

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN  
BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI  
AKTIVITAS BERMAIN BONEKA  
DI PAUD MUTIA KASIH  
BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

*Lina Wahyuni*



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2016**

**ABSTRAK****UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BERKOMUNIKASI  
LISAN MELALUI AKTIVITAS BERMAIN BONEKA  
DI PAUD MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG  
TAHUN AJARAN 2015-2016****Oleh:****Lina Wahyuni**

Tujuan penelitian ini adalah dalam berkomunikasi lisan anak di PAUD Mutia Kasih Kota Bandar Lampung masih belum berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan melalui aktivitas bermain boneka pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas melalui langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan analisis interval. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan perkembangan aktivitas bermain boneka terhadap perkembangan berkomunikasi lisan pada anak. Dengan demikian dapat disimpulkan aktivitas bermain boneka dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan pada anak kelompok B di PAUD MUTIA KASIH Bandar Lampung.

Kata Kunci : Komunikasi lisan, boneka, aktivitas bermain.

**UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN  
BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI  
AKTIVITAS BERMAIN BONEKA  
DI PAUD MUTIA KASIH  
BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

*Lina Wahyuni*

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI AKTIVITAS BERMAIN BONEKA DI PAUD MUTIA KASIH BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015-2016**

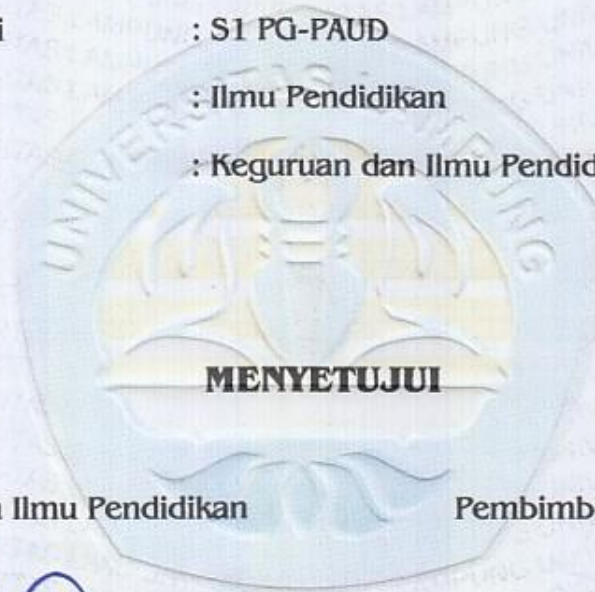
Nama Mahasiswa : **Lina Wahyuni**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1113254006

Program Studi : S1 PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Pembimbing

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

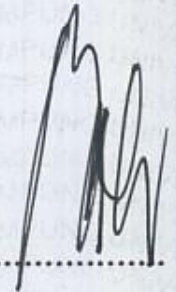
**Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**  
NIP 19510507 198103 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

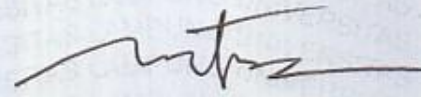
**Ketua**

**: Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**



**Penguji**

**: Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S.**

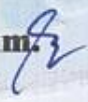


**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fird, M.Hum.**

**NIP 19590722 198603 1 003**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Juli 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : LINA WAHYUNI  
NPM : 1113254006  
Program Studi : S1 PG-PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN  
BERKOMUNIKASI LISAN MELALUI AKTIVITAS  
BERMAIN BONEKA DI PAUD MUTIA KASIH  
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015-2016**

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah merupakan hasil karya sendiri dan tidak berisi tentang materi yang pernah di publikasikan atau di tulis oleh orang lain, ada pun bagian-bagian tertentu dalam penelitian skripsi ini, saya kutip dari karya orang lain dan telah di tulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulis karya ilmiah.

Demikianlah pernyataan ini saya buat, berdasarkan kondisi sebenarnya.



Bandar Lampung, Juli 2016  
Yang membuat pernyataan,

**LINA WAHYUNI**  
NPM. 1113254006

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Lina Wahyuni di lahirkan di Tanjung Karang pada tanggal 13 Juni 1984 pada sebuah keluarga besar sebagai anak ke tiga dari enam bersaudara, pasangan Bapak Sardjimin HS dan Ibu Dwi Purnamiyati. Saat ini penulis telah memiliki pendamping hidup bernama Arif Yanuar, S.I.P serta dikaruniai dua orang anak yaitu Farhah Syawalia dan Farhan Asyafi.

Pendidikan penulis diawali dengan masuk pada Taman Kanak Kanak PTP X Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 1990, dan kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Swasta Sejahtera IV Bandar Lampung dan lulus pada tahun 1996. Pendidikan Tingkat Pertama Penulis dilanjutkan pada SMP Bina Mulya Bandar Lampung dan lulus pada tahun 1999. Penulis selanjutnya meneruskan pendidikan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri SMKN 1 Bandar Lampung dan dapat diselesaikan pada tahun 2002. Penulis telah mengajar pada beberapa Lembaga Pendidikan baik formal maupun non formal, sampai akhirnya penulis mengajar pada Pendidikan Anak Usia Dini Mutia Kasih Bandar Lampung dan mendapatkan anugerah berkesempatan untuk dapat menambah ilmu pengetahuan kembali pada Universitas Lampung sebagai Mahasiswa Konversi Pendidikan Guru Anak Usia Dini yang berjenjang Strata 1 (S1).

## MOTTO

*“No coincidence in this world. Everything happens for a reason”*

*Setiap helai daun yang jatuh dari pohon telah diatur oleh Allah,  
segala sesuatu yang manusia alami didunia telah Allah pasangkan  
dengan hikmah dibaliknya.*



## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim.....*

*Skripsi ini kupersembahkan sebagai rasa syukur kepada Allah SWT beserta  
junjungan kami tercinta Nabi Muhammad SAW dan terima kasih serta rasa  
banggaku*

*Kepada*

*Almamater tercinta Universitas Lampung*

*PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya Skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Berkomunikasi Lisan Melalui Aktivitas Bermain Boneka Pada PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung Tahun 2016”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah pada junjungan Nabi Muhammad SAW pemberi syafaat bagi umatnya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini baik sumbang saran dan masukan serta kritiknya demi perbaikan kearah yang lebih baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak. Maka dari itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bpk. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi. selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD
4. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd. selaku Pembimbing Akademik dan juga terima kasih kepada Bapak Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S. selaku Pembahas yang telah dengan sabar dan baik hati membimbing, memberikan nasihat dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga beliau diberikan kesehatan dan kesuksesan dalam segala bidang.

5. Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum. atas Bimbingan dan suportnya mendidik dan membimbing kami selama kegiatan perkuliahan.
6. Kepada seluruh Dosen Universitas Lampung khususnya tim Dosen PG PAUD Konversi atas kesabarannya membimbing dan memberikan ilmunya yang bermanfaat bagi kami.
7. Suami tercinta Arif Yanuar, S.IP. dan anak-anakku tercinta Farhah Syawalia dan Farhan Assyafi atas ke ridhoannya mendukung kegiatan penulis selama ini yang menyita waktu kebersamaan dengan keluarga.
8. Bapak, Ibu, Ba' dan Emak atas bantuan tenaga dan suportnya bagi penulis untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua teman-teman seperjuangan dan seangkatan atas kekeluargaan yang dibangun selama ini semoga tetap terjaga.

Bandar Lampung, Juli 2016

Penulis

Lina Wahyuni

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>1. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah dan Permasalahan .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
1. Bagi Anak Didik .....	6
2. Bagi Guru .....	6
3. Bagi Sekolah .....	6
<b>II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Hakekat Belajar .....	7
B. Teori Belajar .....	7
1. Teori Belajar Behaviorisme .....	8
2. Teori Belajar Kognitivisme .....	8
3. Teori Belajar Konstruktivisme .....	9
C. Bahasa AUD .....	10
1. Perkembangan Bahasa AUD .....	10
2. Fungsi Bahasa AUD .....	11
3. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa .....	11
4. Gangguan Dalam Perkembangan Bahasa .....	12
D. Pengertian Komunikasi .....	13
E. Pengertian Bermain .....	15

1. Fungsi Bermain .....	17
2. Manfaat Bermain .....	17
3. Jenis Bermain .....	19
F. Bermain Peran .....	20
G. Bermain Boneka .....	23
H. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	26
I. Kerangka Pikir Penelitian .....	28

### **III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	30
B. Desain Penelitian .....	30
1. Perencanaan .....	31
2. Tindakan.....	31
3. Pengamatan .....	32
4. Refleksi .....	32
C. Tempat Penelitian.....	32
D. Waktu Penelitian .....	33
E. Subjek Penelitian .....	33
F. Sumber Data.....	33
G. Tehnik Pengumpulan Data.....	33
1. Observasi.....	34
2. Dokumentasi .....	34
H. Analisis Data .....	34
I. Indikator Keberhasilan.....	36

### **IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Lokasi Penelitian dan Hasil Penelitian.....	40
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
2. Hasil Penelitian Siklus I.....	41
a. Tahap Perencanaan .....	41
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	41
c. Tahap Observasi .....	43
1). Data Aktifitas Bermain Boneka.....	43
2). Data Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	44
d. Refleksi dan Evaluasi Siklus I .....	45
3. Hasil Penelitian Siklus II.....	46
a. Tahap Perencanaan .....	46
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	47
c. Tahap Observasi .....	48
1). Data Aktifitas Bermain Boneka.....	49
2). Data Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	49
d. Refleksi dan Evaluasi Siklus II .....	50
4. Hasil Penelitian Siklus III .....	51
a. Tahap Perencanaan .....	51
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	52
c. Tahap Observasi .....	53
1). Data Aktifitas Bermain Boneka.....	53

2). Data Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	54
d. Refleksi dan Evaluasi Siklus II .....	56
5. Pembahasan Hasil Penelitian .....	56
a). Aktifitas Bermain Boneka .....	56
b). Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	58
<b>V. Kesimpulan dan Saran</b>	
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Observasi Awal Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	
Tabel 1.2 Anak Pada PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung.....	4
Tabel 3.1 Penilaian Aktifitas Bermain Boneka .....	37
Tabel 3.2 Penilaian Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	37
Tabel 3.3 Indikator Penilaian Untuk Aktifitas Bermain Boneka .....	38
Tabel 3.4 Indikator Penilaian Untuk Perkembangan Berkomunikasi Lisan .....	39
Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktifitas Bermain Boneka Siklus I.....	44
Tabel 4.2 Skor Aktifitas Bermain Boneka Anak Siklus I.....	46
Tabel 4.3 Hasil Observasi Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus I.....	47
Tabel 4.4 Interval Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak Siklus I.....	48
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktifitas Bermain Boneka Siklus II.....	52
Tabel 4.6 Interval Skor Aktifitas Bermain Boneka Anak Siklus II .....	52
Tabel 4.7 Hasil Observasi Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus II .....	53
Tabel 4.8 Interval Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak Siklus II .....	54
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktifitas Bermain Boneka Siklus III .....	58
Tabel 4.10 Skor Aktifitas Bermain Boneka Anak Siklus III .....	58
Tabel 4.11 Hasil Observasi Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus III .....	59
Tabel 4.12 Interval Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak Siklus III .....	60

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian.....	29
Gambar 1.2 Kegiatan Siklus I, II dan III.....	



**DAFTAR LAMPIRAN**

Rubrik Penilaian Berkomunikasi Lisan .....	64
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Berkomunikasi Lisan .....	65
RPPH Siklus I .....	66
Rubrik Penilaian Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus I .....	67
Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Boneka Siklus I.....	69
RPPH Siklus II .....	70
Rubrik Penilaian Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus II .....	72
Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Boneka Siklus II .....	73
RPPH Siklus III.....	74
Rubrik Penilaian Perkembangan Berkomunikasi Lisan Siklus III.....	76
Rubrik Penilaian Aktivitas Bermain Boneka Siklus III .....	77
Gambar Kegiatan Siklus I,II, dan III.....	78

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan sebuah masa dimana kemampuan anak dalam menangkap informasi lebih banyak lebih dari 80% kemampuan otaknya. Tuhan menciptakan setiap anak dengan membawa potensi dan kelebihanannya masing-masing. Pemberian stimulus yang dapat merangsang potensi anak menjadi salah satu cara untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki seorang anak.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I, Pasal 1, butir 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa :

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Kesadaran pendidikan sejak dini menjadikan semakin meningkatnya Pendidikan anak usia dini yang merupakan salah satu langkah tepat dalam rangka membantu mengembangkan potensi yang dimiliki anak baik secara jasmani maupun rohani, sehingga anak akan lebih berani mengeksplor seluruh kemampuannya dan dapat menjadi pribadi yang matang dan penuh tanggung jawab dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Seluruh aspek perkembangan anak akan terstimulasi dengan baik jika diberikan rangsangan melalui kegiatan bermain, bermain adalah dunia anak, bermain adalah stimulus bagi anak, maka tanpa disadari anak akan belajar melalui pengalamannya selama bermain.

Pembiasaan berkomunikasi lisan pada anak usia dini sebaiknya sudah dimulai sejak dini, sehingga terjadi pembiasaan bagi anak untuk dapat bertutur kata yang baik dan benar serta dapat berkomunikasi lancar dengan lawan bicaranya. Secara umum kemampuan bahasa lisan anak usia 5-6 tahun seharusnya anak sudah dapat menyebut berbagai bunyi atau suara tertentu, menirukan 4-5 urutan kata, menyebutkan nama diri, nama orang tua, jenis kelamin, alamat rumah secara sederhana dan sudah dapat menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi secara sederhana.

Perkembangan anak dalam berkomunikasi tentu tidak dapat terlepas dari perkembangan bahasa anak itu sendiri. Anak akan melakukan interaksi dengan teman mainnya sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa juga merupakan alat komunikasi. Melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, penciptanya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral dan agama.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada Paud Mutia Kasih Bandar Lampung tahun ajaran 2015-2016 pada Kelompok B yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 8 anak laki-laki, bahwa tingkat perkembangan berkomunikasi lisan anak Paud Mutia Kasih Kota Bandar Lampung masih belum berkembang, hal tersebut dapat dilihat dari tabel yang tertera dibawah ini :

**Tabel 1.1**  
**Observasi Awal Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak**  
**Pada PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung**

N O	NAMA ANAK	L/P	Berkomunikasi dengan lancar		KETERANGAN
			BB	MB	
1	Abel Kurniawan	L	V		Belum Berkembang
2	Ahmad Maulana	L	V		Belum Berkembang
3	Dafa Mawarid	L	V		Belum Berkembang
4	Dela Fitria	P		V	Mulai Berkembang
5	Jaya Suhada	L	V		Belum Berkembang
6	Kiroman Munajab	L	V		Belum Berkembang
7	Farhah Syawalia	P	V		Belum Berkembang
8	Farah Najwa	P	V		Mulai Berkembang
9	Fairuz Khalisa	P		V	Mulai Berkembang
10	Muhamad Bintang	L	V		Belum Berkembang
11	Nisa Afifah	P		V	Belum Berkembang
12	Rizki Alfarid	L	V		Belum Berkembang
13	Riva Addela	P	V		Mulai Berkembang
14	Thohir Budianto	L	V		Belum Berkembang
15	Qonita	P		V	Belum Berkembang
16	Yesi Andriani	P	V		Belum Berkembang
<b>JUMLAH</b>		<b>16</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	

*Sumber: Hasil observasi awal pada tanggal 2 Nopember 2015 di Kelas B PAUD Mutia Kasih*

Tabel diatas menggambarkan bahwa Anak-anak pada PAUD Mutia Kasih pada kelompok B yang berjumlah 16 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, terdapat 12 anak yang belum berkembang dalam berkomunikasi lisan, hal ini terlihat pada diberikan pembelajaran anak belum mampu untuk berkomunikasi dengan lafal yang benar. Kebosanan tampak pada wajah anak pada saat anak diajak berkomunikasi lisan, hal ini disebabkan karena guru belum mampu memanfaatkan model pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan perkembangan komunikasi lisan anak.

Perkembangan Berkomunikasi lisan anak pada PAUD Mutia Kasih belum memanfaatkan permainan dengan metode bermain peran dengan menggunakan media yang sesuai. Selama ini pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan melakukan kegiatan tanya jawab tanpa dikemas dalam permainan yang menarik, hal ini tentu saja membuat anak merasa bosan. Peran guru sangat diperlukan untuk dapat menyajikan sebuah aktivitas bermain yang dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan yang sesuai dengan tahap perkembangan yang ingin dicapai.

Melihat kondisi ini sudah selayaknya penulis melakukan suatu tindakan nyata dengan melakukan suatu terobosan baru dengan menggunakan media bermain yang menarik di sekolah yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak pada PAUD Mutia Kasih Kota Bandar Lampung melalui aktivitas bermain boneka yang dikemas kedalam kegiatan bermain peran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah antara lain :

1. Anak belum mampu berkomunikasi secara optimal.
2. Anak cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran dengan tujuan peningkatan perkembangan berkomunikasi lisan yang guru berikan.
3. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.
4. Alat peraga masih sangat terbatas.

### **C. Rumusan Masalah dan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diungkapkan diatas, diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Anak belum berkembang dengan baik dalam berkomunikasi lisan di PAUD Mutia Kasih Kota Bandar Lampung. Maka permasalahan penelitiannya adalah :

1. Apakah dengan memanfaatkan permainan Boneka dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak di PAUD Mutia Kasih ?
2. Bagaimanakah permainan Boneka dalam meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan di PAUD Mutia Kasih ?

Dengan demikian Judul PTK ini adalah Upaya Meningkatkan Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak Melalui Aktivitas Bermain Boneka di PAUD Mutia Kasih Kelurahan Sukajawa Kecamatan Tanjung Karang Barat Kota Bandar Lampung Tahun 2015–2016.

### **D. Tujuan Penelitian**

Ada 2 tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui manfaat bermain Boneka dalam meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak di PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung
2. Untuk menganalisis kegiatan bermain Boneka dalam meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak di PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Anak**

Agar kemampuan anak dapat berkembang dan lebih aktif dalam berkomunikasi dengan orang lain baik dalam hal mau merespon ketika diajak berbicara dengan orang lain, mau menjawab pertanyaan yang sesuai dengan apa yang ditanyakan padanya, juga dapat mengungkapkan apa yang difikirkan atau diinginkan oleh anak.

### **2. Bagi Guru**

Bermanfaat sebagai pedoman bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengungkap bahasa anak terutama komunikasi lisan anak.

### **3. Bagi Sekolah**

Sebagai pedoman sekolah dalam melengkapi sarana, prasarana, media, dan sumber belajar yang belum tersedia.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Hakekat Belajar**

Belajar dapat diartikan sebagai kegiatan mencari ilmu, dalam agama Islam mencari ilmu itu hukumnya wajib bagi setiap orang islam laki-laki maupun seorang islam perempuan. Belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

### **B. Teori Belajar**

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran, sedangkan Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun



ide-ide baru atau konsep. Teori ini menuntut anak untuk dapat menemukan pengetahuannya melalui kegiatan yang dilakukannya, anak akan menyimpulkan sendiri pengetahuan yang telah didapatkannya.

#### 1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

#### 2. Teori Belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan

pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

### 3. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Teori konstruktivisme membuat siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif pada kegiatan yang mereka lakukan dan mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

### C. Bahasa Anak Usia Dini

#### 1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara merespon orang lain.

Belajar bahasa sangat baik dilakukan pada usia sebelum 6 tahun. Pemilihan pemberian pendidikan di Taman Kanak-Kanak sangatlah tepat untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Lingkungan sekolah dan masyarakat turut mendukung perkembangan kosakata anak dengan cepat. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalahnya.

Bahasa anak akan terus berkembang, dari sederhana kekomplek dalam pola yang dapat diramalkan pada rata-rata individu. Perkembangan bahasa merupakan kombinasi dari interaksi sosial, perkembangan emosinya, kemampuan kognitif dan perkembangan fisik. Semuanya saling berkombinasi dengan pengalaman yang anak rasakan. Amstrong dalam Nurani, Sujiono, dkk (2010:55) mengungkapkan bahwa :

“kecerdasan berbahasa adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, meyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif melalui kata-kata yang diucapkannya”.

Atas dasar tersebut dapat dikatakan bahwa anak yang cerdas berbahasa akan mampu untuk berkata-kata baik secara lisan maupun tertulis secara efektif dan

efisien. Bahasa memegang peranan penting dalam perkembangan kemampuan dan potensi anak khususnya dalam hal kemampuan berbahasanya yang pada akhirnya akan mendukung anak dalam kehidupannya yang akan datang.

Yunus (2011:62) berpendapat bahwa :

Bahasa didefinisikan sebagai sarana komunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini, tercakup semua cara dalam berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan.

Pendapat diatas mengungkapkan bahwa sangat perlu meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak pada usia dini seperti belajar berinteraksi dengan teman sebaya, saling bekerjasama dan melakukan suatu permainan bersama-sama sehingga komunikasi yang diinginkan dapat terwujud.

## 2. Fungsi Bahasa

Dihat dari fungsinya, bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pengertian bahasa dan berbicara. Bahasa mencakup segala bentuk komunikasi, baik yang diutarakan dalam bentuk lisan, tulisan, bahasa isyarat, bahasa gerak tubuh, ekspresi wajah pantonim atau seni. Sedangkan bicara adalah bahasa lisan yang merupakan bentuk yang paling efektif untuk berkomunikasi, dan paling penting serta paling banyak dipergunakan.

## 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa:

Banyak faktor yang menjadi pengaruh bagi perkembangan bahasa seorang anak yang diungkapkan oleh beberapa ahli, salah satunya beberapa faktor yang

mempengaruhi perkembangan bahasa menurut Kathy dalam Madyawati (2016:102) yaitu :

Faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu: Kesehatan, Intelegensi, Status Sosial Ekonomi Keluarga, Jenis Kelamin, Hubungan Keluarga, Keinginan Berkomunikasi, Dorongan dari pihak lain agar anak mau berbicara, Ukuran Keluarga, Urutan Kelahiran, dan Metode Pelatihan Anak.

Pendapat diatas mengungkapkan bahwa perkembangan bahasa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal pada anak. Faktor internal berasal dari dalam diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar anak. Anak yang dilahirkan dalam kondisi normal dan lingkungan yang kondusif tentunya akan lebih menonjol dibandingkan anak yang lahir dalam kondisi fisik yang tidak normal dan lingkungan yang tidak stabil. Metode pelatihan berbicara yang diberikan dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa anak.

#### 4. Gangguan Dalam Perkembangan Berbicara

Perkembangan bahasa tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan bicara. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh situasi dan kondisi lingkungan anak dibesarkan.

Gangguan berbicara yang dikemukakan oleh Gouch dalam Maydawati (2016:115), yaitu :

- a. Afasia akibat penyakit yang disertai kejang, pasca trauma atau lainnya.
- b. Sosiokultural, yaitu Gangguan berbicara yang berasal dari lingkungan anak yang kurang baik.

Melihat pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa hal yang menjadi penyebab gangguan bicara pada anak berasal dari gangguan kesehatan anak maupun lingkungan tempat tinggalnya yang tidak mendukung perkembangan bicara anak.

#### **D. Pengertian Komunikasi**

Mansur (2013:2) mengungkapkan, bahwa ;

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosio-emosional (sikap dan emosi), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan pendapat diatas pengembangan kemampuan anak dilakukan pada semua aspek bidang pengembangan baik aspek moral agama, bahasa, kognitif, motorik dan sosial emosional. Komunikasi merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Setiap orang yang hidup dalam masyarakat, sejak bangun tidur sampai tidur lagi, secara kodrati senantiasa terlibat dalam komunikasi. Terjadinya komunikasi adalah sebagai konsekuensi hubungan sosial, semakin bersosial seseorang maka komunikasi akan semakin sering dilakukan.

Everett M. Rogers dan Lawrence Kincaid (dalam Wiryanto, 2004:6) menyatakan bahwa pendapatnya tentang komunikasi, yaitu :

“komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi saling pengertian yang mendalam”.

Berdasarkan pada pendapat diatas, komunikasi hanya dapat terjadi jika terdiri dari dua individu yang saling bertukar informasi sehingga memunculkan persepsi yang sama atau mendapatkan pengertian anatara ke dua belah pihak yang berkomunikasi.

Selain itu ada tujuan komunikasi bagi anak meliputi :

a. Bahasa Reseptif.

Bahasa Reseptif Yang dimaksud dengan bahasa reseptif adalah bahasa pasif. Tujuan khusus bahasa reseptif yaitu : Membantu anak mengembangkan kemampuan mendengarkan contohnya Mendengarkan cerita,nyanyian. Membantu anak mengidentifikasi konsep melalui pemahaman tentang kata-kata. Meningkatkan kemampuan untuk merespon pembelajaran langsung contohnya bagaimana anak dapat menjawab atau merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Membantu anak untuk mereaksi setiap komunikasi lainnya contohnya anak dapat memberi respon atau reaksi ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya baik dengan guru, orang tua atau teman sebayanya.

b. Bahasa Ekspresif

Tujuan bahasa Ekspresif adalah : Membantu anak mengekspresikan kebutuhan, keinginan dan perasaan secara verbal.Mendorong anak untuk berbicara secara lebih jelas dan tegas sehingga mudah, dipahami. Mendorong kefasihan berbahasa. Anak harus belajar bahasa yang pasif baik ucapan maupun susunan kalimatnya sehingga mudah dimengerti oleh orang lain melalui pemberian contoh guru sendiri menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Membantu anak memahami bahwa komunikasi tersebut dapat berpengaruh secara lebih efektif terhadap lingkungan sosial dan lingkungan anak.

c. Komunikasi Non verbal

Tujuan Komunikasi Non Verbal adalah : Membantu anak untuk mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui ekspresi wajah, Membantu

anak mengekspresikan keinginan dan kebutuhannya melalui gerak tubuh dan tangan, Mendorong anak untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

d. Mengingat dan membedakan

Mengingat dan membedakan bertujuan agar anak mampu mengenal sesuatu. Mengajar anak untuk membedakan antara tipe/nada/kerasnya bunyi, Membantu anak untuk mengulang dan meniru pola mimik, membantu anak mengirim pesan verbal yang kompleks, dan meningkatkan kemampuan anak untuk mengingat, membangun, dan mengurutkan.

### **E. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak akan menemukan pengetahuannya sendiri. Bennet, Finn dkk dalam Nurani, Sujiono (2010:16), menjelaskan bahwa :

“Pada dasarnya pengembangan program kegiatan bermain adalah pengembangan sejumlah pengalaman belajar melalui kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berfikir tentang diri sendiri, tanggap pada pertanyaan, dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif”.

Menurut pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa, untuk dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak khususnya dalam berkomunikasi, pemberian kegiatan bermain merupakan hal yang tepat karena dengan kegiatan bermain kemampuan anak dalam berfikir dan berbahasa akan terus mengalami perkembangannya.



Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

National Association for The Education of Young Children (NAEYC) melihat adanya kecenderungan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini yang semakin mengarah pada peningkatan kegiatan pembelajaran secara formal. Kondisi ini memunculkan konsep Developmentally Appropriate Practice (DAP) yang menekankan pentingnya memahami bagaimana anak berkembang dan belajar. DAP menjelaskan bagaimana seharusnya pembelajaran dilakukan pada Anak Usia Dini yang hakikatnya berorientasi pada bermain.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui. Hingga pada akhirnya mereka mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.

## **1. Fungsi Bermain**

Menurut beberapa pendapat ahli perkembangan anak usia dini, bermain mempunyai fungsi. Bermain sangat berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak, antara lain bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak. Anak-anak akan melakukan permainan dan berinteraksi dengan anak-anak yang lain dalam setiap kelompok. Pada setiap permainan anak dituntut untuk mematuhi aturan permainan yang telah disepakati. Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan diri menjadi makhluk sosial. Dalam permainan anak akan menghadapi dengan berbagai sifat dan karakter anak-anak lain yang berbeda sehingga menjadikan anak akan lebih berpengalaman dalam mengatur emosinya selain itu bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi anak yang belum mampu berkomunikasi secara verbal maka menggambar dan bermain peran adalah bahasa dan komunikasi bagi mereka. Dapat kita katakan juga bahwa bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Karena dengan bermain maka mereka anak menerapkan ide mereka. Dengan semakin banyak media dan jenis permainan maka akan menumbuhkan ide-ide yang bermunculan di dalam pemikiran mereka.

## **2. Manfaat Bermain**

Seluruh aspek perkembangan anak akan terstimulasi dengan baik jika melalui kegiatan bermain, karena pada dasarnya anak belajar melalui bermain. Menurut Frued dalam Nuraini (2007:178) bahwa :

Bermain tidak sama dengan bekerja, tetapi anak-anak menganggap bermain sebagai suatu yang serius, didalam bermain anak munumpahkan seluruh perasaannya, bahkan mampu mengatur “dunia didalamnya” agar sesuai dengan “dunia luar”. Dalam bermain anak akan berusaha mengatur, menguasai, berfikir dan berencana.

Berdasarkan pendapat Frued diatas dapat dikatakan bahwa anak suka bermain, bermain sangat penting bagi anak, karena bermain tidak lepas dari kehidupan anak. Dengan bermain anak dapat melakukan apapun yang diinginkannya, sehingga tanpa anak sadari mereka sedang belajar banyak hal dari kegiatan bermainnya. Bermain dapat menjadi sebuah alat untuk dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak, dengan bermain anak akan berinteraksi dengan teman bermainnya. Banyak kosa kata baru tanpa disadari akan anak temukan dan secara otomatis sebuah komunikasipun tercipta diantara mereka, sehingga dengan bermain akan membantu anak dalam meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisannya.

Guna mencapai perkembangan berkomunikasi lisan anak sebagai mana yang diharapkan, diperlukan campur tangan guru dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan aktifitas bermain yang sifatnya dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak. Bermain merupakan salah satu permainan yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan perkembangan berkomunikasi lisan anak. Bermain dengan menggunakan media boneka yang dikemas dalam kegiatan bermain peran secara tidak langsung dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak. Hal ini sebagaimana disebutkan oleh Gowen dalam Mukhtar (2014:208) yang menyatakan bahwa :

Bermain peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata,

konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.

Dari pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa dengan bermain boneka yang dikemas dalam bermain peran dapat mengembangkan kosa kata anak terutama berkomunikasi lisannya. Saat anak disekolah anak akan berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya.

### **3. Jenis Bermain**

Menurut Sugeng dalam Kamtini (2005:59) mengungkapkan bahwa pada umumnya bermain ada 3 jenis yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosiodramatik.

#### **1. Bermain sosial**

Bermain sosial dalam hal ini dilakukan sendiri atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

#### **2. Bermain dengan benda**

Permainan ini bersifat praktis sebab semua anak menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka merasa senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama dengan teman.

Beberapa persyaratan dalam menyediakan alat bermain yaitu : Tidak berbahaya, mudah di peroleh, sebaiknya di buat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat di pindahkan oleh anak.

#### **3. Bermain Sosiodramatik**

Bermain Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini dan banyak diminati oleh para peneliti. Sosiodramatik memiliki beberapa

elemen yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain berpura-pura, bermain peran, interaksi, dan komunikasi verbal.

Dari ketiga jenis permainan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dalam peningkatan kecerdasan interpersonal maka peneliti akan menggunakan jenis permainan Sosiodramatik. Salah satu bermain sosiodramatik yaitu dengan bermain peran dengan menggunakan boneka.

## **F. Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis yang sedang terjadi di masyarakat atau lingkungan. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2003:58) tentang manfaat bermain peran, yaitu :

Bermain peran membantu penyesuaian diri anak, dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik berperan sebagai ibu, ayah , guru, murid dan seterusnya. Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa didalam kegiatan bermain ini mau tidak mau ia akan mendengar informasi baru dari teman mainnya sehingga perbendaharaan kata makin luas.

Kegiatan bermain peran kecil / bermain peran mikro adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan berukuran kecil/mini, seperti : boneka-boneka mini, rumah-rumahan mini dan sebagainya. Anak-anak memilih peran sesuai dengan keinginannya dan memainkan perannya

tersebut pada media yang telah disediakan oleh guru. Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Bila kita memperhatikan perkembangan anak dengan cermat maka kita akan melihat dengan jelas adanya satu proses pergantian perkembangan antara motorik, persepsi, psikis, kemampuan berbicara, dan berpikir. Tokoh pendidikan pra sekolah, Froebel dalam Triharso (2013) menyatakan bahwa imajinasi anak merupakan dunia anak. Setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Misalkan kotak pensil dianggap anak sebagai mobil mobilan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat kita katakan bahwa anak dapat menggunakan benda apapun yang bisa dijadikannya sebagai imajinasinya. Dalam dunia anak, semua hal dapat anak lakukan sesuai dengan keinginannya.

Berimajinasi dalam bermain selain diminati anak, dapat juga membantu mengembangkan kecerdasan anak. Dalam berimajinasi, anak bermain seperti sedang berada dalam dunia nyata.

Hal ini ditegaskan oleh Montessori dalam Triharso (2013), bahwa kita cukup menyediakan peralatan yang menyerupai benda-benda sebenarnya seperti alat mencuci piring, alat masak, baju dan lainnya, sehingga kehidupan imajinasi yang

timbul dalam diri anak menjadi semakin nyata. Ketika anak sedang bermain, tanpa disadari anak belajar keras untuk dapat memerankan dirinya dalam permainan tersebut, dan dengan bermain itulah yang menjadi media untuk meningkatkan berbagai aspek kecerdasan anak.

Atas dasar pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa segala jenis profesi atau kegiatan akan anak lakukan dengan sekuat tenaganya agar dapat menyerupai apa yang anak inginkan, sehingga dalam bermainnya itu sebenarnya anak mendapatkan pengetahuan tanpa ia sadari.

Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya. Dapat juga dikatakan metode ini membantu memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka. Hubungan sosialisasi antar anak akan dapat terjalin saat anak melakukan kegiatan bermain peran. Situasi yang terjadi akan membentuk pengetahuan-pengetahuan baru bagi anak dalam memecahkan masalah kehidupan yang terjadi pada saat kegiatan bermain berlangsung.

**Tujuan bermain peran bagi anak :**

- 1 Mengekplorasi perasaan-perasaan
- 2 Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya
- 3 Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

Pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa di Pendidikan Anak Usia Dini (Depdikbud, 1998 : 37) bertujuan :

1. Melatih daya tangkap
2. Melatih anak berbicara lancar
3. Melatih daya konsentrasi
4. Melatih membuat kesimpulan
5. Membantu pengembangan intelegensi
6. Membantu perkembangan fantasi
7. Menciptakan suasana yang menyenangkan

Menurut pendapat diatas bermain peran memiliki banyak tujuan yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Bermain peran mikro dapat pula dilakukan dengan cara memerankan boneka-boneka yang telah dibuat anak sesuai alur cerita yang telah disepakati bersama. Metode ini dipakai sebagai kegiatan yang mengutamakan pengembangan kemampuan berekspresi sehingga anak dapat menghayati berbagai bentuk perasaan juga menggali daya hayal, imajinasi dan kreatifitas anak.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat:

1. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak
2. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak
3. Menggali kreatifitas anak
4. Melatih motorik anak
5. Melatih penghayatan anak akan perannya

### **G. Bermain Boneka**

Boneka bukan hal yang asing bagi dunia permainan anak khususnya anak perempuan. Boneka dipakai sebagai teman bermain anak sejak dahulu, bahkan



banyak yang dijadikan koleksi. Menurut pendapat Madyawati (2016:185) tercatat sejak tahun 1940-an boneka sebagai media pendidikan telah terkenal dan digunakan pada sekolah-sekolah dasar dan sekolah lanjutan. Di negara-negara Eropa, seni membuat boneka terkenal dan melebihi di Amerika dan digunakan pula sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah. Boneka merupakan salah satu alat permainan yang paling diminati oleh anak-anak. Dengan bentuk dan rupa yang lucu dan menggemaskan serta ukuran yang relatif kecil semakin menjadikan idola bagi anak untuk dapat memainkannya.

Selain bentuk dan ukurannya, boneka bisa menjadi sebuah alat peningkatan kemampuan berkomunikasi lisan pada anak usia dini, yaitu dengan cara boneka dijadikan bahan bercerita kemudian anak memerankan bonekanya masing-masing dan saling berdialog satu sama lain. Pemilihan cerita akan tergantung pada usia dan pengalaman anak.

Manfaat boneka tangan menurut Salsabila (2012) dalam Madyawati (2016:186)

adalah :

1. Membantu anak membangun keterampilan sosialnya
2. Melatih kemampuan menyimak
3. Melatih kesabaran dan menanti giliran
4. Meningkatkan kerjasama
5. Meningkatkan daya imajinasi anak
6. Memotifasi anak agar mau tampil
7. Meningkatkan keaktifan anak
8. Menambah suasana gembira dalam kegiatan pembelajaran
9. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang memainkannya
10. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang rumit

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa bermain boneka akan meningkatkan keterampilan berbahasa anak, mudah dilakukan, menyenangkan bagi anak dan tentu saja tidak memerlukan biaya yang besar.

Menurut Magfiroh (2012) dalam Madyawati (2016:186) menyebutkan bahwa:

Boneka dapat dibuat dari bahan yang lunak seperti hasil daur ulang kertas, kain flanel atau bahan lunak lainnya yang aman buat anak. Wajah dan baju yang dipakai boneka disesuaikan dengan penokohan dengan karakter masing-masing, misalnya; petani, penjual jamu, atau pekerja kantoran dan ibu menggunakan baju kebaya.

Pendapat diatas mengatakan bahwa dalam bermain boneka bisa menggunakan boneka yang dibuat sendiri dengan bahan sisa yang tentu aman bagi anak-anak, sehingga tidak perlu beli. Cara berpakaian tokoh yang kita mainkan disesuaikan dengan jenis pekerjaannya, sehingga kegiatan bermain boneka akan semakin menyenangkan bagi anak.

Boneka akan menjadi media bagi anak untuk memerankan tokoh yang anak inginkan. Dalam kegiatan bermsin boneka ini secara tidak langsung anak akan saling berkomunikasi dan berkembang kemampuannya dalam berkomunikasi lisan. Masalah yang dijadikan percakapan bisa berasal dari permasalahan sehari-hari anak.

Boneka yang digunakan dalam kegiatan bermain akan mewakili tokoh cerita yang disampaikan. Tokoh yang diwakili oleh boneka tersebut biasanya merupakan anggota keluarga, seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan, kakek dan nenek. Lingkungan rumah seperti tetangga, teman dan masyarakat juga bisa dijadikan tokoh dalam permainan boneka.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa Tujuan dari permainan Aktifitas Bermain Boneka dalam penelitian ini adalah:

1. Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaannya
2. Anak Mampu mengungkapkan apa yang dipikirkannya atau diinginkannya
3. Anak mampu memberikan informasi tentang suatu informasi, tempat, waktu dan alasan
4. Anak mampu merespon pembicaraan orang lain dengan baik

#### **H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

1. Pada jurnal Ebah (2014), Peningkatan Kemampuan Mengungkap Bahasa Anak Melalui Bermain peran di TK Negeri Pembina Kec Pesantren Kota Kediri, menyatakan bahwa dalam peningkatan kemampuan berbahasa anak dapat menggunakan media bermain peran. Tiap anak akan memerankan tokoh yang telah ditentukan. Setiap anak dapat mengeksplor kemampuan berbicaranya dengan lawan mainnya. Sehingga kemampuan berbahasa anak akan berkembang serta lebih memperjelas pemahaman anak dan mempertajam daya ingat anak akan permasalahan yang dapat dipecahkan dalam permainan tersebut. Berdasarkan penelitian diatas dapat dianalisis bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa lisan anak, dengan cara setiap anak memainkan peran yang telah ditentukan sehingga anak akan bereksplor mengeluarkan ide atau pikirannya selama bermain dengan menggunakan 3 siklus dalam pelaksanaannya dan penelitiannya merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian diatas hampir serupa dengan penelitian yang dilakukan hanya saja boneka menjadi media yang digunakan sebagai alat bermain peran oleh anak.

2. Pada jurnal Turisqoh (2011), Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metoda Bercerita dengan menggunakan Boneka pada TK Islam Miftahul Ulum Gumayun, menyatakan bahwa dalam memberikan tugas pada anak terlebih dahulu guru harus memperkenalkan media yang akan digunakan, dan gunakanlah media yang menarik bagi anak sehingga anak antusias terhadap kegiatan yang akan dilakukan, dengan demikian akan membantu kemampuan anak dalam berbahasa lebih meningkat.

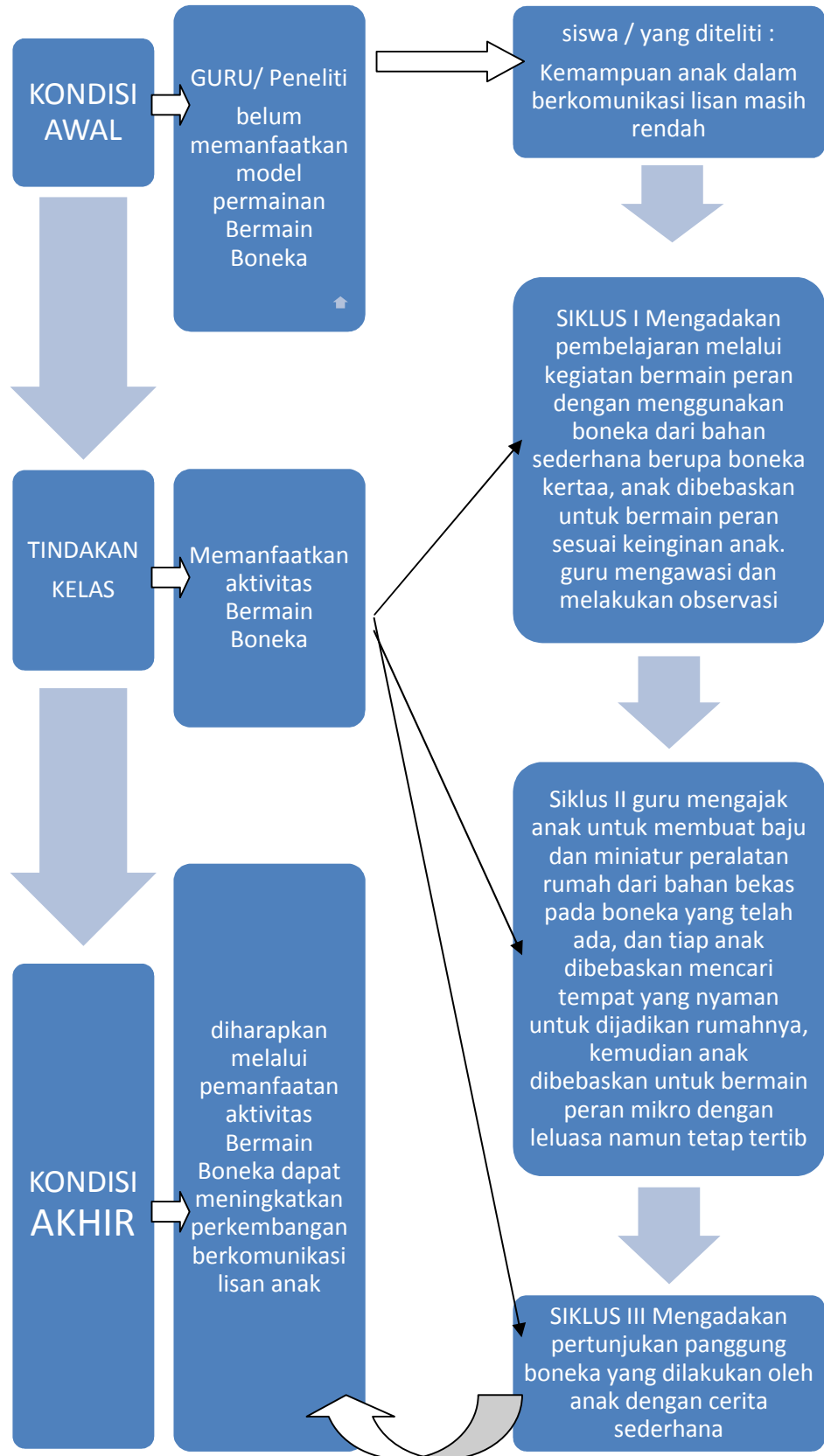
Lihatlah emosi dan perasaan anak, jangan biarkan anak ribut dan berebut, tapi untuk mencoba bersama. Buatlah kelompok kecil agar anak maksimal dapat mencoba semua secara bergantian dengan teratur. Fasilitas dalam pembelajaran sangat diperlukan guna memotivasi anak dalam menumbuhkan kemampuan bahasa anak. Pemberian nilai itu sangat penting, di samping sebagai hadiah, juga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan belajar serta sebagai laporan untuk orang tua di rumah.

Berdasarkan penelitian diatas dapat dianalisis bahwa kemampuan berbahasa anak dapat meningkat dengan menggunakan metode bercerita dengan boneka yang dilakukan oleh guru terlebih dahulu, pemberian skor menjadi hal yang utama dalam penelitian ini sebagai reward bagi anak, sedangkan peneliti disini lebih mengeksplor kemampuan anak untuk dapat berkomunikasi lisan dengan stimulus bermain boneka yang menarik bagi anak.

Kedua penelitian diatas menunjukkan bahwa ada kesamaan dengan penelitian yang dilakukan, yakni terbentuknya kemampuan berkomunikasi lisan anak dipengaruhi oleh kegiatan bermain, baik bermain peran ataupun bercerita. Pemberian fasilitas sangat diperlukan dalam mendukung kegiatan bermain.

## **I. Kerangka Pikir Penelitian**

1. Kondisi awal di PAUD Mutia Kasih Sukajawa Bandar Lampung adalah guru belum secara maksimal menggunakan dan memanfaatkan model pembelajaran melalui bermain yang menyenangkan bagi anak, sehingga berakibat pada rendahnya kemampuan berkomunikasi lisan anak usia dini. Melihat kondisi ini maka dilakukanlah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan permainan boneka sebagai media bermainnya. Dilakukannya kegiatan pembelajaran tersebut melalui tahapan siklus perbaikan. Pada siklus I Mengadakan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka kertas yang telah disiapkan oleh guru. Anak dibebaskan untuk bermain perannya sendiri tanpa ada intervensi dari guru. Guru mengamati anak ketika yang saling berkomunikasi satu dengan lainnya. Pada siklus II mengajak anak untuk membuat baju dari bahan kertas pada boneka yang telah ada, membuat miniatur perlengkapan rumah dan tiap anak dibebaskan mencari tempat yang nyaman untuk dijadikan rumahnya, kemudian anak dibebaskan untuk bermain peran mikro dengan leluasa namun tetap tertib, pada siklus III Mengadakan pertunjukan panggung boneka yang dilakukan oleh anak dengan cerita sederhana. Apabila siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II, jika siklus II belum memberikan perubahan yang nyata, bisa dilanjutkan ke siklus berikutnya. Diharapkan perkembangan berkomunikasi lisan anak akan semakin berkembang setelah melalui beberapa siklus. Untuk mempermudah memahami tujuan dari penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan dalam kerangka pikir dibawah ini.



Gambar I. Kerangka Pikir Penelitian

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan terjemahan dari bahasa Inggris "*classroom action research*". Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri sehingga hasil belajar anak didiknya menjadi meningkat (Wardani, 2007).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, penjelasan tentang peningkatan, kemajuan atau kemunduran dari pelaksanaan tindakan. Seorang ahli bernama McNiff (1992:22) memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar dan sebagai salah satu bentuk evaluasi dari guru.

#### **B. Desain Penelitian**

Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), serta refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika pencapaian

hasil dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam tahap perencanaan adalah :

- a. Membuat RPPH tentang materi yang akan direncanakan sesuai dengan penelitian.
- b. Mempersiapkan alat peraga atau alat permainan edukatif yang akan mendukung kegiatan pelaksanaan PTK dalam mengembangkan perkembangan berkomunikasi lisan anak.
- c. Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi untuk mengamati perkembangan berkomunikasi anak.
- d. Merancang instrumen observasi baik untuk guru maupun anak.
- e. Merancang skenario permainan yaitu aktivitas bermain peran dengan boneka.



## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas. Jadi pada tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam RPPH. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru yang sekaligus peneliti dengan dibantu guru sentra hendaknya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

## 3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti dengan dibantu guru sentra. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak bisa dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan, jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

## 4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan atau hal yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi memperoleh suatu kesimpulan yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya sehingga, penelitian semakin dekat dengan keberhasilan.

### **C. Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan di PAUD Mutia Kasih Jl. Tamin Gg. Balai Desa No. 38 Tanjung Karang Barat Bandar Lampung pada kelas B. Alasan yang mendasari peneliti melakukan penelitian di PAUD Mutia Kasih adalah dikarenakan lokasinya yang dekat dengan tempat tinggal peneliti dan merupakan tempat mengajar peneliti selama ini.

### **D. Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah akhir semester II tahun ajaran 2015/2016. Alasan dipilihnya waktu-waktu tersebut adalah karena pada bulan tersebut anak sudah mulai aktif mengikuti pembelajaran disekolah dan tidak terpotong libur sekolah. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak 3 siklus dalam 3 kali pertemuan.

### **E. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian yang saya lakukan adalah anak-anak PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung pada kelas B yang mempunyai kapasitas anak berjumlah 16 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

### **F. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah data yang berasal dari subjek atau biasa disebut data primer. Pengambilan data melalui data primer dilakukan untuk mengetahui perkembangan yang ada pada anak. Pengambilan data primer berupa portofolio, daftar ceklist.

Sumber data lainnya adalah pengumpulan data sekunder yang berupa hasil wawancara dengan orang tua murid serta guru-guru pendamping lainnya mengenai perkembangan anak.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2007: 224). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 30) observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengamatan (observasi) terhadap unjuk kerja anak dalam menyimak cerita.

#### 2. Dokumentasi

Cara untuk memperoleh data dengan menggunakan teknik dokumentasi, peneliti akan memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada sumber data. Bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil foto saat pelaksanaan kegiatan dan mengumpulkan hasil catatan observasi.

### **H. Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data hasil observasi aktivitas

perkembangan anak. Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mendeskripsikan hasil perkembangan anak.

a. Perkembangan Berkomunikasi

Pembelajaran dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{NT - NR}{K}$$

K

Keterangan :

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Rendah

K = Kategori

b. Aktifitas Anak

Data berbentuk kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis.

Data kualitatif diperoleh dari data non – tes yaitu lembar observasi. Data hasil observasi di gunakan untuk mengetahui sejauh mana aktivitas perkembangan siswa dalam permainan. Indikator keberhasilan perkembangan anak dilihat dari aktif atau tidak aktif anak dalam proses pembelajaran.

Data kualitatif dan kuantitatif ini kemudian dikaitkan sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan penerapan aktivitas bermain boneka dan perubahan tingkah laku yang menyertainya.

Aktifitas anak dinilai dengan menggunakan rumus :

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

K

Keterangan :

NT = Nilai Tertinggi

NR = Nilai Rendah

K = Kategori

### I. Indikator Keberhasilan

Dibawah ini akan digambarkan beberapa penilaian aktifitas dan penilaian perkembangan berkomunikasi lisan pada anak dalam tabel, sebagai berikut :

**Tabel 1.2**

**Tabel Penilaian Aktifitas bermain Boneka**

NO	INDIKATOR	KA	CA	A	SA
1.	Keterlibatan anak dalam memilih peran yang akan dimainkan				
2.	Keterlibatan anak dalam berperan sesuai dengan perannya				
3.	Keterlibatan anak melakukan percakapan dengan teman saat bermain				
4.	Keterlibatan anak memberikan jawaban terhadap pernyataan atau pertanyaan dari lawan main				
<b>RATA-RATA DALAM PERSEN</b>					

KET : KA : Kurang Aktif

CA : Cukup Aktif

A : Aktif

SA : Sangat Aktif

**Tabel 1.3**

**Tabel Penilaian Perkembangan Berkomunikasi Lisan**

<b>N O</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>BB</b>	<b>MB</b>	<b>BSB</b>	<b>BSH</b>	<b>JUMLAH</b>
1.	Perkembangan dalam memberikan informasi tentang suatu tempat atau alasan					
2.	Perkembangan dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan isi pertanyaan					
3.	Perkembangan dalam mengungkapkan apa yang dipikirkan / diinginkan					
4.	Perkembangan dalam merespon pembicaraan orang lain					
<b>RATA-RATA DALAM PERSEN</b>						

KET : BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Berikut ini akan dijelaskan dalam tabel indikator penilaian untuk Aktifitas

Bermain boneka dan Perkembangan Berkomunikasi Lisan Anak.

**Tabel 1.4**

**Indikator Penilaian Untuk Aktifitas Bermain Boneka**

<b>JENIS PENILAIAN</b>	<b>KRITERIA</b>
KA (Kurang Aktif)	Apabila anak belum mencapai satupun indikator yang telah ditetapkan
A (Aktif)	Apabila anak sudah mulai mencapai satu indikator yang telah ditetapkan
CA (Cukup Aktif)	Apabila anak sudah mencapai empat indikator yang telah ditetapkan
SA (Sangat Aktif)	Apabila anak sudah bisa mencapai lebih dari indikator yang telah ditetapkan

KET : KA : Kurang Aktif

A : Aktif

CA : Cukup Aktif

SA : Sangat Aktif.

**Tabel 1.5**

**Indikator Penilaian Untuk Perkembangan Berkomunikasi Lisan**

<b>JENIS PENILAIAN</b>	<b>KRITERIA</b>
BB (Belum Berkembang)	Apabila anak belum mencapai satupun indikator yang telah ditetapkan
MB (Mulai Berkembang)	Apabila anak sudah mulai mencapai

	satu indikator yang telah ditetapkan
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Apabila anak sudah mencapai empat indikator yang telah ditetapkan
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Apabila anak sudah bisa mencapai lebih dari indikator yang telah ditetapkan

KET : BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila sudah dapat mencapai 70% perkembangan anak dalam berkomunikasi lisan.



## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Aktifitas bermain boneka dapat meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutia Kasih Bandar Lampung tahun pelajaran 2015-2016. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan dari Siklus I hingga Siklus III proses berkomunikasi lisan anak telah mencapai perkembangan yang cukup nyata.
2. Kegiatan bermain boneka dalam meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan anak memberikan gambaran bahwa proses belajar melalui bermain memberikan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan anak di Paud Mutia Kasih Sukajawa Bandar Lampung.

### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kegiatan bermain peran dengan boneka dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan perkembangan berkomunikasi lisan

anak sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

2. Guru hendaknya lebih mengintensifkan pembelajaran melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.
3. Kepala sekolah hendaknya memberikan perhatian yang maksimal dalam mengembangkan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Yus, 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Grup: Jakarta
- Ariani, N, dan Haryanto, D, 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah, Prestasi*. Pustaka : Jakarta
- Bachir, S Bahtiar, 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, tehnik dan Prosedurnya*. Depdikbud: Jakarta
- Chaer, Abdul, 2003. *Psikolinguistik Kajian Teoretik*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Dhieni, Nurbiana dkk, 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Dimiyati, John, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana: Jakarta
- Ebah, Suwaibah, 2014, *Jurnal Peningkatan Kemampuan Mengungkap Bahasa Anak Melalui Bermain peran di TK Negeri Pembina Kec Pesantren Kota Kediri*: Kediri.
- Futicha, Turisqoh. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bercerita Membacakan Buku Cerita Anak Kelompok B di TK Islam Miftahul Ulum Gumayun Semester II Tahun Pelajaran 2011-2012*:. Semarang.
- Hadi, Sutrisno, 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Henry, G. Tarigan, 1997. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa : Bandung.
- Haryadi & Zamzani, 1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Yogyakarta.
- Hurlock, B. E, 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta.
- Kamtini, 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu*. Depdiknas RI : Jakarta.
- Madyawati, Lilis, 2015. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta.

- Mansur, 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Pustaka Mandiri: Yogyakarta.
- Mar'at, Samsunuwiyati, 2005. *Psikolinguistik*. Refika Aditama : Bandung.
- Moeslichaetoe, 1996. *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Depdikbud Dirjen-Dikti, P2TK: Jakarta.
- Montalalu, B.E.F, 2008. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- , 2010. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Nurani, Sujiono, 2010. *Bermain dan Permainan*. Erlangga : Jakarta.
- Nurbiana, Dhieni, 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Suharsimi, Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- , 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta
- Susanah, 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Melalui Metode Bercerita dengan Panggung Boneka Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Sumberwulan Tahun Ajaran 2012/2013* (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan UNS, 2013 hal 53) : Semarang.
- Tarigan, Henry Guntur, 1986. *Pengajaran Ejaan Bahasa Indonesia*. Angkasa: Bandung.
- Tedjasaputra, Mayke, 2003. *Bermain, Main, dan Permainan*. Gramedia: Jakarta.
- Triharso, A, 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi: Yogyakarta.
- Wardani, I.G.A.K., 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011: Jakarta.
- Winatraoutra, Udin S, 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Angkasa: Jakarta
- Wiryanto, 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Yusuf, Syamsu, 2000. *Psikologi Perkembangan*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- , 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Rajawali Press: Jakarta.

Zaman, Badru. Eliyati dkk., 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka: Jakarta.