

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah

2.1.1 Pengertian anak usia prasekolah

Menurut Wong (2000, dalam Maryunani, 2014) anak usia prasekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun dimana memiliki karakteristik tersendiri dalam segi pertumbuhan dan perkembangannya.

Menurut Biechler dan Snowman (2013, dalam Mustofa, 2016) yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak.

Marmi dan Rahardjo (2014) menyatakan bahwa pada masa prasekolah terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah meningkatnya keterampilan dan proses berpikir. Pada masa ini anak mulai menunjukkan keinginannya seiring dengan perkembangannya. Anak mulai berteman, bahkan banyak keluarga yang menghabiskan sebagian besar waktu anak bermain diluar rumah dengan cara membawa anak ke taman-taman bermain, taman-taman kota atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas permainan untuk anak. Pada masa ini, anak dipersiapkan untuk sekolah maka dari itu panca indra dan sistem reseptor penerima rangsangan serta proses memori harus sudah siap sehingga anak mampu belajar dengan baik. Perlu diperhatikan bahwa proses belajar pada masa ini adalah dengan cara bermain.

2.1.2 Ciri tahapan perkembangan anak

Menurut Mustofa (2016) ciri tahapan perkembangan anak adalah :

2.1.2.1 Perkembangan jasmani

Pada saat anak mencapai tahapan prasekolah (3-6 tahun) ada ciri berbeda antara anak usia bayi dan anak usia prasekolah. Perbedaannya terletak dalam penampilan, proporsi tubuh, berat, panjang badan dan keterampilan yang mereka miliki. Dengan bertambahnya usia, gerakan anak prasekolah lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola seperti menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan dapat terjuntai dengan santai dan mampu untuk melangkahakan kaki.

Keterampilan motorik kasar dan motorik halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak prasekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot besar tubuh misalnya melompat dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi halus pada otot-otot kecil misalnya kegiatan membalikkan halaman buku, menggunakan gunting, dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle.

2.1.2.2 Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Piaget (1969, dalam Mustofa 2016) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensorimotor, tahapan praoperasional, tahapan kongkret operasional dan formal operasional. Perkembangan kognitif anak prasekolah termasuk

dalam pertengahan tahapan dari Piaget, yaitu tahapan praoperasional adalah fungsi simbolik.

2.1.2.3 Perkembangan bahasa

Sementara anak tumbuh dan berkembang, produk bahasa mereka meningkat dalam kuantitas, keluasan, dan kerumitannya. Anak-anak secara bertahap berubah dari melakukan ekspresi suara saja lalu berekspresi dengan berkomunikasi, dan dari hanya berkomunikasi dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan kemauannya berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas. Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan menyanyi.

2.1.2.4 Perkembangan emosi dan sosial

Masing-masing anak akan menunjukkan ekspresi yang berbeda sesuai dengan nuansa hati dan dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh sepanjang perkembangannya. Dalam periode prasekolah anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada.

Perkembangan sosialisasi anak diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan terhadap anak. Perkembangan sosialisasi yang optimal diperoleh dari respons yang diberikan oleh tatanan kelas pada awal anak masuk sekolah yang berupa tatanan sosial yang sehat yang

memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan belajar secara formal. Diantara berbagai kegiatan di kelas, bermain merupakan kegiatan yang sangat mendukung perkembangan sosial anak.

2.2 Konsep Perkembangan Bahasa

2.2.1 Pengertian

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan menyangkut proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya (Adriana, 2013).

Bahasa adalah suatu sistem komunikasi yang digunakan dengan sukarela dan secara sosial disetujui bersama, dengan menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan dan menerima pesan dari satu orang ke orang lain. Termasuk didalamnya adalah tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka, isyarat, pantomim, dan seni (Soetjiningsih dan Ranuh, 2014).

Perkembangan bahasa adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan tulisan, bicara, bahasa simbol, ekspresi muka atau isyarat yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan berbahasa merupakan indikator seluruh perkembangan anak, karena kemampuan berbahasa anak sensitif terhadap keterlambatan atau kelainan pada sistem lainnya, seperti kemampuan kognitif, sensorimotori, psikologis, emosi dan lingkungan disekitar anak (Soetjiningsih dan Ranuh, 2014).

2.2.2 Tahap perkembangan bahasa anak

2.2.2.1 Latif *et al.* (2014) menyebutkan bahwa menurut kurikulum pendidikan anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, tahap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

a. Menerima bahasa

- 1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- 2) Mengulang kalimat yang lebih kompleks

b. Mengungkapkan bahasa

- 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- 2) Memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol huruf

c. Keaksaraan

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi wala yang sama
- 3) Membaca nama sendiri
- 4) Menuliskan nama sendiri

2.2.2.2 Menurut Adriana (2013) tahap perkembangan bahasa anak adalah :

a. Perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun

- 1) Mempunyai perbendaharaan sekitar 900 kata
- 2) Menggunakan kalimat lengkap dari 3-4 kata
- 3) Bicara tanpa henti tanpa peduli apakah seseorang memperhatikannya
- 4) Mengulang kalimat dari enam suku kata
- 5) Mengajukan banyak pertanyaan

- b. Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun
 - 1) Mempunyai perbendaharaan sekitar 1500 kata
 - 2) Menggunakan kalimat dari 4-5 kata
 - 3) Menceritakan cerita dengan dilebih-lebihkan
 - 4) Mengetahui lagu-lagu sederhana
 - 5) Menyebutkan satu atau lebih warna
- c. Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun
 - 1) Perbendaharaan sampai 2100 kata
 - 2) Menggunakan kalimat dengan 6-8 kata
 - 3) Menyebutkan empat atau lebih warna
 - 4) Menggambar atau melukis dengan banyak komentar dan menyebutkan satu per satu
 - 5) Mengetahui nama-nama hari dalam seminggu, bulan dan kata yang berhubungan dengan waktu lainnya
 - 6) Dapat mengikuti tiga perintah sekaligus

2.3.3 Faktor-faktor perkembangan bahasa anak

Jahja (2015) menyatakan bahwa hal-hal yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yaitu :

2.3.3.1 Kesehatan

Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus-menerus, maka anak ini cenderung akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orangtua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak.

2.3.3.2 Intelegensi

Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat pada umumnya mempunyai intelegensi normal atau diatas normal.

2.3.3.3 Status sosial ekonomi keluarga

Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga sosial ekonominya rendah mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang sosial ekonominya lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar

2.3.3.4 Jenis kelamin

Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria

2.3.3.5 Hubungan keluarga

Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orangtua yang mengajar, melatih, dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.

2.2.4 Alat ukur perkembangan bahasa

Menurut Marmi dan Rahardjo (2014) ada beberapa cara untuk mengukur perkembangan bahasa anak, yaitu :

2.2.4.1 Denver Development Screnning Test (DDST/Denver II)

a. Pengertian

Denver II adalah revisi utama dari standardisasi ulang dari Denver Development Screening Test (DDST) dan Revisied Denver Developmental Screening Test (DDST-R). DDST

adalah salah satu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak (Marmi dan Rahardjo, 2014).

b. Tujuan

Adapun tujuan dari DDST II menurut Marmi dan Rahardjo (2014) adalah :

- 1) Mendeteksi dini perkembangan anak
- 2) Menilai dan memantau perkembangan anak sesuai usia (0-6 tahun)
- 3) Mengajarkan perilaku yang tepat sesuai usia anak
- 4) Identifikasi perhatian orangtua dan anak tentang perkembangan

c. Aspek perkembangan yang dinilai

menurut Marmi dan Rahardjo (2014) ada 4 sektor perkembangan yang dinilai, yaitu :

- 1) Personal Social (Perilaku sosial)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan

- 2) Fine Motor Adaptive (gerakan motorik halus)

Aspek yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu dan dilakukan otot-otot kecil

- 3) Language (Bahasa)

Kemampuan untuk memberikan respons terhadap suara, mengikuti perintah dan berbicara spontan

- 4) Gross motor (gerakan motorik kasar)

Aspek yang berhubungan dengan pergerakan dan sikap tubuh

d. Cara pemeriksaan DDST II

Marmi dan Rahardjo (2014) menyatakan bahwa cara pemeriksaan DDST II adalah sebagai berikut :

- 1) Tetapkan umur kronologik anak
- 2) Tarik garis berdasarkan umur kronologis yang memotong garis horisontal tugas perkembangan pada formulir DDST
- 3) Hitung masing-masing sektor, berapa yang P (Pass) dan berapa yang F (Fail)
- 4) Berdasarkan pedoman, hasil tes diklasifikasikan dalam
 - a) Normal
Semua yang tidak tercantum dalam kriteria
 - b) Abnormal
Bila didapatkan 2 atau lebih keterlambatan, pada 2 sektor atau lebih
 - c) Meragukan
Bila pada 1 sektor didapatkan 2 keterlambatan atau lebih
 - d) Tidak dapat dites
Apabila terjadi penolakan yang menyebabkan hasil tes menjadi abnormal atau meragukan.

2.2.4.2 Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP)

a. Pengertian

KPSP merupakan suatu daftar pertanyaan singkat yang ditujukan pada orangtua dan dipergunakan sebagai alat untuk melakukan skrining pendahuluan untuk perkembangan anak usia 3 bulan sampai 6 tahun. Daftar pertanyaan tersebut berjumlah 10 nomor yang harus dijawab oleh orang tua atau pengasuh yang mengetahui keadaan perkembangan anak yang melibatkan empat sektor yaitu perkembangan motorik halus, perkembangan motorik

kasar, perkembangan bahasa dan perkembangan personal sosial dan kemandirian (Purwandari *et al.*, 2014).

b. Cara pemeriksaan menggunakan KPSP

Purwandari *et al.* (2014) menyatakan bahwa cara pemeriksaan menggunakan KPSP yaitu :

Pertanyaan dalam KPSP dikelompokkan sesuai usia anak saat dilakukan pemeriksaan, mulai kelompok usia 3 bulan, 3-6 bulan, sampai kelompok 5-6 tahun. Pertanyaan dalam KPSP harus dijawab dengan 'ya' atau 'tidak' oleh orangtua. Setelah semua pertanyaan dijawab, selanjutnya hasil KPSP dinilai dengan interpretasi sebagai berikut :

- 1) Jumlah jawaban Ya sebanyak 9-10 adalah perkembangan sesuai dengan tahap perkembangannya
- 2) Jumlah jawaban Ya sebanyak 7-8 adalah perkembangan meragukan
- 3) Jumlah jawaban Ya sebanyak 6 atau kurang adalah perkembangan menyimpang

2.2.4.3 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dalam pembelajaran anak usia dini bertujuan untuk mengukur sejauh mana indikator keberhasilan penyelenggaraan kegiatan belajar anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 dimana penilaian anak berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Dalam evaluasi pendidikan anak usia dini ada beberapa hal yang dapat dilakukan, antara lain :

- a. Pengamatan langsung (observasi)
- b. Mencatat kegiatan yang dilakukan

- c. Mencatat ungkapan, pertanyaan (tanya-jawab) ,dan pernyataan anak (Latif *et al.*, 2014).

Untuk menilai perkembangan bahasa anak dapat menggunakan lembar observasi tahapan perkembangan bahasa anak berdasarkan kurikulum pendidikan anak usia dini yang merujuk pada indikator perkembangan bahasa berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. Dengan menggunakan aspek penilaian “YA” jika anak dapat melakukan dengan benar dan “TIDAK” jika anak tidak dapat melakukan dengan benar. Penilaian pada penelitian ini adalah dengan menggunakan indikator keberhasilan yang dibagi dengan katagori :

- 1) Katagori belum berkembang dengan presentase 0-34 %
- 2) Katagori mulai berkembang dengan presentase 35-74 %
- 3) Katagori berkembang sesuai harapan dengan presentase 75-84 %
- 4) Katagori berkembang sangat baik dengan presentase 85-100 %

2.3 Konsep Permainan Boneka Jari

2.3.1 Pengertian permainan edukatif

Permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Prinsip dasar alat permainan edukatif adalah dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak, psikomotorik anak, sosial-emosional anak, kemampuan kecerdasan anak serta kemampuan bergaul dengan lingkungannya (Adriana, 2013).

Permainan edukatif adalah permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan serta

berguna untuk pengembangan aspek fisik yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak, pengembangan bahasa dengan melatih berbicara menggunakan kalimat yang benar, pengembangan aspek kognitif dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk warna, konsep dan lainnya, pengembangan aspek sosial khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara anak dengan orangtua, keluarga dan masyarakat (Soetjiningsih dan Ranuh, 2014).

2.3.2 Syarat permainan edukatif

Menurut Soetjiningsih dan Ranuh (2014) ada beberapa hal yang harus diperhatikan ketika memilih permainan edukatif, yaitu :

2.3.2.1 Aman

Permainan edukatif untuk anak harus aman, tidak boleh ada bagian-bagian yang tajam ataupun mudah pecah

2.3.2.2 Ukuran dan berat harus sesuai dengan usia anak

Bila ukurannya terlalu besar atau berat, anak akan sukar menjangkau atau memindahkannya. Sebaliknya, jika terlalu kecil permainan tersebut akan berbahaya karena dapat dengan mudah tertelan oleh anak.

2.3.2.3 Fungsi yang jelas

Permainan edukatif harus mempunyai fungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti perkembangan motorik, bahasa, kecerdasan dan sosialisasi anak.

2.3.2.4 Desain

Permainan edukatif sebaiknya mempunyai desain yang sederhana dalam hal ukuran, susunan serta harus menarik baik warna maupun bentuknya

2.3.2.5 Universal

Permainan edukatif harus mudah diterima oleh semua kebudayaan karena bentuknya sangat umum

2.3.2.6 Variasi

Permainan edukatif sebaiknya dapat dimainkan secara bervariasi agar anak tidak frustrasi karena anak akan cepat bosan

2.3.3 Manfaat permainan edukatif

Adriana (2013) menyatakan bahwa beberapa manfaat permainan edukatif adalah :

2.3.3.1 Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak memungut mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya dan sebagainya. Sementara itu, motorik kasar didapat saat anak menggerak-gerakkan mainannya, mengangkat, melempar dan sebagainya

2.3.3.2 Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk dalam kemampuan berkonsentrasi. Anak akan fokus pada permainan yang ada didepannya dan tidak berlarian atau melakukan aktivitas lainnya sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal

2.3.3.3 Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila disampaikan dengan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa dan meluaskan wawasannya

2.3.3.4 Mengenal warna dan bentuk

Dari permainan edukatif, anak dapat mengenal ragam atau variasi bentuk dan warna. Ada bentuk kotak, bulat, segiempat dengan berbagai warna seperti merah, hijau, biru, kuning dan sebagainya

2.3.3.5 Mengenalkan konsep sebab akibat

Saat memasukkan benda kecil ke dalam benda yang lebih besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa

dimuat dalam benda yang lebih besar, sedangkan benda yang lebih besartidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil.

2.3.4 Permainan untuk meningkatkan perkembangan bahasa

Madyawati (2016) menyatakan bahwa beberapa media permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan bahasa adalah :

2.3.4.1 Media *big book*

Big book adalah buku bergambar yang dipilih untuk dibesarkan memiliki karakteristik khusus, yaitu adanya pembesaran baik teks maupun gambarnya. Buku yang dirancang dalam ukuran besar ini membantu anak untuk lebih fokus pada gambar dan teks.

2.3.4.2 Media boneka jari

Boneka jari adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai alat peraga bercerita bagi anak. Media boneka jari merupakan media permainan yang sangat cocok dimainkan oleh orangtua dengan anak, mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreativitas.

2.3.4.3 Media boneka tangan

Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Boneka tangan ini ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dapat dimasukkan ke dalam tangan. Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak karena sangat efektif untuk membantu anak belajar berbahasa.

2.3.4.4 Media celemek cerita

Media celemek cerita merupakan sarana fisik berupa kain penutup baju menempel didada yang digunakan untuk membantu menyampaikan pesan, informasi atau dongeng yang

didengarkan dengan cara menyenangkan. Kelebihan bercerita dengan media celemek cerita ini adalah merangsang daya pikir dan imajinasi anak. Anak dapat mengungkapkan berbagai gagasan menurut gambar yang dilihatnya. Mengembangkan kemampuan berbahasa terutama kemampuan mengungkapkan bahasa.

2.3.4.5 Media gambar lepas

Gambar lepas adalah kumpulan beberapa buah gambar yang berurutan yang berdiri sendiri atau berupa lembaran-lembaran besar. Fungsi media gambar lepas dalam berbagai proses kegiatan keterampilan berbahasa yaitu untuk mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak dapat dihadirkan serta mengembangkan kreativitas anak.

2.3.4.6 Media papan flanel

Papan flanel adalah papan yang dilapisi kain flanel atau kain berbulu yang di atasnya diletakkan potongan gambar atau simbol-simbol lain. Papan flanel juga dapat dipakai untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Media papan flanel dapat digunakan untuk mengenalkan perbedaan warna dan pengembangan perbendaharaan kata.

2.3.4.7 Media gambar seri

Gambar seri merupakan urutan gambar yang mengikuti suatu percakapan dalam hal memperkenalkan atau menyajikan arti yang terdapat pada gambar. Gambar seri dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami isi gambar dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

2.3.4.8 Media kartu gambar

Kartu gambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar. Kartu gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran, maupun gagasan baru. Gagasan ini selanjutnya

mendorong anak untuk berbuat dan mengikuti pola berpikir seperti gambar tersebut.

2.3.5 Permainan boneka jari

Menurut Risna (2012, dalam Madyawati, 2016) menyatakan bahwa boneka jari adalah maskot mungil yang dipasang pada jari untuk dimainkan saat bercerita.

Boneka jari adalah sebuah boneka dalam bentuk tiruan manusia atau dalam bentuk tiruan binatang yang dibuat dengan alat sederhana baik dengan tutup botol atau bola pingpong yang dapat digunakan sebagai kepala boneka. Dapat juga dibuat dari sarung tangan atau kain flanel. Boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan (Madyawati, 2016).

Pada perkembangannya, boneka jari tidak hanya sebagai mainan. Dalam bidang pendidikan boneka jari mulai digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Media permainan boneka jari merupakan media permainan yang sangat cocok dimainkan oleh anak karena permainan ini akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar ataupun dalam kegiatan lainnya. Media permainan boneka jari akan membuat anak lebih bersemangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain (Madyawati, 2016).

Menurut Maghfiroh (2012, dalam Madyawati, 2016) ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam penggunaan permainan boneka jari ini, antara lain sebagai berikut :

- a. Tidak memerlukan waktu dan biaya yang banyak
- b. Persiapan yang tidak terlalu rumit
- c. Tidak banyak memakan tempat

- d. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakainya
- e. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan
- f. Menambah suasana gembira

Anak-anak dapat terlibat dalam permainan boneka jari dengan ikut memainkannya, mencoba menggerak-gerakkan jari sesuai dengan penokohan. Hal ini berarti boneka jari dapat menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Tujuan pembelajaran lewat permainan boneka jari ini agar anak menjadi lebih aktif sehingga pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak akan lebih efektif (Madyawati, 2016).

Jubaedah (2012, dalam Madyawati, 2016) menyebutkan bahwa media bercerita dengan boneka jari ini sangat lucu dan menarik. Dalam beberapa kesempatan terlihat menggunakan media permainan boneka jari ini sangat efektif untuk menumbuhkan minat anak akan kegiatan yang dilaksanakan oleh orangtua maupun pendidik. Anak yang semula pemalu dan sulit beradaptasi menjadi lebih berani menjawab pertanyaan, lebih aktif berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa anak.

Maghfiroh (2012, dalam Madyawati, 2016) menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan terkait dengan penggunaan permainan boneka jari, antara lain :

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran yang tepat
- b. Menentukan naskah dan skenario yang jelas dan terarah
- c. Dialog percakapan hendaknya dibuat sederhana
- d. Pertimbangan waktu disesuaikan dengan tingkat konsentrasi anak
- e. Penokohan harus sesuai dengan usia dan daya imajinasi anak

- f. Selesai penggunaan permainan boneka jari sebaiknya pendidik perlu menyimpulkan pesan serta memberikan pertanyaan kepada anak.

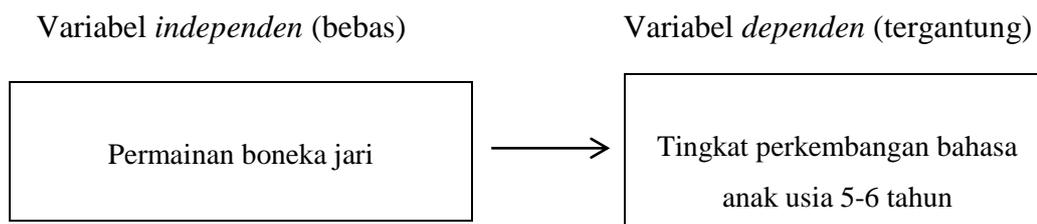
Eliyawati (2012, dalam Madyawati, 2016) menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan boneka jari, yaitu :

- 1) Menyiapkan boneka jari sesuai cerita dan karakter yang dikehendaki
- 2) Mengenalkan boneka jari kepada anak serta cara menggunakannya
- 3) Memotivasi anak agar mau mencoba memasang boneka jari pada jari-jari mereka
- 4) Meminta anak untuk mempraktikkan bermain dan berkata-kata menggunakan boneka jari
- 5) Orangtua atau pendidik mengarahkan serta melakukan pendampingan agar cerita atau kata-kata anak terarah.

2.4 Kerangka Konsep

Kerangka konsep adalah model pendahuluan dari sebuah masalah penelitian dan merupakan refleksi dari hubungan variabel-variabel yang diteliti (Swarjana, 2015).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disusun kerangka konsep penelitian sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka konsep peneliti

2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2014).

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, perumusan masalah dan kerangka konseptual yang telah disusun maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Ada pengaruh antara permainan boneka jari terhadap tingkat perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Penerus Bangsa Kecamatan Tapin Utara Kabupaten Tapin.