

## **Penerapan Media Sock Puppet Untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legoklile**

**Diaz Anjari<sup>1</sup> , Dimas Setiaji Prabowo<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>2</sup> UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

e-mail: diazanjarii@gmail.com<sup>1</sup>

### ***Abstrak***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile. Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis dan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile sudah terlaksana dengan baik. Hasil pencapaian perkembangan bahasa anak yaitu diukur dari indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA).

**Kata Kunci:** Media Sock Puppet, Kosakata Anak, Anak Usia Dini

### ***Abstract***

*One of them is the application of sock puppet media to develop vocabulary in children aged 3-4 years at KB Cepoko Legoklile. This study aims to determine the extent of the application of sock puppet media to develop vocabulary in children aged 3-4 years at KB Cepoko Legoklile. This research is descriptive and uses a qualitative approach. Data collection techniques using observation, interview, and documentation methods. Analysis techniques and use data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of research and analysis, it can be concluded that the application of sock puppet media to develop vocabulary in children aged 3-4 years at KB Cepoko Legoklile has been well implemented. The results of the achievement of children's language development are measured from the standard indicators of the level of achievement of child development (STPPA).*

**Keywords:** Sock Puppet Media, Children's Vocabulary, Early Childhood

## **PENDAHULUAN**

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena sarana yang sangat penting dalam kehidupan anak. Pemeroleh bahasa terkait erat dengan penguasaan kosakata yang merupakan kunci untuk menguasai bahasa. Tujuan penguasaan bahasa tidak akan tercapai jika kosakata yang cukup tidak dikuasai karena semakin banyak kosakata yang dimiliki anak, maka semakin mahir pula anak dalam berbicara. (Nuraeni, 2020)

Adapun alasan penulis tertarik pada pembahasan mengembangkan kosakata anak, karena kemampuan komunikasi anak sangat bergantung pada bahasa yang dipelajari.

Kemampuan bahasa anak usia dini dapat digunakan sebagai indikator kecerdasan mereka di masa depan. Pada masa itu, anak telah menguasai berbicara, tetapi mereka masih perlu belajar lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya. Menurut Tompkins kosakata yang diperoleh anak pada awal masuk taman kanak-kanak kira-kira berjumlah 3000 kata. (Azizah, 2021)

Perkembangan kosakata anak usia dini sangat penting karena anak usia dini mempelajari informasi baru dengan lebih cepat dan mudah dibandingkan orang dewasa. Anak-anak adalah yang pertama kali diperkenalkan dengan kata-kata sederhana dan kalimat yang terdapat makna di dalamnya, seperti mengajari anak mengucapkan kata “buku” dan memberikan rangsangan yang menunjukkan kepada anak bahwa buku adalah sesuatu yang dapat mereka gunakan untuk menulis dan menunjukkan kepada anak secara langsung seperti apa bentuk buku itu, sehingga dapat membantu menyerap informasi dengan lebih mudah. (Nurmita,2019)

Kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa beberapa faktor berpengaruh terhadap cepat atau lambatnya perkembangan kosakata pada anak. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kosakata anak yaitu salah satunya lingkungan kelas yang kaya dengan bahan dan media pembelajaran yang menarik (Puspa, 2018). Di KB Cepoko Legokclile, pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu memperkaya kosakata anak didiknya, salah satunya dengan menggunakan media *sock puppet*.

Boneka tangan merupakan salah satu media bantu modern yang terbuat dari kain flanel yang dibuat dan didesain menyerupai karakter yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan oleh anak. Cara membuatnya adalah dengan cara menjahit sesuai bentuk dan ukuran yang dikehendaki. Alat permainan boneka tangan ini dimainkan dengan menggunakan tangan. Menurut Yasir ada beberapa jenis dari boneka tangan, salah satunya yaitu *sock puppet*. Media *sock puppet* adalah boneka yang dibuat dengan menggunakan kaos kaki untuk tokoh-tokoh yang berbeda. Alat ini digunakan pendidik maupun orang tua sebagai media bercerita dalam menyampaikan materi pembelajaran. Manfaat boneka ini yaitu dapat menstimulasi bahasa dan kreativitas anak. Dengan menggunakan media *sock puppet* ini komunikasi anak dan kosa kata anak akan semakin terlatih dan dapat berkembang dengan baik. (M. Fadillah, 2018)

Hasil Wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah KB Cepoko Legok Clile yang bernama Apigus Ganjarani, diperoleh informasi bahwa 10 orang anak belum mampu memahami dalam kosakatanya, hal tersebut dapat dilihat dari beberapa anak yang belum sesuai dengan indikator perkembangan kosakatanya yaitu salah satunya anak belum bisa mengerti perintah secara bersamaan dan pada saat anak berkomunikasi dengan teman sebayanya atau dengan gurunya anak belum dapat bercerita sederhana menggunakan kosakatanya, masih terdapat kekurangan yang menyebabkan berbicara anak belum sepenuhnya meningkat secara optimal seperti anak usianya sebelum diberikan media *sock puppet* tersebut.

Kondisi sebelumnya disebabkan karena kurangnya motivasi anak dalam belajar dan media yang digunakan masih sederhana, sehingga di KB Cepoko Legokclile menerapkan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak. Penggunaan media *sock puppet* dalam pembelajaran kosakata bagi anak usia dini memiliki beberapa keunggulan yang didukung oleh penelitian terdahulu. Penelitian oleh Atin Risnawati menunjukkan bahwa penggunaan media *sock puppet* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan mengekspresikan diri pada anak usia dini. (Atin, 2020) Setelah melihat dan mencermati dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, maka dalam penelitian ini media *sock puppet* dengan menggunakan berbagai metode menjadi fokus bagi penulis untuk dijadikan objek penelitian, karena peserta didik di dalam pembelajaran merespon dengan baik materi yang diberikan oleh guru dan dalam penerapannya sangat berguna dalam perkembangan kosakata anak.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yaitu: 1) Bagaimana perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan dan 2) Bagaimana Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang berdasarkan interaksi pribadi dengan subjek peneliti dalam setting mereka

sendiri. (Carles,2021) Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, sedangkan waktu penelitian tanggal 2-23 Desember 2023. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu pendidik di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam mengolah dan menganalisis data dilakukan analisis deskriptif, yaitu peneliti menggambarkan data secara keseluruhan kemudian ditarik kesimpulan untuk disajikan dalam bentuk kata-kata (Suharsimi, 2015). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan /verifikasi. (Ahmad Rijali, 2018)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile**

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, dan guru yang mengajar serta hasil observasi di lapangan, menunjukkan bahwa perkembangan bahasa dan kosakata anak di KB Cepoko Legokclile berkembang sesuai dengan tahapan umur dan harapan. Setelah melakukan wawancara dengan para guru di lembaga tersebut dengan berbagai pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti guna menemukan jawaban yang bisa menjawab permasalahan di atas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Apigus Ganjarani, S.Pd selaku kepala sekolah mengatakan:

*“yang saya perhatikan selama saya di KB Cepoko Legokclile, perkembangan bahasa anak berkembang sesuai dengan harapan, dan sesuai tahap perkembangan bahasa anak pada umumnya, atau sesuai dengan taraf umur anak. Hanya sebagian anak yang belum berkembang dan masih terlambat perkembangan bahasanya.”*

Dari hasil wawancara dengan Ibu Apigus Ganjarani, S.Pd selaku kepala sekolah mengatakan bahwa perkembangan bahasa dan kosakata anak di KB Cepoko Legokclile berkembang sesuai dengan tahapan umur dan harapan. Sebagian anak sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas saat berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya,

sementara sebagian lainnya masih memiliki kosakata yang terbatas. Namun, secara keseluruhan perkembangan kosakata anak-anak di KB Cepoko Legokclile berada dalam tahap yang normal dan sesuai dengan perkembangan bahasa pada usia tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, sebagian besar yaitu 15 anak dari jumlah 20 anak di KB Cepoko menunjukkan perkembangan kosakata yang sesuai dengan umur dan tahapan perkembangannya, hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan kosakata anak, yaitu:

Tabel 1. *Perkembangan kosakata anak 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile*

No.	Indikator Perkembangan	keterangan
1.	Mulai memahami perintah yang diberikan bersamaan	Mereka dapat mengikuti instruksi sederhana dari guru seperti "ambil mainanmu", "duduk yang rapi", atau "berikan buku itu pada ibu guru".
2.	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	Mereka dapat mengungkapkan keinginan dengan kalimat seperti "mau minum", "buku datang", atau "Ibu datang".
3.	Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata	dari segi jumlah kosakata yang dimiliki, sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas dan memahami artinya.

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar anak di KB Cepoko Legokclile menunjukkan perkembangan kosakata yang sesuai dengan tahapan usianya. Mereka sudah mampu mengucapkan dan memahami kata-kata dengan jelas, serta dapat menyusun kalimat sederhana meskipun belum sempurna strukturnya. Sementara itu, terdapat 5 anak lainnya yang perkembangan kosakatanya masih terbatas dibandingkan teman seusianya, hal ini dapat dilihat saat terlihat kesulitan dalam mengungkapkan keinginan atau gagasannya dengan kata-kata. Mereka sering menggunakan isyarat, bahasa tubuh, atau kata-kata yang tidak lengkap untuk menyampaikan maksudnya.

Adapun pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *sock puppet* pada anak 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile yaitu sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu tahap penting yang harus dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan. Perencanaan pembelajaran di KB Cepoko Legokclile meliputi penyusunan RPPH dan modul ajar. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, guru mempersiapkan beberapa yang diperlukan untuk melakukan proses pembelajaran, seperti alat dan bahannya, dan penataan lingkungan di dalam kelas. Sebelumnya guru juga sudah menentukan dongeng pendek dan mempersiapkan *sock puppet* dan tokoh yang akan digunakan, Cerita dan lagu yang akan disampaikan kepada anak disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan serta pesan apa yang akan disampaikan kepada anak.

#### 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah dilakukannya berbagai perencanaan sebelum proses pembelajaran, selanjutnya adalah kegiatan pembelajaran yang meliputi:

##### a) Pembukaan

Pembukaan dilakukan di awal sebelum kegiatan inti dimulai. Sebelum pembukaan, dilakukan penyambutan anak yang dilakukan di gerbang sekolah. Pembukaan dimulai pukul 07.30 WIB. Setelah itu anak-anak meletakkan sepatu, tas dan bekal makanan dan minuman ke tempatnya, kemudian anak mengaji dengan guru kelas sebelum baris di halaman. Tahapan yang dilakukan oleh guru ketika melakukan pembukaan, sebagai berikut: 1) Ketika anak berbaris di halaman, mereka melakukan gerakan motorik kasar yang dipimpin oleh guru. Kemudian dilakukan pembiasaan seperti membaca hadist dan doa sehari-hari. Lalu berjalan menuju kelas dengan menyanyikan lagu kereta api. 2) Kemudian pembukaan pembelajaran diawali dengan anak-anak membuat lingkaran, lalu menyanyikan lagu paud, doa harian, surat-surat pendek, pembacaan pancasila, dan lagu-lagu yang sudah dihafalkan anak pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. 3) kegiatan pembukaan diawali dengan salam yang akan dijawab oleh anak, kemudian guru menanyakan kabar anak tidak lupa guru juga mengabsen anak dengan cara memanggil nama anak satu persatu agar anak dapat mengetahui nama teman-teman di kelasnya. 4) Dilanjutkan menyanyikan lagu-lagu sesuai dengan tema seperti binatang dengan sub tema

binatang darat dengan menyanyikan lagu “nama-nama hewan”, dan lainnya menggunakan media *sock puppet*. 5) Kemudian 15 menit “waktunya jurnal” terlebih dahulu yaitu anak menggambar bebas di buku gambar atau di tablet menulis yang sudah disediakan jika sudah selesai, lalu diceritakan kepada gurunya apa yang mereka gambarkan. 6) Setelah jurnal selesai, saatnya guru membacakan pilar. Guru lalu mengajak beryanyi sambil mengeluarkan buku bergambar tentang pilar. 7) Pukul 09.30 WIB guru mempersilahkan anak-anak untuk makan bekal. Sebelum makan bekal anak-anak mencuci tangan terlebih dahulu, kemudian guru mengajak anak-anak untuk berdoa sebelum makan. Setelah selesai makan kemudian mengambil air minum dilanjut berdoa sesudah makan dan minum secara mandiri, kemudian cuci tangan. Setelah cuci tangan guru memberikan arahan bahwa kegiatan selanjutnya adalah kegiatan bermain yang sudah disiapkan oleh guru di dalam kelas. Kegiatan Inti

#### b) Kegiatan Inti

Setelah kegiatan pembukaan dilakukan, maka dilanjutkan dengan kegiatan inti di kelas dengan menggunakan model kelompok. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum diknas yang dipadukan dengan kurikulum pembelajaran holistic berbasis karakter dengan menerapkan 9 pilar karakter. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak: 1) Guru meminta anak untuk merapatkan tempat duduknya agar saat kegiatan bercerita berlangsung dengan kondusif. Setelah itu guru bercakap-cakap dengan anak mengenai tema dan sub tema yang akan dipelajari, serta menjelaskan apa saja kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. 2) Sebelum memasuki waktu literasi yaitu guru membacakan cerita. Guru terlebih dahulu memperkenalkan tokoh *sock puppet* dengan cara menyanyikan lagu. Selanjutnya guru membacakan cerita 15 menit dengan media *sock puppet*, Guru mulai menceritakan cerita sesuai dengan tema pada hari itu. Dengan begitu anak juga dapat mengetahui siapa saja yang menjadi tokoh di cerita tersebut. Pada saat bercerita guru juga menggunakan suara yang berbeda-beda di setiap tokohnya, dengan tujuan agar anak mudah memahami alur ceritanya. 3) Pada saat observasi, guru menceritakan cerita mengenai tema binatang, lalu guru bercerita dengan menggunakan dua boneka, dengan karakter yang berbeda. Pada saat bercerita, guru juga menerangkan beberapa kosakata baru sesuai dengan tema yang diceritakan. 3) Guru mengulas kembali apa yang telah diceritakannya dan memberi anak beberapa pertanyaan seputar cerita yang

diulasnya dengan metode bercakap-cakap menggunakan media sock puppet agar pemahaman anak-anak semakin meningkat dengan begitu guru dapat mengetahui apakah anak dapat memahami atau tidak cerita yang telah disampaikannya. Kemudian guru *sock puppet* juga memberi contoh cara memegang dan memainkan sock puppet dengan benar. 4) Setelah itu, guru memberikan waktu selama 10 menit kepada anak untuk berpasangan dan mencoba bercerita tentang tokoh favorit mereka dengan media yang telah disediakan. Jika waktu tidak cukup dilanjutkan saat kegiatan pembelajaran pada kelompok bermain peran.



Gambar 1

Dalam memainkan *sock puppet*, terdapat beberapa keterampilan yang perlu dikuasai agar dapat memerankan tokoh dan bercerita dengan ekspresif. Saat memainkan, dua jari dimasukkan ke dalam kaus kaki untuk menggerakkan kepala si boneka. Dengan ibu jari dan telunjuk, kepala boneka bisa digerakkan ke atas, bawah, kiri dan kanan. Badan boneka juga bisa diteuk dan digoyang-goyangkan mengikuti irama cerita. Saat bercakap-cakap, jari yang ada di dalam boneka dapat membuka tutup mulut sock puppet seolah sedang berdialog.

Anak merespon kegiatan tersebut dengan antusias dan semangat, dengan selalu melontarkan pertanyaan kepada guru tentang apa yang diceritakannya. Guru juga memberikan beberapa pertanyaan kepada anak menggunakan media *sock puppet*, seperti siapa saja tokoh dalam cerita tersebut, dan anak dapat menjawab serta merespon apa yang disampaikan oleh guru. Setelah selesai bercerita, guru juga mengulas kembali apa yang telah disampaikannya, dengan begitu guru tahu apa anak dapat memahami dengan baik cerita yang disampaikannya. Setelah itu anak-anak juga diberi kesempatan untuk memainkan media *sock puppet* bersama guru atau teman sebayanya.

Ada beberapa strategi utama yang diterapkan guru KB Cepoko Legokclile saat pembelajaran di kelas. Pada saat observasi peneliti melihat secara langsung bagaimana



guru menerapkan strategi pembelajaran di kelas untuk mengembangkan kosakata anak menggunakan metode bercerita dan bercakap-cakap dengan cara guru dan anak saling bertukar cerita tentang pengalaman masing-masing seputar tema tertentu yang dekat dengan anak dan guru selalu memberikan contoh pengucapan kata baru dengan lafal dan intonasi yang jelas agar anak terbantu.

Setelah sesi cerita berakhir guru menjelaskan kegiatan apa yang selanjutnya akan dilakukan oleh anak. Di KB Cepoko Legokclile dilakukan satu kegiatan proyek yang dikerjakan sampai tema selesai dan dua kegiatan yang mencakup aspek perkembangan yang berbeda di setiap kegiatannya. Misalnya seperti, kegiatan menulis kosakata menggunakan loose part, mewarnai, mengecap, menempel dan lain sebagainya, dengan menggunakan loose part yang sudah disediakan di kelas. Anak dibebaskan memilih kegiatan mana yang disukainya, serta kegiatan pengaman terletak di belakang kelas, digunakan ketika anak menunggu kelompok giliran ketika belum mendapatkan tempat. Dapat digunakan sebagai kegiatan bermain bagi anak yang telah menyelesaikan tugasnya serta menunggu teman-temannya yang belum selesai.

### c) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan setelah kegiatan inti selesai, saat penutup guru melakukan recalling terlebih dahulu mengenai apa saja yang telah dilakukan oleh anak. Guru menanyakan kepada anak kegiatan proyek yang dikerjakan akan dilanjutkan besok atau dirapikan ke tempatnya. Guru mengulang kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari dari awal sampai akhir. Kegiatan recalling tersebut dapat melatih daya ingatan anak mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.



Gambar 2

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi atau penilaian pembelajaran yang dilaksanakan di KB Cepoko Legokclile berupa laporan perkembangan kepribadian ataupun laporan penguasaan materi yang telah

disampaikan oleh guru. Hasil laporan disampaikan kepada orang tua anak berupa raport yang isinya berbentuk narasi deskripsi singkat tentang perkembangan anak.

Dalam wawancara Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas di KB Cepoko Legokclile juga menjelaskan bahwa:

*“di evaluasi pembelajaran guru melakukan penilaian terhadap apa yang telah dilakukan oleh anak, sesuai atau tidak begitu mbak. Lalu guru menulis penilaiannya di lembar penilaian harian dan catatan anekdot. Penilaian atau evaluasi pembelajaran kepada anak, apakah anak sudah dapat mencapai perkembangannya atau belum, jika belum maka guru juga harus memberikan stimulasi lebih kepada anak. Penilaian dicatat dalam lembar penilaian, kalau di kami capaian perkembangan dapat dibedakan seperti BB (untuk capaian yang belum berkembang), MB (untuk capaian mulai berkembang), BSH (untuk capaian berkembang sesuai dengan harapan), dan BSB (untuk capaian berkembang sangat baik).*

Berdasarkan wawancara di atas, dapat diketahui bahwa teknik evaluasi yang dilakukan di KB Cepoko Legokclile antara lain:

a. Penilaian Harian

Lembar penilaian harian ini berkaitan dengan indikator pencapaian perkembangan pada anak dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, capaian perkembangan dapat dibedakan seperti BB (untuk capaian yang belum berkembang), MB (untuk capaian mulai berkembang), BSH (untuk capaian berkembang sesuai dengan harapan), dan BSB (untuk capaian berkembang sangat baik).

b. Catatan anekdot

Catatan anekdot dituliskan setelah peristiwa itu terjadi, seperti misalnya, danang berinisiatif pada saat pulang mengambil tas temannya, dari yang dijelaskan Ibu Nur Fadillah, bahwa penulisan catatan anekdot dilakukan bersamaan pada saat penulisan penilaian harian, yang disisipkan di bagian bawah lembar penilaian harian.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti guru juga melakukan penilaian ketika dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *sock puppet*. Guru menuliskan catatan anekdot, beberapa nama anak dan perilaku yang ditunjukkan anak dalam perkembangan kosakatanya, misalnya berani memberikan respon atau dapat menceritakan kembali cerita yang telah didengarkan, anak yang bisa menirukan kosakata yang diucapkan guru dan yang lainnya. Guru juga menuliskan penilaian pada lembar penilaian di hari itu serta guru melakukan evaluasi setiap satu bulan sekali untuk mengetahui perkembangan kosakata anak.

#### 4. Perkembangan Kosakata Anak setelah Menggunakan Media *Sock Puppet*

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di KB Cepoko perkembangan kosakata anak dapat dilihat dari beberapa indikator, antara lain:

- a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- b. Bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- c. Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata
- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
- e. Kemampuan anak untuk menceritakan kembali cerita yang diberikan oleh guru.
- f. Mengulang kata yang diucapkan guru

Penggunaan media *sock puppet* dalam pembelajaran di kelas memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kosakata anak. Kemampuan anak dalam menyerap, memahami, dan menggunakan kata-kata baru menunjukkan perkembangan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan media *sock puppet*. Hal ini ditandai dengan saat anak berkomunikasi maupun kemampuan mereka menyebutkan kata-kata sesuai gambar atau situasi tertentu dengan guru dan teman sebayanya. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile:

*“Perkembangan kosakata anak yang selalu kami amati setelah menggunakan media sock puppet ini pasti ada yang mengalami perkembangan cepat dan ada juga yang lama perkembangannya. Tapi, memang ada perubahan perkembangannya mba yang penting sabar dan telaten. Tadinya anak yang baru masuk kurang sekali kosakatanya dalam berbicaranya yang tadinya belum tahu apa-apa dikami juga ada anak yang berkebutuhan khusus juga, Setelah diterapkan media ini anak mampu menyebutkan kosakata baru yang diajarkan melalui media sock puppet dengan benar. Misalnya, nama-nama buah, binatang, warna, profesi, dan sebagainya. anak juga mulai berani menggunakan kosakata baru yang diajarkan saat berkomunikasi sehari-hari dengan teman atau gurunya. Saya amati itu saat istirahat dan saat pembelajaran mba, anak terlihat lebih antusias dan tertarik untuk mengetahui arti dari kosakata-kosakata baru yang diajarkan guru melalui media sock puppet ini. Kami juga tidak menyangka mba anak yang berkebutuhan khusus ini sedikit demi sedikit bisa paham dan mengerti apa yang diajarkan menggunakan sock puppet, sudah bisa mengucapkan “aaaa,baaa” walaupun prosesnya lama. Dengan adanya media sock puppet ternyata mampu menginspirasi anak untuk mengeksplorasi dan mempelajari kosakata baru secara mandiri melalui metode yang diterapkan di KB Cepoko. Jadi melalui berbagai indikator perkembangan tersebut, dapat dikatakan bahwa sock puppet cukup efektif membantu pengembangan kosakata anak”*

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan kepala sekolah dan guru, penerapan media sock puppet mampu menstimulasi perkembangan kosakata pada anak didik di KB Cepoko Legokclile. Berdasarkan hasil observasi selama beberapa kali pertemuan di KB Cepoko, dilihat dari antusiasme peserta didik yang begitu besar dalam menyimak setiap cerita dan penjelasan yang disampaikan melalui media *sock puppet*. Mereka begitu tertarik dan serius memperhatikan, bahkan secara sukarela anak-anak berebut kesempatan untuk ikut memainkan sock puppet. Dengan demikian, guru lebih leluasa menyisipkan kosakata baru ke dalam cerita, nyanyian dan dapat langsung dipraktikkan anak. Pembelajaran jadi terasa menyenangkan, sekaligus melekat kuat dalam ingatan anak. Terlepas dari kondisi normal ataupun berkebutuhan khusus, anak mampu menyerap kosakata baru dan mempraktekkannya dengan baik setelah mengikuti pembelajaran. Perkembangan kemampuan berbahasa anak secara keseluruhan pun menjadi lebih optimal.

**CEKLIS**  
**KB CEPOKO LEGOKLILE KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN**  
**TAHUN AJARAN 2023/2024**

Semester : 1  
 Kelompok : KB (3-4 Tahun)

Hari/ tanggal : Senin, 18 Desember 2023

No	Indikator penilaian perkembangan kosakata anak	Hasil Anak																					
		N a y y a	Q i a n a	M e y	B i l a l	A b y a n	A d e v a	I k h f a n	D i o n	U f a	S h a n u m	F e e	I n t a n	I r f a n	S i l v i	D i t a	R a k h a	N a u r a	L i t a	D a n a n g	N a d i a	Z i c h o	Z i f a r a
1	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓		✓

3	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
4	Kemampuan anak untuk menceritakan Kembali cerita yang diberikan oleh guru		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
5	Mengulang kata yang diucapkan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

## **Pembahasan**

Pada pembahasan ini peneliti akan menganalisis data yang sudah dideskripsikan dengan teori umum. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di KB Cepoko Legokclile, kepala sekolah mengungkapkan bahwa secara umum perkembangan bahasa dan kosakata anak berkembang sesuai dengan tahapan usia dan harapan. Anak-anak tersebut sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas dan memahami artinya, dapat mengikuti instruksi sederhana dari guru. Mereka juga sudah mulai dapat menyusun kalimat sederhana dari dua atau tiga kata, meskipun strukturnya belum sempurna. Kemampuan ini sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun yang mulai dapat menyusun kalimat pendek. Sementara itu, terdapat 5 anak lainnya yang perkembangan kosakatanya masih terbatas dibandingkan teman seusianya, terlihat dari kesulitan dalam mengungkapkan keinginan atau gagasan dengan kata-kata, sehingga sering menggunakan isyarat, bahasa tubuh, atau kata-kata yang tidak lengkap untuk menyampaikan maksudnya. Meski demikian, terdapat beberapa anak yang menunjukkan keterlambatan. Mayoritas anak menunjukkan perkembangan kosakata dan pemahaman yang baik. Mereka sudah mampu mengucapkan kalimat sederhana 7-10 kata dan memahami perintah sederhana. Kata-kata yang dikuasai umumnya kata benda sederhana seperti nama anggota tubuh, makanan, minuman, binatang, mainan, dan sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran di KB Cepoko Legokclile ini menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kegiatan pengaman. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum diknas yang dipadukan dengan kurikulum pembelajaran holistic berbasis karakter dengan menerapkan 9 pilar karakter. Hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa penerapan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile dapat dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **1. Perencanaan Pembelajaran**

Sebagaimana diketahui bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, banyak hal yang harus dipersiapkan oleh guru. Persiapan yang dilakukan oleh guru kelas di KB Cepoko Legokclile meliputi berbagai hal, diantaranya perencanaan yang dilakukan guru meliputi penyusunan RPPH dan modul ajar per minggu dengan mempertimbangkan standar tingkat pencapaian perkembangan dan karakteristik anak usia dini. Hal ini selaras dengan teori John Locke yang mengatakan bahwa penyediaan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kesiapan anak.

Pemilihan tema, indikator pembelajaran, metode dan media pembelajaran termasuk rancangan penggunaan sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak yang sesuai juga dilakukan guru dalam perencanaan. Selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget, hal ini penting agar tahap perkembangan cara berpikir anak dapat terstimulasi dengan tepat. Selain itu persiapan seperti alat dan bahannya, penataan lingkungan yang ada di dalam kelas, guru juga sudah menentukan dongeng pendek dan mempersiapkan sock puppet dan tokoh yang akan digunakan. pemilihan lagu juga menyesuaikan dengan tema yang dekat dengan anak dan guru juga mempersiapkan pertanyaan pemantik kepada anak saat bercakap-cakap dengan guru atau teman sebaya menggunakan sock puppet. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran bahwa guru di KB Cepoko Legokclile sudah seluruhnya melakukan perencanaan secara matang.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembukaan pembelajaran di KB Cepoko Legokclile, dapat dianalisis bahwa pembukaan diawali dengan penyambutan hangat guru kepada anak di gerbang sekolah pukul 07.30 WIB. Penyambutan ini bertujuan menciptakan suasana menyenangkan saat anak datang ke sekolah. Setelah bersalaman dan mengucapkan salam, anak meletakkan sepatu, tas, dan bekal pada tempatnya masing-masing, lalu bergegas menuju kelas untuk mengaji. Kegiatan ini melatih kemandirian dan kedisiplinan anak. Setelah selesai mengaji, anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar di halaman sekolah seperti senam atau berlari kecil dipimpin guru. kemudian, guru mengajarkan doa-doa pendek dan hadist agar anak dapat menghafalkannya. Setelah itu, anak berjalan menuju kelas dengan menyanyikan lagu kereta api untuk meningkatkan motivasi sebelum memulai pembelajaran.

Di dalam kelas, pembelajaran dibuka dengan membentuk lingkaran dan bernyanyi bersama menggunakan media sock puppet dan iringan musik. Bernyanyi dapat menciptakan suasana ceria dan menarik perhatian anak. Kemudian guru memberi salam, bertanya kabar, serta menyebutkan nama satu per satu anak untuk melatih daya ingat. Guru juga bernyanyi lagu tema binatang dan menggunakan media sock puppet untuk mengenalkan nama-nama hewan kepada anak. Kegiatan selanjutnya adalah waktu jurnal 15 menit, dimana anak bebas berekspresi menggambar di buku gambar atau tablet yang disediakan. Setelah selesai, mereka menceritakan hasil gambarnya kepada guru. Hal ini dapat melatih kreativitas dan kemampuan kosakata anak. Terakhir sebelum istirahat, guru membacakan buku bergambar mengenai pilar dan mengajak anak bernyanyi.



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran di KB Cepoko Legokclile diawali dengan kegiatan literasi menggunakan metode bercerita dengan media sock puppet. Guru memilih cerita yang sesuai tema pembelajaran. Guru juga menggunakan suara dan ekspresi berbeda untuk setiap tokoh sehingga membuat anak lebih paham alur cerita. Selain kosakata baru, guru juga menanamkan nilai-nilai moral melalui cerita. Setelah bercerita, guru mengevaluasi pemahaman anak melalui tanya jawab dan memberi kesempatan anak berlatih bercerita sendiri dengan sock puppet dengan menggunakan metode bercakap-cakap. Mereka aktif bertanya dan menunjukkan ketertarikan pada media pembelajaran.

Sebelum penerapan, guru melatih anak cara memainkan dan mengekspresikan sock puppet dengan benar yang sudah sesuai dengan pendapat Dhieni, Nurbiana dkk. yang mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran menggunakan media sock puppet adalah pendidik menyiapkan boneka sesuai dengan jalan cerita, pendidik memperkenalkan karakter boneka yang sudah disiapkan, pendidik memberitahu judul cerita, Menggunakan berbagai intonasi suara dan pendidik melibatkan anak dalam cerita dengan bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengajak bernyanyi. Langkah-langkah menggunakan media sock puppet yang benar dan berurutan, dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif antara anak dan guru, serta anak antusias mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru. (Ridwan, 2018)

Setelah kegiatan inti literasi, guru menjelaskan pilihan kegiatan lanjutan yang dapat dipilih anak sesuai minatnya seperti membuat proyek yang sudah ditentukan, kolase, menempel dan lainnya sesuai dengan tema saat itu. Dalam pemilihan kegiatan, guru memastikan semua anak mendapat kesempatan dan tidak ada yang merasa diperlakukan berbeda. Bagi anak yang selesai lebih dulu, disediakan kegiatan pengaman sembari menunggu temannya. Guru juga membantu dan mendampingi anak jika ada anak yang belum bisa. Dengan demikian pelaksanaan kegiatan inti di KB Cepoko Legokclile menerapkan pembelajaran aktif, kreatif dan menarik melalui media sock puppet serta pilihan kegiatan sesuai minat anak untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa dan kosakata. Guru juga senantiasa memastikan keterlibatan dan perhatian pada setiap individu anak.

### 3. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran di KB Cepoko Legokclile berupa laporan perkembangan kepribadian dan bagaimana penguasaan materi anak. Hasil evaluasi disampaikan kepada orang tua dalam bentuk raport berisi narasi deskriptif singkat mengenai perkembangan anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Fadillah, guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilakukan anak, apakah sudah sesuai atau belum. Hasil penilaian dicatat dalam lembar penilaian harian dan catatan anekdot. Tujuannya untuk mengetahui apakah anak sudah mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan, jika belum maka guru memberikan stimulasi tambahan. Selaras dengan pendapat Purwanto bahwa evaluasi selalu menyangkut pemeriksaan ketercapaian tujuan yang ditetapkan. Pemeriksaan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil dari proses kegiatan dapat mencapai tujuannya. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan melihat sejauh mana hasil belajar anak sudah mencapai tujuannya.

#### 4. Perkembangan Kosakata Anak setelah Menggunakan Media Sock Puppet

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 137 tahun 2014 mengenai standar Tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA) menjelaskan bahwa lingkup perkembangan bahasa bagi anak usia dini mencakup kemampuan memahami dan mengungkapkan bahasa, serta keaksaraan. (Menteri pendidikan, 2014)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, media *sock puppet* melatih anak untuk memahami dan merespons beberapa perintah secara bersamaan dari guru. Ketika guru bercerita dengan menggunakan media *sock puppet*, anak-anak antusias melakukan instruksi seperti bernyanyi, bertepuk tangan, dan maju menceritakan kembali meskipun belum sepenuhnya menggunakan pilihan kata yang tepat. Secara keseluruhan, pemahaman kosakata anak berkembang melalui kegiatan mendengarkan dan merespons cerita dan perintah guru. Interaksi tanya jawab antara guru dan anak juga melatih kemampuan anak dalam memahami dan menjawab pertanyaan yang lebih kompleks terkait cerita yang disampaikan. Misalnya ketika ditanya hewan apa saja yang dilihat saat jalan-jalan ke kebun binatang, anak menjawab secara rinci. Hal ini menunjukkan kosakata dan kemampuan berbahasa anak semakin berkembang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penerapan media *sock puppet* dalam pembelajaran kosakata di KB cepoko yaitu anak mampu menyerap, memahami, dan menggunakan kosakata baru yang dipelajari melalui kegiatan bercerita, bernyanyi, dan interaksi langsung dengan *sock puppet*, Sebagian besar anak menunjukkan kemampuan dalam menjawab pertanyaan terkait isi cerita yang disampaikan menggunakan kosakata yang tepat, Anak-anak dapat menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan kosakata baru yang telah mereka pelajari, Mereka mampu mengaplikasikan kosakata baru dalam

komunikasi sehari-hari setelah penerapan media *sock puppet*. Sejalan dengan teori Gunawan dkk yang menyebutkan bahwa salah satu cara untuk membantu mengembangkan kosakata pada anak usia dini yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan anak dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## **SIMPULAN**

Perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan menunjukkan perkembangan kosakata yang sesuai dengan umur dan tahapan perkembangannya, sebagian besar yaitu 15 anak dari jumlah 20 anak sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas, memahami artinya, mengikuti instruksi sederhana, serta menyusun kalimat sederhana, meskipun strukturnya belum sempurna. Sementara 5 anak lainnya masih memiliki kosakata terbatas dibandingkan teman seusianya, terlihat dari kesulitan mengungkapkan keinginan dengan kata-kata sehingga menggunakan isyarat atau bahasa tubuh. Namun, secara keseluruhan perkembangan kosakata anak berada dalam tahap normal sesuai usia mereka, untuk melihat perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek kosakata guru melakukan penilaian dengan metode ceklis dan catatan anekdot, kemudian menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mempertimbangkan hasil penilaian tersebut agar kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Penerapan media pembelajaran dengan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan dapat terlaksana dengan optimal. Hal ini dapat diidentifikasi, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan penelitian “Penerapan Media Pembelajaran dengan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan” maka dapat disimpulkan bahwa metode bercerita, metode bernyanyi, metode bercakap-cakap menggunakan media *sock puppet* dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan kosakata pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini dapat dilihat pada beberapa aspek antara lain: (a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (b) Bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, (c) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, (d) Kemampuan anak untuk menceritakan kembali cerita yang diberikan oleh guru, (e) Mengulang kata yang diucapkan guru. Dengan demikian, penggunaan media *sock puppet*

dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi metode yang menarik dan interaktif untuk mengoptimalkan perkembangan kosakata anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Setyaningsih, A. (2010). *Developing Young Learners' Listening Skill through Stories*. In *TEYL International Seminar, Opportunities and Challenges*. Yogyakarta: Universitas Sanata Darma
- Aliyah, Azizah. 2021. "Peningkatan Perkembangan Kosakata Anak Melalui Permainan Tradisional *Sompyo* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Cambaya Desa Bone Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa". *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan jurusan PIAUD*. Makassar : Perpustakaan UIN Alauddin.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Boix, Carles dan Susan C. 2021. *Penelitian Lapangan Handbook Perbandingan Politik*. Bandung : Nusamedia.
- Fadillah, M. 2018. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Febriana, Anggun Muhammad, Yusri Bachtiar, dkk. 2023. "Pengaruh Metode Bercerita Berbasis Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Insan Cemerlang Makassar". Makassar : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Nuraeni. 2020. "Penguasaan kosakata pada anak usia 5-6 tahun di tk aisyah mamajang makassar", *Skripsi Program studi Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini*. Makassar : Perpustakaan UNISMUH.
- Nurmita. 2019. "Upaya Guru Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Alkhairaat 1 Pusat Palu", *skripsi PIAUD*. Palu : Perpustakaan UIN datokarama.
- Ridwan. 2018. "Permainan Boneka Tangan Dengan Model Tadzkirah". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume VIII, Nomor 02*. Banjarmasin.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Alhadharah Vol. 17 No. 33*. Banjarmasin.
- Risnawati, Atin. 2020. *Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Tangan dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo*. Lampung : IAIN Metro.
- Sumantri, Puspa, A. 2018. "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Untung, Moh. Slamet. 2022. *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: litera.