



Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx

PROGRESIF : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Media Pembelajaran Sentra Bermain Peran Untuk meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini

Elis Mayasari

Prodi PG PAUD STKIP Situs Banten

Email : elismayasari.elzan@gmail.com

DOI: 10.31004/progresif.vxix.xxx

This study aims to describe the validity and validity of children's speaking skills, application of finger puppet media, product evaluation on learning activities in kindergarten at TK Almusyawarah on micro role play center. This research is done by using research and development (R & D) method. Up to the revision stage after a limited trial, this limited trial was conducted on 4-5 years old children at TK Almusyawarah Serang Banten to see how children's speaking skills, media application, media evaluation, to the final stages of the product using the media of finger puppets. Expert validation of finger puppet media and the results of the development is done by two validators, the technique of data collection is done by direct practice, obesroasi, and interview. The results of this study obtained the characteristics (1) Know the characteristics of characters, good and evil (2) help children develop the skills to speak with dialogue (3) Make children active in the process of learning activities, Valid visible from the validator results and based on the analysis in the can that the child is able to perform activities well at each stage, and media finger puppets are applied to play a role of this micro is very easy to understand by the child.

Keywords: *Micro Role Playing Center, Finger Doll Learning Media, Improving Speech Skills*

30 April 2021 Elis Mayasari

✉ Corresponding author :

Email Address : elismayasari.elzan@gmail.com

Received 30April 2021, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

PENDAHULUAN

Manusia diciptakan oleh Tuhan sebagai makhluk istimewa. Pada hakikatnya setiap anak dilahirkan dengan karakteristik yang berbeda-beda. Anak dilahirkan dengan membawa suatu keajaiban. Anak usia dini merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan mendapat perhatian dari berbagai pihak yang bertanggung jawab. Dengan pendidikan kita dapat mengetahui, bagaimana seharusnya kita lakukan apalagi yang berkaitan dengan anak-anak. Anak usia dini adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Bermain peran atau *role playing* adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar (Hurlock 2008: 329). Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain peran sangat penting dalam pembentukan karakter anak, anak dapat mengetahui karakter-karakter baik dan buruk dari tokoh yang ada pada peran tersebut, karena tidak semua anak memiliki pengalaman bermain peran. Oleh karena itu, para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain peran. Keluarga sangat berpengaruh dalam stimulasi perkembangan berbicara anak. Sementara, kematangan sosial-emosi selanjutnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Sekolah adalah tempat yang sangat strategis untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara karena di sekolah anak berinteraksi dan bersosialisasi dengan banyak orang.

Keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak terdapat pada komitmen sekolah dan guru dalam mengembangkan visi sekolah untuk membantu tumbuh kembang anak, agar anak dapat berkembang sesuai usia dalam tumbuh kembang anak tersebut. Proses pencapaian untuk meningkatkan keterampilan berbicara sasaran seperti yang diharapkan tentunya harus dilakukan secara terencana, fokus dan komprehensif. Sehingga harus dipikirkan model media pembelajaran seperti apa yang dapat digunakan agar dapat membantu proses meningkatkan keterampilan berbicarai. Model pembelajaran inovatif sentra bermain peran adalah zona atau area bermain anak yang

dilengkapi dengan seperangkat alat bermain, yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangannya secara seimbang. Senada dengan pendapat Tarigan dalam Suhartono (2005: 20) pentingnya berbicara merupakan kemampuan bicara anak untuk mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan penyampaian pikiran, gagasan dan perasaan. Dengan kemampuan berbicara anak dapat ikut serta dalam percakapan dengan orang tua atau teman dan juga dapat mendengarkan cerita.

Suhartono (2005: 13-14). Bahkan pada usia ini anak sudah dapat mengungkapkan prasaan dengan kata sifat bagaimana bertutur kata yang baik. Karena berbicara dengan anak merupakan percakapan dua arah bicara dan dengarkan yang ingin dikatakannya, membentuk kebiasaan berbicara dengan anak akan sangat berguna jika anak-anak tersebut tumbuh menjadi dewasa.

Muhidin dalam Wardani (1997: 84). Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain peran sangat penting dalam mengembangkan berkomunikasi atau berbicara. Di TK Almusyawarah ini sudah diterapkan pembelajaran menggunakan sentra bermain peran karena dalam proses belajar siswa berbicara langsung saat memainkan peran anak berperan aktif. Namun di TK Almusyawarah ini terdapat beberapa anak yang dalam kemampuan berbicaranya sangatlah rendah pada Usia 4-5 Tahun anak yang masih malu-malu sehingga lebih banyak diam, peneliti melihat permasalahan di kelas atau kelompok usia 4-5 tahun ini terdapat 5 anak yang dalam kemampuan berbicaranya sangat rendah, dalam sentra bermain peran ini sangatlah penting karena memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berinteraksi dan berbahasa terutama berbicara atau berkomunikasi.

Di TK Almusyawarah ini dalam pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak sangatlah kurang karena dalam pembelajaran mereka menggunakan lembar kerja tidak dengan praktik langsung sehingga kemampuan anak dalam berbicara sangatlah kurang, maka dari itu saya melakukan penelitian apakah di TK Almusyawarah dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak jika dalam pengembangan media pembelajaran boneka jari di sentra bermain peran makro. Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan diatas,, peneliti mengadakan penelitian di Sekolah TK Almusyawarah Kota Serang dikarenakan ada beberapa anak yang memiliki kemampuan keterlambatan dalam berbicara dengan aktivitas belajar yang berbeda-beda.

Berdasarkan hal tersebut, secara khusus masalah utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Pertama Bagaimana media pembelajaran boneka jari sentra bermain peran mikro yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 Tahun? Kedua, bagaimana cara menerapkan media pembelajaran boneka jari di sentra bermain peran mikro? Ketiga, bagaimana produk akhir media pembelajaran sentra bermain peran mikro pada anak usia 4-5 Tahun. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus yaitu untuk : Pertama, bagi anak Dengan pengenalan media pembelajaran sentra bermain peran mikro dan karakter para tokoh semoga dapat memberikan bantuan pada anak usia 4-5 tahun untuk meningkatkan keterampilan berbicarai, agar anak dapat berkomunikasi lancar, menambah pengalaman belajar, pengetahuan dan keterampilan. Sehingga anak dapat berani tampil didepan umum. Kedua, bagi Guru Memberikan pengalaman kepada guru khususnya tentang cara membuat media pembelajaran sentra bermain peran mikro dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak, agar anak matang, menjadi pribadi yang mandiri, memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab dan berani berkomunikasi dengan orang lain yang dapat dijadikan sebagai karakter anak, dari cara menyusun perencanaan pelaksanaan/implmntasi pembuatan media pembelajaran sentra bermain peran makro dan mengevaluasi proses pembelajaran. Ketiga, Bagi orang tua Bagi orang tua untuk menambah pengetahuan

baru tentang bagaimana cara yang baik dalam pengembangan keterampilan anak dalam berbicara. Pengenalan media pembelajaran sentra bermain peran makro anak dapat memainkan perannya langsung baik di rumah atau di sekolah dan dengan contoh-contoh sederhana yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari.

METODOLOGI

Metode yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan ADDIE dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional yang tepat sasaran efektif dan dinamis dan sangat membantu. Model ADDIE yang dipaukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang di rekomendasikan dalam pengembangan pembelajaran bagi guru. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah diantaranya: Pertama *Analysis* yaitu melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada tahap ini, peneliti menganalisis masalah apa yang melatar Belakangi munculnya pengembangan media pembelajaran ini. Setelah dianalisis masalah, maka peneliti perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat dari media boneka tangan dalam sentra bermain peran yang akan dibuat. Kedua *Design* Merancang konsep produk baru di atas kertas. Merancang media pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit media dalam pembelajaran disentra bermain peran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci. Ketiga, *Development* Mengembangkan bahan produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan/pembuatan bahan media pembelajaran. Keempat Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk/media yang dibuat, interaksi antar peserta didik, serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi. Kelima Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Almusyawarah Kota Serang Selanjutnya yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data hasil pengembangan media sentra bermain peran dalam keterampilan berkomunikasi anak usia 4-5 tahun. Data ini akan dikumpulkan melalui observasi serta wawancara. Data yang dibutuhkan bersumber dari 20 peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun di TK Almusyawarah Kota Serang. Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode penelitian ilmiah karena pada umumnya data yang dikumpulkan, digunakan, untuk penelitian eksplorasi dalam menguji hipotesis yang telah digunakan. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tes anget dan lembar observasi.

Subyek penelitian berjumlah 22 orang yang terbagi menjadi 2 kelompok, yaitu 11 anak kelompok Apel, 11 anak kelompok Jeruk. Penelitian ini membutuhkan waktu 3 bulan, mulai bulan Agustus hingga bulan November 2020. Sedangkan pelaksanaannya memerlukan waktu 12 minggu, dengan jumlah pertemuan 12 sampai dengan 15 pertemuan, satu minggu 4 kali pertemuan dibagi menjadi 2 kelas. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Pengembangan media pembelajaran sentra bermain peran MIKRO untuk meningkatkan keterampilan berbicara ini bertujuan untuk mengenalkan media-media yang ada pada sentra bermain peran agar anak lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah karakteristik media pembelajaran sentra bermain peran pada peningkatan keterampilan berkomunikasi anak diantaranya yaitu:

Pembelajaran sentra bermain peran	(1)Bermain peran merupakan sesuatu yang menyenangkan (2) Memiliki nilai positif bagi anak (3) Bersifat spontan dan bebas bagi anak untuk memilih tokoh yang diperankan (4) Melibatkan peran aktif anak (5) Memiliki hubungan sistematis dengan perkembangan kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.
Keterampilan berbicara	(1) banyak bertanya (2) mendorong anak sering melihat buku (3) membacakan dongeng dan cerita petualangan

	pendek (4) mendiskusikan hasil mendongeng dan cerita tersebut (5) membantu anak memilih program televisi (6) mendiskusikan dan menjelaskan tayangan televisi yang ditonton (7) mengingat (8) mengenal kata (9) memainkan angka (10) majalah (11) mengenal musim (12) mempunyai buku kegiatan keluarga (13) berkunjung ke toko buku atau perpustakaan (14) membaca buku atau cerita ketika saya masih kecil (15) membuat kesalahan (16) membantu di dapur
--	--

Metode yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode model pengembangan ADDIE dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional yang tepat sasaran efektif dan dinamis dan sangat membantu. Model ADDIE yang dipaukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang di rekomendasikan dalam pengembangan pembelajaran bagi guru.

Pengembangan model pembelajaran inovatif sentra bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain peran sangat penting dalam mengembangkan berkomunikasi atau berbicara. Tidak semua anak memiliki pengalaman bermain peran. Oleh karena itu, para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain peran ini.

Tabel 3.1
Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

TAHAP	AKTIVITAS
<i>Analysis</i>	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran dengan menggunakan model media sentra bermain

	peran.
<i>Design</i>	Merancang konsep produk baru di atas kertas. Merancang media pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit media dalam pembelajaran disentra bermain peran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci.
<i>Development</i>	Mengembangkan bahan produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan/pembuatan bahan media pembelajaran. Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model. Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
<i>Implementation</i>	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata. Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk/ media yang dibuat, interaksi antar peserta didik, serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi
<i>Evaluation</i>	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

(Mulyatiningsih, 2011)

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun aspek-aspek yang ditanyakan dalam wawancara adalah:

Tabel 3.2
Format Instrumen Penilaian Keterampilan Berbicara
Wawancara Pada Anak

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian isi pembicaraan					

2	Ketepatan logika urutan cerita					
3	Ketepatan makna keseluruhan cerita					
4	Ketepatan kata					
5	Ketepatan kalimat					
6	Kelancaran					
Jumlah skor						

Tabel 3.3
Format Instrumen Pengamatan Anak Pada Media

No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran					
2.	Bagaimanakah ketepatan materi yang disampaikan melalui media ini					
3.	Apakah media mampu meningkatkan atau memelihara minat anak terhadap materi yang disajikan					
4.	Bagaimana kualitas teknis media yang dibuat					
5.	Apakah media mudah digunakan					
6.	Bagaimanakah kesederhanaan media yang dibuat					
7.	Apakah penggunaan warna pada media dilakukan secara tepat					
8.	Bagaimana ketepatan media dalam mengantarkan informasi secara lisan					

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data hasil pengembangan media sentra bermain peran dalam keterampilan berkomunikasi anak usia 4-5 tahun. Data ini akan dikumpulkan melalui observasi serta wawancara. Data yang dibutuhkan bersumber dari 22 peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun di TK Almusyawarah Kota Serang.

Prosedur Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam metode penelitian ilmiah karena pada umumnya data yang dikumpulkan, digunakan, untuk penelitian eksplorasi dalam menguji hipotesis yang telah digunakan. Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tes anget dan lembar observasi.

Prosedur Analisis Data Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga Teknik analisis data yaitu 1) analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata mengenai suatu objek. 2) analisis deskriptif kuantitatif, Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang di peroleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentasi dari masing-masing subyek adalah:

$$Presentase = \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{tiap bobot pilihan})}{n \times \text{tiap bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan

$\sum$ = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Seluruhnya untuk mengukur seluruh presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$Presentasi = F : n$$

Keterangan

F : banyak presentasi keseluruhan subyek

n : banyaknya subyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran sentra bermain peran mikro yaitu boneka jari. Model pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi pada model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk. Tiap tahap terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran diantaranya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran
Boneka Jari

No	Nama Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
1.	Potensi dan masalah	Mengetahui masalah kegiatan pembelajaran yang selama ini ada di TK Almusyawarah, melalui diskusi dengan guru kelas, melakukan wawancara, dan observasi dengan anak
2.	Pengumpulan data	Data-data yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran disentra bermain peran yaitu mengenai keterbatasan media pembelajaran, saat kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung.
3.	Desain Produk	Menghasilkan pedoman media pembelajaran, berupa Silabus RPPM, RPPH dan buku petunjuk sebagai dasar untuk pembuatan media pembelajaran
4.	Validasi Desain	Mengetahui kelebihan dan kekurangan media yang telah dibuat berdasarkan telaah dosen pembimbing dan validator berdasarkan kesesuaian pada media
5.	Revisi desain produk	Media pembelajaran boneka jari yang sesuai dengan harapan setelah adanya perbaikan (revisi) berdasarkan penilaian, saran, dan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan validator.
6.	Simulasi	Melakukan kegiatan awal sebelum uji coba untuk mencocokkan waktu kegiatan pembelajaran menggunakan media
7.	Uji coba produk	Data responden uji coba media pembelajaran menurut para ahli (ahli materi, ahli media dan pengguna) Memperoleh penilaian dari para ahli untuk mengetahui kualitas media pembelajaran atau kelayakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran

Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Tahap potensi dan masalah

Berdasarkan observasi di TK Almusyawarah dan hasil diskusi dengan guru kelas maka peneliti memperoleh informasi diantaranya:

Anak di TK Almusyawarah kurang motivasi dan antusias dalam kegiatan pembelajaran khususnya di sentra bermain peran. mereka menganggap kegiatan yang sangat membosankan karena keterbatasan anak dalam bereksplorasi dengan media yang ada. Banyak pengaruh mengapa kebanyakan anak sulit dipahami keinginannya karena mereka nampak sangat bosan setiap kegiatan pembelajaran berlangsung.

Observasi terhadap sekolah juga dilakukan peneliti, terkait dengan fasilitas anak yang seharusnya sudah memenuhi setiap kegiatan anak berlangsung. Hal tersebut dilakukan oleh peneliti, agar anak mudah dan mampu belajar dengan baik, khususnya untuk media pembelajaran boneka jari yang dapat dipergunakan peneliti sesuai dengan ijin dari pihak sekolah.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah pengumpulan data yang dapat dijadikan sebagai sumber pembuatan media pembelajaran boneka jari seperti yang terdapat dalam metode penelitian. Data yang dikumpulkan berupa kegiatan anak selama proses pembelajaran bagaimana keterampilan anak dalam berbicara dan untuk mengetahui isi dari kurikulum yang digunakan untuk menjelaskan aspek perkembangan anak yang harus dicapai oleh anak.

Boneka jari ini merupakan media pembelajaran yang menampilkan berbagai bentuk boneka jari dan bermacam-macam warna serta fungsi dari boneka jari tersebut. Peneliti dapat mengambil beberapa data yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan media pembelajaran boneka jari tersebut.

3. Tahap Desain Produk

a. Hasil Produk

Dalam penyusunan produk ada beberapa yang harus diperhatikan dalam sebuah media pembelajaran yaitu harus terdapat indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh anak. Pengembangan

produk media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk lebih jelasnya dan lebih detail terkait produk yang sudah jadi atau hasil akhir produk pada media boneka jari maka disajikan pada penjelasan sebagai berikut.

1) Langkah Awal

Pada langkah awal media boneka jari diperkenalkan kepada anak agar anak memahami kegunaan dan fungsi dari boneka jari, diberikannya stimulasi dengan berupa tanya jawab mengenai boneka apa saja yang akan digunakan dalam tema profesi sehingga ketika melihat awal media boneka jari tersebut akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak terhadap media boneka jari sehingga anak mampu berbicara untuk mengungkapkan pikiran dan perasaannya.



Gambar 4.1 Media Boneka Jari

2) Langkah kegiatan

Pada langkah awal kegiatan pembelajaran anak memperhatikan bagaimana menggunakan boneka jari, selanjutnya anak diberikan kebebasan untuk mengungkapkan ide dan gagsannya, sehingga terdapat penilaian aspek perkembangan keterampilan berbicara yang dapat dinilai dalam kegiatan pembelajaran boneka jari.



Gambar 4.2 Kegiatan Anak Bermain Boneka Jari

Dikatakan main peran karena anak menunjukkan ciri-ciri main peran, yaitu:

1. Anak meniru peran.
2. Anak tetap pada peran untuk beberapa menit.
3. Anak memakai tubuh dan obyek atau mempresentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang.
4. Anak berinteraksi dengan anak lain.
5. Anak bertukar kata.

Untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran di TK Al-Musyawah serang, maka kami menggunakan program kegiatan yang dimasukan dan disesuaikan ke dalam tema. Selanjutnya penyempurnaan dalam kegiatan pembelajaran yang tidak terlepas pada aspek perkembangan anak yaitu melalui RPPM, dan RPPH. Adapun tema-tema yang digunakan dalam satu tahun kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

Semester Satu:

1. Lingkungan
2. Alat Komunikasi
3. Alat Transportasi
4. Binatang
5. Tanaman

Semester Dua:

1. Profesi
2. Air, Udara, dan Api
3. Gejala Alam
4. Tanah Air/Sejarah Banten
5. Rekreasi

Dengan pembelajaran sentra dapat meningkatkan keterampilan anak sesuai dengan dunia anak, yaitu belajar sambil bermain. Maka dalam proses kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat berekspresi dan tidak merasa jenuh ketika belajar, maka guru dalam proses pembelajaran tidak membuat peserta didik merasa jenuh saat belajar yaitu dengan simulasi, bernyanyi, bercerita, dramatisasi, demonstrasi, observasi, tanya jawab, permainan, sains, praktek langsung, dan lain-lain.

HASIL DOKUMENTASI PENELITIAN



GAMBAR 1. Ibu guru sedang menjelaskan cara bermain peran menggunakan boneka jari



GAMBAR 2. Anak mulai berinteraksi/ berbicara mengenai boneka jari



GAMBAR 3. Anak memeragakan boneka jari dan teman-teman nya memperhatikan cerita tersebut



GAMBAR 4. Kegiatan anak saat bermain boneka jari

Dari analisis data validasi ahli dengan persentase terhadap produk media boneka jari yang dikembangkan, yang kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran para ahli, hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh ahli materi media boneka jari yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 72%. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh ahli media, diperoleh skor persentase 86%. Maka media boneka jari dapat diuji cobakan sebagai media pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun di TK Almusyawarah. Hasil analisis keefektifan media boneka jari melalui Penilaian Observasi Keterampilan Berbicara Wawancara Pada Anak, diperoleh penilaian rata-rata sebesar 74% dengan kategori “cukup baik”, dan hasil instrumen pengamatan anak pada media diperoleh rata-rata sebesar 76% dengan kriteria “baik”. Dengan demikian media boneka jari yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar didalam kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan selama proses penelitian, terdapat beberapa temuan yang dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan sebagai berikut : Pengembangan media boneka jari yang dilaksanakan pada anak usia 4-5 tahun di TK Almusyawarah, baik dan sudah memenuhi kriteria media pembelajaran menurut penilaian ahli validator media dan ahli validator materi. Maka media boneka jari yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar di TK Almusyawarah. Hasil observasi terhadap siswa usia 4-5 tahun di TK Almusyawarah saat pembelajaran menggunakan media boneka jari pada Observasi Keterampilan Berbicara Wawancara Pada Anak memperoleh kategori “cukup baik” dan hasil instrumen pengamatan anak pada media memperoleh kriteria “baik”. Oleh karena itu pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Keluarga Mendidik Dengan Praktik*. Jakarta: Senyum Media Press
- Asmawati, 2017. *Konsep Pembelajaran PAUD*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Ardy, Wiyani Novan. 2012. *Format PAUD*. Jakarta: Ar- Ruzz Media
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. 2002. Jakarta: Ciputat
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Djiwandono, M. Soenardi. 1996. *Bahasa Dalam Pengajaran*. Jakarta: Indeks
- Dimiyati, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth. Tt. *Perkembangan Anak, Jilid 1 Edisi 6*. Jakarta : Erlangga
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mustikawati. 2013. *Tentang Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara Anak*. Jurnal Pesona PAUD
- Padlillah, 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
- Rabani, Fikri. 2006. *Petunjuk Pelaksanaan Sentra PAUD*. Tangerang: Wahana Cipta Mandiri.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Siantayani, Yulianti. 2011. *Persiapan Membaca Bagi Balita*. Yogyakarta: Krizter Publisher.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Suatu Keterampilan Berbicara*. Bandung: Angkasa.