

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan aset bangsa yang seharusnya mendapatkan perhatian dari berbagai pihak yang bertanggung jawab. Keberhasilan pengembangan anak usia dini sangat bergantung pada komitmen semua pihak, karena pendidikan anak usia dini bukanlah hal yang sederhana, tetapi membutuhkan pemikiran yang mendalam.¹ Artinya, saat anak berada pada usia 0-6 tahun harus diberi stimulasi dan pendidikan yang baik sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal. Pendidikan yang baik dan berkualitas mutlak diperlukan untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir.²

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, pada Bab 1 Pasal 1 mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.³

¹ Ninik Masruroh, *Manajemen Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2014), hal. 30

² Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 6

³ *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, (Jakarta: Visimedia, 2007), hal. 2

Melalui pengertian pendidikan tersebut, selain manusia sebagai komponen pendidikan yang disebutkan lengkap, juga mempertegas keberadaan pendidik sebagai bagian integral dari sistem pendidikan pada semua lembaga pendidikan, salah satunya adalah lembaga pendidikan prasekolah yang meliputi Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal.⁴

Taman Kanak-kanak atau Raudhatul Athfal merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada pada jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan yang membantu dalam hal pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan awal anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.⁵

Masa anak-anak adalah masa bermain, bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun

⁴Anselmus JE Toenlione, *Teori dan Filsafat Pendidikan*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), hal. 9

⁵Anies Baswedan, *Seminar Nasional Subtansi, Tinjauan, dan Implementasi Kurikulum 2013 PAUD*, (Malang: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2015), hal. 6

mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya.⁶ Bermain juga merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini melalui strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik sehingga permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan.⁷

Bermain pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan berkisah. Berkisah merupakan salah satu bagian dari perkembangan bahasa dan kecerdasan verbal linguistik. Perkembangan bahasa merupakan salah satu faktor penentu kecerdasan verbal linguistik. Kecerdasan verbal linguistik biasanya diungkapkan dalam bentuk kata-kata atau biasa disebut dengan kecerdasan dalam mengolah kata. Mereka yang memiliki kecerdasan ini mampu menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis.⁸

May Lwin berpendapat bahwa kecerdasan verbal linguistik merupakan kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata, seperti berbicara.⁹

Pentingnya kecerdasan verbal linguistik dan perkembangan bahasa anak yang dilakukan melalui kegiatan berkisah, membuat para lembaga

⁶Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 132

⁷ Suyadi dan Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 34

⁸Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dsar Pendidikan Anak Usia Dini*,..... hal. 185

⁹May Lwin, *How to Multiply Child's Intelligence, Cara mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*, Trj. Christine Suhana, (Yogyakarta: Indek, 2004), hal. 11

penyelenggara pendidikan anak usia dini di taman kanak – kanak berusaha untuk terus mengembangkan kemampuan bahasa yang sesuai dan berorientasi pada anak didik. Saat ini, telah banyak berbagai sekolah taman kanak-kanak yang berusaha memberikan pendidikan yang baik dan berkualitas demi mengembangkan kemampuan dan bakat dalam diri anak.¹⁰

Anak yang cerdas merupakan anak yang dalam dirinya mampu mengungkapkan perasaannya dengan baik, dapat menyelesaikan masalah dengan cara berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Untuk merangsang kemahiran berbahasa anak, baik guru maupun orang tua perlu mendorong anaknya untuk mengucapkan kata-kata atau berbicara secara jelas dan benar. Pendidik dalam hal ini dapat melakukannya dengan menggunakan metode bercerita. Metode bercerita merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam mengekspresikan pendapatnya melalui kegiatan berkisah yang nantinya dapat meningkatkan keterampilan anak dalam berbicara. Berbicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Berbicara juga merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas, dan paling penting.¹¹ Untuk itu, keterampilan anak dalam berbicara dapat dilakukan atau dapat dilatih melalui kegiatan berkisah. Pada lingkungan yang demikian, perbendaharaan kosa kata anak akan bertambah sesuai dengan tahapan

¹⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*,..... hal. 7

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 176

perkembangannya. Anak juga akan berusaha menggunakan kata-kata sebagai alat untuk berpikir.

Arti pentingnya berkisah bagi pendidikan anak di taman kanak-kanak, tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru dalam mentransmisikan nilai-nilai luhur kehidupan dalam bentuk cerita atau dongeng. Kemampuan guru menjadi tolok ukur kebermaknaan kisah atau cerita. Cerita untuk anak dapat dikategorikan sebagai karya sastra. Hanya saja prioritas penikmatnya berbeda.¹²

Apriyanti Yofita Rahayu mengemukakan bahwa berkisah merupakan aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan. Berkisah dikatakan sebagai menuturkan, yaitu menyampaikan gambaran atau deskripsi tentang kejadian tertentu. Artinya berkisah merupakan kegiatan mendeskripsikan pengalaman atau kejadian yang telah dialaminya. Berkisah juga merupakan proses kreatif anak-anak. Dalam proses perkembangannya, kisah atau cerita tidak hanya mengaktifkan aspek-aspek intelektual tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi dan imajinasi yang tidak hanya mengutamakan otak kiri saja. Berkisah menawarkan kesempatan kepada anak untuk menginterpretasikan pengalaman langsung yang dialami anak.¹³

¹² Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*,..... hal. 164

¹³ Apriyanti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 80

Kenyataan pembelajaran berkisah yang ada pada lembaga pendidikan anak usia dini pada umumnya, ketika guru menginstruksikan anak untuk berkisah tidak ada satupun anak yang berani tampil di depan kelas untuk berkisah. Mereka merasa malu, grogi, dan tidak percaya diri. Anak kelihatan aktif ketika saling menunjuk agar teman lainnya yang tampil untuk berkisah. Kedua, setelah guru menunjuk anak lain untuk berkisah, ternyata masih banyak anak yang tidak lancar dan mengalami kesulitan dalam berkisah. Kata-kata atau ucapan yang disampaikan terputus-putus dan tidak jelas. Ketiga, anak yang tidak tampil terlihat tidak memperhatikan dan kurang berminat untuk berkisah. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan untuk berkisah tidak menarik bagi anak. Keempat, pada akhir kegiatan pembelajaran pada saat guru menanyakan kesulitan yang dirasakan anak, jawaban anak menunjukkan bahwa mereka masih banyak yang bingung.

Mencermati beragam masalah yang muncul saat pelaksanaan berkisah maka perlu dicarikan alternatif solusinya. Solusi terkait penggunaan media dalam berkisah yang dapat menarik perhatian anak dan dapat memberikan pesan positif bagi mereka kaitannya dengan solusi saat berkisah, ada beberapa hal yang harus diperhatikan pendidik, diantaranya adalah memastikan diri sehat, menciptakan emosi yang nyaman dan tenang, menyiapkan cerita yang mengandung pesan moral dan terhindar dari sara atau berkaitan dengan masalah suku, agama, ras, dan antar golongan, menggunakan kosakata atau kalimat sederhana yang mudah

dimengerti *audience*, tidak menyinggung perasaan *audience*, dan menciptakan suasana yang rileks, dan tidak kaku.¹⁴ Selain itu, hal-hal yang harus dikuasai pendidik saat menyampaikan sebuah kisah yaitu pendidik harus menggunakan tiga suara agar anak mudah menyerap pesan dan dapat membedakan karakter suara pada tokoh yang terdapat dalam sebuah kisah yang disampaikan. Suara yang berbeda pada masing-masing tokoh juga dapat menimbulkan daya tarik anak untuk berkisah secara langsung. Ketika pendidik berkisah kepada anak didepan kelas maupun diluar kelas, suara, mimik muka, dan sorotan mata sangat menentukan keberhasilan untuk menarik perhatian anak. keberanian dan ketekunan dalam mencoba berkisah secara langsung sangat penting. Itulah sebabnya, keterampilan teknis berkisah hanya dapat dikembangkan melalui latihan dan pengalaman praktik berkisah.¹⁵

Seperti yang sudah dijelaskan diatas, kemampuan berkisah anak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting terhadap kegiatan pembelajaran.¹⁶

Media dalam berkisah memang merupakan sesuatu yang sangat menarik, karena media atau alat peraga sangat mendukung dalam proses

¹⁴ Sidik Nuryanto, *Cas Cis Cus Mendongeng Pada Anak Usia Dini*, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah, 2016), hal. 78-79

¹⁵ Susanti Agustina, *Biblioterapi untuk Pengasuhan*, (Jakarta: PT. Mizan Publika, 2017), hal. 171-172

¹⁶ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), hal. 7

berkisah agar tidak monoton. Apalagi jika media tersebut jarang digunakan oleh anak, sehingga anak lebih berpotensi dalam mengembangkan kecerdasan linguistik dalam bentuk kisah atau cerita. Akan tetapi, saat ini media yang digunakan pendidik di lembaga pendidikan pada umumnya hanya memakai buku cerita bahkan pendidik biasa mengarang cerita sendiri tanpa menggunakan media saat pembelajaran berkisah berlangsung. Minimnya media yang digunakan pendidik sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menangkap kisah yang disampaikan. Apabila media yang digunakan saat pembelajaran berkisah semakin bervariasi dan menarik maka dapat menimbulkan perasaan senang dalam diri anak. Anak akan lebih mudah memahami isi kisah yang disampaikan pendidik sehingga proses belajar anak lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, kenyataan yang terjadi di RA Al Huda Rejowinangun yaitu rendahnya kemampuan berkisah anak yang disebabkan karena pembelajaran berkisah yang diberikan guru monoton dan membuat anak merasa bosan. Peneliti juga menemukan penggunaan metode bercerita dalam proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan verbal linguistik pada diri anak.¹⁷ Namun, penggunaan metode bercerita tidak maksimal karena saat kegiatan berkisah selalu menggunakan buku cerita sebagai sarana pembelajaran. Anak pada umumnya memang tertarik

¹⁷ Ninik Ariyanti, *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Bercerita dengan Hund Puppet*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2014), hal. 3

dengan media yang digunakan namun anak juga merasa cepat bosan sehingga apa yang disampaikan pendidik belum pasti dapat dipahami oleh anak. Rasa bosan dan tidak tertarik anak dalam berkisah dapat disiasati dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak. Salah satu media yang dapat menarik perhatian anak adalah boneka tangan. Banyak anak-anak yang menyukai boneka, sehingga kisah yang disampaikan lewat karakter boneka dapat mengundang minat dan perhatiannya.

Media boneka tangan bagi anak adalah sesuatu yang menarik karena bentuknya bervariasi dan dapat digerakkan menggunakan tangan dan jari-jari tangan. Media boneka tangan yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan media boneka tangan pada umumnya. Pada umumnya media boneka tangan disajikan dalam satu ukuran ketika diaplikasikan pada lembaga pendidikan anak usia dini. Sedangkan, media dalam penelitian ini dibuat dan disesuaikan dengan ukuran tangan dan kebutuhan anak. Walaupun media boneka sudah populer sejak tahun 190an, namun pada kenyataannya media boneka tangan belum dimanfaatkan dengan maksimal sehingga kemampuan berkisah anak masih rendah.

Dengan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berkisah Anak Kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek ”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:
 - a. Media boneka tangan terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B
 - b. Media boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B
 - c. Media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B
 - d. Media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara anak kelompok B
 - e. Media boneka tangan terhadap penguasaan kosa kata anak kelompok B
 - f. Media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B
2. Berdasarkan identifikasi masalah, muncul permasalahan yang harus diselesaikan. Agar masalah dalam penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang diteliti, maka peneliti membatasi penelitian ini pada masalah:
 - a. Media boneka tangan terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek
 - b. Media boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek

- c. Media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat variasi rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek?
2. Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek?
3. Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.
2. Untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.
3. Untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis, hasil penelitian tentang pengaruh media boneka tangan di Taman Kanak-Kanak akan memberikan referensi pada ilmu pengetahuan tentang pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
2. Secara praktis dalam proses penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, seperti kepala sekolah, guru, orangtua, dan bagi peneliti selanjutnya. Untuk lebih spesifik penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi sebagai bahan evaluasi pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini khususnya bagi kepala sekolah di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek dalam rangka meningkatkan kualitas belajar, terutama dalam kemampuan berkisah anak.

- b. Bagi Guru

Guru lebih mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui media boneka tangan yang dibuat secara menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak untuk mendukung kemampuan berkisahannya. Melalui media boneka tangan guru dapat dengan mudah menciptakan suatu proses pembelajaran agar tidak monoton. Guru juga lebih mudah mengondisikan pembelajaran dikelas sesuai dengan apa yang diharapkan. Selain itu, guru dapat menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif dan dalam pembelajaran aktif, kreatif dan efektif.

c. Bagi Anak

Bagi anak penelitian ini dapat dijadikan salah satu cara dalam memaksimalkan perkembangan bahasanya dan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan linguistik khususnya dalam kemampuan anak dalam berkisah. Selain itu, dapat menumbuhkan rasa percaya diri sebagai media untuk berekspresi dan berimajinasi serta dapat mengembangkan keterampilan dalam berbicara.

d. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berkisah anak sebagai bahan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk bahan kajian pendidikan selanjutnya dan dapat menjadi inspirasi serta motivasi untuk kemajuan pengembangan pendidikan bagi anak usia dini.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan “jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul” untuk mengetahui apakah memang ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berkisah pada anak melalui media boneka tangan.

Maka sebelum melakukan perhitungan, peneliti terlebih dahulu menentukan hipotesis sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi antara pengaruh media boneka tangan terhadap perkembangan bahasa anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.

Ha = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi antara pengaruh media boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.

Ha = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi antara pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah dari masing-masing variabel yang dipakai dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

Judul skripsi ini adalah “Pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek”, maka peneliti perlu memberi penegasan konseptual sebagai berikut:

a. Media boneka tangan

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar.¹⁸

Boneka tangan adalah sebuah sarung tangan dengan karakter-karakter yang berbeda, bisa berupa binatang atau wajah karakter kartun.¹⁹

Sedangkan media boneka tangan merupakan boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain. Boneka tangan ini ukurannya lebih besar daripada boneka jari dan dapat dimasukkan ke dalam tangan. Jari tangan dapat dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Jadi, boneka tangan ini boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang berukuran lebih besar dari boneka jari dan dimasukkan ke dalam tangan.²⁰

b. Kemampuan berkisah

Kemampuan merupakan suatu bakat yang melekat pada diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik maupun mental yang diperolehnya sejak lahir, belajar, dan dari

¹⁸ Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2017), hal.3

¹⁹ Angeline Lee, *Developing Intelligence in Babies & Toddlers*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007), hal. 55

²⁰ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*,..... hal. 184

pengalaman.²¹ Sedangkan berkisah merupakan seni bercakap-cakap secara lisan atau bisa disebut juga dengan salah satu keterampilan anak dalam berbicara.²²

Kemampuan berkisah pada anak merupakan suatu kecakapan anak dalam menyampaikan kisah atau cerita. Mukhtar Latif berpendapat bahwa berkisah merupakan cara bertutur dan menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan. Berkisah juga merupakan cara untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Isi kisah diupayakan berkaitan dengan dunia kehidupan anak yang penuh suka cita, yang menuntut isi cerita memiliki unsur yang dapat memberikan perasaan gembira, lucu, menarik, dan mengasyikkan bagi anak, disesuaikan dengan minat dan tingkat usia anak.²³

2. Penegasan Operasional

Sesuai dengan judul penelitian, yang dimaksud dengan “Pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek” adalah tentang adanya pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah. Penulis memilih penelitian hanya dilakukan di kelompok B agar lebih fokus dan memudahkan penelitian kemampuan berkisah

²¹ Soehardi, *Perilaku Organisasi*, (Jogjakarta: Universitas Sarjanawiyta, 2003), hal. 24

²² Apriyanti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*,..... hal. 80

²³ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia group, 2013), hal. 111

anak di RA Al Huda Rejowinangun Trenggalek. Untuk itu, peneliti juga perlu memberi penegasan operasional sebagai berikut:

a. Media boneka tangan

Media boneka tangan merupakan suatu alat atau media dari kain flanel yang dibuat semenarik mungkin sesuai dengan tokoh cerita dan dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak. Permainan ini mempunyai cara khusus dalam penggunaannya yaitu ditangan dan jari tangan sebagai pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Media boneka tangan yang disesuaikan dengan ukuran tangan anak dapat memudahkan anak dalam mengungkapkan kata-kata dengan baik. Media boneka tangan juga dapat menciptakan suatu suasana pembelajaran yang aman, nyaman, menyenangkan, dan lebih bermakna bagi anak.

b. Kemampuan berkisah

Kemampuan berkisah meliputi keterampilan berbicara yang dilakukan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Berkisah merupakan salah satu keterampilan berbicara anak yang disampaikan secara lisan. Keterampilan berbicara anak dapat berkembang dengan baik ketika kosa kata yang dimiliki anak sesuai dengan tingkat usia. Untuk itu, berkisah pada anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai anak agar dapat menyampaikan rangkaian kata secara lancar. Selain itu,

melalui berkisah anak dapat bersosialisasi dengan baik apabila kata-kata yang diungkapkannya jelas. Berkisah juga dapat menjadi salah satu pembelajaran yang sangat berpengaruh bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya yang meliputi perkembangan bahasa dan kecerdasan verbal linguistik. Perkembangan bahasa anak yang digunakan untuk mengetahui kemampuan berkisah terbatas pada penguasaan kosa kata. Sedangkan kecerdasan verbal linguistik terbatas pada kemampuan anak dalam berbicara sebagai bekal anak untuk mengekspresikan pendapatnya.

Berdasarkan dari kedua penjelasan diatas yang dimaksud dengan pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berkisah anak kelompok B di RA Al Huda Rejowinangun adalah pengaruh permainan boneka tangan terhadap kecerdasan verbal linguistik, perkembangan bahasa, dan kemampuan berkisah.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran dari apa yang akan menjadi pokok bahasan dalam penelitian skripsi, sehingga dapat memudahkan dalam memahami masalah-masalah dalam sebuah penelitian.

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian kuantitatif sebagai berikut:

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan, berfungsi untuk menyatakan secara singkat keseluruhan isi skripsi sehingga dapat mengetahui apa yang diteliti, bagaimana dan mengapa penelitian itu dilakukan. Kemudian dalam bab pertama ini dirinci dalam sub bab yang meliputi, latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah landasan teori, dalam bab ini memuat dua hal pokok, yaitu media boneka tangan dan kemampuan berkisah yang didalamnya mendiskripsikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan fokus penelitian dari permasalahan awal hingga akhir. Selanjutnya membahas tentang penelitian terdahulu dan dalam kajian pustaka, peneliti juga mengutarakan tentang kerangka berfikir sebagai bentuk pemikiran peneliti dalam sebuah penelitian.

Bab ketiga membahas tentang metode penelitian. Pada bab ini memuat rancangan penelitian yang meliputi pendekatan penelitian dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab keempat memaparkan hasil penelitian yang didalamnya mencakup tentang deskripsi karakteristik data pada masing-masing variabel yang diperoleh dan berisi uraian tentang hasil pengujian hipotesis dalam penelitian.

Bab kelima adalah pembahasan, didalamnya membahas tentang temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian atau berisi tentang pembahasan dari rumusan masalah pada penelitian.

Bab keenam adalah penutup yang merupakan bagian terakhir dari laporan penelitian. Pada bab ini berisi tentang dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan didapat dari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam pokok permasalahan penelitian, implikasi penelitian, serta saran-saran berasal dari peneliti yang dibuat berdasarkan hasil penelitian di lapangan.