



## PENINGKATAN KEMAMPUAN PERBENDAHARAAN KATA MELALUI PERMAINAN BONEKA TANGAN

Sitti Hatika<sup>1</sup>, Syamsul Alam Ramli<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Terbuka, <sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Palopo

<sup>1</sup>Email: [sittihatika35@gmail.com](mailto:sittihatika35@gmail.com)

<sup>1</sup>Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-1057-7669>

Article received : 2022-12-21

Review process : 2022-12-24

Article published : 2022-12-30

### Abstract

*Low Vocabulary Ability of Children in Group A Kindergarten Tunas Bangsa, Sukamaju District, North Luwu Regency. Action research cycle refers to Mc Kernan's action research model which divides into 7 stages, namely situation analysis (reconnaissance), problem formulation and clarification, action hypothesis, action planning, implementation of action with monitoring, evaluation of action results, reflection and decision making for further development. Overall, the average vocabulary ability through hand puppets increased from an average of 8.12 or 34% in cycle 1 to 19.24 or 80% in cycle 2 with an average increase of 11.12 or 46%, thus the success rate of children's abilities based on Mills' action success criteria  $\geq 71\%$  vocabulary ability through hand puppets in group A TK Tunas Bangsa, Sukamaju District, North Luwu Regency was found to have experienced success.*

**Keywords:** *Vocabulary, Hand Puppets.*

### Abstrak

*Rendahnya Kemampuan Pembendaharaan Kata Anak Kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara.. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Perbendaharaan Kata Melalui Permainan Boneka Tangan Anak Pada Kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara. Tindakan penelitian siklus mengacu pada model penelitian tindakan Mc Kernan yang membagi menjadi 7 tahapan, yaitu Analisis situasi (reconnaissance), Perumusan dan klarifikasi permasalahan, Hipotesis tindakan, Perencanaan tindakan, Penerapan tindakan dengan monitoringnya, Evaluasi hasil tindakan, Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Secara keseluruhan rata-rata kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan meningkat dari rata-rata siklus 1 sebesar 8,12 atau 34% menjadi 19,24 atau 80% pada siklus ke 2 dengan rata-rata peningkatan 11,12 atau 46 % dengan demikian tingkat keberhasilan kemampuan anak berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan Mills  $\geq 71\%$  kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara diperoleh telah mengalami keberhasilan.*

**Kata Kunci:** *Perbendaharaan Kata, Boneka Tangan.*



## Pendahuluan

Anak terlahir dari buah cinta ayah dan ibu, dari sejak lahir pembendaharaan kata pertama yang anak ucapkan dengan kata "OEE..." kata pertama yang diucapkan anak akan memunculkan kosa kata baru seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada Permendikbud, (2014:26-27) anak usia 4-5 tahun dalam memahami bahasa, anak mengenal pembendaharaan kata dan dalam mengungkapkan bahasa anak menyebutkan kata-kata yang dikenal dan memperkaya perbendaharaan kata.

Anak usia dini pada Taman Kanak-kanak kelompok A dengan usia 5-6 Tahun dapat mengembangkan kosa kata. Menurut Owens dalam Papalia et. al., 1990 menjelaskan bahwa untuk memperkaya kosa kata anak usia 4-5 tahun dilakukan dengan cara pengulangan. Teknik ini dapat digunakan dan dikembangkan melalui modifikasi pengembangan berulang-ulang dilakukan. Bila ini sering dilakukan diterapkan maka akan menampung kosa kata baru sekalipun kosa kata yang belum ia mengerti dan pada nantinya ia akan mengerti. Kridalaksana dalam Tarigan (1994:446) kosa kata pada anak memuat makna dan pemakaian kata, pembendaharaan kata yang dimiliki seorang dari orang tua, guru, dan daftar kata yang disusun secara singkat dan praktis.

Kosa kata baru yang masuk di memori anak, akan tersimpan secara rapih di memori anak, dan bila dibutuhkan dengan sendirinya otak merecalling kosa kata yang telah tersimpan. Hurlock (1978: 187-188), mengemukakan bahwa pada usia taman kanak-kanak anak-anak telah dapat mempelajari dua jenis kosa kata yaitu pertama kosa kata umum misalnya kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan dan kata pengganti dan yang ke dua kosa kata khusus misalnya kosa kata warna, kosa kata waktu, jumlah kosa kata. Rata-rata usia 4-5 tahun kosa kata yang tersimpan dapat menggunakan 900-1000 kosa kata yang berbeda. Berbeda dengan Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48), anak yang berusia 5 tahun dapat menghimpun kurang lebih 3000 kata.

Berdasarkan teori di atas pembendaharaan kata pada anak usia 4-5 tahun yaitu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang akan memunculkan makna dan pemakaian kata baru baik kosa kata umum dan kosakata khusus yang dapat menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kemampuan mengenal kosa kata anak dalam menambah pembendaharaan kata yaitu (1) dapat menyebutkan dan mengelompokkan kata-kata yang sejenis, misalnya antara kata benda, kata sifat, kata kerja, dan kata keterangan, (2) menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama, dan (3) sudah mampu memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan.

Menurut Bromley, 1992 dalam Dhieni, Nurbiana, dkk (2009:3.4) bahwa komponen bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaks, semantik dan pragmatik. Pada perkembangan fonologi anak, pada pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa. Bagian terkecil dari sistem bunyi disebut fonem yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga usia satu tahun. Pada fonem focal diekspresikan lebih dahulu oleh anak usia 4-6 bulan dari pada fonem konsonan. Fonem seperti m dan a dikombinasikan anak menjadi ma-ma-ma. Perkembangan morfologi berkaitan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa. Bagian terkecil bahasa disebut morfem. Zuhdi dan Budiasih (1997) menjelaskan dengan jelas yang dimaksud dengan perkembangan morfologi anak yaitu kegiatan morfem yang dipelajari anak berupa hafalan dengan membuat kesimpulan bentuk dan makna morfem. Kegiatan ini terjadi pada periode pra sekolah sampai pada masa adolesen. Kegiatan pada masa kecil ini anak mengucapkan (mam) yang berarti makan, mengucapkan (num-num) yang berarti minum, mengucapkan (ta')



berarti minta dibukakan penutup wadah, mengucapkan (ammu) berarti nyamuk, mengucapkan (tata') berarti kakak. Pada perkembangan sintaks yaitu keberaturan fungsi kata. Perkembangan sintaks anak memproduksi kata-kata yang bermakna dan sesuai dengan aturan yang nantinya akan menghasilkan kalimat yang utuh. Brown dan Harlon (dalam Nurhadi dan Roekhan, (1990) yaitu kalimat yang utuh berawal dengan kalimat sederhana. Browler and Linke (1996) dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2009:3.5) memberikan gambaran pada perkembangan bahasa anak usia 5 tahun makin meningkat, anak ini sudah dapat lancar berbicara dengan menggunakan kosa kata baru. Berdasarkan teori diatas Perkembangan Sintaks pada anak usia 4-5 tahun dapat memproduksi kata-kata yang yang utuh dengan lancar berbicara. Perkembangan Semantik yaitu kemampuan anak pada tahap ini sudah dapat membedakan berbagai kata. Menurut Harris & Sipay (dalam Bromley, 1992) dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2009:3.5) menjelaskan dalam menjelang usia 5-6 tahun, anak dapat memahami kata sekitar 8000 kata dalam setahun dan tahun berikutnya mencapai 9000 kata. Anak pada tahap ini memberikan tambahan kosa kata baru dalam pertumbuhan dan perkembangannya, ia memahami apa maksud dari kosa kata itu. Berkaitan hal itu, Owens dalam Budiasih dan Zuchdi, (1997) memberikan penjelasan penambahan kosa kata yang dapat dipahami dan digunakan dengan tepat. Kosa kata yang digunakan dengan tepat memberikan hal yang baru pada anak, ketika anak menggunakan kata sifat seperti nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb dan menggunakan kata keterangan seperti kata depan dan kata penghubung. Kosa kata ini muncul berkembang pada anak dan bertambah sekitar 3000 kata per tahun (Tompkins,1989). Perkembangan Pragmatik yaitu pada tahap ini anak mengekspresikan maksud tujuan yang anak akan capai. Perkembangan ini dibutuhkan bimbingan orang tua atau guru di sekolah bila anak menginginkan sesuatu dapat tercapai. Kemampuan ini sangat luar biasa menonjol dalam kemampuan berbicara anak. Kemampuan berbicara ini dipengaruhi dari faktor penentu yang harus dipahami anak (1) kepada siapa berbicara (2) untuk tujuan apa, (3) dalam konteks apa, (4) dalam situasi apa, (5) dengan jalur apa, (6) melalui media apa, (7) dalam peristiwa apa (Tarigan, 1990).

Namun kenyataannya yang terjadi di TK Tunas Bangsa Kelompok A usia 4-5 tahun diketahui kemampuan pembendaharaan anak masih rendah. Ini disebabkan anak belum dapat menyebutkan dan mengelompokkan perbendaharaan kata mengenai kata benda, kata sifat, kata kerja, kata keterangan, kata yang mempunyai huruf awal sama dan memahami penyusunan kalimat yang sederhana. Selain itu banyaknya anak hanya banyak diam dan bila ditanya anak tidak mau menjawab pertanyaan. Pada kegiatan pembuka, anak kurang aktif berpartisipasi menyanyi di dalam kelas. Pada kegiatan inti, anak kesulitan bercakap-cakap melalui tanya jawab maupun berinteraksi dengan temannya. Pada kegiatan penutup, anak kesulitan untuk menceritakan hasil karyanya. Pada kegiatan pembelajaran sedikit terlibat dalam konteks yang beragam. Dari hasil pengamatan dari 17 orang anak terdapat 15 orang anak yang memiliki kemampuan pembendaharaan kata yang rendah.

Berdasarkan fakta di atas anak belum mengenal perbendaharaan kata, anak hanya banyak diam dan bila ditanya anak tidak mau menjawab pertanyaan, sedikit terlibat dalam kegiatan pembelajaran konteks yang beragam. Masalah yang terjadi disebabkan karena anak jarang diajak berinteraksi, anak hanya mendengar dan diam duduk, guru tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Guru tidak peka memperhatikan anak mengenai pendapatnya. Guru tidak padai memberikan kegiatan yang menyenangkan.



Situasi kondisi pada kemampuan pembendaharaan kata anak yang mempengaruhi datangnya dari faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor internal, muncul pada personal anak didik yaitu *Intropet* (banyak diam) dan sedikit terlibat dalam konteks yang beragam. Dari faktor eksternal, muncul pada Pelaksanaan tindakan, studi pustaka, analisis isi rancangan kegiatan harian, teknis pengamatan berlangsung.

Pada lingkup perkembangan bahasa, anak dituntut untuk mengembangkan pembendaharaan kata dengan sangat baik. Bila tidak diselesaikan maka tugas perkembangan selanjutnya anak akan terganggu pada tingkat perkembangannya. Untuk meningkatkan perkembangan pembendaharaan kata anak dapat dilakukan melalui permainan boneka tangan. Menurut Montolalu, B.E.F, dkk (2005:8.16) boneka tangan atau *pupet* dijadikan media bermain dari bahan sisa atau bahan alam yang terdapat pada lingkungan. Melalui permainan boneka tangan atau pupet anak diajak melakukan kegiatan membuat dari bahan bekas atau bahan alam untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan aktivitas anak. Dari daya imajinasi dan aktivitas anak melalui permainan boneka tangan dapat menambah pemerolehan dan pembendaharaan kata bahasa baru dengan mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana yang menyenangkan.

Bermain merupakan cara yang terbaik anak melakukan kegiatan yang disenangi anak. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan hal yang menyenangkan pada anak didik. Menurut Anita Yus bahwa bermain adalah kegiatan pembelajaran yang disukai dan sangat disenangi anak didik. NAECY dalam Montolalu, dkk (2005:1.11) menjelaskan bermain (a) menjelajahi dunia, (b) mengembangkan pengetahuan sosial dan kultural, (3) mengungkapkan buah pikir dan emosi, (4) kesempatan mengalami dan memecahkan masalahnya sendiri, (5) mengembangkan keterampilan berbahasa dan melek huruf, serta mengembangkan pengertian dan konsep.

McCall, Parked dan Kavanaugh membagi permainan menjadi beberapa bentuk yakni (1) bersifat eksplorasi, misalnya menggerak-gerakkan sesuatu benda, (2) bersifat konstruktif, misalnya membangun menara dari balok kayu), (3) permainan pura-pura dimana orang mengambil peranan orang lain, misalnya sebagai orang tua. Sudjana & Rivai mengatakan secara umum boneka (*marionette* dalam bahasa Perancis), ada 2 yaitu : (a) Tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus, (b) Boneka yang digerakkan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka.

Jika ditinjau dari ciri-ciri media yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (1971), boneka tangan sebagai media yang bersifat manipulatif, dimana yang dimaksud manipulatif ialah kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan dengan waktu yang sangat singkat (Azhar Arsyad. 2015:16). Martha B. Bronson menjelaskan Boneka sesuai untuk rentang usia ini hampir identik dengan yang disarankan untuk balita muda. balita yang lebih tua lebih mungkin untuk tertarik pada boneka yang menggambarkan orang yang akrab atau karakter. Mereka mungkin responden untuk orang dewasa menggunakan boneka dengan meniru atau berinteraksi dengan boneka orang dewasa. Menurut Catherine Garvey menjelaskan kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.



Penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara atau metode pembelajaran berbasis cerita, dengan menggunakan boneka tangan, selain menarik bagi anak, juga aspek perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan dengan cara meminta anak memainkan boneka tangan tersebut. Gunarti menjelaskan pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara atau metode pembelajaran berbasis cerita, dengan menggunakan boneka tangan, selain menarik bagi anak, juga aspek perkembangan bahasa anak dapat ditingkatkan dengan cara meminta anak memainkan boneka tangan tersebut. Gunarti menjelaskan pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Beberapa contoh Boneka Tangan yang dijadikan sebagai media ajar, yakni 1) Boneka tangan pupet memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak dalam pemerolehan kosa kata. Karena boneka tangan pupet mencerminkan anak yang sholeha. Permainan boneka tangan puppet dijadikan suatu pembelajaran kepada anak didik dan menanamkan karakter sebagai anak; 2) Boneka Tangan Binatang, boneka tangan dengan karakter binatang memberikan pengaruh yang besar dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Karena boneka tangan dengan karakter kelinci disesuaikan dengan konsep tema dan alur cerita. Permainan boneka tangan dengan karakter binatang ini dijadikan suatu pembelajaran kepada anak didik dan menanamkan karakter.

Daryanto menjelaskan keuntungan menggunakan media pengajaran boneka tangan yaitu: (1) efisien terhadap penggunaan waktu, tempat, biaya dan persiapannya, (2) tidak memerlukan keterampilan yang rumit, (3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaan media boneka tangan efektif maka harus memperhatikan hal-hal yaitu: (1) tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, (2) harus diawali dengan pembuatan naskah atau penentuan naskah ceritanya, (3) harus lebih banyak mementingkan gerak dari pada verbal (4) waktu bermain berdurasi 10-15 menit, (5) diselingi dengan nyanyian, (6) cerita disesuaikan dengan perkembangan anak, (7) diikuti dengan kegiatan tanya jawab, (8) siswa diberi peluang untuk memainkannya.

Berdasarkan hal tersebut permasalahan penelitian ini tentang kemampuan pembendaraan kata anak yang bertujuan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan perbendaharaan kata melalui permainan boneka tangan anak pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara. Manfaat yang diperoleh penelitian ini pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan, pendidik dapat memberikan stimulasi pada anak melalui permainan boneka tangan dan selalu diberikan perhatian khusus, mengenai kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan, orang tua anak lebih memperhatikan kemampuan pembendaharaan kata dan dapat dipraktikkan melalui permainan boneka tangan di rumah

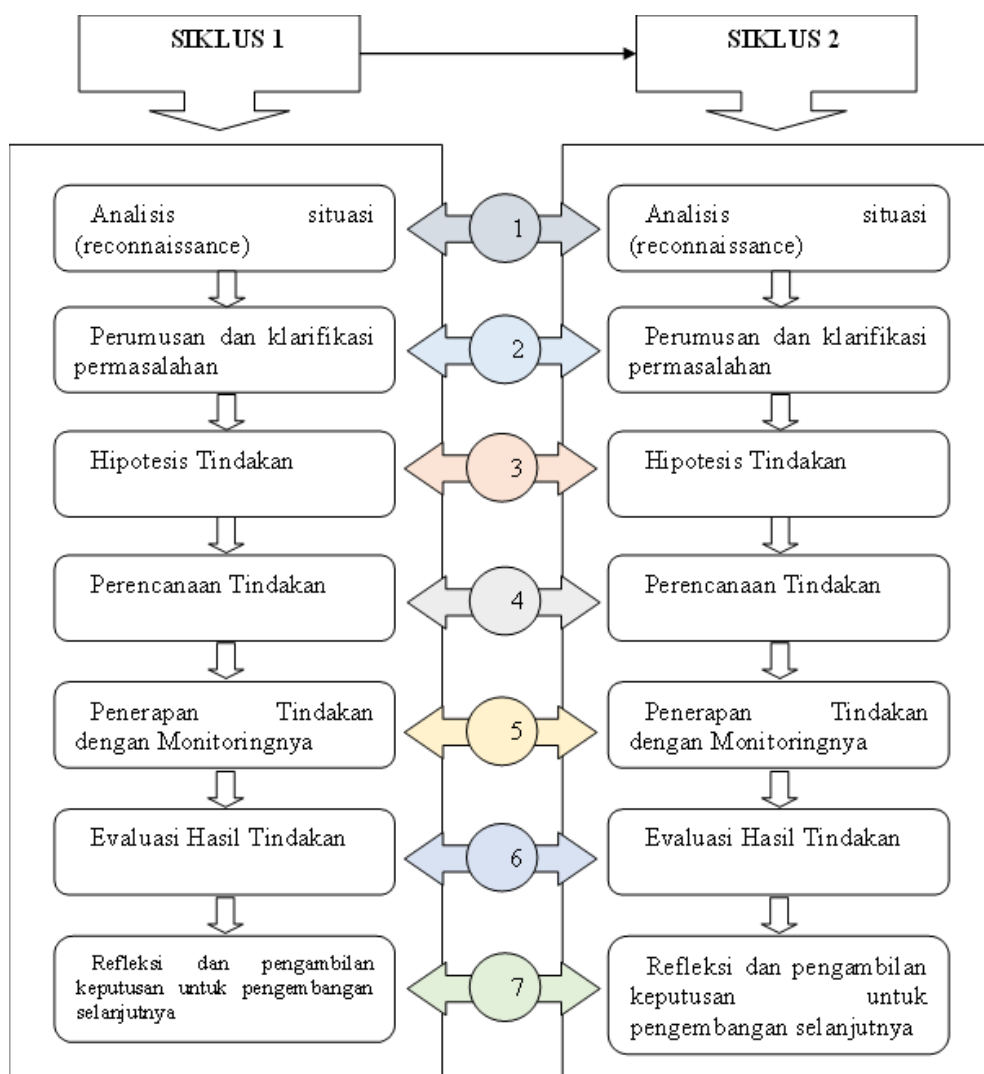




## Metode

Metode penelitian ini menerapkan jenis penelitian tindakan kelas dengan jumlah anak didik pada kelompok A TK Tunas Bangsa sebanyak 18 orang anak. Lokasi penelitian dilaksanakan pada TK Tunas Bangsa Desa Lampuawa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara. Penelitian tiap siklus mengacu pada model penelitian tindakan Mc Kernan yang membagi menjadi 7 tahapan, diantaranya (Kusumah, 2009: 24) sebagai berikut: Analisis situasi (*reconnaissance*), Perumusan dan klarifikasi permasalahan, Hipotesis tindakan, Perencanaan tindakan, Penerapan tindakan dengan monitoringnya, Evaluasi hasil tindakan, Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Pada tahapan Mc. Kernan dilaksanakan 2 kali siklus dengan mengulangi ketujuh tahapan untuk mendapatkan hasil data yang lebih akurat.

Desain Model Tindakan Mc Kernan Penelitian Tindakan Kelas modifikasi penulis dalam dilihat gambar berikut.



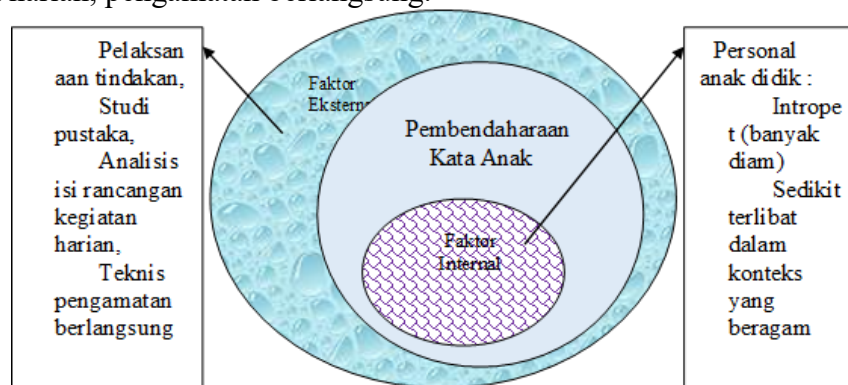
**Gambar 1:** Desain Penelitian Tindakan Kelas Mc. Kernan



Tahapan Intervensi Tindakan Siklus sebagai berikut :

### 1. Tahap Analisis situasi

Pada tahapan ini dilakukan reconnaissance atau analisis situasi dari masalah yang akan dipercahkan. Tahap ini peneliti mengumpulkan data-data sebelum merencanakan program kegiatan yaitu data pra siklus dengan berdasarkan analisis situasi internal dan analisis situasi eksternal. Analisis internal dilakukan untuk meninjau ulang kembali proses tindakan kegiatan secara menyeluruh yang mencakup hubungan personal anak didik, guru dan analisis eksternal dilakukan untuk meninjau ulang kembali proses tindakan yang mencakup studi pustaka, analisis isi rancangan kegiatan harian, pengamatan berlangsung.



**Gambar 2:** Faktor yang mempengaruhi pembendaharaan kata anak

Bila ada kelemahan yang terjadi pada kegiatan tindakan pada siklus pertama maka akan dilanjutkan tindakan berikutnya dengan mengikuti aturan reconnaissance.

### 2. Tahap Perumusan dan klarifikasi permasalahan

Pada tahapan ini dilakukan dengan syarat mengikuti kaidah penelitian yaitu (a) dilaksanakan dengan cara yang sistematis, penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian yang efektif dan efisiensi dari masalah yang sederhana sampai pada masalah yang kompleks, (b) dilaksanakan dengan cara yang terencana mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup (c) dilaksanakan sesuai prosedur ilmiah dengan mengikuti aturan yang ditetapkan berdasarkan konsep penelitian.

### 3. Tahap Hipotesis Tindakan

Pada tahapan ini dilakukan dengan mengambil dugaan sementara pada penelitian ini yaitu Permainan Boneka Tangan Dapat Meningkatkan Pembendaharaan Kata Anak Pada Kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara.

### 4. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahapan ini, direncanakan berdasarkan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana proses tindakan dilaksanakan.

- Membuat Rancangan Program Pembelajaran Harian (RPPH atau RKH)
- Membuat rancangan permainan boneka tangan

Cara membuat boneka tangan dengan bahan sisa dan bahan alam dibutuhkan langkah-langkah yakni 1) Kumpulkan barang-barang bekas seperti kaos kaki, sarung tangan, benang wol, kancing, potongan-potongan kain perca, lem, gunting, mesin



jahit mini; 2) Boneka tangan yang mau dibuat dari Kaos Kaki. Adapun langkah-langkah pembuatan yaitu a) Belahlah bagian depan kaos kaki dan jahitlah sebuah kain untuk membentuk mulutnya; b) Jahitlah sedikit benang wol untuk rambut dan tambahkan kancing sebagai mata dan hidungnya; c) Tambahkan bagian-bagian lain untuk menghias kemudian jahitlah kain perca untuk telinga; d) Boneka tangan kaos kaki siap digunakan; 3) Membuat atau menyediakan media boneka atau pupet yang lucu; 4) Sediakan alat media pengeras suara (*mikrofon/earpone, speaker*) dan leptop; 5) Membuat konsep cerita/dongeng yang sederhana dan berkarakter; 6) Pengelolaan kelas yaitu atur panggung boneka, usahakan panggung boneka menarik perhatian anak; 7) Pengorganisasian anak yaitu atur tempat duduk anak, usahakan agar tidak ada terhalang pandangannya ke depan.

### 5. Tahap Penerapan Tindakan dengan Monitoringnya

Pada tahapan ini, kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, istirahat, kegiatan penutup. Monitoring dilakukan untuk mengetahui proses kejadian kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh rekan sejawat melakukan monitoring mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, istirahat, kegiatan penutup. Kegiatan tindakan ini diberikan peluang kepada peneliti untuk mencatat peristiwa atau kejadian sedikit demi sedikit untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Adapun indikator pengamatan pemerolehan bahasa anak yaitu a) Menyebutkan dan mengelompokkan kata benda sejenis; b) Menyebutkan dan mengelompokkan kata sifat sejenis; c) Menyebutkan dan mengelompokkan kata kerja sejenis; d) Menyebutkan dan mengelompokkan kata keterangan sejenis; e) Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama; f) Memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan.

### 6. Tahap Evaluasi Hasil Tindakan

Pada tahapan ini, kegiatan evaluasi hasil tindakan dilakukan setelah kegiatan tindakan selesai. Pada tahap ini peneliti melakukan juga pengamatan. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat proses dan hasil tindakan. Selain itu, peneliti dibantu rekan sejawat dalam mengambil data, berupa instrumen pengamatan ceklis, catatan anekdot, rekaman foto dan video. Kemudian data yang dikumpulkan berupa data yang akurat dan dianalisis menggunakan teknik proporsi, mengacu tingkat capaian keberhasilan tindakan, dan kriteria penilaian.

### 7. Tahap Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya

Pada tahapan ini, dilakukan refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya. Hasil analisis data menunjukkan apabila tindakan penelitian memiliki hambatan, maka akan dilakukan perbaikan siklus berikutnya dengan mengulaing ketujuh tahapan Mc. Kernan untuk mendapatkan hasil data yang lebih akurat hingga tindakan penelitian ini berhasil.

Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan 3 teknik yaitu 1) Ceklis adalah Teknik ini dilakukan untuk menentukan status perkembangan anak pada akhir penilaian tindakan; 2) Catatan anekdot adalah teknik ini dilakukan untuk mencatat seluruh fakta kegiatan; 3) Rekaman adalah teknik ini dilakukan untuk memudahkan peneliti merekam dalam bentuk foto atau video dengan menyetting waktu rekaman. Teknik ini membantu untuk melengkapi peristiwa catatan anekdot lebih lengkap.





Teknik analisis data adalah teknik yang digunakan dalam menganalisis kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan anak pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Raya pada akhir tindakan siklus 1 dan akhir tindakan siklus 2. Harris Iskandar, (2015:5) menjelaskan cara menganalisis data yaitu variabel kemampuan pembendaharaan kata anak dianalisis untuk mengetahui capaian kemampuan anak melalui empat skala penilaian. Skala berdasarkan rentang 1-4 yaitu skor 4 rengking 1, skor 3 rengking 2, skor 2 rengking 3, dan skor 1 rengking 4. Anak diberikan piala rengking 1 apabila capaian perkembangan anak berkembang sangat baik, ia mandiri dan membantu temannya yang mengalami kesulitan, anak diberikan piala rengking 2 apabila capaian perkembangan anak berkembang sesuai harapan, ia mandiri dan konsisten, anak diberikan piala rengking 3 apabila capaian perkembangan anak mulai berkembang, ia masih dingatkan atau dibantu, anak diberikan piala rengking 4 apabila capaian perkembangan anak belum berkembang, harus dibimbing atau dicontohkan.

Menurut George E. Mills untuk menentukan kriteria keberhasilan secara klasikal adalah sebesar 71%. Apabila kemampuan pembendaharaan kata anak mengalami peningkatan minimal 35% menjadi 71% maka diperoleh bahwa kemampuan pembendaharaan kata anak telah mengalami keberhasilan. Hasil peningkatan pembendaharaan kata anak melalui melalui permainan boneka tangan akan dianalisis dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = frekuensi

n = Jumlah Butir Instrumen

Selanjutnya menentukan tabel konversi

**Diketahui :**

St (Skor tertinggi)= Jumlah Butir x Skor Tertinggi = 6 x 4 = 24

Sr (Skor terendah) = Jumlah Butir x Skor Terendah = 6 x 1 =6

Rentang= St – Sr = 24 - 6 = 18

Skala penilaian: 4

Rentang: 18

Panjang kelas = Rentang/ Kategori = 18/4 = 4,5

Menentukan Interval Skor: ( $6 \leq \text{skor} < 10,5$ ), ( $10,5 \leq \text{skor} < 15$ ), ( $15 \leq \text{skor} < 19,5$ ), ( $19,5 \leq \text{skor} \leq 24$ ). Tabel konversi berdasarkan skor kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1:** Skor Kemampuan Pembendaharaan Kata

Rentang Skor	Kategori
19.5 – 24	Piala Rengking 1
15 - 19.5	Piala Rengking 2
10,5 – 15	Piala Rengking 3
6 - 10,5	Piala Rengking 4



### Hasil Perbaikan Siklus

Data skor perolehan kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan pada siklus pertama terdapat beberapa anak yang memiliki nilai yang berbeda yang dimana anak pertama memperoleh nilai 9, anak kedua memperoleh nilai 6, anak ketiga memperoleh nilai 8, anak keempat memperoleh nilai 7, anak kelima memperoleh nilai 6, anak keenam memperoleh nilai 9, anak ketujuh memperoleh nilai 7, anak kedelapan memperoleh nilai 15, anak kesembilan memperoleh nilai 6, anak kesepuluh memperoleh nilai 6, anak kesebelas mempunyai nilai 7, anak kedua belas memperoleh nilai 6, anak ketiga belas memperoleh nilai 9, anak urutan keempat belas memperoleh nilai 9, anak urutan kelima belas memperoleh nilai 13, anak urutan keenam belas memperoleh nilai 9 dan anak ketujuh belas memperoleh nilai 6.

Anak diberikan piala rengking 4 berjumlah 15 orang anak yaitu anak pada no. 1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,12,13,14,16,17. Perkembangan pembendaharaan kata anak belum berkembang, mereka harus dibimbing dan dicontohkan dalam mengenal kosa kata baru melalui permainan boneka tangan. Selanjutnya anak diberikan piala rengking 3 berjumlah 2 orang anak yaitu anak pada no. 8 dan 15. Perkembangan pembendaharaan kata anak mulai berkembang, ia masih dingatkan dan dibantu dalam mengenal dan memahami kosa kata baru melalui permainan boneka tangan.

Persentase Per Anak Pemerolehan Kemampuan Pembendaharaan Kata Melalui Permainan Boneka Tangan Siklus 1 yaitu anak pertama dengan persentase 38%, anak kedua dengan persentase 25%, anak ketiga dengan persentase 33%, anak keempat dengan persentase 29%, anak kelima dengan persentase 25%, anak keenam dengan persentase 38%, anak ketujuh dengan persentase 29%, anak kedelapan dengan persentase 63%, anak kesembilan dengan persentase 25%, anak kesepuluh dengan persentase 25%, anak kesebelas dengan persentase 29%, anak kedua belas dengan persentase 25%, anak ketiga belas dengan persentase 38%, anak urutan keempat belas dengan persentase 38%, anak urutan kelima belas dengan persentase 54%, anak urutan keenam belas dengan persentase 38%, dan anak ketujuh belas dengan persentase 25%.

Kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan per indikator pada siklus 1 dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata benda sejenis dengan rata-rata 1,76 atau 44%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata sifat sejenis dengan rata-rata 1,53 atau 38%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata kerja sejenis dengan rata-rata 1,47 atau 37%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata keterangan sejenis dengan rata-rata 1,12 atau 28%, dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama dengan rata-rata 1,12 atau 28%, dalam memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan dengan rata-rata 1,12 atau 28%.

Data skor perolehan kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan pada siklus pertama terdapat beberapa anak yang memiliki nilai yang berbeda yang dimana anak pertama memperoleh nilai 19, anak kedua memperoleh nilai 19, anak ketiga memperoleh nilai 20, anak keempat memperoleh nilai 18, anak kelima memperoleh nilai 17, anak keenam memperoleh nilai 20, anak ketujuh memperoleh nilai 19, anak kedelapan memperoleh nilai 24, anak kesembilan memperoleh nilai 17, anak kesepuluh memperoleh nilai 17, anak kesebelas mempunyai nilai 19, anak kedua belas memperoleh nilai 17, anak ketiga belas memperoleh nilai 20, anak urutan keempat belas memperoleh nilai 20, anak urutan kelima belas memperoleh nilai 24, anak urutan keenam belas memperoleh nilai 20 dan anak ketujuh belas memperoleh nilai 17.



Anak yang berjumlah 10 orang anak yaitu anak pada no. 1,2,4,5,7,9,10,11,12,17 diberikan piala rengking 2. Perkembangan pembendaharaan kata anak berkembang sesuai harapan, rata-rata sudah mengenal dan memahami kosa kata baru melalui permainan boneka tangan. Selanjutnya anak yang berjumlah 2 orang anak yaitu anak pada no. 8 dan 15 diberikan piala rengking 1. Perkembangan pembendaharaan kata anak berkembang sangat baik, ia sudah memahami dan dapat menggunakan kosa kata dengan tepat dan dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan kosa kata baru.

Persentase Per Anak Pemerolehan Kemampuan Pembendaharaan Kata Melalui Permainan Boneka Tangan Siklus 2 yaitu anak pertama dengan persentase 79%, anak kedua dengan persentase 79%, anak ketiga dengan persentase 83%, anak keempat dengan persentase 75%, anak kelima dengan persentase 71%, anak keenam dengan persentase 83%, anak ketujuh dengan persentase 79%, anak kedelapan dengan persentase 100%, anak kesembilan dengan persentase 71%, anak kesepuluh dengan persentase 71%, anak kesebelas dengan persentase 79%, anak kedua belas dengan persentase 71%, anak ketiga belas dengan persentase 83%, anak urutan keempat belas dengan persentase 83%, anak urutan kelima belas dengan persentase 100%, anak urutan keenam belas dengan persentase 83%, dan anak ketujuh belas dengan persentase 71%.

Kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan per indikator pada siklus 2 dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata benda sejenis dengan rata-rata 3,29 atau 82%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata sifat sejenis dengan rata-rata 3,24 atau 81%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata kerja sejenis dengan rata-rata 3,12 atau 78%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata keterangan sejenis dengan rata-rata 3,12 atau 78%, dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama dengan rata-rata 3,47 atau 87%, dalam memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan dengan rata-rata 3 atau 75%.

Dari data siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan perbedaan peningkatan kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan secara keseluruhan menunjukkan rata-rata kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan meningkat dari rata-rata siklus 1 sebesar 8,12 menjadi 19,24 rata-rata siklus ke 2 secara keseluruhan. Sebelumnya pada siklus 1 berjumlah 15 orang anak diberikan piala rengking 4 dan 2 orang anak diberikan piala rengking 3. Pada siklus 2 berjumlah 10 orang anak diberikan piala rengking 2 dan 2 orang anak diberikan piala rengking 1. Ini membuktikan rata-rata terjadi perbedaan peningkatan pada siklus 2. Hasil menunjukkan tingkat persentasi kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan meningkat dari siklus 1 sebesar 34% menjadi 80 % dari siklus ke 2 dengan demikian tingkat keberhasilan kemampuan anak berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara diperoleh telah mengalami keberhasilan.

### **Pembahasan Setiap Siklus**

Pada perkembangan fonologi anak pada siklus 1 dan siklus 2, anak sudah mengenal fonem vokal dan dapat mengkombinasikan menjadi kata yang utuh. Perkembangan morfologi anak dalam pemerolehan kata pada anak diproduksi apabila anak sedang melakukan permainan boneka tangan. Melalui permainan boneka tangan yang diperankan anak, dapat memproduksi kata-kata kata pangkal, kata berafiks, kata ulang, kata ulang dikombinasikan dengan kata afiks, dan kata majemuk. Namun yang dihasilkan kata majemuk hanya 2 orang anak yang dapat dihasilkan pada siklus 1 dan meningkat 17 orang pada siklus 2.



Pada perkembangan sintaks pada siklus 1 anak belum menghasilkan kalimat yang utuh, masih belum lengkap menghasilkan kalimat. Pada siklus 2 anak sudah dapat lancar memproduksi kata-kata baru dengan kalimat yang utuh secara sederhana dalam mengungkapkan pendapat atau keinginannya.

Kemampuan anak pada Perkembangan Semantik di siklus 1 anak mengenal namun belum memahami struktur kata. Pada siklus 2 anak rata-rata sudah mengenal dan memahami kosa kata baru, dapat menggunakan kosa kata dengan tepat, dan dapat membantu temannya yang mengalami kesulitan kosa kata baru pada kata benda sejenis, kata sifat sejenis, kata kerja sejenis, kata keterangan sejenis melalui permainan boneka tangan. Pada Perkembangan Pragmatik di siklus 1 anak belum memahami tujuan yang anak ingin capai, pada siklus 2 anak menunjukkan dan mengekspresikan dalam memproduksi kata menjadi kalimat utuh dalam mencapai tujuannya.

Kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan per indikator pada siklus 1 dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata benda sejenis dengan rata-rata 1,76 atau 44%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata sifat sejenis dengan rata-rata 1,53 atau 38%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata kerja sejenis dengan rata-rata 1,47 atau 37%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata keterangan sejenis dengan rata-rata 1,12 atau 28%, dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama dengan rata-rata 1,12 atau 28%, dalam memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan dengan rata-rata 1,12 atau 28%. Kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan per indikator pada siklus 2 dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata benda sejenis dengan rata-rata 3,29 atau 82%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata sifat sejenis dengan rata-rata 3,24 atau 81%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata kerja sejenis dengan rata-rata 3,12 atau 78%, dalam menyebutkan dan mengelompokkan kata keterangan sejenis dengan rata-rata 3,12 atau 78%, dalam menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal sama dengan rata-rata 3,47 atau 87%, dalam memahami penyusunan kalimat (sintaksis) yang sederhana untuk mengungkapkan pendapat atau keinginan dengan rata-rata 3 atau 75%.

Berdasarkan hal tersebut, secara keseluruhan rata-rata kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan meningkat dari rata-rata siklus 1 sebesar 8,12 atau 34% menjadi 19,24 atau 80% pada siklus ke 2 dengan rata-rata peningkatan 11,12 atau 46 % dengan demikian tingkat keberhasilan kemampuan anak berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan Mills  $\geq 71\%$  kemampuan pembendaharaan kata melalui permainan boneka tangan pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara diperoleh telah mengalami keberhasilan.

### Simpulan

Pada permainan boneka tangan dapat meningkatkan pembendaharaan kata anak pada kelompok A TK Tunas Bangsa Kecamatan Sukamaju Kabupaten Luwu Utara.



### Daftar Rujukan

- Anita Yus. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Gunarti, W. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock. (1978). *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, Harris. (2015). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anaka Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Mansur. (2005). *Pendidikan dan Globalisasi*. Yogyakarta: Pilar Humania.
- Martha B. Bronson. (1995). *NAEYC The Right Stuff for Children Birth to 8 Selecting Play Materials to Support Development*. Washington, D.C.
- Montolalu, dkk. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Nurhadi & Roekhan. (1990). *Dimensi-Dimensi dalam Belajar Bahasa Kedua*. Bandung: Sinar Baru.
- Papalia, D. Et al. (1990). *A Child's Word infancy through adolescence (9th ed)*. USA: Mc Graw Hill.
- Paul Henry Mussen. (1988). *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Tarigan dkk., Djago dkk. (1998). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H.G. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung:
- Tompkins, G.E. & Hoskisson, K. (1991). *Language Arts*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Zainal Aqib et. Al. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.





---

Zuchdi, Darmiati dan Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.

\_\_\_\_\_. Permendikbud 137. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*. Jakarta.