

**PENGARUH MEDIA PANGGUNG BONEKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PADA ANAK KELOMPOK A
DI TK ADNI ISLAMIC ENGLISH SCHOOL SURABAYA**

Sistya Devi Apriliana

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: sistyaapriliana@mhs.unesa.ac.id

Nurul Khotimah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi permasalahan ketika melakukan pengamatan observasi yang telah dilakukan di beberapa TK. Permasalahan yang ditemukan terdapat pada perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan media panggung boneka terhadap keterampilan berbicara anak.

Penelitian dengan judul "Pengaruh Media Panggung Boneka Terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok A di TK Adni Islamic English School Surabaya" ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun rancangan penelitiannya adalah *quasi experiment* dengan jenis *non equivalent control grub design*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji tanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Berdasarkan hasil dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok kontrol nilai Z yang didapat sebesar -2,758 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,006 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a . Pada kelompok eksperimen terdapat data hasil sebesar -3,311 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,001 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest*. Data kelompok eksperimen memiliki rata-rata kenaikan selisih *post test-pre test* lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita menggunakan panggung boneka berpengaruh pada keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Adni Islamic English School Surabaya.

Kata Kunci : media panggung boneka, keterampilan berbicara, kelompok A

Abstract

The backgrounds of the research appears through found issue of language growth in observation had been made for several kindergarten. The focus problem in this research was language skills especially in speaking skills. The aims of this research was found out the impact of utilization puppet stage media towards child speaking skills.

The research entitled "The Impact of Puppet Stage Media Towards Speaking Skills For Child Group A In Adni Islamic English Schools Kindergarten In Surabaya" used quantitative study types. This type of design has an experimental group and control group. The analysis method in this research used Wilcoxon Match Pairs Test. Based on the results of the Wilcoxon Signed Rank Test in the control group the value of Z obtained is -2.758 with p value (Asymp. Sig 2 tailed) of 0.006 where less than the research critical limit of 0.05 so the hypothesis decision is to accept H_a . In the experimental group there are results data of -3.311 with p value (Asymp. Sig 2 tailed) of 0.001 where less than the research critical limit of 0.05 so that the hypothesis decision is to accept H_a or which means there are significant differences between the pretest and posttest groups. The experimental group data has a higher average increase in the post-test pre-test difference than the control group. So it can be concluded that the storytelling activities using the puppet stage influence the speaking skills of group A children in Adni Islamic English School kindergarten in Surabaya.

Keywords: *puppet stage media, speaking skills, group A*

PENDAHULUAN

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengemukakan bahwa media berasal dari bahasa latin *medius*, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi

sehingga membuat anak mampu memperoleh pengetahuan, ilmu, keterampilan dan sikap atau perilaku.

Menurut Kristanto (2016: 1) media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sehingga terciptanya pembelajaran yang lebih

efektif dan berjalan secara maksimal. Media pembelajaran merupakan alat sebagai proses belajar dalam menyampaikan materi atau informasi dari pengirim kepada penerima. Penggunaan media dapat membantu melancarkan komunikasi kepada orang lain. Proses pembelajaran tidak monoton dengan metode demonstrasi saja, melainkan pendidik dapat memberikan berbagai variasi pada media yang akan digunakan.

Menurut Rachmayanti (2009: 8) bahwa media panggung boneka sangat efektif dalam proses pembelajaran bercerita. Adanya media panggung boneka dapat mengatasi kebosanan anak dalam menerima informasi dari guru. Penggunaan media panggung boneka dalam menciptakan suasana yang menarik bagi anak usia dini, dimana dalam hal ini anak-anak akan mudah memahami cerita dan berani dalam menyampaikan cerita kembali. Penggunaan media panggung boneka membuat anak lebih tertarik dalam menyimak dan mendengarkan informasi/pesan yang disampaikan oleh guru. Media panggung boneka dapat divariasikan dan memunculkan ide-ide kreatif untuk menyampaikan cerita agar mudah dipahami oleh anak. Modifikasi dengan penambahan warna kain flannel pada media panggung juga harus menarik perhatian anak.

Menurut Maulida, (2018: 4) boneka tangan merupakan boneka yang cara pemakaiannya menggunakan satu tangan. Media boneka menjadi penunjang proses pembelajaran anak dalam keterampilan berbicara. Hal ini tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi dengan rasa yang menyenangkan. Boneka tangan yang dibentuk sendiri sesuai dengan kreasi. Hal ini akan menarik perhatian anak agar lebih fokus pada cerita yang disampaikan, dan anak lebih mudah mengungkapkan perasaan melalui cerita yang didengar.

Menurut Kustandi & Sutjipto (2013: 7) media adalah perantara atau pengantar sebuah pesan dari pengirim kepada penerima. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali suatu informasi atau pesan yang akan disampaikan. Proses belajar sendiri memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses di dalam kelas. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar anak agar hasil yang akan dicapai lebih maksimal. Hal ini berkenaan dengan taraf berfikir seseorang. Taraf berfikir seseorang akan mengikuti tahap perkembangan mulai dari bagaimana dia berfikir secara sederhana sampai pada pemikiran yang kompleks. Hal ini menjadi penunjang utama ketika seseorang ingin menyampaikan pesan, informasi yang disampaikan juga akan lebih mudah melalui media yang akan digunakan (Sudjana & Rivai, 2013: 2)

Media panggung boneka merupakan salah satu media yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dianggap menarik karena anak akan lebih mudah berimajinasi, masuk ke dalam alur cerita serta memerankan dirinya berada di dalam cerita. Pada media ini melatih kreativitas anak untuk dapat menceritakan kembali isi pesan dari cerita tersebut seperti bagaimana peran dari dua atau lebih karakter pada cerita. Jenis suara

karakter yang berbeda juga menjadi salah satu aspek penting dalam memerankan suatu tokoh cerita untuk anak usia dini yang membuat anak fokus dalam mendengarkan cerita. Suara juga menjadi hal pendukung pada media panggung boneka tersebut, bagaimana pengaturan pembagian suara dalam memerankan karakter.

Masing-masing media memiliki kekurangan dan kelebihan pada proses pembelajaran. Penggunaan media panggung boneka akan mempermudah anak dalam menangkap pesan moral pada cerita yang disampaikan oleh guru. Jumlah anak yang relatif lebih banyak dapat memanfaatkan waktu agar efektif dan efisien. Pengaturan kelas lebih sederhana dan pendidik juga mudah dalam menguasai kelas. Beberapa manfaat lainnya dapat membantu pembentukan pribadi anak dan moral anak, mampu menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi yang dimiliki anak, kemampuan verbal anak juga lebih terasah lebih baik, merangsang minat anak dalam mengungkapkan banyak hal, dan pengetahuan anak menjadi lebih luas lagi. Guru akan lebih mudah memberikan pertanyaan dan mengamati respon dari anak. Dengan begitu hal ini akan memudahkan guru untuk melihat bagaimana komunikasi yang berlangsung selama menyampaikan cerita.

Menurut Rakhmawati (2017: 4-5) sistem komunikasi bahasa dapat dibagi menjadi dua hal yaitu bahasa verbal dan bahasa non verbal. Dua arti tersebut memiliki arti yang berbeda yaitu bahasa verbal antara lain bunyi, simbol dan juga tulisan-tulisan sedangkan bahasa non verbal antara lain harus dilakukan secara langsung seperti tatapan mata, senyuman, sentuhan, menggunkan bahasa isyarat, gesture tubuh

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari.

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini merupakan periode yang sangat penting karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhinya dan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Perkembangan pada anak usia dini meliputi perkembangan kemampuan berbahasa, kreatifitas kesadaran sosial, emosional berjalan sangat cepat. Perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa tersebut. Perkembangan ini terdapat

masa kritis, dimana diperlukan rangsangan/stimulasi yang berguna agar potensi berkembang. Pada dasarnya perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini melalui tahapan yang sesuai dengan pencapaian umurnya (Santi, 2009: 7).

Menurut Suyadi dalam jurnal Fitri (2017: 45) Anak mampu membawakan dirinya untuk menguasai berbagai rintangan dilingkungan barunya. Rintangan tidak hanya berupa fisik tetapi juga bersifat mental (seperti kemandirian, tanggung jawab, dan pengetahuan) serta bahasa, etika maupun estetika. Semua rintangan di lingkungan anak merupakan tugas perkembangan yang harus dituntaskan. Rintangan di lingkungan anak dengan istilah lain yaitu permasalahan belajar menuju kematangan perkembangan, dapat dilalui anak dengan mengoptimalkan proses berfikirnya secara bertahap.

Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Anak tidak terlepas dari bahasa, dalam komunikasi dan menyampaikan pesan anak mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan demikian perkembangan bahasa harus dirangsang sejak dini. Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa tersebut anak dapat berkomunikasi dengan teman atau orang-orang disekitarnya. Hal ini sangat membantu anak dalam mengembangkan sosialnya. Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain. Anak yang sedang tumbuh dan berkembang mengomunikasikan kebutuhan, pikiran dan perasaannya melalui bahasa dengan kata-kata yang mempunyai makna. Fungsi pengembangan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain (Suhartono, 2005: 12).

Menurut Tarigan (2008: 3-4) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh ketrampilan menyimak, dan pada masa itu kemampuan berbicara dipelajari. Berbicara sudah tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Perlu disadari bahwa keterampilan yang diperlukan dalam kegiatan berbicara banyak persamaanya dengan yang dibutuhkan bagi komunikasi yang efektif dalam keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya. Keterampilan berbicara pada anak usia dini sangat penting karena agar anak lebih mudah dalam berkomunikasi dengan temanya atau kepada orang lain. Berbicara bukan hanya sekedar mengucapkan bunyi tetapi bagaimana anak mampu menyampaikan apa yang sedang difikirkan, mengekspresikan melalui pendapat, dan mampu berkomunikasi dengan baik seperti menjawab pertanyaan dan mampu menanggapi apa yang ditanyakan oleh seorang guru.

Berdasarkan pengamatan ketika observasi yang telah dilakukan di beberapa TK, permasalahan yang

ditemukan terletak pada perkembangan bahasa. Fokus permasalahan yang diteliti adalah pada kemampuan berbicara ketika mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti maksud dari kata perintah, mampu menceritakan kembali cerita/dongeng yang dibacakan oleh pendidik, dan mengenal perbendaharaan kata sifat. Terdapat permasalahan pada tahap perkembangan bahasa khususnya pada keterampilan berbicara, hal itu tercermin ketika anak mengungkapkan apa yang dirasakan. Anak masih takut jika diminta ke depan kelas untuk menceritakan kembali informasi atau cerita yang telah disampaikan oleh guru. Anak cenderung kurang berani dalam merespon apa yang ditanyakan oleh guru. Pesan moral pada cerita kurang dipahami oleh anak-anak. Perlunya diceritakan kembali oleh anak bagaimana alur dalam cerita yang telah diberikan oleh guru.

Pengamatan dilakukan pada perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara kelompok A usia 4-5 tahun. Penelitian akan dilakukan di TK Adni Islamic English School Surabaya. Salah satu TK yang telah dilakukan pengamatan pada bulan November dan dilakukan pengamatan kembali pada bulan Januari. Guru sering melakukan kegiatan bercerita disetiap pagi sebelum pembelajaran inti dimulai. Pada kegiatan bercerita guru hanya menggunakan media buku cerita. Adanya penelitian pada TK tersebut dengan menggunakan media panggung boneka akan lebih menarik perhatian anak. Media yang baru membuat anak menjadi lebih semangat dalam mendengarkan cerita yang akan disampaikan.

METODE

Penelitian dengan judul Pengaruh Media Panggung Boneka Terhadap Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok A di TK Adni Islamic English School Surabaya ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif karena menggunakan rumus statistika. Adapun rancangan penelitiannya adalah *quasi experiment* dengan jenis *non equivalent control grub design*.

Pengelompokan anggota sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara random/acak atau bisa juga disebut dengan *non randomized control group pretest posttest design* atau *non equivalent control group design*. Sampel penelitian yang diambil yaitu pada kelas A2 yang berjumlah 14 anak dengan usia 4-5 tahun pada tahun ajaran 2018/2019.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi menggunakan lembar observasi. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji tanda *Wilcoxon Match Pairs Test*. Pada teknik yang dipilih sesuai dengan data sampel yang digunakan berjumlah kurang dari 30.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah dilakukan terdapat tiga tahap yaitu tahap pemberian kegiatan sebelum diberi perlakuan, pemberian perlakuan yang terdiri dari tiga tahap kegiatan dan pemberian kegiatan setelah diberi perlakuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada

jadwal yang telah ditentukan. Jadwal penelitian dilaksanakan mulai tanggal 19 April – 17 Mei 2019. Uji Validitas (*validity*) digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Suatu kuisioner dikatakan valid jika “pertanyaan pada kuisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut”. Pada penelitian ini menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Untuk mengukur validitas digunakan korelasi *product moment pearson*.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Item Keterampilan Berbicara

Nama Indikator	Koefisien Korelasi Pearson	Sig.	Keterangan
Item1	0,083	0,000	Valid
Item2	0,641	0,014	Valid
Item3	0,676	0,008	Valid

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi yang telah lebih kecil dari 0,05 (5%), dengan demikian tiap item pernyataan yang digunakan telah valid.

Tabel 2 Hasil Menggunakan SPSS 20

Correlations

	Item 1	Item 2	Item 3	Skor Total
Item1	<i>Pearson Correlation</i>	1	.301	.537*
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.295	.048
	N	14	14	14
Item2	<i>Pearson Correlation</i>	.301	1	-.024
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.295		.934
	N	14	14	14
Item3	<i>Pearson Correlation</i>	.537*	-.024	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.048	.934	
	N	14	14	14
Skor Total	<i>Pearson Correlation</i>	.830**	.641*	.676**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	.014	.008
	N	14	14	14

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Pengamatan dilakukan pada perkembangan bahasa khususnya keterampilan berbicara kelompok A usia 4-5 tahun. Penelitian telah dilakukan di TK Adni Islamic English School Surabaya. Observasi telah dilakukan pada bulan November dan dilakukan pengamatan kembali pada bulan Januari. Pada kegiatan bercerita guru hanya menggunakan media buku cerita. Anak masih takut jika diminta ke depan kelas untuk menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru. Anak cenderung kurang berani dalam merespon apa yang ditanyakan oleh guru.

Penggunaan media panggung boneka pada anak-anak kelas A2 terlihat lebih antusias, konsentrasi dan memerhatikan ketika guru menyampaikan cerita. Hal ini terbukti ketika anak lebih menyimak dan mendengarkan cerita. Anak tertarik dengan penggunaan media panggung serta peran boneka yang dibawakan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran kegiatan bercerita di TK Adni Islamic English School hanya menggunakan buku cerita. Adanya media panggung boneka membantu anak untuk lebih antusias dalam mendengarkan cerita dan lebih berani dalam mengutarakan pendapat. Anak lebih berani menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil analisis data yang diperoleh dari data yang terkumpul melalui observasi, telah disusun menjadi tabulasi data. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa bercerita menggunakan media panggung boneka merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara. Hasil data pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah diperoleh dihitung dengan Uji Tanda *Wilcoxon*. Berikut adalah hasil penghitungan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen Uji *Wilcoxon* menggunakan program SPSS 20 :

Tabel 3 Hasil uji Wilcoxon Kelompok Kontrol menggunakan program SPSS 20 adalah sebagai berikut:

Kelompok Kontrol	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest1-Pretest1	Negative Ranks	3 ^a	9.00
	Positive Ranks	11 ^b	96.00
	Ties	0 ^c	
	Total	14	

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Tabel 4 Test Statistics

	<i>Posttest1 - Pretest1</i>
Z	-2.758 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0.006

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative Ranks.

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Hipotesis :

Ho : Tidak ada pengaruh media panggung boneka terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok A

Ha : Adanya pengaruh media panggung boneka terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok A

Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -2,758 dengan p value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0,006 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima Ha atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5 Hasil uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen menggunakan program SPSS 20 adalah sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen		N	Mean Rank	Sum of Ranks
<i>Posttest1-Pretest1</i>	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	0.00	0.00
	<i>Positive Ranks</i>	14 ^b	7.50	105.00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	Total	14		

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Berdasarkan metode perhitungan yang dilakukan di dalam rumus *Wilcoxon Signed rank Test*, nilai-nilai yang di dapat adalah nilai *mean rank* dan *sum of ranks* dari kelompok negatif *ranks*, positif *ranks* dan *ties*. Negatif *ranks* artinya sampel dengan nilai kelompok kedua (*posttest*) lebih rendah dari nilai kelompok pertama (*pretest*). Positif *ranks* adalah sampel dengan nilai kelompok kedua (*posttest*) lebih tinggi dari nilai kelompok pertama (*pretest*). Sedangkan *ties* adalah

nilai kelompok kedua (*posttest*) sama besarnya dengan nilai kelompok pertama (*pretest*). Simbol N menunjukkan jumlahnya, *Mean Rank* adalah peringkat rata-ratanya dan *sum of ranks* adalah jumlah dari peringkatnya.

Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui data statistika pada kelompok eksperimen yang tergambar pada tabel *Test Statistics*. Hal ini menunjukkan hasil dari data yang telah diolah dan melihat ada atau tidaknya pengaruh pada penelitian tersebut.

Tabel 6 Test Statistics

	<i>Posttest2 - Pretest2</i>
Z	-3.311 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative Ranks.

Sumber : Perhitungan SPSS 20

Hipotesis :

Ho : Tidak ada pengaruh media panggung boneka terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok A

Ha : Adanya pengaruh media panggung boneka terhadap keterampilan berbicara pada anak kelompok A

Berdasarkan hasil dari perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -3,311 dengan p value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0,001 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima Ha atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Panggung Boneka Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok A Di TK Adni Islamic English School Surabaya” dengan hasil 14 anak yang dilaksanakan pada tanggal 19 April – 17 Mei 2019. Penelitian tersebut menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberi *pre test* dan *post test* tanpa diberi perlakuan penggunaan media panggung boneka, sedangkan kelas eksperimen diberi *pre test* dan *post test* dan diberi perlakuan penggunaan media panggung boneka.

Pada instrumen penilaian menggunakan tiga butir item yaitu a) anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru secara runtut, artikulasi dan intonasi yang jelas, b) anak mampu menyebutkan sifat baik dan sifat buruk yang ada pada tokoh cerita, dan c) anak mampu menceritakan kembali alur cerita secara runtut dan lengkap didepan kelas.

Pada tahap pengukuran awal (*pre test*) di kelompok kontrol, masih banyak yang mendapatkan nilai

satu pada instrument penilaian. Pada butir item satu, dua dan tiga dalam sesi tanya jawab, mengungkapkan sifat baik dan buruk yang ada pada tokoh dalam cerita dan mengajak anak maju kedepan kelas untuk menceritakan kembali, beberapa anak masih terlihat kurang berani dalam menjawab dan menyampaikan cerita. Skor total yang di dapat pada *pre test* kelompok kontrol sebesar 82 dengan rata-rata 5,85. Pada *pre test* kelompok eksperimen hampir sama dengan penilaian yang ada pada kelompok kontrol, hanya saja lebih sedikit anak yang mendapat nilai satu pada instrumen penilaian. Hasil nilai yang diperoleh pada kelompok eksperimen sebesar 83 dengan rata-rata 5,92.

Pada hasil pre test telah diketahui dan dilanjutkan untuk melakukan tretmen pada kelas eksperimen. Tretmen dilakukan selama tiga kali dengan menggunakan media panggung boneka untuk mengukur pengaruh dari keterampilan berbicara anak. Kegiatan pada tretmen pertemuan pertama menggunakan media panggung boneka dengan cerita yang berjudul "Semut Yang Baik Hati". Pesan moral yang ada pada cerita ditanamkan pada anak ketika guru menyampaikan alur cerita. Skor total yang di dapat sebesar 92 dengan rata-rata 6,57. Pada tretmen pertemuan kedua menggunakan media panggung boneka dengan cerita yang berjudul "Hihi Yang Sombong". Alur cerita yang memiliki pesan moral mengenalkan sifat/karakter buruk dan baik pada anak. Skor total yang di dapat sebesar 96 dengan rata-rata 6,85. Tretmen pertemuan ketiga menggunakan media panggung boneka dengan cerita yang berjudul "Pinguin Yang Suka Menolong". Lewat cerita yang dibawakan memiliki pesan moral mengenai sifat/karakter buruk dan baik pada anak. Pada cerita juga menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh anak dalam memahami isi cerita yang telah disampaikan. Skor total yang di dapat sebesar 121 dengan rata-rata 8,64.

Pada tahap pengukuran akhir *post test* merupakan tahap akhir peneliti melakukan penilaian akhir terhadap keterampilan berbicara anak. Tahap *post test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki peningkatan di setiap proses perkembangannya. Anak-anak lebih banyak mendapat nilai tiga dan empat yaitu berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Namun tetap saja masih terdapat anak yang memiliki nilai satu dan dua yaitu belum berkembang dan masih berkembang. Data nilai *post test* dari kelompok kontrol lebih kecil dibanding kelompok eksperimen. Skor total yang di dapat pada *post test* kelompok kontrol sebesar 113 dengan rata-rata 8,07. Sedangkan data nilai dari kelompok eksperimen lebih besar dibanding dengan data nilai dari kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen anak-anak lebih banyak mendapat nilai 4. Skor total yang di dapat pada *post test* kelompok kontrol sebesar 128 dengan rata-rata 9,14.

Menurut Rachmayanti, (2009: 3-8) panggung boneka memiliki dampak positif pada pembelajaran yaitu bagaimana melibatkan anak-anak dalam memotivasi dan memberikan dorongan untuk fokus bicara. Anak-anak mampu saling bertukar ide yang kreatif dengan cara memberikan peluang pada anak. Menciptakan manajemen kelas yang lebih efektif. Panggung boneka

sangat efektif jika dibandingkan dengan ceramah. Hasil penelitian tersebut selaras dengan penelitian Ika Yunita (2014) Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Panggung Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1 Di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman" yang menunjukkan bahwa kegiatan menggunakan metode bercerita dengan media panggung boneka dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan pada setiap proses pratindakan dari keterampilan berbicara tersebut.

Pada penelitian yang telah dilaksanakan, proses berkomunikasi anak-anak bisa menjadi lebih baik dalam menyampaikan dan mengungkapkan pendapat/perasaanya. Ketika anak menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat pada isi cerita yang telah disampaikan, dan lebih berani dalam menceritakan kembali di depan kelas. Pada penelitian ini juga melibatkan media panggung boneka untuk mendukung proses keterampilan berbicara pada anak. Hal ini terbukti ketika anak-anak lebih fokus dan senang ketika bercerita menggunakan media panggung boneka dibanding menggunakan buku cerita. Media panggung boneka lebih menarik perhatian anak-anak karena memiliki bentuk yang lebih besar sehingga posisi duduk juga lebih kelihatan. Selain itu, memiliki warna serta hiasan yang menarik. Pada penggunaan media panggung boneka juga terdapat boneka tangan dalam menyampaikan cerita dan mengenalkan tokoh. Hal tersebut yang membuat anak lebih tertarik pada penggunaan media panggung boneka. Anak-anak cenderung terhibur dan tidak cepat bosan dalam menyimak cerita yang dibawakan oleh guru.

Langkah selanjutnya yaitu dilakukan dengan perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Adapun hasil dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok kontrol nilai Z yang didapat sebesar -2,758 dengan p value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0,006 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a . Sedangkan hasil dari kelompok eksperimen dengan perhitungan *Wilcoxon Signed Rank Test*, maka nilai Z yang didapat sebesar -3,311 dengan p value (*Asymp. Sig 2 tailed*) sebesar 0,001 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest*. Jadi diperoleh kesimpulan bahwa data kelompok eksperimen memiliki rata-rata kenaikan selisih *post test- pre test* lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi kelompok antara kelompok kontrol dan eksperimen membuktikan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media panggung boneka mengalami peningkatan skor pada keterampilan berbicara anak kelompok A dalam kegiatan menjawab pertanyaan, mengungkapkan kata sifat tokoh pada cerita, dan berani menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok kontrol nilai Z yang didapat sebesar -2,758 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,006 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok pretest dan posttest sedangkan pada kelompok eksperimen terdapat data hasil sebesar -3,311 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,001 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menerima H_a atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara kelompok *pretest* dan *posttest*.

Dapat diperoleh kesimpulan bahwa data kelompok eksperimen memiliki rata-rata kenaikan selisih *post test-pre test* lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bercerita menggunakan panggung boneka berpengaruh pada keterampilan berbicara pada anak kelompok A di TK Adni Islamic English School Surabaya.

Saran

Sehubungan dengan hasil simpulan diatas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru
Adanya bukti bahwa penggunaan media panggung boneka dapat diterapkan secara signifikan terhadap keterampilan berbicara anak, diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran mengembangkan keterampilan berbicara anak. Selain untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak, kegiatan bercerita menggunakan media panggung boneka tersebut dapat menarik anak untuk lebih fokus pada cerita yang telah disampaikan. Anak juga cenderung tidak mudah bosan dalam pembelajaran.
2. Bagi Peneliti Lain
 - a. Melakukan penelitian mengenai keterampilan berbicara anak dengan menggunakan media dan metode yang lebih menarik lagi.
 - b. Menggunakan media panggung boneka dengan variabel yang lain, selain keterampilan berbicara misal dengan perkembangan motorik atau perkembangan lainnya.
 - c. Variasi baru dalam penggunaan media panggung boneka untuk lebih menarik minat anak dalam keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Fitri, Ruqoyyah. 2017. "Metakognitif Pada Proses Belajar Anak Dalam Kajian Neurosains". *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 (1): hal. 45
- Maulida, Diny Zakiyah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Permedikbud No 137, 2014. *Kurikulum 2013* Paud: Jakarta.
- Rakhmawati, Nur Ika Sari. 2017. *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rachmayanti, Riris Diana. 2009. *Penggunaan Media Panggung Boneka dalam Pendidikan Personal Hygiene Cuci Tangan Menggunakan Sabun di Air Mengalir*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustandi & Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sudjana & Rivai. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.