**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini menurut UU No. 20 tahun 2003 anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun adalah berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.Pada masa ini kekuatan menyerap hanya ada pada masa kanak-kanak. Setelah usia enam tahun, pikiran kehilangan daya serap dan tidak sesigap menyerap seperti semula. Karena pada masa kanak-kanak pertumbuhan dan perkembangannya mengalami perubahan yang sangat fundamental akan tetapi pada usia selanjutnya anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan akan tetapi tidak sepesat usia 0-6 tahun.

Bahasa merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh manusia terutama bagi anak, karena bahasa adalah merupakan alat dalam berkomunikasi antara satu orang dengan yang lain. perkembangan bahasa memiliki beberapa aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dari keempat aspek tersebut di atas, yang paling sering kita gunakan adalah kemampuan mendengarkan atau biasa juga kita kenal dengan istilah bahasa reseptif.

Bahasa reseptif adalah kemampuan yang dimiliki anak berupa kemampuan mendengarkan dan memahami bicara orang lain (Moeslichatoen, 2004:94).Maka dari itu orang tua harus mampu menstimulasi kemampuan anak dalam memahami dan mengungkapkan apa yang sebenarnya mereka inginkan, tanpa ada paksaan dari orang lain. Salah satu cara orang tua menstimulasi kemampuanbahasa reseptif anak adalah dengan cara memberikan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak.

1

Taman Kanak-kanak adalah merupakan tempat yang sangat sesuai dengan anak yang belum memasuki SD yang berada pada rentang usia 0-6 tahun untuk merangsang berbagai kemampuan yang dimiliki oleh anak.Menurut Hurlock (1987) bahwa anak usia 4 sampai 6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun, pada usia ini secara teminologi disebut sebagai anak usia pra sekolah, dimana pertumbuhan kecerdasannya pada masa ini mengalami peningkatan dari 50% sampai 80%.

Kemampuan anak pada usia Taman Kanak-kanak, biasanya sudah mampu mengembangkan keterampilannya mengekspresikan ide, perasaan dan pemikirannya, disamping itu juga anak mampu memikat orang lain, anak juga dapat mengekspresikan setiap apa yang mereka pahami dengan berbagai cara, seperti bertanya, berdialog, bernyanyi dan mendengarkan cerita dan juga bercerita sesuai dengan apa yang dialaminya. Oleh karena itu kata-kata serta tata bahasa dapat diajarkan pada anak sejalan dengan pencapaian keterampilan mereka untuk mengungkapkan buah pikiran serta gagasan yang ada dalam pikirannya.

Anak pada usia Taman Kanak-kanak juga sudah mulai mengerti konsep-konsep serta hubungan antar konsep. Sebelum anak memiliki kata-kata untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya, anak belajar bahasa dari orang dewasa. Oleh karena itu orang dewasa yang berada di lingkungan anak tersebut harus memberikan pengaruh yang positif terhadap tumbuh kembang pada anak tersebut, karena hal tersebut mampu mempengaruhi anak, terutama bagi masa depan anak itu sendiri. Menurut Depdikbud (1995:5) bahwa :

Berdasarkan kemampuan berbahasa anak Taman Kanak-kanak itu, pada hakekatnya pembelajaran pengembangan kemampuan berbahasa dan keterampilan menyimak, berbicara melalui ruang lingkup materi dipayungi oleh tema-tema tertentu dalam Kurikulum Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti tanggal 20 april 2012 pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, bekaitan dengan masalah kemampuan bahasa reseptif anak, diantaranya: anak masih kurang mampu dalam memahami isi cerita, apabila di tanya anak tidak dapat menjawab sehingga kemampuan anak untuk menanggapi umpan balik pada kegiatan tersebut sangat pasif, selain itu, anak kurang mampu mendengarkan/ belum jelas dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.

Berdasarkan pendapat tersebut dan mengingat perkembangan kemampuan berbahasa pada anak di Taman Kanak-kanak sangatlah penting dan diperlukan dalam mengembangankan bahasa reseptif pada anak, maka dari itu upaya guru dalam meningkatkan kemampuan berbahasa reseptif anak adalah dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif agar tercipta suasana yang menyenangkan dan mampu mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar tersebut. Oleh karena itu peran guru sangat penting dalam memilih metode atau kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik tema yang akan kita ajarkan. Dari beberapa metode atau kegiatan yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif salah satunya yaitu dengan cara bermain dengan menggunakan media boneka atau biasa kita kenal dengan istilah sandiwara boneka.

Sandiwara boneka adalah merupakan teknik bercerita dengan menggunakan media berupa boneka. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka, hewan, dan miniature *(dolls, animals, and miniatures)*. Boneka merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia (contohnya Bert), atau hewan. Seringkali boneka dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Dari uraian tersebut di atas maka dapat dikatakan bahwa masalah yang dihadapi oleh anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan MasambaKabupaten Luwu Utara, sehingga perlu untuk ditingkatkan secara optimal. Oleh karena itu peneliti berupaya meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui kegiatan sandiwara boneka di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah yang diajukan adalah: Bagaimanakahpenerapan kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan MasambaKabupaten Luwu Utara?

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui penerapan kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan MasambaKabupaten Luwu Utara.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
	1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat menjadikan bahan rujukan terutama dalam mengkaji masalah penerapan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak.
	2. Sebagai referensi bagi guru atau calon guru tentang masalah penerapan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak.
2. Manfaat Praktis
	1. Bagi guru, diharapkan bisa menjadi bahan masukan dalam menghadapi anak untuk dapat mengetahui masalah penerapan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak.
	2. Bagi anak didik untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui metode bercerita berupa kegiatan sandiwara boneka, khususnya bagi anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan MasambaKabupaten Luwu Utara.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
	* 1. **Sandiwara Boneka**
2. **Pengertian sandiwara boneka**

Menurut (Montolalu, 2007:10.10) bahwa,“metode sandiwara boneka adalah teknik bercerita dengan menggunakan boneka dan dapat pula dikombinasikan dengan menggunakan panggung”.Sedangkan menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.19) bahwa bercerita dengan menggunakan boneka (sandiwara boneka) adalah merupakan “kegiatan bercerita dengan menggunakan media boneka sebagai pemeran tokoh dalam cerita dan boneka yang digunakan bisa berupa boneka jari, boneka tangan dan boneka wayang”. Menurut Malpalenisatriana(2011) bahwa “sandiwara boneka adalah guru bercerita dengan menggunakan berbagai macam boneka yang akan dipentaskan dalam suatu cerita”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa sandiwara boneka adalah merupakan kegiatan bercerita dengan menggunakan media berupa boneka.

1. **Bentuk Metode Sandiwara Boneka**

Metode sandiwara boneka adalah merupakan metode yang dapat diterapkan ketika guru akan bercerita dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut (Montolalu, 2007:10.10) bahwa bercerita dengan menggunakan media boneka adalah “merupakan teknik yang tidak kalah menariknya bagi anak dan dalam pelaksanaannya banyak boneka yang bisa kita gunakan dalam kegiatan ini, yaitu boneka tangan dan boneka jari”.

7

7

Sedangkan menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.19) bahwa, “kegiatan bercerita dengan menggunakan media boneka sebagai pemeran tokoh dalam cerita, yang dapat digunakan bisa berupa boneka jari, boneka tangan dan boneka wayang”. Berikut penjelasannya:

1. Boneka Tangan

Menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.20) bahwa boneka tangan adalah“boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan”.

1. Boneka Jari

Menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.20) bahwa boneka Jari adalah “boneka yang dimasukkan kedalam jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa”.

1. Boneka Wayang

Menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.20) bahwa boneka wayang adalah “boneka berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi yang kita beri kayu sebagai pegangan untuk dimainkan seperti halnya memainkan wayang”.

1. Boneka dengan menggunakan panggung

Menurut Montolalu, (2007:10.12) bahwa “kegiatan bercerita melalui media boneka dengan menggunakan panggungnya akan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak”.

Selanjutnya menurut Jenkins (Montolalu, 2007:10.12) bahwa panggung boneka dapat membantu anak untuk:

1) Mengembangkan daya kreasi dan imajinasinya; 2) Berkonsentrasi; 3) mengembangkan keterampilan berkomunikasi; 4) belajar bekerja sama; 5) mengurangi kecemasan; 6) memperoleh pengetahuan; 7) mengenalkan tentang aturan kehidupan; 8) sadar akan perilakunya.

1. **Manfaat Sandiwara Boneka**

Menurut Warta (2010), bahwa terdapat beberapa keuntungan penggunaan boneka untuk sandiwara adalah:

1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit. 2) Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana. 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya. 4) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Dengan beberapa keuntungan yang diungkapkan oleh Warta di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memainkan boneka sebagai media pembelajaran memiliki nilai positif terutama dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak khususnya bahasareseptif atau kemampuan anak dalam mendengarkan atau menerima karena anak dituntut untuk menjawab pertanyaan tentang isi cerita yang di dengarkan dan melanjutkan sebagian cerita dengan menggunakan boneka.

1. **Langkah-langkah Sandiwara Boneka**

Menurut Gunarti, W. dkk (2010:5.21) bahwa dalam bercerita dengan menggunakan media boneka (sandiwara boneka) terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya sebagai berikut:

1) Siapkan segala perlengkapan yang akan kita gunakan, seperti boneka panggung kecil (bila ada), tipe recorder, dan kaset musik instrumenal (apabila ada). 2) Atur posisi duduk anak yang membuat anak merasa nyaman. 3) Kita dapat mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai dengan diiringi musik pengiring sambil menyebutkan judul cerita. 4) Apabila menggunakan panggung, bukalah layar pangung kemudian kenal tokoh boneka satu demi satu. 5) Selanjutnya, kita dapat memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka tersebut secara bergantian, diiringi dengan musik pengiring. Ketika suatu adegan akan bergantian, diiringi dengan musik pengiring. Ketika suatu adegan akan berganti dengan adegan lain, tutuplah layar kembali atau turunkan boneka dari arah kanan ke kiri atau sebaliknya. Boneka diturunkan dari atas ke bawah seakan-akan “tenggelam” di telan bumi. 6) Ketika cerita sudah selesai dituturkan, kita dapat mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut, misalnya tentang judul cerita, tokoh cerita, isi cerita. Bisa juga meminta pendapat atau komentar anak mengenai cerita tersebut. Dapat pula kita minta anak memperagakan karakter suatu tokoh atau suatu kejadian dalam cerita tersebut. 7) Selanjutnya guru bisa bersama-sama dengan anak menyimpulkan isi cerita tersebut, termasuk mencari pelajaran dari isi cerita juga mencari solusi terbaik dari permasalahan yang ada pada cerita tersebut. 8) Akhiri kegiatan bercerita dengan meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita atau tutup dengan nyanyian yang menggambarkan isi cerita tersebut.

Dari langkah-langkah kegiatan yang dikemukakan oleh Gunarti di atas dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka perlu dilakukan persiapan yang maksimal pula dimulai dari mempersiapkan bahan-bahan pembelajaran, mengatur posisi duduk anak didik agar anak didik dapat melihat dengan jelas pertunjukan, memberikan penjelasan kepada anak didik tentang kegiatan yang akan dilakukan hingga di akhir kegiatan guru dan anak didik harus memberikan kesimpulan terhadap isi cerita.

Sedangkan menurut Al-Rasyid (2011) bahwa,agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka perlu kita perhatikan beberapa hal yang antara lain adalah:

1) Rumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas. Dengan demikian akan dapat diketahui, Apakah tepat digunakan permainan sandiwara boneka atau sandiwara yang lain. 2) Buatlah naskah atau skenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci. Baik dialognya, settingnya dan adegannya harus disusun secara cermat, sekalipun dalangnya dimungkinkan untuk berimprovisasi saat ia mendalang/memainkan boneka tersebut. 3) Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata. Karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, dapat menjemukan penonton. Untuk anak-anak usia kelas rendah sekolah dasar atau anak-anak TK, sebaiknya permainan boneka dirancang untuk banyak melibatkan dialog dengan anak pada saat permainan. 4) Permainan sandiwara boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit. Agar pesan khusus yang disampaikan kepada anak dalam permainan sandiwara boneka tersebut dapat ditangkap/dimengerti oleh anak-anak/penonton. 5) Hendaknya diselingi dengan nyanyian, kalau perlu penonton diajak nyanyi bersama. Bila perlu dilanjutkan dengan dialog atau diskusi dengan anak-anak/penonton untuk memantapkan pesan nilai yang diajarkan. 6) Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak yang menonton. 7) Selesai permainan sandiwara, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya-jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan. 8) Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya.

Kedua penjelasan di atas menerangkan bahwa pentingnya untuk merumuskan langkah-langkah dalam menerapkan kegiatan sandiwara boneka dalam sebuah pembelajaran untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien.

* + 1. **Bahasa Reseptif**
1. **Pengertian bahasa reseptif**

Pusponegoro (1997:80) bahasa reseptif yaitu “kemampuan anak untuk mengenal dan bereaksi terhadap seseorang, terhadap kejadian lingkungan sekitarnya, mengerti maksud mimik, suara dan kata-kata”.

Menurut Moeslichatoen (2004:94) bahwa “kemampuan bahasa reseptif meliputi kemampuan mendengarkan dan memahami bicara orang lain”. anak dalam penguasaan bahasa reseptif ialah semakin banyak kata-kata baru yang dikuasai oleh anak yang diperolehnya dari kegiatan bercakap-cakap. Dan anak juga dapat mengembangkan bermacam kosa kata dalam berbagai tema yang akan memacu pengembangan berbagai aspek perkembangan anak khususnya bahasa reseptif.

Menurut Dhieni (2008: 12) bahwa, “bahasa reseptif adalah suatu kemampuan/keterampilan yang harus dipelajari lewat praktek oleh anak-anak yang memerlukan dorongan untuk mendengarkan bunyi-bunyian yang berlainan”.

Anak-anak dapat berbicara sesuai dengan aturan-aturan tata bahasa, dapat memahami kosa kata yang didengarkan dalam percakapan yang umum dikenal.Anak-anak belajar berbahasa, sebagaimana mereka memperoleh pengetahuan lainnya, yakni melalui pengalaman.

Sedangkan Menurut Syamsul B. Thalib (2004:115) mengemukakan bahwa, “kegiatan berbahasa merupakan proses kognitif, termasuk penyimpanan, mengingat, dan mengungkapkan kembali apa saja yang baru didengar atau disampaikan kepada pendengar”.

Kemampuan anak mereproduksi sejumlah kata pada usia tertentu, peran pembawaan dan lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak, dan bahasa egosentrik anak yang bukan merupakan alat komunikasi, melainkan tertuju pada dirinya sendiri.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa reseptif adalah proses menerima pesan yang dilakukan anak baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga mampu memahami makna dari komunikasi yang disampaikan secara lisan, dan dengan menggunakan bahasa lisan dalam kemampuan anak, sehingga mereka mampu mengungkapkan kembali apa saja yang baru didengar atau disampaikan kepada pendengar dalam sebuah percakapan

1. **Karakteristik Bahasa Reseptif Anak**

Pada perkembangan bahasa anak terdapat beberapa karakteristik, yang harus diketahui sehingga mampu menstimulus perkembangan bahasa anak dengan baik khususnya bahasa reseptif. Menurut Dhieni (2008:9.5)bahwa terdapat beberapa karateristik dalam kemampuan bahasa anak pada usia 4-6 tahun yaitu:

1) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak ia telah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar. 2) Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaks dari bahasa yang digunakannya. 3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. 4) Sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosa kata. 5) Lingkup kosa kata yang diucapkan anak menyangkut: warna, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak, permukaan (kasar dan halus). 6) Sudah dapat menjadi peran pendengar dengan baik. 7) Dapat berpartisipasi dalam sebuah percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain, berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. 8) Percakapan yang dilakukan anak usia 5-6 tahun telah menyangkut komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan bahasa pada anak yaitu kemampuan bahasa reseptif anak memiliki tahap-tahap tersendiri yang saling berkesinambungan antara yang satu dengan yang lainnya.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bahasa Reseptif**

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan bahasa reseptif pada anak seperti yang diungkapkan oleh Bromley (Dhieni 2008: 3.23) bahwa, “faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan bahasa reseptif anak yaitu (1) faktor penyimak; (2) faktor situasi; (3) faktor pembicara”.

Faktor penyimak berkaitan erat dengan tujuan, tingkat pemahaman, pengalaman, dan strategi anak dalam memonitor pemahaman mereka terhadap informasi yang disampaikan.Anak yang tidak memiliki motivasiatau alasan yang kuat untuk menyimak informasi, sering kali mengalami masalah dalam memahami informasi tersebut.Dalam hal ini, Dhieni (2008: 3) mengungkapkan, bahwa “untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, guru perlu menjelaskan tujuan dan manfaat dari kemampuan bahasa reseptif, memberikan motivasi pada anak untuk mengidentifikasi kejadian atau hal-hal khusus dalam cerita yang disampaikan”. Sehingga anak kemudian akan memiliki banyak pemahaman dan pengalaman dalam belajar menyimak secara langsung, memiliki kemampuan memahami informasi secara lebih efektif.

Faktor situasi berkaitan erat dengan lingkungan sekitar anak dan stimulus visual yang diberikan.Lingkungan yang kondusif bagi anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptifnya dapat diciptakan dengan memberikan lingkungan yang bebas dari berbagai gangguan termasuk suara atau bunyi-bunyian yang dapat memecah konsentrasi anak dalam memusatkan perhatiannya pada informasi yang diberikan.

Faktor pembicara juga berperan penting terhadap perkembangan kemampuan bahasa reseptif pada anak. Seorang pembicara perlu mengkomunikasikan pesan dengan berbagai cara sehingga anak dapat menangkap akan informasi yang diberikan. Bila perlu, agar anak dapat memahami pesan atau informasi yang diberikan, dapat diperkuat dengan gerakan, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang turut mempengaruhi pengembangan bahasa reseptif pada anak adalah faktor dari internal maupun eksternal diantaranya adalah faktor penyimak, faktor situasi, dan faktor pembicara.

1. **Fungsi dan Tujuan Bahasa Reseptif pada Anak**

Dalam proses kemampuan bahasa anak dalam menerima atau menyimak tersebut memiliki beberapa fungsi dan tujuan. Menurut Hunt (Dhieni, 2008: 4.7) mengemukakan bahwa:

Fungsi menyimak adalah (1) memperoleh informasi, (2) membuat hubungan antar pribadi lebih efektif, (3) agar dapat memberikan respons yang positif, (4) mengumpulkan data agar dapat membuat keputusan yang masuk akal.

Sedangkan tujuan menyimak itu sendiri menurut Tarigan (Dhieni, 2008: 4.9) yaitu:

(1) untuk belajar, (2) untuk memecahkan masalah, (3) untuk mengevaluasi, (4) untuk mengapresiasi, (5) untuk mengkomunikasikan ide-ide, (6) untuk membedakan bunyi-bunyi, dan (7) untuk meyakinkan.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas menurut Sabarti (Dhieni, 2008: 4.9) bahwa tujuan menyimak adalah:

(1)menyimak untuk belajar atau mendapatkan pengetahuan, (2) menyimak untuk menghibur diri, (3) menyimak untuk menilai, (4) menyimak untuk mengapresiasi, dan (5) menyimak untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa reseptif pada anak sangatlah penting guna menstimulasi kemampuan-kemampuan mereka khususnya kemampuan bahasa anak.

1. **Indikator Kemampuan Bahasa Reseptif Anak**

Menurut Permen nomor 58 tahun 2009, indikator kemampuan bahasa reseptif pada anak usia 5 - <6 tahun adalah sebagai berikut: 1) Menjawab pertanyaan tentang isi cerita,2) Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.

Berdasarkan indikator tersebut di atas dan subjek dalam penelitian ini pada kelompok B maka peneliti menggunakan indikator kemampuan mendengarkan atau bahasa reseptif anak pada anak usia 5 -<6 tahun.

1. **Kerangka Pikir**

Kegiatan bercerita merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai oleh anak. Dimana pada pelaksanaannya dalam bercerita menggunakan alat peraga sebagai media penjelas dari cerita yang didengarkan anak, sehingga imajinasi anak terhadap suatu cerita tidak terlalu menyimpang dari apa yang dimaksudkan oleh guru. Dan dalam bercerita dengan menggunakan alat terdapat 2 bentuk yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung. Sedangkan sandiwara boneka termasuk dalam bentuk bercerita dengan menggunakan alat peraga tak langsung, yaitu menggunakan benda-benda yang bukan alat sebenarnya. Bercerita dengan alat peraga tak langsung dapat berupa: 1) bercerita dengan benda-benda tiruan (misalnya: binatang tiruan, buah-buahan tiruan, sayuran tiruan), 2) bercerita dengan menggunakan gambar-gambar, berupa gambar dalam buku atau gambar seri yang terdiri dari 2 sampai 6 gambar yang melukiskan jalannya cerita. 3) bercerita dengan menggunakan papan flanel, 4) membacakan cerita, dan yang terakhir yaitu 5) sandiwara boneka.

Berdasarkan kegitan tersebut peneliti berupaya meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak melalui sandiwara boneka. Karena bahasa reseptif merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki anak, diharapkan dengan memiliki kemampuan bahasa reseptif, anak mampu menjawab pertanyaan tertang isi cerita tersebut, dan dengan memiliki kemampuan bahasa reseptif anak juga mampu mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.

Untuk lebih jelasnya berikut akan dijelaskan dalam bentuk gambar kerangka pikir.

Bahasa reseptif anak masih rendah,

 ciri-ciri:`

1. Anak belum mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita
2. Anak belum mampu mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut

Langkah-langkahnya:

1. Menyiapkan perlengkapan
2. Mengatur tempat duduk anak
3. Mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai
4. Mengenalkan tokoh boneka satu demi satu
5. Memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka tersebut secara bergantian
6. Ketika cerita sudah selesai, guru dapat mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut, misalnya tentang judul cerita, tokoh cerita, isi cerita
7. Memberi kesimpulan isi cerita
8. Meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita atau tutup dengan nyanyian yang menggambarkan isi cerita tersebut.

Sandiwara boneka

Indikator:

1. Menjawab pertanyaan tentang isi cerita
2. Mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut

Kemampuan bahasa reseptif anak

**Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah jika penerapan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka dilaksanakan maka dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak pada kelompok B3di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Masamba Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
	* + 1. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan bahasa reseptif pada anak setelah diberikan tindakan pembelajaran melalui kegiatan sandiwara boneka.
			2. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas karena peneliti berupaya meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak dengan menggunakan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka, dan juga peneliti berusaha mengkaji dan merefleksikan secara mendalam antara penerapan metode bercerita melalui sandiwara boneka terhadap kemampuan bahasa reseptif anak dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak.
2. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini, yaitu penerapan metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak pada kelompok B di Taman Kanak-kanakAisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Guna pengukuran fokus penelitian, berikut ini dikemukakan defenisi operasional yang menjadi fokus penelitian yaitu:

20

* + - 1. Metode bercerita melalui kegiatan sandiwara boneka yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan dengan tujuan agar pelaksanaan kegiatan dapat terlaksana secara sistematis dan mencapai target yang maksimal. Adapun langkah-langkahnya seperti: menyiapkan perlengkapan; mengatur tempat duduk anak; mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai; mengenalkan tokoh boneka satu demi satu; memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka tersebut secara bergantian; ketika cerita sudah selesai, guru dapat mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut, misalnya tentang judul cerita, tokoh cerita, isi cerita; memberi kesimpulan isi cerita; meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita atau tutup dengan nyanyian yang menggambarkan isi cerita tersebut.
			2. Kemampuan bahasa reseptif pada anak seperti: Anak mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita, dan anak mampu mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.
1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Lingkungan penelitian yang dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian ini terletak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara dipimpin oleh seorang kepala sekolah, dan diajar oleh 10 orang guru. Jumlah anak didik pada kelompok A1sebanyak 14 orang anak, kelompok A2 sebanyak 18 orang anak. Pada kelompok B terdapat 4 kelas yaitu B1 dengan jumlah anak didik sebanyak 18 anak, kelompok B2 sebanyak 15 orang anak, kelompok B3 terdapat 15 orang anak dan kelompok B4terdapat 15 anak didik.Jadi, secara keseluruhan jumlah anak didik di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Masambasebanyak 95orang anak didik.

Yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara yang berjumlah 95 orang. Sedangkan yang menjadi subyek penelitian adalah kelompok B3 yang berjumlah 15 orang anak didik dan guru yang mengajar sebanyak 1 orang.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan dilaksanakan adalah prosedur penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006:92), yang diterapkan dalam penelitian ini tergambar dalam bagan lingkaran sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian**

Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2006:92)

Rancangan tindakan pada penelitian ini, direncanakan terdapat 2 siklus, setiap siklus dibagi menjadi 2 pertemuan setiap pertemuan terdiri 4 bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun kegiatan yang di laksanakan setiap siklus secara terperinci di uraikan sebagai berikut:

* + - 1. **Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama meliputi:

1. **Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH).
2. Membuat lembar observasi mengenai peningkatan kemampuan bahasa reseptif anakmelalui kegiatan sandiwara boneka.
3. **Pelaksanaan tindakan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana dalam bentuk tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.Adapun tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus ini yaitu:

* 1. Pertemuan pertama

Indikatornya adalah menjawab pertanyaan tentang isi cerita.Pertama-tama guru menyiapkan perlengkapan (alat peraga) yang disesuaikan dengan pokok bahasan sebagai topik sandiwara boneka.Kemudian guru mengatur tempat duduk anak. Guru mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai. Guru mengenalkan tokoh boneka satu demi satu. Guru memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka secara bergantian. Guru mengajukan pertanyaan seputar cerita. Guru menyimpulkan isi cerita. Guru meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Apabila ada anak yang belumdapat mengungkapkan kalimat dengan baik dan benar (kalimat sederhana), guru berusaha memperbaiki secara bijaksana dan anak diberi motivasi.Setelah kegiatan selesai, guru menyimpulkan topik tentang sandiwara boneka dan melakukan evaluasi.

* 1. Pertemuan kedua

Indikatornya adalah mendengarkan dan menceritakan kembali isi cerita secara urut.Pertama-tama guru menyiapkan perlengkapan (alat peraga) yang disesuaikan dengan pokok bahasan sebagai topik sandiwara boneka.Kemudian guru mengatur tempat duduk anak. Guru mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai. Guru mengenalkan tokoh boneka satu demi satu. Guru memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka secara bergantian. Guru mengajukan pertanyaan seputar cerita. Guru menyimpulkan isi cerita. Guru meminta anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Apabila ada anak yang belum dapat mengungkapkan kalimat dengan baik dan benar (kalimat sederhana), guru berusaha memperbaiki secara bijaksana dan anak diberi motivasi.Setelah kegiatan selesai, guru menyimpulkan topik tentang sandiwara boneka dan melakukan evaluasi.

1. **Pengamatan / Observasi**

Pengamatan dilakukan oleh peneliti di dalam kelas, yakni pada saat melaksanakan kegiatan pada setiap pembelajaran, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Mengamati kegiatan yang sedang berlangsung.
2. Mengisi lembar format pengamatan.
3. Memberi catatan tambahan jika ada yang terlewatkan.
4. Mendokumentasikan kegiatan yang sedang berlangsung dengan foto.
5. **Evaluasi dan Refleksi**

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh dari lembar observasi yang diambil selama proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal-hal yang masih kurang, perlu diperbaiki dan dikembangkan dengan tetap mempertahankan hasil yang sudah baik pada setiap pertemuan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengadakan tindakan lanjutan. Adapun kendala yang masih dihadapi adalah masih ada anak yang belum mampu melakukan kegiatan bercerita melalui sandiwara boneka asehingga bahasa reseptif anak belum berkembang secara optimal.

* + - 1. **SiklusII**

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan dari hasil siklus I. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sebagai berikut:

1. **Perencanaan**

Sebelum memulai kegiatan penelitian terlebih dahulu mempersiapkan hal-­hal yang akan digunakan baik untuk proses pembelajaran maupun untuk penelitian. Adapun langkah-langkah dalam tahap perencanaan pada siklus II sama seperti tahap pada siklus I.

1. **Pelaksanaan tindakan**

Kegiatan dilakukan pada tahap ini akan melaksanakan rencana dalam bentuk tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I hanya saja waktu dan kesempatan ditambah untuk anak yang masih banyak memperlihatkan hasil yang kurang optimal.

1. **Pengamatan / Observasi**

Pengamatan dilakukan sama dengan langkah-langkah pada siklus I yang dilakukan saat berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran.

1. **Evaluasi dan Refleksi**

Setelah melalukan tindakan dan observasi tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Tahap refleksi pada siklus II ini merupakan kesimpulan dan hasil dari pelaksanaan, tindakan yang telah dilakukan. karena telah terjadi pengembangan bahasa reseptif pada anak setelah melalui tahap pelaksanaan dan pengulangan sebanyak dua siklus melalui pencapaian kegiatan sandiwara boneka.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu : observasi, dan dokumentasi.

* + 1. Observasi

Teknik pengamatan atau observasi yang digunakan adalah untuk mengetahui penerapan kegiatan sandiwara boneka dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak, secara langsung dengan merujuk pada pedoman observasi yang telah dibuat untuk tiap-tiap anak yang berisi tentang indikator tentang kemampuan bahasa reseptif anak kelompok B melalui kegiatan sandiwara boneka.

* + 1. Dokumentasi

Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian

seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan lainnya.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui tiga cara, yakni: observasi partisipasif yang dilakukan oleh guru dan observasi langsung pada anak. Pengelolaan data-data dilakukan dengan: (a) pengecekan kelengkapan data, (b) pentabulasian data, dan (c) analisis data. Analisis data yang dipergunakan adalah teknik deskriptif. Sedangkan jenis penilaian atau indikator keberhasilan yang dipergunakan ada tiga macam, yaitu:

● Baik: Apabila anak mampu melaksanakan kegiatan dengan cepat/ tepat dan baik/ benar dalam berbahasa reseptif.

√ Cukup: Apabila anak mampu melaksanakan kegiatan dalam berbahasa reseptif, akan tetapi membutuhkan waktu yang sangat lama dengan hasil yang tidak maksimal.

○ Kurang: Apabila anak tidak mampu melaksanakan kegiatan dalam berbahasa reseptif dengan baik/ benar.