

Pengaruh Bermain Sandiwara Boneka terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tk Wilima's Panen Ciracas Jakarta Timur

Suningsih

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
afnirasyid326@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan secara deskriptif eksperimental tentang pengaruh bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima's Panen, Ciracas. Populasi penelitian ini adalah semua murid kelompok B TK. Wilima's Panen, Ciracas. sebanyak 15 anak, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau sampel populasi. Sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 10 sampel uji coba instrumen, dan 15 sampel uji statistik untuk membuktikan hipotesis. Penelitian menggunakan metode kepustakaan dalam mengumpulkan dukungan teori dan metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu) untuk pembuktian hipotesis.

Tekanan penelitian ini pada bermain sandiwara boneka sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun sebagai variabel terikat (Y) dengan tolak ukur data hasil pre test dan post test yang dilakukan. Perhitungan data dalam analisis data penelitian ini menggunakan rumus t-test.

Hasil pengolahan data t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,505$, ternyata t_{hitung} lebih besar dari $t_{tabel} (1,771)$ pada tahap derajat kekeliruan ($dk=n-2$), dan taraf signifikansi 5%. Jadi hipotesis penulis bahwa : *Ada pengaruh yang signifikan bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima's Panen, Ciracas*, diterima.

Kata Kunci : Kemampuan Bahasa, Anak Usia 5-6 tahun, Bermain Sandiwara

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip “belajar sambil bermain, bermain seraya belajar”. Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK harus dicermati, sehingga apa yang diharapkan, yakni agar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak bisa tercapai. Metode pengajaran yang tepat dan cermat akan mengarahkan anak-anak pada hasil yang optimal. Macam-macam metode pengajaran seperti metode bercerita, permainan bahasa, sandiwara boneka, bercakap-cakap, dramatisasi, bermain peran, karya wisata, demonstrasi, metode pemikiran dan perasaan terbuka, dan pemanasan atau persepsi.

Masa kanak-kanak adalah usia yang paling tepat untuk mengembangkan bahasa. Karena pada masa ini sering disebut masa “*golden age*” dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Menurut Hurlock (1980) dalam buku Psikologi Perkembangan menyatakan bahwa, “ perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan yang akan datang, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman “.¹

Fenomena yang terjadi anak pra sekolah rata-rata belum banyak menguasai kosa kata yang dijelaskan oleh para ahli, hal ini terlihat dari komunikasi yang mereka gunakan

¹ Hurlock Ekizabeth., *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta : Erlangga.1980), hlm.73

sehari-hari di sekolah, kadang juga ada anak yang tidak mau berbicara jika ada pertanyaan dari guru atau dalam kegiatan lain, tentu akan menghambat perkembangan bahasa anak. Peran guru sangat dibutuhkan dalam mengembangkan bahasa anak terutama di lingkungan sekolah.

Anak-anak juga kurang mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bercerita baik di rumah maupun di sekolah, hal senada disampaikan oleh Sri Hartati dalam buku *Multiple Intelligences, Mengenali dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*, dikatakan bahwa anak yang tidak diberi kesempatan berbicara atau selalu dikritik saat mengemukakan pendapatnya, misalnya, akan kehilangan kemampuan dan keterampilan dalam mengungkapkan ide dan perasaannya. Sehingga kita kurang memahami sejauh mana perkembangan bahasa anak-anak kita tersebut.

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya, “perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya”.² Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain.

Anak-anak usia 5-6 tahun berada dalam tahap berpikir konkret, tingkat berpikir melalui bayang-bayang (tanggapan) khusus yang terjadi karena pengamatan panca indera yang bersifat konkret, dengan kata lain anak berfikir memerlukan peragaan benda-benda konkret. Penggunaan alat peraga saat kegiatan bercerita, membuat anak-anak dapat dengan mudah membayangkan sesuatu yang diceritakan. Bercerita dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu menggunakan teks dengan membacakan buku bergambar maupun tanpa teks yaitu secara langsung dengan alat peraga boneka baik boneka tangan maupun boneka kertas, alat peraga di papan flannel, dan gaya teater.

Mengingat hal tersebut peneliti mencoba menggunakan boneka tangan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Kesempatan anak untuk bercerita melalui sandiwara boneka tangan, diharapkan dapat membuat suatu penambahan kosa kata yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahasa untuk berkomunikasi sehari-hari.

Anak yang memiliki kosa kata lebih banyak akan memiliki kemampuan yang tinggi untuk memilih kosa kata yang tepat sebagai wakil untuk menyampaikan gagasan. Mengingat kemampuan berbahasa, merupakan salah satu unsur yang perlu dikembangkan di TK, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh bermain sandiwara boneka tangan terhadap kemampuan bercerita anak usia 5-6 tahun, dengan harapan penggunaan metode sandiwara boneka dapat melatih daya tangkap, melatih daya pikir, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, dan menciptakan suasana senang di kelas.

LANDASAN TEORI

Hakikat Bermain

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak - anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok, atau menirukan sesuatu yang dilihat. Bermain dapat berupa bergerak, seperti berlari, melempar bola, memanjat, atau dalam bentuk kegiatan berpikir seperti, menyusun puzzle, atau mengingat kata-kata sebuah lagu, adapula bermain kreatif dengan menggunakan krayon, plastisin atau tanah liat.

² Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta : Indeks, 2010),. hlm. 20.

Kehidupan anak dalam bermain mempunyai arti sangat penting, karena setiap anak sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain, berbeda dengan anak yang dalam keadaan sakit jasmani maupun rohani.

Sedangkan menurut Sudono dalam buku Sumber Belajar dan Alat Permainan, dinyatakan bahwa : “ Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak “³. Hal ini berarti, jika hakikat bermain dapat dipahami dengan baik oleh orang tua atau pendidik maka kegiatan bermain dapat diintegrasikan kedalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai macam permainan baik yang pada awalnya sengaja diciptakan sebagai penunjang proses edukasi bagi anak atau memodifikasi dan menyiasati permainan-permainan yang pada awalnya hanya untuk aktivitas bermain saja tanpa memperhatikan nilai edukasinya.

Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, dimana si anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif, bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatan sendiri anak melatih kemampuan.

Melalui bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang dirasakan dan dipikirkan, sebab anak dengan bermain mempraktekkan keterampilan, dan mengembangkan potensi. Bernard Devlin, dalam Seri Ayah Bunda, berpendapat bahwa : “ Peran genetik terhadap optimalisasi otak hanyalah 48%, selebihnya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Bermain diakui para ahli sebagai salah satu stimulasi dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan perkembangan otak anak, melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya, tentu saja orang tua memiliki peran penting dalam memilihkan kegiatan bermain yang tepat sesuai tahap perkembangan anak “⁴.

Berdasarkan paparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela dengan menggunakan alat atau tanpa alat permainan agar dapat mencapai suatu keterampilan tertentu yang dapat menunjang perkembangan serta pertumbuhan anak.

. Tujuan Bermain

Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak -anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Menurut Cosby dan Sawyer dalam Yuliani Nurani Sujono menyatakan bahwa, “ Permainan secara langsung dapat mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya “⁵.

Permainan memberikan anak - anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat diri untuk berkreaitivitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas mereka, untuk merasakan bahwa mereka mampu, dan untuk menyempurnakan apa saja yang telah ia dapat baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal - hal yang baru.

c. Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini

Anak usia dini dalam melakukan kegiatan bermain sangat berbeda dengan cara bermain anak-anak yang berusia 8 tahun lebih, hal ini dikarenakan pada anak usia dini memiliki karakteristik yang khas. Mengenai karakteristik bermain pada anak usia dini, Jeffrey Mc Conkey dan Hewson dalam Yuliani Nurani Sujono berpendapat bahwa, ada

³ Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Grasindo,2000), hlm. 1

⁴ Seri Ayah Bunda.2007. http://www.kompas.com./kirim_berita/print.cfm?num=16 Nopember 2007.

⁵ *Ibid*

enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu :

“ 1). Bermain muncul dari dalam diri anak, keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri, artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan, bukan paksaan. 2). Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri, untuk itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. 3). Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, ketika bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya, bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental. 4). Bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, ketika bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan anak dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang anak mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang anak mainkan. 5). Bermain harus didominasi oleh pemain, ketika bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya. 6). Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, maka anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru. “⁶

Sedangkan Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujono, “ Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak “.⁷

Pengertian Sandiwara Boneka

Berdasarkan klasifikasi dan jenis bermain di atas dapat dikatakan bahwa sandiwara boneka merupakan salah satu permainan imajinatif (*imaginative play*) yang menggunakan boneka sebagai media dalam pembelajaran. Menurut pendapat Moeslichatoen, “ Metode sandiwara boneka merupakan salah satu metode bercerita dengan menggunakan media boneka “⁸, boneka yang digunakan dapat berupa jari, boneka tangan, panggung boneka atau wayang.

Pemilihan boneka tergantung pada usia dan pengalaman anak, serta harus menunjukkan perwatakan pemegang peran tertentu. Sebagai contoh tokoh ayah yang penyabar, ibu yang menyayangi, anak laki-laki yang pemberani, anak perempuan yang manja dan seterusnya. Untuk umur 5 - 6 tahun jumlah boneka yang dimainkan sebaiknya maksimal 6 boneka.

Sandiwara boneka merupakan salah satu metode yang sangat efektif dalam membantu anak usia muda dalam mempelajari bentuk-bentuk perilaku. Anak-anak tertarik dengan boneka-boneka, juga boneka tangan yang digunakan untuk sandiwara boneka.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang metode sandiwara boneka yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode sandiwara

⁶ *Ibid.* hlm 146

⁷ Yuliani Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT. Indeks, hlm. 145

⁸ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.*, (Jakarta : Depdikbud kerjasama dengan Rineka Cipta, 1999), hlm.159

boneka adalah salah satu bentuk dari metode bercerita tanpa alat peraga langsung. Artinya suatu kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media boneka. Sandiwara boneka dilakukan dengan beberapa boneka yang menunjukkan karakter seseorang.

Tujuan Sandiwara Boneka

Sandiwara boneka digunakan sebagai metode pembelajaran yang sangat tepat terutama bagi anak usia Taman Kanak-Kanak, karena dalam sandiwara boneka ini cerita yang disampaikan sangat membantu anak untuk pembentukan sikap, kemampuan berbahasa, serta mengembangkan imajinasi anak.

Sandiwara boneka sebagai komponen dari strategi pembelajaran memiliki beberapa tujuan. Berdasarkan kurikulum pendidikan di Taman Kanak-Kanak mendefinisikan beberapa tujuan dari sandiwara boneka, antara lain melatih daya tangkap, daya pikir dan konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi dan perkembangan fantasi anak, serta menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas. berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa melalui sandiwara boneka diberi kesempatan untuk menuangkan ide-ide yang ada alam diri dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan umum penggunaan metode sandiwara boneka dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar dan pembentukan perilaku. Kemampuan dasar yang dikembangkan antara lain kemampuan berbahasa, yang dititik beratkan adalah kemampuan berkomunikasi secara lisan yang melibatkan kemampuan berbicara dan menyimak. Tujuan pengembangan daya cipta mencakup perkembangan memecahkan masalah dan kreativitas. Tujuan pembentukan perilaku di antaranya adalah mengembangkan konsep diri positif, empati, pemahaman, dan penerapan norma.

Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5 - 6 Tahun

Setiap manusia selalu berharap memiliki kemampuan tertentu untuk membantu memenuhi kebutuhan hidupnya. Walaupun disadari atau tidak, manusia sebenarnya telah memiliki kemampuan, yang dibawa sejak lahir atau yang lebih dikenal dengan bakat atau *aptitude*, dengan demikian secara umum bakat dapat diartikan sebagai kemampuan bawaan.

Kemampuan memiliki banyak makna, makna kemampuan juga dapat diistilahkan sebagai kecakapan atau kompetensi dalam pengertian dasar. Menurut Munandar, “Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.⁹ Kemampuan merupakan perwujudan dari bakat yang telah dilatih melalui pembelajaran yang berupa tindakan yang terencana dan dapat dilakukan pada saat diperlukan. Kemampuan seseorang dapat ditunjukkan melalui tindakan (*performance*). Kemampuan dipengaruhi oleh bakat dan latihan. Bakat (*aptitude*) merupakan kemampuan bawaan yang dapat diwujudkan hanya karena adanya latihan. Latihan merupakan pengulangan terhadap suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh keterampilan tertentu, jadi dapat dikatakan bahwa kemampuan individu dapat terus berkembang berdasarkan pengalaman yang dilalui.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan perpaduan antara dasar latihan dan pengalaman, hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Bromley bahwa bahasa adalah *"an ordered system of symbols for transmitting meaning. Language is a refinement of communication that involves a specified symbol system recognized and used by a certain*

⁹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: PT. Gramedia, 1999), hal. 17.

*group to communicate ideas and information"*¹⁰. Pendapat ini mengandung arti bahwa bahasa adalah sistem simbol yang ditata untuk menyampaikan arti. Bahasa adalah suatu kehalusan tutur kata dalam komunikasi yang meliputi suatu sistem simbol yang telah ditetapkan, dikenali dan digunakan oleh kelompok tertentu untuk mengkomunikasikan ide - ide dan informasi. Bahasa sebagai sistem yang mengandung simbol, tanda aturan tertentu disusun secara sistematis dan telah disepakati dalam suatu kelompok tertentu yang menggunakan, bBahasa yang digunakan dalam suatu kelompok sosial dapat berbeda dengan kelompok lain.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Dardjowidjojo mengemukakan pengertian bahasa, " Sebagai suatu sistem simbol lisan yang arbiter yang dipakai oleh suatu masyarakat bahasa untuk komunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama ".¹¹

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka kemampuan berbahasa dapat disimpulkan sebagai daya atau upaya yang dimiliki oleh anak untuk mengucapkan bunyi - bunyi artikulasi atau kata - kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan.

Karakteristik Berbahasa

Bahasa sebagai bentuk alat komunikasi mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik bahasa yang diungkapkan Bromley yaitu: (1) *language is systematic*, (2) *language is arbitrary*, (3) *language is flexible*, (4) *language is variable*, (5) *language is a composite*.¹² Karakteristik tersebut dapat diartikan secara bebas bahwa bahasa mempunyai lima karakteristik, yaitu *systematic* artinya bahasa merupakan suatu cara menggabungkan bunyi - bunyian maupun tulisan yang bersifat teratur, standar, dan konsisten. *Arbitrary* artinya bahwa bahasa terdiri dari hubungan - hubungan antara berbagai macam suara dan visual, objek, maupun gagasan. Setiap bahasa memiliki kata - kata yang berbeda dalam memberikan simbol pada angka - angka tertentu. *Flexible* artinya bahasa dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Kosakata terus bertambah mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Variable* artinya dalam hal pengucapan, bahasa memiliki berbagai variasi dialek atau cara. Perbedaan dialek terjadi dalam pengucapan, kosakata, dan sintaks. Yang terakhir *composite* artinya kemampuan berpikir dan bernalar dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa yang menjelaskan berbagai konsep, ide maupun hubungan-hubungan yang dapat dimanipulasikan saat berpikir dan bernalar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Petty dan Jensen, karakteristik berbahasa adalah, " sebagai berikut : (1) *language is symbolic*, (2) *language is systematic*, (3) *language is human*, (4) *language is a social instrument*, (5) *language is noninstinctive* ".¹³ Jika diartikan secara bebas karakteristik bahasa meliputi, bahasa bersifat simbolis artinya seliap lambang berbeda bentuk tergantung orang mengucapkan atau menuliskannya. Bahasa bersifat sistematis artinya bahasa bersifat teratur dan sesuai dengan sistem. Bahasa bersifat manusia artinya dengan menggunakan bahasa dapat membedakan antara manusia dengan binatang. Bahasa bersifat suatu sistem sosial yang berarti hubungan sosial dengan sesama dapat melalui bahasa, dan yang terakhir adalah bahasa bersifat tidak naluriah artinya bahasa perlu untuk dipelajari.

¹⁰ Karen D' Angelo Bromley, *Language Arts: Exploring Connections Second Edition* (New York: Simon & Schuster, 1992), hal. 15.

¹¹ Soenjono Dardjowidjojo, *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia* (Jakarta: Yayasan Ober Indonesia, 2003), hal. 16.

¹² Jayne Sowers, *op.cit.*, hal. 16-18.

¹³ Walter T. Petty & Julie M. Jensen, *Developing Children's Language* (Boston: Allyn and Bacon, 1980), hal. 19

Anak menguasai struktur bahasa dalam berhubungan dengan orangtua, saudara - saudara dan teman sepermainan. Sebagian besar kosakata, terutama yang mencerminkan sikap sosial, diperoleh melalui bahasa.

Berdasarkan pembahasan mengenai karakteristik bahasa tersebut, dapat dikatakan bahasa mempunyai beberapa karakteristik khusus, yaitu mempunyai susunan yang sistematis, berupa peraturan yang baku, dapat berubah dan menyesuaikan terhadap perubahan jaman, bahasa berbeda pada tiap budaya tetapi mempunyai konsep yang sama serta bahasa terdiri dari kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Fungsi Kemampuan Berbahasa

Bahasa adalah hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan, dengan bahasa, manusia dapat memberi nama kepada segala sesuatu, baik yang kelihatan maupun yang tidak kelihatan, untuk itu bahasa mempunyai fungsi dalam kehidupan manusia.

Menurut oleh Michel dalam Chaer, fungsi bahasa adalah, “ sebagai berikut : (1) *fungsi ekspresi*, (2) *fungsi informasi*, (3) *fungsi eksplorasi*, (4) *fungsi persuasi*, dan (5) *fungsi entertainmen* “. ¹⁴ Fungsi ekspresi artinya bahwa bahasa alat untuk melahirkan ungkapan - ungkapan batin yang ingin disampaikan seseorang kepada orang lain. Sebagai contoh pernyataan senang, benci, kagum, marah, jengkel, sedih, dan kecewa dapat diungkapkan dengan bahasa, meskipun tingkah laku, gerak - gerak dan juga berperan dalam pengungkapan ekspresi batin tersebut. Fungsi informasi adalah fungsi untuk menyampaikan pesan atau amanat kepada orang lain. Fungsi eksplorasi adalah penggunaan bahasa untuk menjelaskan suatu hal, perkara, dan keadaan. Fungsi persuasi adalah penggunaan bahasa yang bersifat mempengaruhi atau mengajak orang lain untuk melahirkan sesuatu secara baik - baik. Yang terakhir fungsi entertainmen adalah penggunaan bahasa dengan maksud menghibur, menyenangkan, atau memuaskan perasaan batin.

Sejalan dengan hal di atas, Bromley menjelaskan fungsi bahasa sebagai berikut: (1) *language identifies wants and needs*, (2) *language changes and controis behavior*, (3) *language facilita tes cognitive growth*, (4) *language allows f or fuller interactions with others*, dan (5) *language expresses the uniqueness of the individual*.¹⁵ Bila diartikan secara bebas bahasa mempunyai fungsi sebagai penjelasan keinginan dan kebutuhan individu. Anak belajar kata - kata yang dapat memuaskan kebutuhan dan keinginannya. Bahasa dapat merubah dan mengontrol perilaku seseorang. Anak belajar bahwa dengan menggunakan bahasa dapat mempengaruhi lingkungan dan mengarahkan perilaku orang dewasa dengan menggunakan bahasa.

Bahasa membantu perkembangan kognitif. Bahasa memudahkan untuk mengingat kembali suatu informasi dan menghubungkannya dengan informasi yang baru diperoleh. Bahasa membantu mempererat interaksi dengan orang lain dan berperan untuk kesuksesan sosialisasi individu. Serta bahasa mempunyai fungsi untuk mengekspresikan keunikan individu.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang fungsi bahasa yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, maka dapat dideskripsikan bahwa bahasa berfungsi untuk menyatakan ekspresi, keinginan, permohonan, alasan, perasaan atau empati, mempengaruhi orang lain, berfantasi, menunjukkan kepunyaan, meningkatkan kognitif (berpikir) dan sebagai pengontrol perilaku serta alat penghubung sosial.

¹⁴ Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hal. 33.

¹⁵ Jayne Sowers, *op.cit.*, hal. 19-20.

Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Usia 5 - 6 Tahun

Rentang usia 5-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah atau Taman kanak-kanak, yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal. Masa kanak-kanak disebut juga masa peka yang ditandai dengan munculnya suatu potensi yang menunjukkan kepekaan (sensitif) untuk berkembang. Pada waktu mulai masuk Taman Kanak-Kanak, anak telah memiliki sejumlah besar kosa kata, menurut Zuchdi dan Budiasih, “ anak dapat membuat pertanyaan, pernyataan negatif, kalimat majemuk dan berbagai bentuk kalimat. Anak dapat memahami kosa kata lebih banyak. Dapat bergurau, bertengkar dengan teman-temannya dan berbicara dengan sopan dengan orang yang lebih dewasa dari dirinya “. ¹⁶ Hal ini sejalan yang diungkapkan dalam Kurikulum Berbasis kompetensi (KBK) mengenai karakteristik anak bahwa, anak usia 5-6 tahun sudah dapat mendengar dan membedakan suara, kata dan kalimat sederhana. Dapat berkomunikasi dan berbicara lancar, dapat memahami bahwa ada hubungan antara lisan dan tulisan (pra membaca). ¹⁷

Anak usia Taman kanak-Kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Rahman bahwa anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu. ¹⁸

Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog, dan bernyanyi. ¹⁹ Peningkatan kemampuan berbicara memungkinkan pada anak memiliki perbendaharaan kosa kata yang banyak.

Sementara Jamaris mengungkapkan beberapa karakteristik anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata contoh kosa kata yang sering diucapkan oleh anak seperti warna ukuran, bentuk, dan perbedaan. Sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik dan ikut berpartisipasi dalam percakapan. Percakapan yang dilakukannya telah menyangkut berbagai komentar terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya. Selain itu menurut Martini Jamaris, “ anak dapat melakukan ekspresi diri melalui kegiatan menulis, membaca, dan berpuisi “. ²⁰

Selain itu, anak usia 5-6 tahun sudah dapat berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Hal ini ditegaskan oleh Berk yang memaparkan bahwa pada usia masuk TK kebanyakan anak telah memiliki kosakata sekitar 8.000 kata, menggunakan kalimat negatif, pernyataan dan hubungan kausalitas, anak telah belajar menggunakan bahasa dalam berbagai situasi sosial. Anak menemukan bahwa ada peraturan dalam mengkombinasikan suara ke dalam kata, dan bahwa kata mempunyai arti tersendiri. “ Anak juga mulai menyadari adanya peraturan untuk mengkombinasikan kata-kata menjadi kalimat yang berarti dan peraturan untuk berpartisipasi dalam pembicaraan “. ²¹

Bronson memaparkan karakteristik anak usia 5-6 tahun yang dilihat dari sisi bahasa sosial (*social-linguistik*). Anak secara aktif belajar dan menggunakan bahasa dalam

¹⁶ Zuchdi & Budiasih, *op.cit.*, hal. 5.

¹⁷ Depdiknas (KBK), *op.cit.*, hal. 33-34.

¹⁸ Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PGTKI Press, 2002), hal. 34.

¹⁹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hal. 29.

²⁰ Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak - Kanak* (Jakarta: Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS UNJ, 2003), hal. 29 - 30.

²¹ Stephen N. Elliott, Thomas R. Kratochwill, Joan Uttlefield Cook & John F. Travers, *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning Third Edition* (USA: MC Graw Hill, 2000), hal. 58.

interaksinya dengan lingkungan sosial.²² Secara umum pengucapan dan tata bahasa anak usia 5-6 tahun telah berkembang. Anak menggunakan bahasa secara lebih abstrak dan menguasai hampir semua aturan dasar bahasa. Anak memperoleh kalimat dengan struktur kalimat yang benar. Anak telah memiliki perbendaharaan kosakata sekitar 2500 kata. Hubungan sosial, anak mulai menyesuaikan pembicaraan dengan lawan bicara. Komunikasi dan penyelesaian konflik dengan lingkungan sosial lebih banyak dilakukan melalui kata-kata.

Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada usia prasekolah atau usia Taman Kanak-Kanak. Pada usia ini, anak memiliki motivasi yang sangat besar untuk berbicara sehingga meningkatkan kemampuan dan kosakata anak dengan pesat. Hal ini dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyusun kalimat untuk mengungkapkan pendapat dari beberapa pertanyaan yang diajukan. Anak usia 5-6 tahun memiliki keterampilan berkomunikasi secara lisan yang baik dengan lingkungannya. Selain itu, anak juga dapat menerima informasi, (menyimak) dan menyampaikannya (berbicara) kepada orang lain. Hal ini terlihat dari rasa ingin tahu yang sangat besar dengan mengajukan banyak pertanyaan yang menarik baginya dan menuntut jawaban serta alasannya.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis uji “t” diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 13,505 hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi ($dk=n-2$, sig. 0,05) = **1,771**. Dengan demikian maka dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13,505 > 1,771$).

Hasil analisis uji “t” diperoleh temuan, terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain sandiwara boneka terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima’s Panen Ciracas, Jakarta Timur, dengan demikian hipotesis H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima’s Panen Ciracas, Jakarta Timur, diterima dan H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara bermain sandiwara boneka terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima’s Panen Ciracas, Jakarta Timur, ditolak. Hasil pengujian hipotesis diperoleh temuan terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima’s Panen Ciracas, Jakarta Timur. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat dikatakan bahwa apabila kegiatan bermain sandiwara boneka diterapkan sesuai dengan teori-teori kependidikan, maka kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun akan meningkat secara signifikan, dan sebaliknya jika penerapan kegiatan bermain sandiwara boneka yang sesuai dengan teori-teori kependidikan tidak diterapkan dengan baik, maka tidak akan banyak berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

1. Sasaran penelitian ini adalah meneliti bagaimana pengaruh bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima’s Panen Ciracas, Jakarta Timur.
2. Pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-Kanak harus terencana dan terprogram dengan tetap memperhatikan tingkat perkembangan anak, oleh karena itu pelaksanaan penyajian kegiatan di Taman Kanak-Kanak disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan dasar anak.

²² Martha Bronson, *The Right Stuff For Children Birth to 8* (Washington D.C.: National Association for the Education of Young Children, 1995), hal. 86.

3. Pendekatan kombinasi bermain sambil belajar yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan bermain sandiwara boneka.
4. Kemampuan berbahasa anak mengalami perkembangan yang signifikan karena guru menerapkan metode bermain sandiwara boneka. Metode bermain sandiwara boneka merupakan kegiatan anak bermain sandiwara boneka yang mampu mengeksplor perbendaharaan bahasa yang dimiliki sehingga kemampuan berbahasa anak meningkat terbukti setelah dilakukan pos test yang hasilnya menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan post test, jadi penelitian ini terbukti secara signifikan bahwa bermain sandiwara boneka berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun.
5. Hasil pengolahan data t-test diperoleh nilai $t_{hitung} = 13,505$, ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} (1,771) pada tahap derajat kekeliruan ($dk=n-2$), dan taraf signifikansi 5%. Jadi hipotesis penulis bahwa : Ada pengaruh yang signifikan bermain sandiwara boneka terhadap kemampuan berbahasa anak usia 5 - 6 tahun di TK Wilima's Panen, Ciracas, diterima.

SARAN

1. Kegiatan bermain sandiwara boneka tangan yang dilaksanakan di TK Wilama's Panen Ciracas, agar tetap konsisten selalu memperhatikan perkembangan kemampuan anak, sehingga anak tidak merasa terbebani dan kegiatan bermain sandiwara boneka menjadi kegiatan yang selalu dinantikan anak.
2. Guru Taman Kanak-Kanak agar selalu mengembangkan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, hal ini untuk menghindari agar anak tidak merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, serta memberikan anak ruang dan kesempatan untuk bebas berkreasi sesuai dengan kemampuan daya eksplorasi dan imajinasi anak.
3. Kegiatan bermain sandiwara boneka yang dilaksanakan agar selalu bertujuan untuk memberikan stimulus dan memotivasi anak agar berani mengungkapkan imajinasi melalui tutur kata dan menjadi anak yang kreatif, karena itu perhatian pada keterlibatan setiap anak didik harus menjadi prioritas utama agar tujuan belajar pengembangan kemam[uan berbahasa dapat tercapai.
4. Pihak penyelenggara pendidikan agar dapat memberikan keleluasan pada guru dengan memberikan dukungan dan penyediaan fasilitas belajar yang memadai sehingga dengan terjalin hubungan yang harmonis antara guru dan penyelenggara pendidikan, sehingga tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak akan lebih mudah dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003).
- Cambell, D.T.& Stanley, J.C. *Experimental and Quasi Experimental Designs for Research in N.L. cage (Ed.) Handbook of Research on Teaching*. Rand Mc.Nally & Co : Chicago. (1963).
- Carole Cox, *Teaching Language Arts* (USA: Allyn and Bacon, 1999).
- Darmiyati Zuchdi & Budiasih, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1997).
- E. Mulyana, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Rosda Karya, 2002).
- Furqanul Azies & A. Chaedar Alwasilah, *Pengajaran Bahasa Komunikatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996).
- Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PGTKI Press, 2002),

- Husnaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).
- Hurlock Ekizabeth, 1980. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta : Erlangga.
- Husnaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistika* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).
- Jayne Sowers, *Language Arts In Early Education* (Georgia; Georgia Fox University, 2000).
- Karen D' Angelo Bromley, *Language Arts: Exploring Connections Second Edition* (New York: Simon & Schuster, 1992).
- Maidar G Arsjad & Mukti U.S, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia* (Jakarta: Erlangga, 1997).
- Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak - Kanak* [Jakarta: Program Studi Pendidikan Usia Dini PPS UNJ, 2003).
- Martha Bronson, *The Right Stuff For Children Birth to 8* (Washington D.C.: National Association for the Education of Young Children, 1995).
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.*, (Jakarta: Depdikbud kerjasama dengan Rineka Cipta, 1999).
- Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa : Modul 6* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).
- Riduwan, 2005, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2005)
- Seri Ayah Bunda. 2007. [http://www.kompas.com/kirim_berita/print.cfm nmum = 16](http://www.kompas.com/kirim_berita/print.cfm?nmum=16)
Nopember 2007.
- Serniawan, Conny R. *Memupuk Bakat dan Minat Kreatifitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta : Gramedia, 1983).
- Setiadi, 2007, *Konsep dan Penulisan Riset*, Yogyakarta : Graha Ilmu,
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung : Alfabeta, 2011)
- Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).
- Soenjono Dardjowidjojo, *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003).
- Sujiono, Bambang dan Yuliani Nurani Sujiono, *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Grasindo, 2000.
- Siti Fatimah, *Kumpulan Proses Belajar di Taman Kanak-Kanak Islam/RA* (Jakarta: Yayasan Pendidikan Cut Mutiah, 1997).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1999).
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung: Rosda Karya, 2000).
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT. Indeks, 2009).
- <http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/Pengertian-boneka>