



Penggunaan Sandiwara Boneka sebagai Strategi Kegiatan Belajar pada Pengembangan Bahasa di TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung

Dharlinda Suri

STKIP PGRI Bandar Lampung

dharlindasurii@gmail.com

How to cite (in APA Style): Suri, Dharlinda. (2024). Penggunaan Sandiwara Boneka sebagai Strategi Kegiatan Belajar pada Pengembangan Bahasa di TK Rasyidul Jannah Sukarame Bandar Lampung. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17 (1), pp. 183-190.

***Abstract:** The study aims to describe the Puppet Theater as strategy of learning activities on language development. Ability language is a skill by a child For disclose feeling through words And expression , so child can give information to others and can enrich treasury child. Ability language very important in stimulation since early, Because child age ready capable role active in communication. Strategy in developing capabilities speaking kindergarten students, one of only with use puppet play . The method used in this research descriptive with approach qualitative. This research that the use of the puppet show can develop speak ability on child Kindergarten age with puppet play media assistance. With this puppet media can stimulate motor skills, creativity, imagination, experimentation and exploration. By using this puppet play strategy it really attracts the attention of students, so that teachers and students are active and work together.*

***Keywords:** puppet play, learning activities, language development*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak secara esensial merupakan wahana anak untuk bersosial, bermain, dan bergembira. Tetap realitasnya banyak TK tidak menjadi tempat bermain dan bergembira pada anak. Anak dibebani pembelajaran skolastik, seperti membaca, menulis dan berhitung, bahkan imlak/dikte. Praktik seperti itu jelas melebihi porsi anak usia taman kanak-kanak. Semua itu pada dasarnya hanya untuk memenuhi ambisi lembaga TK dan orangtua muidyang menginginkan anaknya bisa baca tulis setelah lulus dari TK. Ukuran keberhasilanpun sudah bukan lagi kemajuan pengembangan daya cipta anak, daya pikir anak, bahasa anak, keterampilan halus dan keterampilan kasar anak. Pengelola TK yang memberi pelajaran membaca, menulis dan berhitug kepada anak didiknya sudah keluar dari hakekat pendidikan TK.

Kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak berorientasi pada kegiatan belajar melalui bermain. Media boneka sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan media ini anak dapat menumbuhkan kreativitas, daya khayal, daya imajinasi, dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Dengan demikian siswa aktif berkarya dan gurupun aktif berkarya. Penggunaan sandiwara boneka sebagai strategi kegiatan belajar pada pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak meliputi proses proses dan pemanfaatannya yang dituangkan dalam penyusunan, penyajian dan penilaian.

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan pentingnya penggunaan sandiwara boneka sebagai strategi pada pembelajaran pada bidang bahasa di Taman Kanak-Kanak, dan untuk meningkatkan kreativitas guru dan anak khususnya pada bidang pengembangan bahasa.

METODE

Desain penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena yang diteliti. Penjelasan konsep-konsep dalam hubungan satu dengan yang lain digunakan kata-kata atau kalimat bukan angka-angka statistik dalam suatu struktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manusia dalam kehidupannya tidak terlepas dari bahasa. “Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi. Dengan bahasa, mereka akan mudah dalam bergaul dan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Agustian (2010:15) “bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi, baik komunikasi aktif maupun pasif”. Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan anak adalah dengan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan sejak dini.

Anak usia Taman kanak-Kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Hal ini berarti bahwa anak telah dapat mengungkapkan keinginannya, penolakannya, maupun pendapatnya dengan menggunakan bahasa lisan. Hal ini sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Rahman (2002 : 34) “bahwa anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu”. Menurut Soemiarti (2000 : 29) “Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog dan bernyanyi”. Selain itu menurut Martini Jamaris (2003 :29) “anak dapat melakukan ekspresi diri melalui kegiatan menulis, membaca dan berpuisi”.

Vygotsky (dalam Santrock 2007:265) mengatakan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan saja untuk berkomunikasi sosial, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas. Anak pada usia dini menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka. Bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang terpisah kemudian menyatu.

Menurut Moeslichatoen (1999 : 159), metode sandiwara boneka merupakan salah satu metode bercerita dengan menggunakan media boneka. Di lain pihak, Malpalenisatriana (2011: 11) memeparkan bahwa sandiwara boneka adalah guru bercerita dengan menggunakan berbagai macam boneka yang akan dipentaskan dalam suatu cerita. Pendapat berbeda disampaikan oleh Dhieni (2005:32) yang menjelaskan bahwa metode sandiwara boneka adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara menyampaikan cerita kepada anak didik. Sedangkan menurut Gunarti (2010:19) bahwa bercerita dengan menggunakan boneka (sandiwara boneka) adalah merupakan kegiatan bercerita dengan menggunakan media boneka sebagai pemeran tokoh dalam cerita dan boneka yang digunakan bisa berupa boneka jari, boneka tangan dan boneka wayang. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode sandiwara boneka adalah metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara menyampaikan cerita kepada anak didik menggunakan media boneka.

Menurut Musfiroh (2005 : 147), boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak”. diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Sandiwara boneka yang dimaksud di sini adalah suatu jenis kegiatan bidang pengembangan bahasa, dimana boneka yang telah dibuat dipentaskan menjadi sebuah cerita dengan menggunakan dialog dan diperagakan. Bidang pengembangan bahasa adalah salah satu program Pengembangan kemampuan Dasar bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan.

Penyusunan Program Pembelajaran

Guru dalam merencanakan kegiatan sandiwara boneka berpedoman pada capaian pembelajaran sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan skenario cerita yang sesuai dengan tema pada minggu yang ditetapkan

Contoh:

Sandiwara Boneka

Judul : Anak yang Tidak Disiplin

Boneka : Ayah

Boneka : Ibu

Boneka : Alif

Boneka : Bayu

Boneka: MbK

Boneka : Ibu Guru

Boneka : Pemilik warung

Prolog : Pada pagi hari, nampak ayah dan ibu Bayu membangunkan Bayu yang sedang tidur lelap

Boneka ayah, Ibu digerakkan masuk pentas.

Ayah :”Bayu, Bayu ayo bangun nak hari sudah siang

Ibu :”Ayo Bayu bangunlah nak Bbayu akan pergi ke sekolah

Bayu : “Sebentar bu tunggu masih dingin ini”

Ayah : “ Segera bangun nanti terlambat pergi ke sekolah

Bayu : Ya Ayah”

Prolog : Bayu sudah bangun dari tidurnya, dan siap pergi ke kamar mandi, MbK Sri membantu membawakan baju seragam sekolah Bayu

Boneka Ayah dan Ibu keluar, Tampak Bayu dan MbK Sri

MbK Sri : “ Ayo Bayu mbK bantu untuk memakai seragam sekolah dan sepatu

Prolog :Bayu telah berpakaian rapi dan siap untuk pergi ke sekolah

Tampak Alif berjalan menuju ke Bayu sambil berkata :

Alif :”Ayo Bayu cepat kita ke sekolah nanti kita terlambat datang”

Bayu :”Saya mau ke warung dulu mau beli jajan”

Alif :” Kalau begitu saya pergi duluan ya “

Boneka Alif keluar pentas meninggalkan Bayu di warung. Boneka pemilik warung sedang memegang jajanan yang dibeli Bayu, Bayu membawa jajanan yang dibelinya di warung.

Prolog : Dengan santay Bayu pergi ke sekolah, dengan tenang tanpa memperdulikan sekelilingnya, dan teman-temannya, dan sampailah Bayu ke sekolah. Tetapi, pintu sekolah sudah ditutup.

Tampak Boneka pemilik warung sedang berjalan keluar pentas..

Bayu “Ibu Guru”. Ibu Guru. Buka Pintunya”

Boneka Bayu sedang mengetuk pintu gerbang sekolah

Ibu Guru datang mendekati Bayu

Ibu Guru : “Mengapa nak Bayu?”

Bayu : “Buka Bu pintunya.”

Ibu Guru : “Tunggu ya Bayu ibu ambil kuncinya dulu.”

Prolog Ibu guru membuka gerbang sekolah

Tampak boneka Bayu dan ibu guru

Ibu Guru :” Mengapa kamu terlambat Bayu?

- Bayu :” saya kesiangan bangun dan jajan di warung dulu”
- Ibu Guru : “ Nak,lain kali bangun lebih pagi ya. Makanya jangan tidur terlalu malam, pergi kesekolah jangan lupa sarapan pagi. Dan tidak usah jajan diwarung dulu. Cukup bawa bekal dari rumah yang sudah disiapkan ibumu.
- Bayu : “Ya bu, saya berjanji akan bangun lebih pagi, sarapan pagidan pergi kesekolah tidak mau jajan lagi.”

Prolog: Akhirnya Bayu tidak mau lagi bangun kesiangan, Bayu bangun lebih pagi dan uang jajan Bayu ditabung untuk membeli peralatan sekolah.

Tampak boneka Ayah, Ibu, Bayu, Alif, Ibu guru, pemilik warung, dan mbk Sri mengucapkan salam pada para penonton (anak-anak)

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan skenario :

- a. Skenario harus sesuai dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai
- b. Jangan menyuarakan benda-benda mati
- c. Dalam skenario akhir certa jangan dibuat bersedih, tapi sebaiknya dibuat bahagia dan keberhasilan.
- d. Jika guru menginginkan penilaian tertentu pada anak, maka skenario tidak usah dibuat.

2. Membuat Boneka Bahan/Alat

- a. Botol plastik bekas minuman berukuran besar, sedang dan kecil.
- b. Guntingan kertas, dan kertas tisu
- c. Kertas manggis atau kertas berwarna
- d. Spidol/krayon/pensil warna atau cat
- e. Benang wol hitam dan putih
- f. Lem
- g. Gunting
- h. Kayu ranting atau pulpen bekas yang tidak terpakai

Cara Pembuatannya :

- a. Guntingan kertas diremas sehingga membentuk bulatan
- b. Hasil bulatan tad dibungkus dengan kertas tisu putih, sampai bulatan tertutup semua, hingga membentuk kepala bola
- c. Tempelkan kepala bola pada mulut botol, hingga membentuk kepala boneka
- d. Pada wajah boneka beri mata, hidung dan telinga dan tambahkan rambut boneka, topi, jilbab, dan lain-lain sebagai asesoris boneka.
- e. Gunting kertas berwarna untuk membentuk baju boneka, dimulai dengan leher, lalu tangan dan badan boneka.

- f. Masukkan baju boneka yang telah dilem ke badan botol bekas, hingga membentuk boneka.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan boneka

- a. Pembuatan boneka sebaiknya dilaksanakan oleh anak-anak mulai dari menggunting, meremas kertas menjadi bulatan untuk kepala boneka, menggunting, menempel, memainkan dan melakonkan boneka
- b. Gunakan bahan yang terang, untuk membuat baju boneka, sehingga lebih menarik.
- c. Kumpulan boneka disimpan rapi dalam wadah yang tertutup, dan dihiasi kertas warna warni yang menarik Boneka-boneka dapat dipentaskan berulang kali sesuai dengan skenario
- d. Boneka harus bermacam bentuk sesuai dengan besar kecil botol yang digunakan

3. Panggung/Layar

Tempat pentasan disebut panggung atau layar, Panggung ini bisa dibuat dengan menjajarkan beberapa meja, dan layar dibuat dari sisa-sisa kain, koran bekas.

Penyajian Program Pembelajaran

Capaian Pembelajaran, merupakan hal yang sangat penting diperhatikan guru dalam kegiatan kemampuan anak yang akan dicapai, disesuaikan dengan tema yang sedang dibicarakan. Pelaksanaan Sandiwara boneka ini dapat dilaksanakan untuk beberapa tema, melalui langkah-langkah sebagai berikut.

1. Guru menceritakan ringkasan cerita yang akan dipentaskan pada sandiwara boneka sesuai dengan skenario yang telah dibuat
2. Guru memperhatikan boneka-boneka yang akan dipentaskan
 - a. Guru memberi nama pada boneka yang akan menjadi tokoh dalam cerita.
 - b. Guru memberi penjelasan cara memegang boneka, posisi boneka diatas dada anak
 - c. Guru membimbing dan memotivasi anak yang akan memerankan tokoh boneka
 - d. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih sendiri peran yang akan dimainkan
 - e. Guru melatih anak sebelum pentasan sesuai dengan skenario
 - f. Guru membantu membisikkan kata-kata yang harus diucapkan anak jika lupa
 - g. Guru membantu menggerakkan boneka sesuai dengan dialog
3. Setelah pentasan berakhir, guru menyimpulkan bahwa anak-anak harus disiplin dalam menggunakan waktu, tidak boleh tidur terlalu malam, harus bangun pagi lalu mandi, berpakaian seragam sekolah, sarapan pagi dan pergi sekolah dengan tepat waktu

Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran menggunakan media sandiwara boneka sebagai berikut.

- a. Kemampuan menggerakkan boneka sesuai dengan skenario
- b. Bicara lancar tentang sifat apa yang tidak baik dalam cerita “Anak yang tidak Disiplin”
- c. Dapat menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan oleh guru
- d. Apakah akibatnya jika kalian tidak disiplin ?
- e. Apa yang harus kalian lakukan agar menjadi anak yang disiplin ?
- f. Bercerita tentang boneka yang dibuat anak-anak sendiri
- g. Mengekspresikan tentang cerita dalam sandiwara boneka diatas, melalui kegiatan yang disukai anak, meliputi: menggambar, dramatisasi, membuat puisi, bernyanyi, mengerjakan lembar kerja.

Laporan Hasil Kegiatan

Hasil Penilaian Proses Pembelajaran:

- a. 95% anak antusias dalam menyaksikan sandiwara boneka
- b. 98% anak bicara lancar dengan kalimat sederhana
- c. 90% anak mampu menceritakan kembali isi sandiwara boneka
- d. Dari 25 orang anak (Dapat mengekspresikan lebih dari 1 kegiatan)
 - 10 anak : mampu menggambar
 - 15 anak : mampu mendramatisasi
 - 7 anak : mampu membuat puisi
 - 20 anak : mampu bernyanyi
 - 17 anak : mampu mengerjakan lembar kerja.

SIMPULAN

Pada dasarnya kemampuan berbahasa di Taman Kanak-Kanak mempunyai arti yang sangat penting, baik di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan anak itu sendiri. Dalam pelaksanaan pengembangan kemampuan berbahasa bahan dan metode atau teknik penyajian perlu disesuaikan dengan kondisi lingkungan. Sandiwara boneka merupakan salah satu cara dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan dapat meningkatkan kreativitas anak, menambah perbendaharaan kata, dan menumbuhkan kepercayaan diri sehingga terjadi kegiatan belajar yang menyenangkan.

Penggunaan sandiwara boneka dapat memanfaatkan hasil karya anak dan pelaksanaannya oleh anak dengan bantuan dan bimbingan dari guru. Dengan demikian, sandiwara boneka dapat membuat guru semakin termotivasi untuk berkreaitivitas dalam mempergunakan potensi yang ada pada anak sebagai sumber belajar. Kegiatan pembelajaran sandiwara boneka hendaknya dilaksanakan sesering mungkin, karena terbukti cerita dapat merangsang anak untuk dapat melatih keterampilan berbahasa terutama kemampuan berbicara dan bertanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian. (2010). *Perkembangan Kegiatan Bercerita Di Taman Kanak-Kanak. Teknik Dan Prosedurnya*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Dhieni. (2005). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Gunarti. (2010). *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNJ
- Moeslichatoen. R . (1999). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Hilbana S. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Satriana, Malpaleni. (2011). *Menyimak : Keterampilan Berkomunikasi Yang Terabaikan*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.