah rekreasi dengan judul "rekreasi ke kebun binatang", dipilih berdasarkan hasil dari penelitian pendahuluan (*preliminary research*) yang dilakukan oleh peneliti pada Sabtu, 20 Desember 2016 pukul 07.30-08.30, dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang bisa dikembangkan dalam penelitian. Hasilnya dari 34 anak yang dites, 23 anak memilih drama "rekreasi ke kebun binatang" dan 11 anak memilih drama "rekreasi ke taman" dan "pergi ke laut". Dapat disimpulkan bahwa, anak-anak senang memilih drama "rekreasi ke kebun binatang".

Menurut penelitian Terry (1983), tema drama yang diambil dalam penelitian ini adalah "rekreasi ke kebun binatang". Dan hasil menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak-anak meningkat setelah diajak bermain drama tentang kunjungan ke kebun binatang.

Pemilihan penggunaan boneka tangan dalam bermain peran akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang akan digunakan akan mewakili tokoh-tokoh cerita yang disampaikan. Tokoh yang diwakili oleh boneka tersebut bisa merupakan anggota keluarga seperti ayah, ibu, anak laki-laki dan perempuan dan bisa ditambahkkan anggota keluarga yang lain. Selain itu boneka bisa mewakili tokoh-tokoh satwa dalam

sebuah fabel, seperti kancil, gajah, unta, monyet, kura-kura dan lainnya. Boneka yang dibuat itu masing-masing menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu (Masitoh, 2011).

Dalam penelitian ini, peneliti memiliih judul "rekreasi ke kebun binatang" untuk bermain peran dengan media boneka tangan yang akan dimainkan oleh subjek penelitian. Anak-anak sering diajak pergi ke kebun binatang oleh guru maupun orang tua untuk mengenal binatan-binatang, sehingga anak-anak mampu bermain peran dengan boneka tangan "rekreasi ke kebun binatang".

2. Kemampuan bahasa lisan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dalam penilaiannya menggunakan lembar observasi sebagai instrumen pengumpulan data yang utama. Lembar observasi tersebut dibuat dengan menggunakan skala *rating scale*. Lembar Observasi terlampir.

Lembar observasi tersebut memiliki variabel kemampuan bahasa lisan, dimana variabel kemampuan bahasa lisan memiliki 2 lingkup perkembangan, yaitu: menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian, diadopsi dari kurikulum taman kanak-kanak (2013), alasannya antara lain:

1) Konsep kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun yang ada pada kurikulum sama dengan teori kemampuan bahasa lisan menurut Otto. Menurut kurikulum taman kanak-kanak (2013) kemampuan bahasa lisan ada 2, yaitu menerima bahasa dan mengungkapkan bahasa. Hal ini sama

dengan kemampuan bahasa menurut Otto (2015) Kemampuan bahasa lisan, bentuk reseptifnya mendengarkan dan ekspresifnya berbicara.

2) Banyak penelitian yang menggunakan kurikulum (2013) sebagai alat ukur untuk mengetahui kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun. Penelitian Feni (2013) dengan judul "Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Ketrampilan Komunikasi Pada Anak", menggunakan kurikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam berbicara. Teknik pengumpulan mengukur kemampuan menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Penelitian Hidayati (2014) dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Gambar Seri", menggunakan kurikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan berbicara. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti akan menggunakan kerikulum taman kanak-kanak sebagai alat ukur dalam mengukur kemampuan berbicara

Dalam menerima bahasa memiliki indikator yaitu anak mampu mengulang kalimat yang telah didengar dalam cerita. Dalam mengungkapkan bahasa memiliki indikator anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah didengar.

Aspek dalam indikator mengulang kalimat-kalimat yang telah didengar dalam cerita meliputi aspek tema, dialog, tokoh, latar, alur, dan amanat. Aspek dalam indikator menceritakan kembali cerita yang telah didengar adalah menceritakan kembali cerita yang telah didengar secara runtut. Lembar observasi dan kisi-kisi instrumen kemampuan bahasa lisan anak usia dini sebagaimana terlampir.

Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah dipersiapkan, yaitu kriteria hasil belajar kemampuan bahasa lisan reseptif dan ekspresif. Lembar observasi penilaian kemampuan bahasa lisan reseptif dan ekspresif menggunakan skala *rating scale*. Rating scale menurut Sugiyono (2013), adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Tabel 3.
Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan (Reseptif)

Nilai		Skor	Keterangan	
		1	Anak belum mampu menyebutkan kalimat yang telah didengarnya	
© ©		2	Anak mampu menyebutkan setengah indikator dengan benar	
© © ©		3	Anak mampu menyebutkan seluruh indikator dengan benar	
000	\odot	4	Anak mampu menyebutkan kalimat melebihi indikator	

Tabel 4. Kriteria Hasil Belajar Kemampuan Bahasa Lisan (Ekspresif)

Nilai	Skor	Keterangan	
\odot	1	Anak belum mampu menceritakan Apa yang disebutkan dalam indikator	
	2	Anak mampu menceritakan 1-3	

 \odot

		indikator yang ada di cerita belum urut	
0 0 0	3	Anak mampu menceritakan 1-5 indikator yang ada di cerita belum urut	
	4	Anak mampu menceritakan 1-5 indikator yang ada di cerita secara urut	

Setelah diubah menjadi data kuantitatif, data akan diubah menjadi prosentase diadaptasi dari Kurikulum Taman Kanak-Kanak (2013). Dari hasil perhitungan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 5. Kategorisasi Hasil Observasi

No	Prosentase	Kategori
1	0-25%	Kurang
2	26-50%	Cukup
3	51-75%	Baik
4	76-100%	Sangat Baik

Tingkat keberhasilan kemampuan bahasa lisan anak usia dini, untuk mendapatkan kategorisasi hasil prosentase dihitung dengan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

E = Prosentase keberhasilan kemampuan bahasa lisan anak usia dini

N = Jumlah seluruh siswa

n = Jumlah siswa yang berhasil menjawab sesuai indikator.

3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

a. Validitas Alat Ukur

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010). Penilaian validitas instrumen penelitian dilakukan dengan membandingkan atau mengkorelasikan antara hal yang dinilai dengan kriterianya.

Pada pengujian alat ukur penggunaan penelitian dapat menunjukkan seberapa besar alat untuk penelitian mampu mengukur variabel yang terdapat dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkat akurasi suatu alat ukur. Suatu alat ukur yang salah memiliki validitas rendah, begitupun sebaliknya (Sugiyono, 2013).

b. Validitas Isi

Menurut Ley (2007; Azwar, 2012) validitas isi adalah sejauhmana kelayakan suatu tes sebagai sampel dari domain aitem yang hendak diukur. Dalam konsep validitas isi tercakup pengertian validitas tampang (face validity) dan validitas logis (logical validity).

Dalam proses konstruksi tes sebagai alat ukur, validitas tampang (face validity) sebagai bagian dari validitas isi merupakan titik awal evaluasi kualitas tes, yang dalam hal ini adalah aitem-aitemnya. Bukti validitas tampang sama sekali tidak ada kaitannya dengan semacam statistic validitas seperti koefisien atau indeks (Gregory, 1992; Azwar, 2012).

Validitas tampang tidak ada artinya tanpa dukungan dari bukti validitas lain, namun validitas tampang merupakan kondisi yang perlu dipenuhi pertama kali sebelum layak membahas sisi lain dari kualitas tes.

Dari penilaian terhadap kelayakan tampilan aitem-aitem, kemudian analisis yang lebih dalam dilakukan dengan maksud untuk menilai kelayakan isi aitemsebagai jabaran dari indikator keperilakuan atribut yang diukur. Penilaian ini bersifat kualitatif dan judgemental dan dilaksanakan oleh suatu *panel expert*, bukan oleh penulis (straub, 1989; Azwar, 2012).

Inilah prosedur yang menghasilkan validitas logis (*logical validity*). Seberapa tinggi kesepakatan di antara experts yang melakukan penilain kelayakan suatu item.

Untuk menguji validitas isi, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*). Lawshe (1975; dalam Azwar, 2012) merumuskan *Content Validity Ratio* (CVR) yang dapat digunakan untuk mengukur validitas isi aitemaitem berdasarkan data empirik.

Dalam pendekatannya ini sebuah panel yang terdiri dari para ahli yang disebut *Subjek Matter Experts* (SME) diminta untuk menyatakan apakah aitem dalam skala sifatnya esensial bagi operasionalisasi konstrak teoritik skala yang bersangkutan. Aitem dinilai esensial bilamana aitem tersebut dapat merepresentasikan dengan baik tujuan pengukuran.

Para SME diminta menilai apakah suatu aitem esensial dan relevan atau tidak dengan tujuan pengukuran skala, dengan menggunakan lima

tingkatan skala mulai dari 1 (yaitu sama sekali tidak esensial dan tidak relevan) sampai dengan 5 (yaitu sangat esensial dan sangat relevan).

Validitas adalah mengukur apa yang hendak di ukur (Azwar, 2002). Validitas naskah drama dilakukan bertujuan untuk melihat apakah naskah drama secara konten (isi) dapat digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan beberapa refrensi dan literatur online yang ditemukan, kriteria penilaian dalam naskah drama sangat beragam, namun dalam validasi naskah drama untuk penelitian yang bertema pekerjaan didasarkan pada dua aspek yaitu aspek konten psikologis dan aspek naskah drama. Aspek naskah drama menurut Nurgiyantoro (2001), meliputi: tema/isi, dialog, tokoh/perwatakan, latar, alur/jalan cerita, dan amanat.

Naskah drama yang telah dibuat oleh peneliti, selanjutnya dinilai oleh beberapa SME (Subject Matter Expert) yang ahli dalam bidang Psikologi Pendidikan, Psikologi Perkembangan Anak, Ahli Kurikulum, dan Ahli Bahasa. Nama para ahli dan angket CVR, naskah drama, lembar penilaian naskah drama dan Kisi-kisi aspek psikologis dan aspek naskah drama sebagaimana terlampir.

Para SME diminta menilai apakah suatu aitem esensial dan relevan atau tidak dengan tujuan pengukuran skala, dengan menggunakan lima tingkatan skala mulai dari 1 (yaitu sama sekali tidak esensial dan tidak relevan) sampai dengan 5 (yaitu sangat esensial dan sangat relevan).

Rumus CVR

$$CVR = (\frac{2ne}{n}) - 1$$

Keterangan:

ne = Banyaknya SME yang menilai suatu aitem esensial

n = Banyaknya SME yang melakukan penilaian

Angka CVR bergerak antara -1.00 sampai dengan +1.00, dengan CVR = 0.00 berarti bahwa 50% dari SME dalam panel menyatakan aitem adalah esensial dan kerenanya valid.

Hasil dari angket CVR pada 20 aitem, mendapatkan nilai rata-rata 0,71. Perolehan tersebut diatas 0,50, sehingga dapat disimpulkan jika naskah bermain peran bermedia boneka tangan "Rekreasi Ke Kebun Binatang" bisa digunakan sebagai alat untuk bermain peran bermedia boneka tangan dalam penelitian.

Adapun saran dari beberapa SME pada naskah bermain peran yaitu penggunaan bahasa yang lebih sederhana sehingga mudah dipahami anakanak, memasukkan harga tiket dalam dialog drama, kalimat-kalimat pada dialog awal lebih menarik dan tersusun rapi sehingga dapat membawa anak-anak ke suasana kebun binatang yang sebenarnya.

Hasil dari angket CVR pada 10 aitem, mendapatkan nilai rata-rata 0,50. Perolehan tersebut diatas 0,50, sehingga dapat disimpulkan jika boneka tangan dalam bermain peran bermedia boneka tangan "Rekreasi Ke Kebun Binatang" bisa digunakan sebagai alat untuk bermain peran bermedia boneka tangan dalam penelitian.

Saran dari SME pada boneka tangan sebagai alat untuk bermain peran yaitu boneka tangan yang digunakan harus berwarna-warni agara anak-anak tidak bosan, boneka tangan familiar dengan anak-anak dan dibersihkan terlebih dahulu sebelum digunakan.

c. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik. Artinya, kapanpun alat pengumpul data tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. (Arikunto, 2010)

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat efetivitas suatu instrument penelitian. (Arikunto, 2010). Suatu instrument dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrument tersebut sudah baik, tidak bersifat tendensius, datanya memang benar sesuai dengan kenyataan hingga beberapa kali diambil, hasilnya akan tetap sama.

Penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai alat ukur pada kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun. Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan oleh observer digunakan tehnik pengetesan reabilitas pengamatan (Arikunto, 2006). Jika pengukuran dilakukan oleh lebih dari dua observer maka reabilitas dinilai dengan menggunakan korelasi intra-kelas (ICC).

Koefisien korelasi intra kelas (*intraclass correlation coefficients*; *ICC*) yang dikembangkan oleh Pearson (1901; dalam Widhiarso, 2005). Koefisien ini dikembangkan berdasarkan analisis varians namun pada kasus tertentu hasilnya memiliki kemiripan dengan koefisien alpha. Penggunaan Koefisien ICC tepat digunakan ketika (a) rater yang dipakai banyak dan (b) skor hasil penilaiannya bersifat kontinum. Widhiarso (2005).

Penelitian ini menggunakan 3 orang rater yang menilai 15 subjek, melalui instrument rating scale yang menghasilkan data ordinal. 3 orang rater menilai kemampuan Bahasa Lisan 15 anak usia dini dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 7 aitem yang menggunakan 4 alternatif penyekoran (1 hingga 4). Hasil penilaian mereka dapat dilihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Observasi oleh rater

Rat	er	1	2	3
No	. Subje	ek		
	1	0.82	0.79	0.79
2		0.93	0.93	0.93
3		0.93	0.93	0.93
4		0.96	0.96	0.93
	5	0.82	0.75	0.71
	6	0.71	0.68	0.68
	7	0.93	0.93	0.93
	8	0.86	0.86	0.86
	9	0.86	0.82	0.82
4	10	0.96	0.96	0.93
	11	0.79	0.68	0.68
	12	0.75	0.68	0.75
	13	0.96	0.96	0.93
	14	0.79	0.71	0.71
	15	0.82	0.82	0.82

Hasil ICC dengan reliabilitas antar rater mendapatkan hasil yang memuaskan (r = 0.879). Hasil analisis dengan menggunakan program SPSS. Hasil analisis menunjukkan rata-rata kesepakatan antar rater sebesar 0.679, sedangkan untuk satu orang rater konsistensinya adalah 0.640.

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis Uji-t dua sampel saling bebas (*Independent-Samples T-test*). Uji-t data dua sampel saling bebas adalah uji yang digunakan untuk menentukan apakah dua sampel yang tidak berhubungan memiliki rata-rata yang berbeda. Jadi tujuan metode statistik ini adalah membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan satu sama lain. Pertanyaan yang coba dijawab adalah apakah kedua grup tersebut mempunyai nilai rata-rata yang sama ataukah tidak sama secara signifikan. Pengujian analisis menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 16.0.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek

Subjek penelitian berjumlah 30 anak, memiliki kriteria inklusi, meliputi: usia subjek antara 5-6 tahun, subjek memiliki IQ rata-rata dalam rentang 90-110, subjek tidak ada yang mengalami cacat (dibuktikan dengan data dari posyandu). Semua subjek hadir saat penelitian.

B. Deskripsi dan Reliabilitas Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan eskperimen. Instrumen penelitian berupa naskah drama dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan bahasa lisan anak usia dini. Subjek penelitian berjumlah 30 anak dengan kriteria inklusi usia 5-6 tahun dan sehat.

Pemilihan tema naskah drama melalui *preliminary research* pada 34 anak. Uji validitas naskah drama menggunakan CVR dengan 6 orang ahli (*expert*) dengan perolehan 0,71. Hasilnya > 0,50, sehingga naskah layak digunakan pada bermain peran bermedia boneka tangan untuk anak usia dini. Dan uji validitas boneka tangan yang digunakan untuk bermain peran menggunakan CVR dengan 3 orang ahli (*expert*) dengan perolehan 0.50. Hasilnya > 0,50, sehingga boneka tangan layak digunakan pada bermain peran bermedia boneka tangan untuk anak usia dini.

Alat tes yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan bahasa lisan yang terdiri dari 7 aitem yang menggunakan 4 alternatif penyekoran (1 hingga 4). Hasil analisis ICC pada saat penelitian kelompok eksperimen mendapatkan rata-rata kesepakatan antar rater sebesar 0,870, sehingga alat tes dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

C. Hasil

Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent-samples t test*. Berikut tabel 5 dan pejelasan *Output SPSS* Kemampuan Bahasa Lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 7.

Hasil <i>Output SPSS</i> Kemampuan Bahasa Lisan kelompok kontrol dan kelompok Eksperimen				
Kemamampuan	Jumlah	Rata-rata	Standar	Signifikansi
Bahasa Lisan	(N)	(Mean)	Deviasi	
Kelompok Kontrol	15	.4733	.09955	0.000
Kelompok Eksperimen	15	.8427	.12652	0.000

Analisis dengan membandingkan taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, karena lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Banyaknya data (N) masing-masing anak pada kelompok kontrol dan eksperimen = 15, rata-rata kemampuan bahasa lisan anak kelompok kontrol = 0,4733 dan untuk anak kelompok eskperimen =0,8427. Dengan standard deviasi masing-masing kelompok Kontrol= 0,09955 dan kel. Eskperimen= 0,12652. Sehingga rata-rata perolehan kemampuan bahasa lisan anak kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol.

Dengan memperhatikan hasil perbedaan rata-rata dan signifikansi kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eskperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kemampuan bahasa lisan kelompok kontrol. Hasil menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bahasa lisan anak usia dini antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Upaya kontrol yang dilakukan peneliti antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan beberapa kriteria inklusi, meliputi: usia subjek antara 5-6 tahun, subjek tidak ada yang mengalami cacat (dibuktikan dengan data dari posyandu). Semua subjek hadir saat penelitian. Teknik *random assignment* juga dilakukan sebagai upaya penyetaraan kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dengan memperhatikan hasil analisis perbedaan rata-rata dan signifikansi kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kemampuan bahasa lisan kelompok kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

Hal ini sesuai dengan penelitian Sameera dan Sharqiya (2000), dan hasil penelitiannya menyatakan bahwa partisipan mengalami peningkatan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan bimbingan. Penelitian ini terus mengalami perkembangan, Lepley (2001) hasilnya terdapat peluang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan bahasa melalui bermain peran dengan boneka tangan.

Hal ini sesuai dengan teori Chomsky (1957; dalam Santrock, 2014), bahwa tahun-tahun awal masa anak-anak merupakan periode yang penting untuk belajar bahasa. Menurut Becker (1991; dalam Santrock, 2002), seorang anak berusia 6 tahun lebih pintar bicara daripada anak berusia 2 tahun. Pada usia prasekolah, anak-anak meningkatkan penguasaan karakteristik bahasa yang dikenal sebagai *displacement*. Salah satu cara displacement diungkapkan adalah dalam permain pura-pura.

Piaget (1995; dalam Slavin, 2011), juga berpendapat bahwa subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun termasuk pada masa pra-operasi dan pada fase kognitif pra-operasional dengan beberapa sub, salah satu sub tersebut adalah sub fase fungsi simbolik yaitu keinginan untuk meniru apa yang dilihat dan senang untuk permainan pura-pura, kemudian anak akan melakukannya. Selain itu, subjek dalam penelitian ini juga termasuk dalam sub fase berpikir secara intuitif, yaitu anak mulai dapat untuk mengerti dan memahami sesuatu yang sederhana.

Masa usia dini mengalami perkembangan yang pesat dalam hal bahasa, karena itu kemampuan bahasa lisan anak usia dini perlu ditingkatkan. Anak usia dini suka dengan permainan pura-pura. Salah satu kondisi untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan adalah pelibatan.

Bermain peran (Gilstrap dan Martin, dalam Winda, Lilis dan Azizah, 2008) adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Beberapa penelitian tentang bermain peran bermedia boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan, antara lain: penelitian pertama kali dilakukan oleh Priscilla dan Tazria (2012) menyatakan teknik bermain peran memberikan efek positif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan berbicara siswa.

Penelitian Ashok (2015) hasilnya adalah bermain peran dapat rneningkatkan kemampuan bahasa anak. Penelitian Bharathy (2013), hasilnya menunjukkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dari beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa lisan anak dapat ditingkatkan melalui bermain peran bermedia boneka tangan.

Berdasarkan keterangan di atas, analisa teori Vygotsky (1962, 1978; John Steiner, 1994; dalam Otto, 2015) mengenai zona perkembangan proksimal (ZPD) bahwa interaksi sosial yang diberikan oleh lingkungan akan

berpengaruh pada perkembangan bahasa anak. Anak-anak membutuhkan bimbingan dan bantuan dari orang lain dan tidak akan berkembang dalam situasi sosial hampa.

Berdasarkan teori tersebut, bermain peran bermedia boneka tangan melibatkan anak-anak untuk saling berinteraksi dengan bantuan bimbingan pamong, yang mamainkan peran dengan tema-tema tertentu yang ada dilingkungan sosialnya serta media pembelajaran yang menunjang kreativitas anak-anak dalam bercerita maupun bermain peran.

Interaksi yang terjadi saat bermain peran bermedia boneka tangan memberikan informasi baru kepada anak-anak, sehingga menambah kosa kata anak-anak, selain itu anak-anak akan belajar untuk memahami cerita dan menceritakan kembali cerita. Bermain peran bermedia boneka tangan membuat anak-anak merasa tidak bosan. Melatih anak-anak menaati peraturan selama bermain peran bermedia boneka tangan. Keakraban yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan membuat anak-anak lebih percaya diri, saling mengingatkan antar teman. Anak berlatih sabar untuk berdialog bergantian. Anak-anak semakin kaya kosa kata baru, sehingga peneliti dapat berasumsi bahwa dengan adanya interaksi yang terjadi pada saat bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak. Boneka tangan yang digunakan familiar dengan anak-anak dengan tekstur boneka yang lembut serta nyaman di gunakan.

Penelitian yang dilaksanakan pada dua kelompok, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol yang hanya dibacakan cerita kemudian diobservasi, hanya sebagian anak yang mau menjawab dan jawabannya terbatas, tidak bisa untuk menjawab dengan lengkap. Bahkan sebagian subjek kelompok kontrol ada anak yang sama sekali tidak mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh eksperimenter dan menceritakan kembali cerita yang didengarkan maupun menceritakan pengalaman pribadi, bahkan tidak berkomunikasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada kelompok eksperimen, anak-anak setelah diberikan cerita kemudian diajak bermain peran bermedia boneka tangan, semua subjek merespon pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh eksperimenter dengan beragam. Subjek penelitian lebih semangat dalam mengikuti bermain peran bermedia boneka tangan.

Penelitian yang telah dilakukan, dalam pelaksanaanya masih terdapat keterbatasan, yaitu: dari segi alat ukur, membutuhkan banyak orang yang terlibat, membutuhkan banyak rater (3 orang rater) sebagai observer, dan membutuhkan 2 eksperimenter untuk mendampingi serta memandu kegiatan penelitian pada masing-masing kelompok kontrol dan eksperimen, hal ini diusahakan sebagai upaya kontrol.

Dari segi metode, terkait dengan kegiatan bermain peran bermedia boneka tangan membutuhkan media pembelajaran yang mendukung seperti boneka tangan terbatas, karena tidak semua sekolah memiliki boneka tangan yang sesuai dengan tema yang dilaksanakan oleh subjek penelitian. Dari segi cerita, terkait dengan tema cerita untuk bermain peran bermedia boneka tangan, belum bisa digeneralisasikan jika subjek penelitian tidak familiar dengan keadaan kebun binatang. Dari segi subjek, terkait dengan upaya kontrol yang dilakukan mulai dari usia, dan kesehatan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan membandingkan taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, karena lebih kecil dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan kemampuan bahasa lisan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Banyaknya data (N) masing-masing anak pada kelompok kontrol dan eksperimen = 15, rata-rata kemampuan bahasa lisan anak kelompok kontrol = 0,4733 dan untuk anak kelompok eskperimen =0,8427. Dengan standard deviasi masing-masing kelompok Kontrol= 0,09955 dan kel. Eskperimen= 0,12652. Sehingga rata-rata perolehan kemampuan bahasa lisan anak kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Dari analisis semua data diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran bermedia boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang perlu dipertimbangkan oleh berbagai pihak berkaitan dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini melalui melalui bermain peran bermedia boneka tangan :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini menjadi masukan kepada lembaga sekolah, terutama guru kelas agar para guru mengetahui pentingnya bermain peran bermedia boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa lisan.

Memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka tangan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak usia dini dapat menggunakan bermain peran bermedia boneka tangan dengan tema-tema lain yang lebih dari bervariatif seperti rekreasi ke laut, rekreasi ke taman safari, pergi ke kebun dan sebagainya serta dapat menggunakan media pembelajaran yang ada disekolah. Bagi para mahasiswa yang menempuh pendidikan guru PAUD, psikologi perkembangan, dan Psikologi pendidikan agar menjadi pengetahuan tambahan tentang bermain peran bermedia boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Sanjaya. (2010). Model-Model Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta
- Al-Mutawa, N. & Kailani, T. (1989). Methods of teaching English to Arab students London:Longman.
- Al wasilah, A Chaedar. (1983). Linguistik Suatu Pengantar. Bandung: Angkasa
- Al-Tabany, T.I.B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Prenada Media Group
- Andang, Ismail. (2009). *Alat Peraga Edukatif Level 1*. Yogyakarta : Edwise Edutainment
- Ashok, A.M. (2015). Effectiveness of Role Play in Enhancing Communication Skills of English Language Learners. India
- Bank Dunia. (2010). *Informasi Singkat Potret Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Unit Pendidikan Bank Dunia.
- Benabadji, S. (2006). *Improving Students' Fluency through Role Playing*.
- Bharathy, S. M. (2013). Effectiveness of Roleplay in Enhancing Speaking Skills of Tertiary Level Learners. IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS) Volume 13.
- Bromley, K.D. (1992). Language Arts: Exploring Connections (2nded). Boston: Allyn and Bacon
- Chaer, A. (2003). Linguistik Umum. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Chaplin, A. (2011). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Creswell, W. J. (2013). Research Design. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Djamarah, B. S. (2011). Psikologi Belajar (Edisi Revisi 2011). Jakarta: Rineka Cipta.
- Hertanto ,M. (2009). Penilaian Perkembangan Anak Usia 0-36 bulan Menggunakan Metode Capute Scales. Departemen Kedokteran Komunitas FKUI. Jurnal. (Saripediatri.idai.or.id)
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.

- Jill Hadfield (1986). Classroom Dynamic. Oxford University Press.
- Joyce, B, Weil, M, & Calhoun, E. (2009). Models of Teaching: Model-model Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementrian Pendidikan.
- Lepley, N,A. (2001). How Puppetry Helps the Oral Language Development of Language Minority Kindergartners. Tesol Journal, 7 (4), 34-40
- Levy, K, A. (1992). Early Childhood Research Quarterly, 7, 245-262
- Levy, K. A. (1986). Early Childhood Research Quarterly, 1, 133-140
- Martini, J. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta: PT. Garansindo
- Marrison, G. S. (2012). *Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Alih Bahasa : Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta : PT Indeks.
- Ments, M. (1999). The effective use of role play. London: Kogan Page
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta. Depdiknas
- Ormrod, E. J. (2009). Psikologi Pendidikan Edisi ke enam Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang. Jakarta: Erlangga.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Edisi ketiga*. Jakarta: Kencana
- Piaget, J. Barbel, I. (2010). *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Poorman, P.B. (2002). Biography and Role-Playing: Fostering empathyin abnormal psychology. Teaching of Psychology
- Rowell. (2010). The World is child's stage-dramatic play and children's development. Journal of Psychology
- Sujiono, Y.N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indek
- Suryani, L. (2015). The Effectiveness Of Role Play In Teaching Speaking. ELTIN journal, Volume 3/II

- Santrock. (2014). Psikologi Pendidikan Edisi 5-Buku 1. Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, W, J. (2008). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I.*Jakarta: Erlangga
- Slavin, E. R. (2011). Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi Kesembilan, Jilid L.Jakarta:PT Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta:Kencana.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana
- US Preventive Servise Task force.2006.Recomemdation Statement Screening for Speech And Language Delay In Preschool Children:

 Recommendation Statement. Dalam PEDIATRICS vil 117, tahun 2006, pp 497 501

 (http://www.pediatric.org/cgi/content/full/117/2/497)
- Wiyani, A. N & Barnawi. (2012). Format PAUD. Yogyakarta: Ar-Ruz Media
- World Bank. (2012). Pendidikan dan Pengembangan Anak Usia Dini 1 Indonesia: Landasan Kokoh, Hari Esok Cerah-Laporan Awal. Jakarta: Bank Dunia
- Yudha, S. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yusuf, S. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya