

artikel

by Wijaya 2 Paud

Submission date: 09-Apr-2023 10:30PM (UTC-0400)

Submission ID: 2060061265

File name: JURNAL_IKA_UNARS_cek_2.pdf (180.9K)

Word count: 2503

Character count: 15976

PENERAPAN MEDIA PANGGUNG BONEKA TANGAN MELALUI METODE BERCEKITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 2-4 TAHUN DI KB AISIYIAH JEMBER

Wijaya Adi Putra¹, Selasi Priatiningsih², Imro'atul Khasanah³
^{1,2,3}Universitas PGRI Argopuro Jember Kabupaten Jember, Jawa Timur
Corresponding Email: wijayaadi1988@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Media Panggung Boneka Tangan Melalui Metode BerceCita Dapat Mengembangkan Bahasa Anak Usia 2-4 tahun Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research (CAR)* atau Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian ini yaitu anak usia 2-4 tahun pada Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Jember yang jumlah siswanya 16 yaitu 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak usia 2-4 tahun dapat di tingkatkan melalui Penerapan Media Panggung Boneka Tangan Melalui Metode BerceCita. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan bahasa awal anak mengalami peningkatan, yaitu yang terbukti dari hasil pencapaian di Siklus II persentase Keberhasilan 86,71%. Jumlah siswa 16 anak yang tercapai BSB ada 13 anak, sehingga adanya Penerapan Panggung Boneka Tangan Melalui Metode BerceCita dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 2-4 tahun di Lembaga Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Jember.

Kata Kunci: *Panggung Boneka Tangan, Metode BerceCita, Kemampuan Bahasa Anak.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether the application of hand puppets through the storytelling method can develop the language of children aged 2-4 years in the Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Playgroup in the 2022/2023 school year. This research is Classroom Action Research (CAR) or Classroom Action Research. The subjects of this study were children aged 2-4 years in the Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Jember Playgroup with 16 students, namely 9 boys and 7 girls. The results of the study show that the language development of children aged 2-4 years can be improved through the application of Hand Puppet Stage Media through the Storytelling Method. This can be seen from the development of the child's early language which has increased, which is evident from the achievement results in Cycle II the percentage of success is 86.71%. The number of 16 students who achieved BSB was 13 children, so that the implementation of the Hand Puppet Stage Through the Storytelling Method could improve the language development of children aged 2-4 years at the Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Playgroup Institute, Jember.

Keywords: *Hand Puppet Stage, Storytelling Method, Language Children Ability.*

PENDAHULUAN

Tercapainya pendidikan anak usia dini juga dipengaruhi dengan cara proses pembelajaran. Media pembelajaran mempengaruhi tercapainya proses pembelajaran. Menurut Sanaky dalam Annisa Amalia Rahma (2019:31) bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan alat bantu yaitu media pembelajaran agar seorang pendidik mudah dalam penyampaian pesan kepada peserta didiknya. Jadi bisa diartikan bahwa seorang pendidik memerlukan alat bantu untuk kegiatan pembelajarannya, karena disini peserta didiknya adalah anak usia dini yang dalam konteks pemikirannya butuh suatu hal yang kongkrit.

Hal ini sejalan juga dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (dalam Annisa, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar serta dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemauan anak sehingga dapat mendukung terjadinya proses belajar dalam diri individu. Dalam Annisaa Amalia Rahma (2019), Rossi dan Breidle mengungkapkan Bahwasanya semua alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan itu disebut dengan media pembelajaran, dimana alat-alat itu meliputi seperti radio, buku, koran juga majalh begitu juga dengan televisi itu semua dapat difungsikan sebagai media pembelajaran Dalam kegiatan belajar mengajar alat alat seperti yang tersebut diatas jika diprogramkan untuk dunia pendidikan itu semua dikatakan sebagai media pembelajaran.

Anak usia dini dalam pendekatannya berbeda dengan anak anak yang usianya sudah memasuki tingkat sekolah dasar, kalau anak usia dini cara pendekatannya melalui bermain sambil belajar. Dengan melalui bermain tersebut maka sangatlah dibutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan-pesan serta pengetahuan pada anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini bisa menjadikan anak lebih tertarik perhatiannya, sehingga akan lebih mudah dapat menumbuhkan motivasi pada anak usia dini. Penggunaan media juga diharapkan dapat menarik perhatian sehingga peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajarannya.

Media pembelajaran anak usia dini tidak hanya untuk bisanya menyampaikan pesan, tetapi juga harus bisa memberi suasana menyenangkan dan menghidupkan suasana pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Salah satu media pembelajaran yaitu penerapan media panggung boneka tangan

Dari banyak uraian diatas sungguh begitu pentingnya cara pembelajaran yang bisa menarik perhatian anak didik, sehingga tujuan pembelajaran mudah disampaikan

dan mudah diterima oleh anak peserta didik, dari pengalaman penulis alami, penulis merasa kurang bisa menguasai atau kurang bisa mencari perhatian anak didik, sehingga tujuan pembelajaran mengalami kesulitan dalam penyampaian pesan. Padahal dengan tidak bisa atau kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran maka akan sulit pulalah untuk bisa tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Dengan penerapan media panggung boneka tangan melalui metode bercerita ini diharapkan supaya terjadi interaksi yang baik sehingga dapat menumbuhkembangkan daya imajinasi dan berfikir peserta didik sehingga peserta didik dapat tumbuh rasa keingintahuannya sehingga peserta didik bisa langsung bertanya atau memberikan respon dari apa yang telah pendidik sampaikan. Rasa keingintahuannya anak itulah yang akan diungkapkan kelalui kata kata atau yang disebut berbicara.

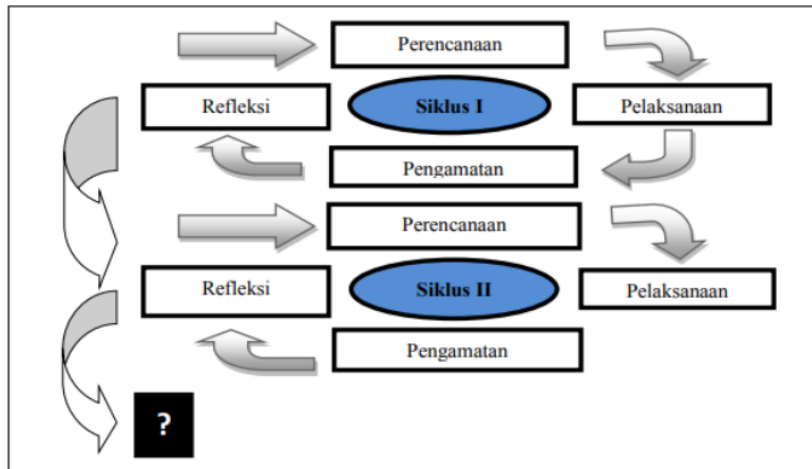
⁴ METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Suatu penelitian yang dilakukan dikelas, adalah suatu penelitian yang berguna untuk meningkatkan kualitas tertentu yang ada di kelas yang berguna bagi peserta didiknya, dimana dalam penelitiannya mempunyai acuan pada situasi sosial (Amir2017:7 dalam Annisa). Jenis penelitian tindakan kelas berisi upaya peneliti dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

Penelitian yang ditulis berdasarkan PTK menjelaskan bagaimana upaya mengatasi permasalahan yang terjadi di suatu kelas. Dalam penelitiannya diawali dengan memberitahukan apa yang menjadi penyebab dari permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi, seperti kurang responnya peserta didik dalam kegiatan belajar, peserta didik kesulitan dalam mempelajari apa yang telah disampaikan guru, serta kesulitan kesulitan peserta didik untuk memahami dan mengungkan kembali apa yang telah disampaikan oleh pendidik.

Setelah permasalahan diungkapkan, maka akan ditemukannya upaya penyelesaian masalahnya, yaitu bisa berupa tindakan untuk mengatasi permasalahan, bisa juga dengan meningkatkan kinerja guru, serta kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Adapun model ¹² bagan dari penelitian tindakan kelas sebagai berikut :



¹⁹ Gambar Bagan Model Penelitian Tindakan Kelas
Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Hikmawati, 2017: 189)

Subyek penelitian ini adalah satu kelas anak Kelompok Bermain. ⁶ Dalam penelitian ini Subyek penelitian adalah peserta didik Kelompok Bermain Aisyiyah Tempurejo yang rentang 2-4 tahun, yang berlokasi di Jl. Mojopahit Gang 8 Dusun Kraton Desa Wonoasri Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember. dengan jumlah 16 siswa, terdiri ⁸ 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan upaya untuk dapatnya bisa ³ meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan penerapan media panggung boneka tangan melalui metode bercerita. ⁴ Dalam penelitian ini menggunakan dua Siklus, yaitu Siklus I yang dilakukan pada tanggal 22 juni 2022 dan Siklus II dilakukan pada tanggal 25 juni 2022.

² Pada tahap awal penelitian ini menggunakan tindakan Pra Siklus terlebih dahulu untuk mengetahui proses pembelajaran dan kemampuan bahasa anak. Dari analisa hasil Pra Siklus memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan media pembelajaran ⁵ untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Berdasarkan penelitian di Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo dengan jumlah siswa 16, ¹⁴ 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan bahasa melalui Penerapan Media Panggung Boneka Tangan melalui metode bercerita dinyatakan terdapat

peningkatan dan dinyatakan berhasil. Dalam pelaksanaannya melalui metode Pra Siklus, Siklus I dan dilanjutkan dengan Siklus II

Di dalam penelitian ini memberikan ketetapan hasil dari kriteria penilaian yaitu kriteria penilaiannya harus bisa mencapai angka 75%, hal tersebut diambil dari prosem yang berlaku di Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo, hal itu merupakan tempat dari penelitian ini. Jika hasil penilaian kurang dari kriteria penilaian maka dianggap kurang berhasil sehingga dibutuhkan untuk dilaksanakannya pada penelitian selanjutnya. Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan hasil sesuai yang diinginkan oleh peneliti. Yaitu penilaian harus bisa mendapatkan kriteria menjadi (BSH) “Berkembang Sesuai Harapan”. Jadi jika ada peserta didik yang masih mendapat kriteria penilaian masuk dalam kategori (BB) atau “Belum Berkembang” disitulah tantangan seorang peneliti harus bisa mengubah keadaan tersebut, karena disitulah letak keberhasilan dari suatu usaha peningkatan, atau inti dari “Penelitian Tindakan Kelas”

Dari hasil penelitian pada Siklus I persentase keberhasilan adalah 52,73%, maka dari itu harus dilakukan upaya perbaikan untuk diterapkan pada Siklus II. Pada Siklus I mendapatkan hasil kurang dari ketetapan indikator penilaian, karena saat pelaksanaan Siklus I ada kendala yang dihadapi yaitu siswa berada duduk dilantai sedangkan posisi meja untuk meletakkan panggung boneka terlalu tinggi sehingga posisi anak-anak untuk melihat panggung boneka tangan kurang nyaman, sehingga berdampak pada rasa ketertarikan untuk mendengarkan cerita berkurang dan juga konsentrasi anak menjadi tidak fokus pada keberadaan boneka tangan, selain itu suara saat bercerita kurang keras karena terganggu lingkungan sekolah yang kebetulan sedang ada hajatan, sehingga suara sound system dari luar sekolah sangat mengganggu proses berlangsungnya cerita yang disampaikan oleh peneliti. Yang pada akhirnya diperlukan pelaksanaan penelitian selanjutnya, yaitu masuk pada Siklus II.

Pada pelaksanaan Siklus II peneliti jelaslah dibuat berbeda dengan pelaksanaan di Siklus I agar bisa menjadikan hasil yang diharapkan. Pada pelaksanaan Siklus II ini peneliti menggunakan meja ukuran pendek, yang meja tersebut hanya digunakan sebagai tempat menaruh boneka, yang dalam prakteknya peneliti dalam bercerita tidak menggunakan meja, tetapi langsung memegang boneka tangan yang digerakkan sedemikian rupa supaya didapatkan

boneka terlihat menarik bagi peserta didik. ¹ Selain itu peneliti juga memperbaiki media boneka tangan, peneliti menambah asesoris boneka seperti pita, bunga, bentuk tas, yang menambah boneka tangan semakin kelihatan menarik. Dengan menambah asesoris boneka yang menjadi menarik tujuannya agar anak-anak tertarik dengan peneliti, sehingga mudah untuk menyampaikan apa yang menjadi tujuan peneliti. Dan pada Siklus II ini suasana lingkungan kelas tidak bising lagi sehingga suara peneliti dapat diterima dengan jelas oleh anak didik dalam menyampaikan isi cerita, sehingga anak-anak sangat senang sekali dalam mendengarkan cerita yang disampaikan.

Dari hasil yang telah dilakukan perbaikan, maka ada peningkatan pada setiap indikator. Peserta didik bisa menjadi harapan atau tujuan yang diinginkan yaitu dengan dapatnya menjawab pertanyaan dengan tepat serta bisa merespon dengan tepat dari cerita yang telah ditampilkan. Begitu juga peserta didik dapat menceritakan kembali dari cerita yang telah mereka dengar dan bisa mengungkapkan emosinya secara tepat. Pada saat istirahat berlangsung dimana saat istirahat digunakan untuk makan jajan bersama, ada beberapa anak, peneliti mendapati anak-anak yang menggunakan boneka tangan lagi dan bercerita sesuai dengan bahasanya seperti apa yang dilakukan oleh peneliti saat menyampaikan cerita. Dengan begitu perbaikan yang telah peneliti lakukan dapat dikatakan berhasil. Jadi pada tindakan di Siklus II “Berhasil”.

Data hasil validasi media pembelajaran boneka tangan yang dibuat oleh peneliti termasuk dalam kategori “sangat baik”, hal tersebut melalui penilaian Ahli Media Pembelajaran Bapak Pascalian Hadi Pradana, M.Pd, hasil validator ada dalam lampiran yang telah penulis lampirkan dalam lembar lampiran. Dimana dalam mencari nilai validator penulis mendapatkan banyak revisi yang harus diselesaikan, adapun revisi tersebut adalah penulis dalam kategori pembuatan media menggunakan kriteria ahli siapa, disini penulis menggunakan kriteria ahli Arsyad (2019), sesuai dengan anjuran bapak validator, dimana dalam penilaiannya ada 5 indikator yaitu media harus : (1) pengelompokan sasaran, ⁵ (2) Praktis, luwes dan bertahan, (3) mampu dan terampil menggunakannya, (4) mutu teknis (5) sesuai dengan tujuan, kelima indikator tersebut harus ada pada media.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian³ menunjukkan hasil bahwa Penerapan Media Panggung Boneka Tangan Melalui Metode Bercerita Untuk Meningkatkan kemampuan Bahasa Anak Usia 2-4 Tahun Di Kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dikatakan “Berhasil”, yaitu didapatkannya hasil dari pra siklus yaitu dimana belum adanya penerapan panggung boneka tangan melalui metode bercerita, 36,71% hasil penilaian keberhasilan peserta didik yaitu dari jumlah siswa 16 anak ada 5 anak yang hasilnya BB “Belum Berkembang”, ada 9 anak yang hasil penilaiannya MB “Mulai Berkembang” dan ada 2 anak yang masuk katagori BSH “Berkembang Sesuai Harapan”.

Penelitian yang dilakukan peneliti pada Siklus I menunjukkan hasil persentase pencapaian kelas sebesar 52,73% dimana hasil tersebut menunjukkan ada satu anak yang tidak ikut penilaian karena tidak masuk sekolah dan ada 5 anak kriteria MB “Mulai Berkembang”, sedangkan sisanya yang 10 anak kriteria penilaiannya BSH “Berkembang Sesuai Harapan”. Pada penelitian di Siklus II mendapatkan kriteria sesuai harapan peneliti, karena didapatkannya hasil Persentase Keberhasilan Kelas sebesar 86,71% yaitu hasil nilai 1 anak mendapat kriteria Mulai Berkembang (MB), 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 13 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Melihat indicator penilaian yang sedemikian hasilnya maka indicator penilaian telah mencapai target yang telah ditentukan yaitu 75% sehingga sudah melebihi dari target, maka dari itu penelitian tindakan kelas tidak perlu di lakukan lagi dan dihentikan pada siklus II. Berdasarkan peningkatan kemampuan tersebut yang sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 75%, dan sudah didapatkan hasil yang melebihi kriteria yang sudah ditentukan maka penelitian ini disimpulkan bahwa dengan Penerapan Media Panggung Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita⁴ dapat Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di kelompok Bermain Aisyiyah Wonoasri Tempurejo Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Ratna (2014), *Penggunaan Media kertas Lipat Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Pecahan*, Universitas Pendidikan Indonesia, repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- B. Hurlock Elizabeth, Edisi Kelima, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*, Jakarta, Erlangga.
<https://dosenpintar.com/teknik-pengumpulan-data/>
- Fikriyah, F Nur, 2018, <http://repositori.unsil.ac.id/721/7/10.%20BAB%20III.pdf>
- Fitriani Yayuk, 2016, *Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual di TK ABA Tanggul Welahan Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*, Jember, Jurusan PG PAUD IKIP PGRI Jember.
- Isnaini, Tri, 2015, *Implementasi Metode Cerita Islami dalam Menanamkan Moral Keagamaan di TK Islam Terpadu Permata Hati Ngaliyan Semarang*. Semarang jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo.
- Kumalasari Annisa Nur, 2018, *Penerapan Media Panggung Boneka Dapat Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Menyimak Cerita Kelas I SD*, Jurusan PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Madyawati, Lilis, 2016, *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Prenadamedia.
- Ningsih Hasibuan, 2015, *Jurnal Pengaruh Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Bicara anak Kelompok B di TK Tuna Islam Sidoarjo*.
- Nurlidia, Raden Fasha, 2015, *Implementasi Program Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas TK B*, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Populix, <https://info.populix.co/articles/subjek-penelitian-adalah/>
- Purwaningrum, Ratih, 2016, *Penerapan Bercerita Menggunakan Media Wayang Dari Anyaman Bambu dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa kelompok A tahun Ajaran 2016/2017*, Fakultas Pendidikan Program Studi S-1 PAUD IKIP PGRI Jember.
- Rahma Annisa Amalia, 2019, *Pengembangan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok A di PAUD Al Farabi Ceban Mangunsari Salatiga*, Salatiga, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Pendidikan IAIN Salatiga.
- Riadi Muchlisin, 2019, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Kajian Pustaka.com.
- Rohmaniah, 2016, *Jurnal Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A di PAUD Cahaya Hati Paok Dandak Tahun Pelajaran 2016/2017*, sumber <http://eprints.unram.ac.id/6601/1/Jurnal.pdf>
- Siswati, Devi, 2013, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Tematik Pada Tema Peristiwa Di Kelas 2 SDPN Sabang Kota Bandung*, Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu
- Suhartini, 2018. *Meningkatkan perkembangan Kemampuan Berbahasa dengan Metode Bercerita Dengan Panggung Boneka Anak Usia Dini Kelompok A TK Bina Bunga Bangsa Rungkut Surabaya*. PG PAUD FIP UNESA Surabaya.
- Susanti Melisa Eka, 2018. *Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
-

artikel

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	3%
2	ecampus.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	3%
3	repository.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%
4	docplayer.info Internet Source	2%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
6	repository.ptiq.ac.id Internet Source	2%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	repository.unusa.ac.id Internet Source	1%
9	fb.riss.kr Internet Source	1%

10	jurnal.staiannawawi.com Internet Source	1 %
11	pt.scribd.com Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1 %
13	Anis Muyassaroh, Ivan Ashif Ardhana. "Development of Audiovisual Learning Media on Electrolyte and Non-Electrolyte Chemistry Topic With Powtoon Application", Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan, 2022 Publication	1 %
14	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.unika.ac.id Internet Source	1 %
16	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
17	ejournal.stai-br.ac.id Internet Source	<1 %
18	staimaarifjambi.ac.id Internet Source	<1 %
19	www.researchgate.net Internet Source	<1 %

20	Novida Aprilina. "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DALAM BERCERITA MELALUI METODE TANYA JAWAB USIA 2-4 TAHUN", Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
21	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
22	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
23	123dok.com Internet Source	<1 %
24	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
25	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
26	repositorio.unae.edu.ec Internet Source	<1 %
27	library.um.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.upi.edu Internet Source	<1 %

Exclude bibliography On