

**PENERAPAN MEDIA *SOCK PUPPET*
UNTUK MENGEMBANGKAN KOSAKATA PADA ANAK
USIA 3-4 TAHUN DI KB CEPOKO LEGOKCLILE
KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

DIAZ ANJARI
NIM. 2420078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET
UNTUK MENGEMBANGKAN KOSAKATA PADA ANAK
USIA 3-4 TAHUN DI KB CEPOKO LEGOKCLILE
KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

DIAZ ANJARI
NIM. 2420078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diaz Anjari

NIM : 2420078

Judul Skripsi : Penerapan *Media Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 10 Februari 2024

Yang membuat pernyataan.



Diaz Anjari
NIM. 2420078

Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd
Perumahan Stain Residen Blok C4,
Desa Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Skripsi Sdri. Diaz Anjari

Kepada Yth.
Dekan FTIK UIN K.H
Abdurrahman Wahid Pekalongan
c/c. Ketua Program Studi PIAUD
di-
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Diaz Anjari

NIM : 2420078

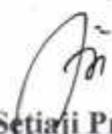
Judul : *Penerapan Media Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun Di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 20 Februari 2024

Pembimbing,


Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd
NIP. 19901202 202012 1 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingsudur.ac.id email: ftik@uingsudur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : DIAZ ANJARI
NIM : 2420078
Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET UNTUK
MENGEMBANGKAN KOSAKATA PADA ANAK
USIA 3-4 TAHUN DI KB CEPOKO LEGOKCLILE
KECAMATAN BOJONG KABUPATEN
PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Kamis, 21 Maret 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Dr. Siti Mumun Muniroh, M.A.
NIP. 19820701 200501 2 003


M. Adin Setvawan, M.Psi.
NIP. 19920911 201903 1 014

Pekalongan, 25 Maret 2024

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.
NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa		es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha		ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye

س	Sad		es (dengan titik di bawah)
ض	Dad		de (dengan titik di bawah)
ط	Ta		te (dengan titik di bawah)
ظ	Za		zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
= a		=
= i	= ai	=
= u	= au	=

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jam lah*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *f timah*

4. Syaddad (*tasydid*, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا	ditulis	<i>rabbān</i>
البر	ditulis	<i>al-barr</i>

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rojulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidinah</i>

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البدیع	ditulis	<i>al-badi'</i>
الجلال	ditulis	<i>al-jal l</i>

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

أمرت	ditulis	<i>umirtu</i>
شيء	ditulis	<i>syai'un</i>

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala hidayah dan rahmat Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tetap tercurah kepada Rasulullah Nabi Muhammad *Shollallahu Alaihi Wassalam*, Keluarga, Shahabat, serta pengikut beliau yang istiqomah hingga hari akhir. Dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama, panutanku, serta pintu surgaku, Bapak Triswoto dan Ibu Apigus Ganjarani. Terimakasih sebesar-besarnya kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, motivasi dan doa yang tak pernah putus untuk saya selama ini. Terimakasih atas kesabaran hati bapak dan ibu mendidik, memberi nasehat dan menjadi pengingat paling kuat untuk saya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan kepada penulis selama ini. Aamiin Ya Rabbal'alamin.
2. Adik-adik saya Azfi Yudan dan Adeva Ghania Mardha, terimakasih sudah menjadi mood boster yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar KB Cepoko Legokclile yang telah memberikan dukungan untuk kesuksesan skripsi ini.
4. Dosen pembimbing saya, Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd. Terimakasih atas bimbingan., semangat dan kesabarannya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Presiden Mahasiswa UIN Gusdur 2024, Wisnu Akbar Prihatnala dan sahabat penulis Umi Asih Nur Aini. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung maupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi keberkahan dalam segala hal yang kita lalui.
6. Sahabat penulis, anggota grup bertuju yang telah bersama berjuang dari awal hingga akhir. *See you on top guys*

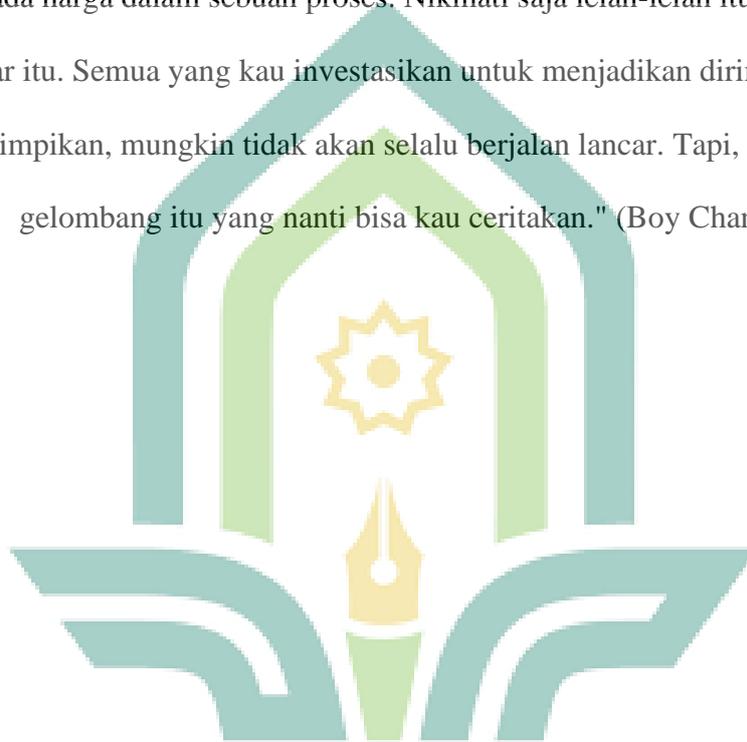
7. Keluarga PIAUD kelas B yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku kuliah ini.
8. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, semangat dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.
9. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.



MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya." (QS. Albaqarah: 286)

"Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan." (Boy Chandra).



ABSTRAK

Diaz Anjari. 2024, 2420078, Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, Skripsi Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam (UIN) Negeri K.H Abdurahman Wahid Pekalongan. Dosen Pembimbing : Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd.

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

Perkembangan kosakata anak merupakan suatu aspek perkembangan anak usia dini yang sangat penting untuk dikembangkan dalam kehidupan baik di lingkungan sekolah maupun rumah, baik di masa sekarang atau di masa mendatang. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan manusia lain sehingga terjalin suatu interaksi sosial. Melalui kosakata anak juga dapat mengutarakan gagasan, ide, atau pendapatnya kepada orang lain. Berbagai metode dilakukan guru dalam menstimulasi aspek perkembangan kosakata anak. Salah satu diantaranya yaitu penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile kecamatan bojong kabupaten pekalongan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di kb cepoko legokclile kecamatan bojong kabupaten pekalongan.

Rumusan masalah pada penelitian ini tentang bagaimana perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB cepoko legokclile?, bagaimana praktek media pembelajaran *sock puppet* untuk anak usia 3-4 tahun di KB cepoko legokclile, dan penerapan media pembelajaran dengan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB cepoko legokclile dan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile, untuk mengetahui praktek media pembelajaran *sock puppet* untuk anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile, dan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran dengan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile.

Penelitian ini bersifat deskriptif dan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian adalah sumber data primer dan data sekunder. 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 legokclile kecamatan bojong kabupaten pekalongan sudah terlaksana dengan baik. Hasil pencapaian perkembangan bahasa anak yaitu diukur dari indikator standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), dan menurut departemen pendidikan dan kebudayaan.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Penguasa Seluruh Alam, Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Tiada kata yang paling indah kecuali ungkapan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat Nya sepanjang siang dan malam sehingga penuh dengan perjuangan dan pengorbanan penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang tiada mengenal kata lelah ditengah terik matahari dan gelapnya malam demi menaburkan cahaya keimanan terhadap seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa proses penyelesaian Skripsi ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis memberikan penghargaan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang terlibat dan membantu penulis hingga skripsi ini terwujud, antara lain kepada yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Triana Indrawati, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing, yang telah memotivasi dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.

5. Seluruh Dosen dan Staf UIN KH Abdurahman Wahid Pekalongan yang selalu membantu dan membimbing mahasiswa dengan penuh dedikasi.
6. KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan beserta seluruh pihak didalamnya yang telah memberi izin, kesempatan, bantuan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Orangtua serta keluarga yang tiada henti memberi bantuan dan dukungan berupa doa, moril dan materil.
8. Seluruh pihak, keluarga, teman-teman dan handai taulan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Selanjutnya penulis hanya bisa berdoa semoga amal baik anda semua mendapat balasan dan pahala berlipat ganda dari Allah SWT, amiin. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini betapapun kecilnya dapat memberikan masukan dalam upaya pengembangan terhadap wacana keilmuan.

Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, penulis mohon maaf atas kekeliruan dalam penulisan skripsi ini. Penulis membuka kritik dan saran membangun dari para pembaca. Terimakasih.

Pekalongan, 10 Februari 2024

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Metode Penelitian	7
1. Jenis dan Pendekatan	7
2. Tempat dan Waktu Penelitian	8
3. Sumber Data	8
4. Teknik Pengumpulan Data	9
5. Teknik Analisis Data	11
F. Sistematika Penulisan Skripsi	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Deskripsi Teori	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran <i>Sock Puppet</i>	20
3. Kosakata	23
4. Anak Usia Dini	30
B. Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III HASIL PENELITIAN	39
A. Gambaran Umum Profil KB Cepoko Legokclile	39
B. Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan	45
C. Penerapan Media Pembelajaran dengan Media <i>Sock Puppet</i> untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.	49

BAB IV ANALISIS PENELITIAN	82
A. Analisis Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan	82
B. Analisis Penerapan Media Pembelajaran dengan Media Sock Puppet untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.....	84
 BAB V PENUTUP.....	 96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	99

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)	27
Tabel 3.1	Daftar Jumlah Tenaga Pendidik KB Cepoko Legokclile	41
Tabel 3.2	Daftar Tenaga Pendidik.....	42
Tabel 3.3	Daftar Jumlah Peserta Didik KB Cepoko Legokclile	42
Tabel 3.4	Daftar Kondisi Bangunan KB Cepoko Legokclile.....	43
Tabel 3.5	Daftar Sarana Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar KB Cepoko Legokclile.....	43
Tabel 3.6	Daftar Alat Permainan Edukatif in door KB Cepoko Legokclile .	44
Tabel 3.7	Daftar Alat Permainan Out Door KB Cepoko Legokclile	44



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian	38
Bagan 3.1 Struktur Organisasi KB Cepoko Legokclile	45



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara
- Lampiran 2. Hasil Wawancara
- Lampiran 3. Pedoman Observasi
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 7. Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian dari KB Cepoko Legokclile
- Lampiran 9. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pendidikan yang paling mendasar yang berfungsi sebagai periode penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak usia dini, yang berlangsung sejak lahir hingga usia enam tahun, merupakan usia yang kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat berdampak pada bagaimana hasil pendidikan seseorang selanjutnya. Artinya, periode waktu ini menguntungkan untuk pengembangan berbagai keterampilan, termasuk kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kemampuan kognitif, kemampuan bahasa, kemampuan sosial dan emosional, dan kemampuan spiritual.¹

Pendidikan anak usia dini atau pendidikan prasekolah seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2014 tentang Pendidikan Prasekolah dikemukakan bahwa: (1) adalah pendidikan untuk pembantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah dan (2) disebutkan bahwa Taman Kanak-kanak atau sederajat adalah salah satu

¹ Erma Wati dan Muhammad Solihin, “Meningkatkan Kemampuan Berbicara Santun Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan di Raudhatul Athfal Nurul Islam Desa Sungai Mengkuang Kabupaten Bungo”, (Jambi : *Jurnal Alayya*, Vol. 2, No. 1, 2022), hlm. 57.

bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 (empat) tahun sampai memasuki pendidikan dasar.²

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.³

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 dimasa depan. Pada masa itu, anak telah menguasai berbicara, tetapi mereka masih perlu belajar lebih banyak untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya. Menurut Thomkins Kosakata yang diperoleh anak pada awal masuk taman kanak-kanak kira-kira berjumlah 3000 kata.⁴

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-

² Santoso Sugeng, Pendidikan Anak Usia Dini,(Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan, 2014), hlm. 33.

³ Nuraeni, “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, 2020), hlm.7.

⁴ Azizah Aliyah, “ 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, 2021), hlm. 14.

kata sederhana dan kalimat yang terdapat makna didalamnya, seperti mengajari anak mengucapkan kata “buku” dan memberikan rangsangan yang menunjukan 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.⁵

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.⁶ 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 flannel yang dibuat dan didesain menyerupai karakter yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan oleh anak. Cara membuatnya ialah 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

⁵ Nurmita, “Upaya Guru Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bermain Peran di Tk Alkhairaat 1 Pusat Palu”, *skripsi PIAUD* (Palu : Perpustakaan UIN datokarama, 2019), hlm. 9.

⁶ Puspa, A., Sumantri. “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun.” (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 12, No 1, 2018), hlm.14.

menyampaikan materi pembelajaran. Manfaat boneka ini yaitu dapat menstimulai bahasa dan kreativitas anak. Dengan menggunakan media *sock puppet* ini komunikasi anak dan kosa kata anak akan semakin terlatih dan dapat berkembang dengan baik.⁷

Hasil Wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah KB Cepoko Legokclile 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

⁷ M. Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta :PT Fajar Interpratama Mandiri, 2018), hlm.113.

mengekspresikan diri pada anak usia dini.⁸ 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 di atas 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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yang hendak dikaji dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran dengan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan?

⁸Atin Risnawati, "Penerapan Metode Ber cerita dengan Boneka Kaus Kaki dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo", skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (IAIN Metro, 2020), hlm. 4-5.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk Mengetahui penerapan media pembelajaran dengan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Diadakan penelitian ini diharapkan ada manfaat yang dapat diperoleh, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis diharapkan mampu memberikan masukan terhadap khasanah keilmuan pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini terkait dengan pemilihan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk disesuaikan dengan materi yang disampaikan kepada anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru terkait penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kosakata anak yang dapat digunakan dan diterapkan pada materi lain.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan bentuk media pembelajaran dan mendukung penuh dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman serta wawasan, karena peneliti dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama di bangku kuliah untuk diterapkan sesuai kondisi di lapangan.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang berdasarkan interaksi pribadi dengan subyek peneliti dalam setting mereka sendiri. Metode penelitian lapangan termasuk melaksanakan survei, wawancara baik informal maupun terstruktur.⁹

Penelitian lapangan tersebut kegiatan peneliti untuk menganalisis perkembangan dalam kemampuan kosakata pada anak usia dini usia 3-4 tahun, hal tersebut anak lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui media *sock puppet*.

b. Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut pada hakikatnya merupakan model penelitian humanistik di mana manusia menjadi fokus utama dari fenomena sosial atau budaya.¹⁰

⁹ Carles Boix dan Susan C, *Penelitian Lapangan Handbook Perbandingan Politik*, (Bandung : Nusamedia, 2021), hlm.30.

¹⁰ Moh. Slamet Untung, *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*, (Yogyakarta: Litera, 2022), hlm. 198.

Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.¹¹

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, sedangkan waktu penelitian tanggal 2-23 Desember 2023.

3. Sumber Data

Sumber data menggambarkan tempat di mana peneliti menerima dan mengumpulkan data penelitian. Satu atau lebih sumber data mungkin diperlukan untuk memberikan solusi terhadap kesulitan penelitian. Satu atau lebih sumber data, sebenarnya tergantung pada seberapa banyak data yang diperlukan untuk menjawab topik penelitian yang sedang dibahas.¹² Untuk menjawab pertanyaan penelitian. Jenis data yang diperoleh apakah data primer atau data sekunder akan ditentukan oleh sumber data ini yaitu sebagai berikut :

¹¹ Pupu Saeful Rahmat, "Penelitian Kualitatif", (Malang : *Jurnal Equilibrium*, Vol. 5 No. 9, 2012), hlm. 2-3.

¹² Wahidmurni, "Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif", (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2017), hlm. 8.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan orang yang memberikan data pokok dalam sebuah penelitian. Jadi sumber data primer yaitu data-data utama yang dibutuhkan peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yaitu siswa dan pendidik di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak secara langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber sekunder adalah diambil dari buku penunjang, data hasil observasi dan dokumentasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Peneliti dapat mengumpulkan data sekunder berupa informasi yang sudah tersedia dengan membaca, menonton, atau mendengarkan. Informasi ini biasanya berasal dari sumber primer yang telah mengalami pemrosesan oleh peneliti.¹³

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Bentuk observasi yang

¹³ Adhi kusumastuti, dan ahmad mustamil, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo, 2019), hlm. 34.

peneliti lakukan yaitu observasi non partisipan, peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang diobservasi.¹⁴ Artinya posisi peneliti sebagai pengamat dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di KB Cepoko Legokclile. Peneliti mengobservasi penerapan media boneka tangan yang digunakan untuk mengembangkan kosakata anak, dan mengamati faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan media *sock puppet* pada anak usia 3-4 tahun.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu pendekatan pengumpulan data yang melibatkan pengumpul data dan peneliti mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber atau sumber data dan menerima jawaban langsung. Penelitian ini menggunakan wawancara langsung. Hasil wawancara ini kemudian diubah ke dalam bentuk transkrip dan dijadikan sebagai sumber data yang akan dianalisis.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan diatas, maka bentuk wawancara yang peneliti terapkan dalam penelitian adalah wawancara tidak terstruktur atau yang sering disebut dengan wawancara mendalam, wawancara terbuka. Wawancara tidak terstruktur memiliki karakteristik sebagai berikut: Setiap pertanyaan bersifat terbuka dan dapat disesuaikan; susunan kata-katanya dapat diubah seiring berjalannya wawancara agar

¹⁴ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Andi Offset,2013), hlm. 115.

sesuai dengan tuntutan dan keadaan, keinginan dan keadaan pewawancara pada saat itu, dan bersifat terbuka.¹⁵

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen tertulis, grafik, dan elektronik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantu sebagai dokumen penelitiannya seperti lembar tanya jawab, lembar observasi, dan dokumen-dokumen lain sebagai pendukung seperti rapor anak. Teknik dokumentasi dalam penelitian kualitatif merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara.

5. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam mengolah dan menganalisis data dilakukan analisis deskriptif, yaitu peneliti menggambarkan data secara keseluruhan kemudian ditarik simpulan untuk disajikan dalam bentuk kata-kata. Peneliti maupun guru sebagai kolaborator kemudian dilakukan analisis deskriptif kualitatif berupa kata-kata guna menggambarkan hasil penelitian.¹⁶

Menurut Miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan /verivikasi.

¹⁵ Imami Nur Rachmawati, "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara", (Jakarta : *Jurnal Keperawatan Indonesia*, Vol. 11, No.1, 2017), hlm.36.

¹⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hlm.109.

a. Reduksi data

Pada saat mereduksi data, harus merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak relevan. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus mengumpulkan data di lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi adalah bagaimana teknik ini dilakukan, sehingga menghasilkan data yang sangat banyak dan komprehensif.

Penulis akan menganalisis data dengan menulis data yang diperoleh di lapangan dalam bentuk uraian atau laporan yang terperinci. Maka data yang berhubungan dengan penelitian ini pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile ditulis dalam bentuk uraian rangkuman, kemudian disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami

b. Penyajian Data

Penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Sedangkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk teks bersifat naratif untuk mendeskripsikan secara jelas tentang perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun melalui media *sock puppet*.

c. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan harus merupakan penemuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Temuan dapat berupa deskripsi

atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas.¹⁷

Kesimpulan data dilakukan secara sementara kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan mempelajari kembali hasil data yang terkumpul. Pada saat peneliti melakukan pengecekan informasi atau data dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan kosakatanya diharapkan hasil penerapan tersebut kosakata anak semakin bertambah dengan adanya kosakata- kosakata baru, misalnya anak yang tidak mengetahui kata benda, kata kerja, kata sifat contohnya kata “memetik” , “mengerjakan” menjadi tau. Berkembangnya kosakata anak, misalnya dalam kosakata “gembala” yang berarti mengurus hewan, dan “menggembala” yang berarti sedang mengurus hewan anak menjadi tau.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu awal, inti, dan akhir. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut :

Bagian awal skripsi terdiri dari sampul luar, halaman judul, pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, transliterasi, persembahan, moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

Bagian Inti skripsi terdiri atas pendahuluan, teori yang digunakan untuk landasan penelitian, hasil penelitian, dan penutup.

¹⁷ Ahmad Rijali, “Analisis Data Kualitatif”, (Banjarmasin : *Jurnal Alhadharah*, Vol. 17 No. 33, 2018), hlm. 91-94.

BAB I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian sistematika penelitian.

BAB II : Landasan teori tentang deskripsi teori yang berisi pengertian media *sock Puppet*, Langkah-langkah menggunakan *sock puppet*, pengertian kosakata anak usia dini, dan karakteristik anak usia dini.

BAB III : Hasil Penelitian Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan. Berupa profil sekolah, keadaan sekolah, waktu pelaksanaan penelitian, data hasil penelitian Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

BAB IV : Analisis hasil penelitian berisi tentang analisis Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan dan analisis faktor pendukung dan faktor penghambat dalam Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun

BAB V : Penutup, meliputi kesimpulan dan saran. Pada bagian akhir penyusunan skripsi ini meliputi daftar pustaka dan lampiran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Hamka adalah alat bantu yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik untuk membantu mereka dalam memahami materi yang diajarkan agar lebih efektif untuk meningkatkan penerimaan materi pembelajaran oleh seluruh anak dan menarik minat mereka untuk melanjutkan pendidikan. Menurut Tafonao, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan. Dalam UU No.10 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁸

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu benda atau sarana yang dapat digunakan untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran yang dapat dilihat, didengar, maupun dibaca oleh pendidik maupun peserta didik agar tercapai tujuan dan pembelajaran yang diantaranya adalah terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik.

¹⁸ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 13&14.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi pendidikan menjadi lebih mudah dengan penggunaan media pembelajaran. Manfaat media dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas-tugas akademik. Manfaat media pembelajaran yaitu: Membantu komunikasi dan pembelajaran antara guru dan siswa, membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat siswa, menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan mendorong interaksi siswa. Manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yaitu: (1) Penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih baku, (2) Pembelajaran dapat lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran anak usia dini memiliki manfaat antara lain dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

¹⁹ Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, Janner Simarmata, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 7&8.

c. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat harus dipilih dan digunakan untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik yang dapat memberikan dampak yang besar pada proses belajar mengajar, penting untuk memilih dan merencanakan penggunaan media pembelajaran yang berkualitas dan relevan. Jika media pembelajaran dipilih dengan tepat maka media tersebut dapat digunakan secara efektif dan tidak akan sia-sia jika digunakan. Wina Sahyana menyebutkan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran diantaranya :

- 1) Media pembelajaran yang dipilih harus melengkapi tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (anak usia dini). tujuan pembelajaran didukung dan kebutuhan terpenuhi.
- 2) Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan standar kualitas yang telah ditetapkan. Relevansi dengan tujuan, kebutuhan fisik yang kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, menarik, dan penuh warna, terhubung dengan kegiatan bermain untuk anak-anak.
- 3) Media yang dihasilkan harus multifungsi. Multifungsi dalam konteks ini mengacu pada kemampuan media untuk mengembangkan berbagai aspek pertumbuhan anak.
- 4) Bahan-bahannya mudah didapat dan tidak mahal di daerah sekitar lembaga PAUD, atau bisa juga dibuat dari bahan sisa atau bahan daur ulang.

5) Media yang digunakan dapat mendorong kreativitas, dapat digunakan untuk anak-anak, dapat dimainkan untuk membuat anak lebih menyenangkan, dan dapat memperluas imajinasi anak.²⁰

Dengan memperhatikan beberapa kriteria memilih media di atas, maka akan meminimalisir kekeliruan dalam pemilihan media. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan media akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pengajaran.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan karakteristik dari suatu media, menurut Susanti & Zulfiana media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu :

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat atau yang menggunakan penglihatan untuk mengkomunikasikan ide. Media jenis ini, media yang paling sering digunakan. Media *sock puppet* merupakan salah satu jenis media visual dan merupakan contoh dari media model. Media model adalah media yang digunakan untuk menggambarkan objek atau benda yang sebenarnya dalam bentuk tiruan atau replika. Dalam hal ini, *sock puppet* menjadi contoh dari media model karena merupakan media tiga dimensi dan tiruan dari beberapa objek nyata.²¹ Media visual adalah pilihan yang sangat baik

²⁰ Badru Zaman, dan Cucu Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", (Bandung: UPI, 2019), hlm. 14&15.

²¹ Feni Fadillah Rahmah, Eka Sofia Agustina, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun", (Lampung: *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 11, No. 3, 2023), hlm. 273.

untuk menyampaikan pendidikan kepada anak-anak karena sesuai dengan sifat dan metode pembelajaran yang mereka sukai, yaitu pembelajaran yang sebenarnya. OHP (proyeksi overhead) dan slide suara adalah contoh jenis media yang dapat diproyeksikan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa TK dan PAUD.

2) Media Audio

Media audio adalah pikiran, perasaan, perhatian, dan kesiapan anak untuk mempelajari materi pelajaran dari tema tersebut, dapat digunakan dengan media auditori (hanya terdengar) yang menyampaikan pesan. Contohnya yaitu acara radio dan program kaset suara. Jadi, dapat dikatakan bahwa mendengarkan media audio paling sering menstimulasi pembelajaran siswa. Selain itu, saat bermain di luar kelas, contoh kegiatannya yaitu dapat memutar musik anak-anak akan memiliki akses ke musik dan lagu-lagu yang mendorong mereka untuk menghargai keindahan alam.

3) Media Audio Visual

Penggunaan media audio-visual sangat tepat digunakan pembelajaran karena dapat menarik minat anak-anak untuk belajar, terutama ketika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk narasi yang menarik. Contohnya yaitu program televisi dan tayangan slide suara.²²

²² Guslinda, Dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Paud*, (Surabaya: CV Jakad, 2018), hlm. 14,15,16.

Berdasarkan pendapat dari ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar media dikategorikan menjadi tiga macam, yaitu media visual, audio, dan audiovisual.

2. Media Pembelajaran *Sock Puppet*

a. Pengertian *Sock Puppet*

Menurut Nana Sudjana, media pembelajaran yang baik untuk anak usia 3-4 tahun adalah media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menarik minat mereka, serta dapat merangsang sebanyak mungkin indera anak agar pembelajaran efektif. Pengertian *Sock Puppet* dalam bahasa Indonesia adalah boneka kaos kaki. *Sock Puppet* merupakan media visual tiga dimensi kategori benda model yang berupa boneka. Bahan pembuatan media *Sock Puppet* yaitu dengan memanfaatkan kaos kaki baru maupun yang sudah tidak terpakai namun masih tetap dalam kondisi bagus.²³ Boneka ini dapat digunakan sebagai alat peraga untuk mengembangkan kosakata anak, karena boneka merupakan objek yang dekat dengan anak. Pendidik harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakannya saat bercerita untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan bahasa mereka.²⁴ Hal ini juga didukung oleh pendapat salsabila manfaat menggunakan media *Sock Puppet* yaitu: (1).

²³ Anggun Febriana, Muhammad Yusri Bachtiar, Rusmayadi, "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*, Vol. xx, No. xx, 2023), hlm. 3.

²⁴ Ika Astriyanti, " Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi di KB Siti Khadijah Kepatihan Wiradesa Kabupaten Pekalongan", *skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan* , (IAIN PEKALONGAN: perpustakaan, 2021), hlm.19-20.

Mengasah keterampilan motorik halus dan kasar, (2). Meningkatkan komunikasi anak, (3) Meningkatkan keterampilan sosial anak, (4) Melatih kemandirian anak.(5) Melatih kemampuan kognitif & kosakata anak.²⁵

Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media *sock puppet* merupakan alat peraga untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun.

b. Ciri-ciri *Sock Puppet*

Menurut pendapat Rahmawati, Boneka kaus kaki atau *sock puppet* adalah sebuah boneka yang terbuat dari kaus kaki atau garmen yang serupa. Orang yang akan memainkan media tersebut memakai kaus kaki di tangannya dan lengannya, seolah-olah sarung tangan, dengan mulut boneka yang dibentuk oleh daerah antara tumit kaus kaki dan jari kaki, dan ibu jari bertindak sebagai rahang. Susunan jari secara alami membentuk bentuk mulut, yang kadang-kadang diisi dengan sepotong kain tebal dari bulu halus yang keras, sering dengan lidah yang menempel di dalam kaus kaki ini berbaring sepenuhnya sehingga cukup panjang untuk menutupi pergelangan tangan orang yang akan memainkan dan bagian lengan. Sering kali, namun tidak selalu. Boneka kaus kaki bisa dibuat dari kaus kaki atau stoking warna apa saja. Kaus kaki apa saja bisa digunakan untuk

²⁵ Erica Ayu Damayanti, dan Marta Kusuma Putri, *Modul Pembelajaran Nelida: boneka limbah cerdas mendongeng dan mendidik untuk Indonesia*, (UMSurabaya : Publishing, 2018), hlm.5.

membuat boneka, tapi kaos kaki yang terlalu compang-camping bisa rusak saat pertunjukan, jadi biasanya kaos kaki tersebut dibeli baru.²⁶

c. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Sock Puppet*

Menurut Dhieni, Nurbiana dkk. langkah-langkah dalam penggunaan *sock puppet* sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyiapkan boneka sesuai dengan jalan cerita.
- 2) Pendidik menyiapkan tempat duduk anak.
- 3) Pendidik memperkenalkan karakter boneka yang sudah disiapkan.
- 4) Pendidik memberitahu judul cerita
- 5) Pendidik bercerita dengan menggunakan boneka tersebut.
- 6) Sambil bercerita pendidik menggunakan music untuk membuat cerita tersebut hidup.
- 7) Menggunakan berbagai intonasi suara.
- 8) Pendidik melibatkan anak dalam cerita dengan bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengajak bernyanyi.
- 9) Setelah selesai bercerita pendidik memperlihatkan kembali boneka tangan kepada anak.²⁷

²⁶ Mesi Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Sub Tema I Kelas Ii Sdn 3 Batu Kumbang”, *skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan* , (Universitas Muhammadiyah Mataram: perpustakaan, 2021), hlm.22-25.

²⁷ Ridwan, “Permainan Boneka Tangan dengan Model Tadzkirah”, (Banjarmasin : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume VIII, Nomor 02, 2018), hlm. 108.

3. Kosakata

a. Pengertian Kosakata

Kosakata suatu bahasa disebut sebagai perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Purwo kosakata suatu bahasa adalah seluruh kumpulan kata yang berfungsi untuk membentuk kalimat, untuk mengutarakan isi pikiran maupun memuat informasi baik secara lisan maupun tulisan. Perkembangan kemampuan berbahasa, seperti berbicara, membaca, dan menyimak, yang merupakan perwujudan dari perasaan dan konsep yang dapat dilakukan dan dipraktikkan. Setiap orang harus mengembangkan kosakata mereka sendiri sebagai bagian dari pengembangan kemampuan dan proses pemerolehan bahasa. Pemahaman membaca juga dipengaruhi secara signifikan oleh peningkatan kosakata.

Penguasaan kosakata sangat penting untuk mengembangkan kemahiran berbahasa karena memiliki dampak langsung pada beberapa banyak konsep dan pemikiran yang dapat dikendalikan oleh seseorang. Menurut Thomkins, anak-anak menambahkan 7 hingga 10 kata baru ke dalam perbendaharaan kata mereka setiap hari, atau sekitar 3.000 kata per tahun. Anak-anak dapat mempelajari kata-kata dengan kecepatan yang produktif, mereka harus melakukannya baik di dalam maupun di luar kelas, dan banyak kata yang mereka pelajari diperoleh secara tidak sengaja, bukan melalui instruksi yang disengaja.²⁸

²⁸ Azizah Aliyah, “ 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, 2021), hlm. 14.

Perkembangan kosakata dimulai dari usia 0 tahun, hal ini menunjukkan bahwa anak-anak mulai menerima bahasa segera setelah mereka lahir, meskipun pada usia tersebut, anak-anak masih lebih memperhatikan ketika orang lain berbicara seperti keluarga (orang tua dan orang-orang terdekat anak, seperti ayah, ibu, paman, bibi, kakek, nenek) adalah tempat di mana pengembangan kosakata ini dimulai karena mereka sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.²⁹

b. Jenis Kosakata

Hurlock menyatakan bahwa anak-anak mempelajari kosakata umum dan khusus saat mereka tumbuh dewasa. Kosakata khusus terdiri dari kata-kata dengan arti khusus yang hanya digunakan dalam konteks tertentu, sedangkan kosakata umum terdiri dari istilah-istilah yang dapat digunakan dalam berbagai macam skenario.

1) Kosakata Umum

Kosakata umum terdiri dari kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan.

a) Kata Benda

Kata-kata pertama yang digunakan anak-anak adalah kata benda, biasanya bersuku kata satu yang diambil dari bunyi ocean favorit mereka.

²⁹ Dwi Haryanti, dan dhiarti tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management, 2020), hlm. 45.

b) Kata Kerja

Setelah anak-anak mengenal cukup banyak kata benda untuk mengidentifikasi dan menamai benda-benda di lingkungan sekitar mereka, mereka mulai belajar kata-kata baru, terutama yang mewakili tindakan seperti "memberi", "menggambil", atau "memegang".

c) Kata Sifat

Anak-anak yang sudah memasuki usia 1,5 tahun akan menggunakan kata sifat dalam kosakata mereka. Kata sifat pertama yang muncul dalam benak mereka adalah "baik", "buruk", "nakal", "panas", dan "dingin". Istilah-istilah ini umumnya digunakan untuk orang, makanan, dan minuman.

d) Kata Keterangan

Pada usia yang sama dengan kata sifat, kata keterangan juga digunakan dalam kosakata anak yang pertama kali muncul seperti "di sini" dan "di mana".

2) Kosakata khusus

Kosakata warna, kosakata angka, kosakata waktu, dan kosakata uang merupakan contoh kosakata khusus.

a) Kosakata Warna

Pada saat mereka berusia empat tahun, sebagian besar anak-anak sudah mengenal nama-nama dasar warna. Kesempatan belajar mereka, minat mereka dalam kesempatan belajar, dan ketertarikan

mereka terhadap warna, semuanya mempengaruhi bagaimana mereka mempelajari nama-nama warna yang berbeda.

b) Kosakata Jumlah

Menurut skala kecerdasan Stanford-Binet, seorang anak harus dapat menghitung tiga hal pada usia lima tahun, dan pada saat mereka berusia enam tahun, mereka harus dapat memahami kata "tiga", "sembilan", dan "lima" dengan cukup baik untuk menghitung biji.

c) Kosakata Waktu

Biasanya anak yang berusia 4 tahun mengetahui arti pagi, siang, musim panas, dan musim hujan.

d) Kosakata uang

Anak yang berusia antara 4 dan 5 tahun mulai menamai uang berdasarkan ukuran dan warnanya.³⁰

c. Perkembangan kosakata anak

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui tingkat pencapaian anak.

³⁰ Dyah Tifani, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok A Melalui Bermain Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap Iii Ngestiharjo Kasihan Bantul", (Yogyakarta : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 6 Tahun ke-9, 2020), hlm. 539.

Tabel 2.1
Tingkat Pencapaian perkembangan Kosakata Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun
Perkembangan Kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan pendidik 2. Menjawab pertanyaan yang lebih Kompleks 3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat predikat-keterangan) 5. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah didengarkan Cerita

Sesuai dengan indikator di Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan kosakata Anak Usia 3-4 tahun. Anak usia 3-4 tahun telah mampu memahami kosakata dasar sehari-hari dalam jumlah yang signifikan, Selain kosakata dasar seperti nama benda, anak telah memahami kata kerja aksi, kata sifat, kata keterangan, kata ganti, dan kata penghubung dalam kegiatan tertentu. Mereka juga mampu mengulang kalimat sederhana dari lawan bicara serta mengajukan pertanyaan dan mengemukakan ide atau keinginan dengan kalimat dasar. Perkembangan

kosakata pada usia ini menjadi fondasi bagi penguasaan tata bahasa dan kemampuan berbahasa pada tahap selanjutnya.³¹

d. Faktor Perkembangan Kosakata

Kosakata perkembangan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

1) Faktor Kesehatan

Anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik akan memiliki pertumbuhan yang sehat. Selain itu, kosakata anak juga akan bertambah secara alami dan perkembangan bahasanya pun akan meningkat.

2) Faktor Intelegensi

Intuisi (daya ingat) seorang anak yang berusia antara tiga sampai empat tahun adalah salah satu faktor terpenting pada perkembangan penguasaan kosakata karena pada usia ini, anak mengalami perkembangan bahasa yang sangat pesat karena apa yang dilihat dan dimengerti oleh anak akan mudah disimpan dalam pikirannya.

3) Faktor Sosial Ekonomi

Anak berusia antara 3 sampai 4 tahun yang sedang belajar kata-kata membutuhkan stimulasi, sumber daya, dan pengawasan ahli. Keadaan sosial ekonomi keluarga yang lebih baik akan berdampak pada seberapa baik penguasaan kosakata anak. Jika keluarga dengan tulus

³¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

memperhatikan perkembangan bahasa anak, kosakata anak akan meningkat.

4) Faktor Jenis Kelamin

Pembelajaran bahasa anak dipengaruhi oleh jenis kelamin. Anak laki-laki biasanya memiliki lebih sedikit kosakata dibandingkan anak perempuan karena anak laki-laki lebih pendiam, anak perempuan lebih aktif mengobrol dan anak laki-laki lebih tertutup berbicara. Konteks rumah tempat anak tinggal, sikap dan perilaku anak, serta berada di lingkungan yang mendukung dan bebas tekanan, merupakan faktor yang mempengaruhi seberapa baik mereka belajar kosakata.

5) Faktor Lingkungan

Bayi lahir tanpa mengetahui apa-apa tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Seorang anak dapat berbahasa Indonesia karena lingkungan di sekitar anak tersebut menggunakan bahasa Indonesia. Jika lingkungan anak tersebut menggunakan bahasa Jawa, maka secara otomatis anak tersebut dapat berbahasa Jawa.³² Selain itu, lingkungan kelas yang kaya dengan bahan dan media pembelajaran yang menarik sangat berpengaruh dalam perkembangan kosakata anak. Kelas yang dirancang dengan baik dan dilengkapi dengan berbagai sumber belajar yang menarik dapat menstimulasi rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi bahasa secara lebih luas.

³² N Natsir, "Hubungan Psikolinguistik Dalam Pemerolehan Dan Pembelajaran Bahasa", (Makassar : *Jurnal Retorika*, Volume 10, Nomor 1, 2017), hlm. 1-71.

Dengan demikian, lingkungan kelas yang kaya dengan bahan dan media pembelajaran yang menarik memberikan kesempatan yang luas bagi anak-anak untuk mengembangkan kosakata mereka. Menurut pendapat Fitriani menjelaskan bahwa penggunaan media *sock puppet* terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang kaya, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak.³³

4. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah seorang anak dilahirkan hingga berusia enam tahun. Perkembangan kepribadian dan karakter anak dimulai pada usia ini. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini yang berusia antara 0 hingga 6 tahun dianggap sebagai bagian dari kelompok usia dini. Masa usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa bagi anak-anak. "Golden Age" disebut sebagai masa kanak-kanak.³⁴

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan sesuai kelompok usia dini dilakukan melalui pemberian rangangan pendidikan membantu perumbuhan dan perkembangan jasmani

³³ Fitrijanah, "Dampak Penggunaan Media Boneka Kaus Kaki Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Tk Teuku Nyak Arief Lamreung Aceh Besar", skripsi Fakultas Adab dan Humaniora (Aceh : Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021), hlm. 49.

³⁴ Eliyyil Akbar, *Metode Belajar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2022), hlm.4.

serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.³⁵

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 6 (enam) perkembangan: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Perkembangan seorang anak berkembang selama masa kanak-kanak yang berdampak pada mereka saat dewasa. Pengalaman yang dimiliki seorang anak akan tertanam secara tidak sengaja dalam diri mereka agar dapat memantau semua aspek perkembangan anak dengan tepat, orang tua dan pendidik harus memahami karakteristik anak usia dini. Semua aspek pertumbuhan anak dapat terpantau dengan baik. Menurut Sofia Hartati yang dikutip oleh Husnuzziadatul Khairi, anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Unik, Anak-anak memiliki keunikan tersendiri karena kepribadian mereka berbeda satu sama lain. Setiap anak memiliki karakteristik bawaan, kemampuan, minat, dan pengalaman hidup yang unik.

³⁵ Achmad susanto, *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2017), hlm. 14.

- 2) Egosentris, Anak-anak lebih cenderung menafsirkan peristiwa dari sudut pandang mereka sendiri dan berdasarkan minat mereka sendiri. Sesuatu itu penting bagi anak-anak selama itu berkaitan dengan mereka.
- 3) Aktif dan Energik, anak lazimnya senang melakukan aktivitas. Selama terjaga dalam tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan, dan tidak pernah berhenti dari aktivitas. Terlebih lagi kalau anak dihadapkan pada suatu kegiatan yang baru dan menantang.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu, anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal baru.
- 5) Senang dan kaya dalam fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak tidak hanya senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, tetapi ia sendiri juga senang bercerita kepada orang lain.
- 6) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru.³⁶

³⁶ Husnuziadatul Khairi, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun", (Cilacap : *Jurnal Warna*, Vol. 2 No. 2, 2018), hlm.18-19.

B. Penelitian yang Relevan

Pertama, Peneliti oleh Rosdiana Ramli (2021), skripsi dengan judul “*Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka kaus kaki bekas pada kelompok B di taman kanak-kanak siola kasih ibu batupannu kecamatan mamuju*”. Dalam skripsi ini dijelaskan Upaya dalam peningkatan keterampilan berbicara pada anak melalui boneka kaus kaki bekas di TK Siola Kasih Ibu Batupannu Kecamatan Mamuju Kabupaten Mamuju sudah dilakukan oleh guru-guru di TK Siola Kasih Ibu tersebut. Upaya yang dilakukan oleh pendidik atau guru untuk meningkatkan kemampuan berbicara melalui penggunaan media boneka kaus kaki bekas antara lain guru bercerita menggunakan media tersebut dengan melakukan berbagai macam hal, Upaya-upaya yang dilakukan oleh guru di sekolah tentunya memberikan dampak yang signifikan dan efektif terhadap kemampuan berbicara anak. Guru mendapat bantuan dalam upaya ini dari keluarga dan masyarakat sekitar.³⁷

Dari penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana Ramli terdapat sedikit persamaan yaitu berfokus meneliti tentang perkembangan kosakatanya menggunakan media boneka kaus kaki bekas. Akan tetapi, terlihat adanya perbedaan yang mendasar mengenai penelitian yang akan dilakukan. Dalam penelitian Rosdiana Ramli lebih memfokuskan pada upaya guru dalam memberikan implementasi kemampuan berbicara dengan media boneka kaus kaki bekas dengan metode bercerita. Sedangkan pada penelitian yang akan

³⁷ Rosdiana Ramli, “Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka kaus kaki pada kelompok B di taman kanak-kanak siola kasih ibu batupannu kecamatan mamuju”, *skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan* (Sulawesi Selatan : IAIN Parepare, 2021), hlm. 10.

ditulis adalah bagaimana penerapan media boneka kaus kaki untuk mengembangkan kosakata anak dengan menggunakan beberapa metode.

Kedua, Peneliti oleh Atin Risnawati (2020), skripsi dengan judul “*Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Kaus Kaki dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo*”. Dalam penelitian ini, Permasalahan terlihat pada sebagian anak yang perkembangan bahasanya belum berkembang sesuai harapan. Dalam pengukuran tingkat pencapaian bahasa anak menggunakan indikator pencapaian perkembangan bahasa anak dengan menggunakan metode bercerita dengan boneka kaus kaki, anak dibimbing dalam mengembangkan kemampuan untuk mendengarkan cerita. Melalui metode bercerita dengan boneka kaus kaki efektif sehingga kemampuan bahasa anak semakin baik, anak dapat mengulang bahasa yang didengarnya.³⁸

Persamaan dalam penelitian ini adalah dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan boneka tangan, dan dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kosa kata anak yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Perbedaan pada penelitian ini adalah dalam pembelajaran menggunakan media boneka kaus kaki dengan menerapkan metode bercerita saja sedangkan penelitian yang akan ditulis yaitu tidak hanya menggunakan satu metode.

Ketiga, Peneliti oleh Qurratun Aini (2019), skripsi dengan judul “*Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Paud Elfa Pirak Bereunueun Kabupaten Pidie*”. Dalam penelitian ini,

³⁸Atin Risnawati, “Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Kaus Kaki dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Yosomulyo”, *skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan* (IAIN Metro, 2020), hlm. 4-5.

Aktivitas penulis yang dilakukan adalah bercakap-cakap dengan anak, memotivasi anak, bercerita menggunakan media boneka jari. Hasil peningkatan kemampuan bahasa anak berhasil meningkat dengan penerapan media boneka jari, hal ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa anak dengan rata-rata 70 ketercapaian anak pada siklus I mencapai 54%, dan pada siklus II mencapai 70%. Hal tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian sebesar 66%.³⁹

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama memfokuskan pada perkembangan bahasanya. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak ini salah satunya dengan menggunakan metode bercerita, yaitu bercerita dengan bantuan media boneka jari pada anak usia 5-6 tahun. Sedangkan penelitian penulis berfokus untuk` mengembangkan kosakata anak dengan menggunakan media boneka kaus kaki pada usia 3-4 tahun.

Keempat, Peneliti oleh Fitrijanah (2021), skripsi dengan judul “Dampak Penggunaan Media Boneka Kaus Kaki Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Tk Teuku Nyak Arief Lamreung Aceh Besar”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih fokus dalam menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan yang digunakan dalam bercerita bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita dan memahami cerita. dapat disimpulkan bahwa penggunaan boneka tangan berdampak

³⁹ Qurratun Aini,” Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Paud Elfa Pirak Bereunueun Kabupaten Pidie”, *skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan Prodi PIAUD* (Perpustakaan aceh: UIN Ar raniry, 2019), hlm.69.

terhadap keterampilan menyimak cerita siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata hasil rata-rata posttest kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas control.⁴⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Fitrijanah terdapat persamaan yaitu dalam pembelajaran menggunakan media boneka kaus kaki. Sedangkan perbedaan penelitian ini lebih memfokuskan pada meningkatkan kualitas keterampilan menyimak dan meningkatkan kualitas berbicara anak, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan lebih fokus pada perkembangan kosakata pada anak saat pembelajaran dengan menggunakan media boneka kaus kaki.

Kelima, Peneliti oleh Repa Yelina (2019), skripsi dengan judul “*Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Tk Aisyiyah 2 Kota Agung Tanggamus*”, Dalam penelitian ini media audio visual menarik minat anak dalam proses pembelajaran maka anak juga akan lebih mudah dalam menerima dan menguasai materi yang diajarkan guru. Setelah pembelajaran menggunakan media audio visual adalah anak di minta menceritakan kembali didepan kelas dengan menyebutkan kosakata yaitu kata benda, kata kerja, kata sifat. Dengan demikian pembelajaran melalui media audio visual dapat memberikan pengaruh dalam perkembangan kosakata yang anak miliki.⁴¹

⁴⁰ Fitrijanah, “Dampak Penggunaan Media Boneka Kaus Kaki Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Tk Teuku Nyak Arief Lamreung Aceh Besar”, *skripsi Fakultas Adab dan Humaniora (Aceh : Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021)*, hlm. 49.

⁴¹ Repa Yulina, “Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Tk Aisyiyah 2 Kota Agung Tanggamus”, *skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan (Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2019)*, hlm. 5-8.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Repa Yelina, terdapat persamaan yaitu membahas tentang kemampuan kosakata pada anak. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan media pembelajaran audio visual. Sedangkan peneliti menggunakan media boneka kaus kaki untuk mengembangkan kosakata pada anak.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa masing-masing pembahasan berkaitan dan memiliki kesamaan mengenai pentingnya bahasa pada anak terutama pada kosakatanya. Di samping adanya persamaan penelitian diatas, ada perbedaan yang nyata dalam penelitian sebelumnya dan penelitian penulis. Adapun hal yang membedakan adalah penelitian terdahulu tidak hanya membahas mengenai kosakatanya saja, tetapi membahas juga pada keterampilan berbicaranya, keterampilan menyimak dan menggunakan metode bercerita. Selain itu, media yang digunakan juga ada yang menggunakan media boneka jari dan media audio visual untuk mengembangkan bahasa pada anak. Sedangkan pada penelitian penulis memfokuskan pada perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun dengan menerapkan media boneka kaus kaki saat pembelajaran dan tidak hanya menggunakan satu metode saja.

C. Kerangka Berpikir

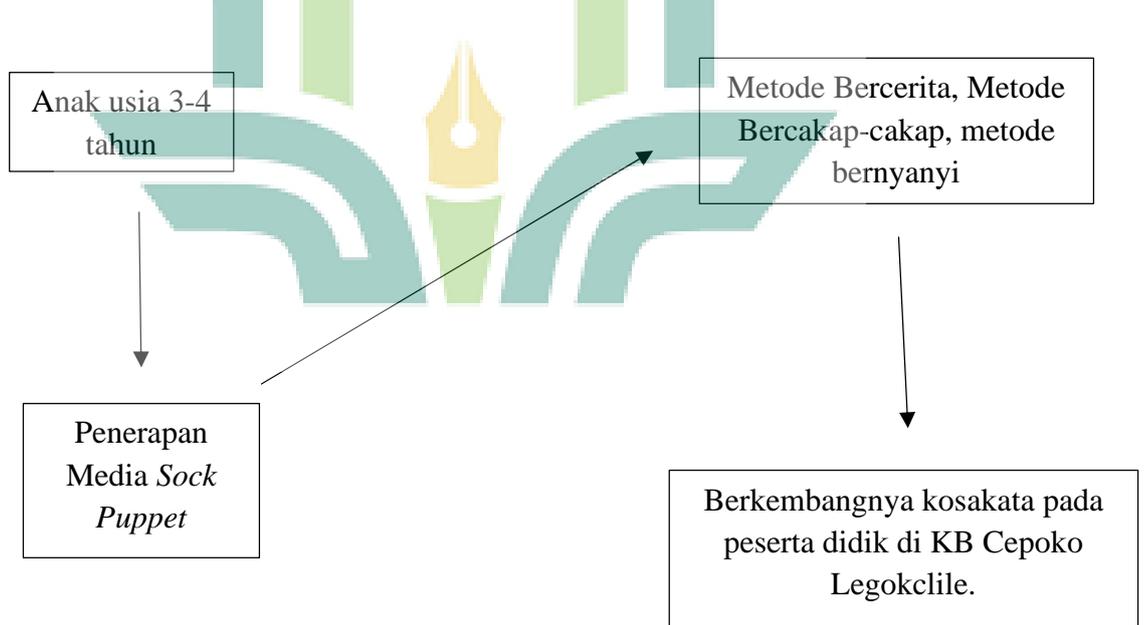
Berdasarkan uraian pada deskripsi teori yang sudah dijelaskan, Maka dapat dirancang kerangka konseptual untuk memperjelas arah dan Tujuan penelitian.

Anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile pada pembelajaran masih tergolong rendah, sehingga menyebabkan anak mengalami keterbatasan dalam

berkomunikasi, anak tidak bisa memahami apa yang dikatakan orang lain dan kesulitan. hal ini disebabkan kurangnya sesuai media pembelajaran yang disesuaikan dan digunakan oleh guru dengan materi yang disampaikan.

Penggunaan media *sock puppet* mempunyai tujuan agar anak dapat memperoleh banyak perbendaharaan kata baru, setelah diterapkan media tersebut dengan berbagai macam metode, diharapkan anak dapat berkomunikasi dan menyusun kalimat dengan benar. Dengan begitu akan semakin merangsang perkembangan kosakata anak.

oleh sebab itu, penulis yakin media *sock puppet* sangat efektif diterapkan karena dapat memotivasi dan mengembangkan kosakata pada anak., dengan kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat ditampilkan seperti pada gambar bagan berikut.



Bagan 2.1
Alur Kerangka Berpikir

BAB III

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Profil KB Cepoko Legokclile

1. Profil KB Cepoko Legokclile

Kelompok Bermain Cepoko didirikan pada tahun 2013 dibawah naungan PKK. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi lahirnya Kelompok Bermain Cepoko adalah Ibu Warningsih, Ibu Apigus Ganjarani, Ibu rokhayati. Ibu warningsih yang pada saat itu tercatat sebagai Ibu Kepala Desa merasa prihatin karena dari unsur PKK Desa Legokclile belum mendirikan Kelompok Bermain. Ibu Kepala Desa akhirnya menyampaikan kegunaannya kepada Bapak Kepala Desa dan Mahasiswa KKN yang kemudian disepakati untuk membuat kelompok Bermain untuk mengelola kegiatan bermain anak hingga lebih terprogram. Kegiatan awal dilaksanakan di garasi rumah Bapak Kepala Desa menggunakan alat permainan seadanya yang digelar bongkar pasang. Ternyata sambutan masyarakat sangat antusias. Tanggal 20 Oktober 2013 Kelompok Bermain Cepoko diresmikan oleh Bapak Kepala Desa didampingi 3 pendiri. Sebagai Kepala Sekolah pertama ditunjuk Ibu Apigus Ganjarani dan Guru Ibu Rokhayati dengan anak didik berjumlah 20 Anak. Langkah berikutnya di lembagakan dan mengajukan Perizinan ke Dinas Kabupaten. Surat Izin Operasional dari Dinas Kabupaten Nomor 421.102/1791.5/2015 mulai berlaku tanggal 1 juni 2015.⁴²

⁴² Dokumentasi, Arsip tentang Profil KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, 4 Desember 2023

Adapun Profil KB Cepoko Legokclile sebagai berikut:

- a. Nama PAUD : KB Cepoko
- b. Alamat : Desa Legokclile RT 007/ RW 004
- c. Kecamatan : Bojong
- d. Kabupaten/ Kota : Pekalongan
- e. Tahun Berdiri : 2013
- f. Akreditasi : B
- g. No. Ijin Operasional : 421.102/1791/X/2013
- h. Status Tanah :
 - a) Luas Tanah : 135 m²
 - b) Luas Bangunan : 54 m²
- i. Status Kepemilikan : Milik Pemerintah Desa
- j. Status Gedung : Hak Pakai
- k. Yayasan : PKK Desa Legokclile
- l. No. NPWP : 76.215.661.0-502.000
- m. Terdaftar Tanggal : 1 Juni 2015

2. Tujuan, Visi dan Misi KB Cepoko Legokclile

a. Tujuan KB Cepoko Legokclile

- 1) Berkembangnya seluruh potensi anak secara optimal sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
- 2) Pemberian Stimulasi pendidik dalam suasana bermain
- 3) Siap memasuki ke jenjang lebih lanjut

b. Visi KB Cepoko Legokclile

“Cerdas, Kreatif dengan berlandaskan iman dan taqwa kepada Allah Swt dan berakhlak mulia“

c. Misi KB Cepoko Legokclile

- 1) Membekali perkembangan anak dengan keimanan sehingga menjadi anak yang beriman dan bertaqwa.
- 2) Mengembangkan potensi anak sedini mungkin.
- 3) Membentuk anak yang sehat, cerdas, dan ceria.⁴³

3. Kondisi guru dan siswa KB Cepoko Legokclile

a. Kondisi Guru

Pada kegiatan proses belajar mengajar pada Lembaga Pendidikan, salah satu syarat mutlak adalah adanya guru dan karyawan. Berdasarkan data yang diperoleh, berikut keadaan guru dan karyawan di KB Cepoko Legokclile:

Tabel 3.1
Jumlah Tenaga Pendidik KB Cepoko Legokclile

No	Nama Pendidik	Jumlah
1	Pendidik	5
2	Penjaga Sekolah/ Kebersihan	1
	Jumlah	6

⁴³ Dokumentasi, Arsip tentang Profil KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, 4 Desember 2023

Tabel 3.2
Data Tenaga Pendidik

No	Nama	L/P	Alamat	Jabatan
1.	Apigus Ganjarani, S.Pd.	P	Legokclile	Kepala Sekolah
2.	Dwi Nuratik	P	Legokclile	Tenaga Administrasi
3.	Rokhayati, S.Pd..	P	Legokclile	Pendidik
4.	Nur Fadillah	P	Legokclile	Pendidik
5.	Nur Chayati	P	Legokclile	Penjaga Sekolah/Kebersihan

b. Kondisi siswa KB Cepoko Legokclile

Pada tahun Pelajaran 2023/2024 KB Cepoko Legokclile memiliki jumlah murid siswa, yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, yang terbagi dalam 2 kelas. Adapun jumlah siswa KB Cepoko Legokclile adalah sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 3.3
Jumlah Peserta Didik KB Cepoko Legokclile

Kelompok	Jumlah Peserta Didik		
	L	P	Jumlah
A	14	16	30

4. Sarana dan Prasarana

a. Sarana penunjang pembelajaran yang dimiliki KB Cepoko adalah berikut:

1) Bangunan

Adapun kondisi bangunan di KB Cepoko Legokclile adalah dijelaskan sebagai berikut:

⁴⁴ Dokumentasi, Arsip tentang Profil KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan, 4 Desember 2023

Tabel 3.4
Kondisi Bangunan KB Cepoko Legokclile

No	Ruang	Jumlah	Keterangan
1	Kelas	1	Baik
2	Guru	1	Baik
3	Toilet	1	Baik
4	Halaman	1	Baik
5	Dapur	1	Baik
6	Tempat Parkir	1	Baik
7	Gudang	1	Baik
8	Tempat bermain	1	Baik

2) Sarana Penunjang Kegiatan Belajar

Kondisi penunjang kegiatan belajar siswa di KB Cepoko Legokclile yakni tertera pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Sarana Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar
KB Cepoko Legokclile

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1	Kursi Guru	4	Buah
2	Meja Guru	2	Buah
3	Lemari	4	Buah
4	Kursi Siswa	-	Buah
5	Meja siswa	8	Buah
6	Rak Buku	2	Buah
7	Papan Tulis	1	Buah
8	Sound sistem	2	Buah
9	Kotak P3K	1	Buah
10	Laptop	-	Buah

3) Alat Permainan Edukatif

Beberapa jenis permainan *in door* yang ada di KB Cepoko Legokclile adalah seperti yang tertera dalam tabel berikut:

Tabel 3.6
Alat Permainan Edukatif *in door* KB Cepoko Legokclile

No	Jenis Alat	Jumlah	Satuan	Keterangan
1	Balok Natural	2	Set	Baik
2	Balok huruf	2	Set	Baik
3	Balok angka	1	Set	Baik
4	Puzzle	10	Set	Baik
5	Bola kecil warna	3	Set	Baik
6	Gunting kecil	31	Buah	Baik
7	Boneka tangan	15	Buah	Baik
8	Buku cerita	10	Buah	Baik
9	Alat mengecap	20	Buah	Baik
10	Loose part	25	Buah	Baik

4) Alat Permainan *Out Door*

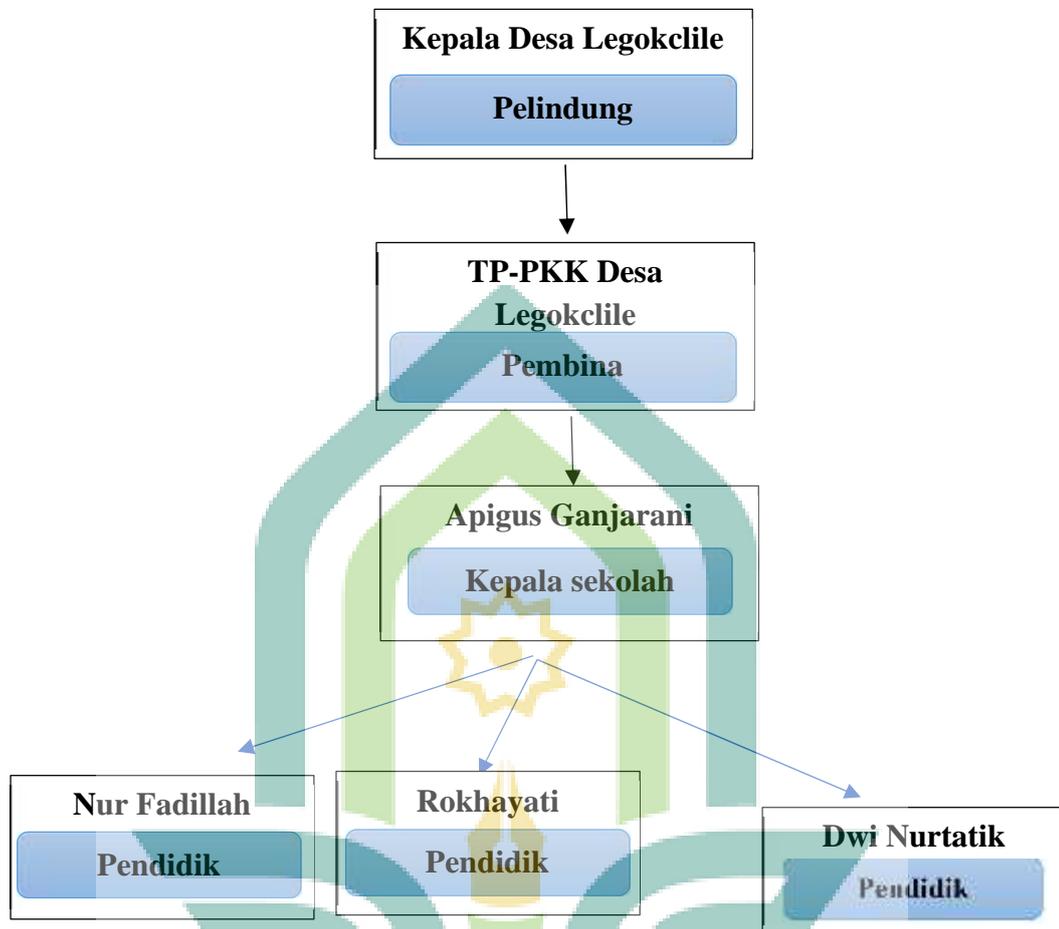
Adapun kondisi alat permainan out door yang dimiliki oleh KB Cepoko Legokclile adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7
Alat Permainan Out Door KB Cepoko Legokclile

No	Jenis Alat	Jumlah	Satuan	Keterangan
1	Ayunan	2	Buah	Baik
2	Kursi goyang	-	Buah	Baik
3	Papan luncur	1	Buah	Baik
4	Mangkok putar	-	Buah	Baik
5	Tangga majemuk	1	Buah	Baik
6	Papan titian	-	Buah	Baik
7	Jungkitan	1	Buah	Baik

5. Struktur Organisasi KB Cepoko Legokclile

Struktur Organisasi KB Cepoko Legokclile adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1
Struktur Organisasi KB Cepoko Legokclile

B. Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, dan guru yang mengajar serta hasil observasi penulis di lapangan, menunjukkan perkembangan kosakata anak tanpa menggunakan media pembelajaran didalam kelas berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak.

Hasil penelitian memberikan gambaran data secara jelas mengenai perkembangan kosakata anak. Adapun pemaparan tentang perkembangan kemampuan kosakata anak tanpa menggunakan media *sock puppet*.

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

“yang saya perhatikan selama saya di KB Cepoko Legoklile, perkembangan bahasa anak berkembang sesuai dengan harapan, dan sesuai tahap perkembangan bahasa anak pada umumnya, atau sesuai dengan taraf umur anak. Hanya sebahagian anak yang belum berkembang dan masih terlambat perkembangan bahasanya. jika tidak memanfaatkan media, perkembangan kosakata anak cenderung lebih lambat. mereka tidak memiliki stimulus yang cukup untuk belajar kata-kata baru. Pembelajaran melalui media *sock puppet*, memberi konteks dunia nyata pada kosa kata sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingatnya. Tanpa media, pengajaran kosakata seringkali terasa membosankan bagi anak. Perkembangan bahasa dan kosakata masa usia 3-4 tahun menjadi fondasi bagi tahapan berikutnya. Jika fondasinya lemah, ini bisa berpengaruh pada kemampuan literasi, membaca dan menulis, serta komunikasi anak di tingkat selanjutnya. Mereka juga rentan mengalami kesulitan belajar karena referensi kosakata dan pemahaman konsep yang terbatas.”⁴⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa dan kosakata anak di KB Cepoko Legoklile 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 Legoklile berada dalam tahap yang normal dan sesuai dengan perkembangan bahasa pada

⁴⁵ Apigus Ganjarani, Kepala Sekolah KB Cepoko Legoklile, Wawancara Pribadi, Bojong, 4 Desember 2023

usia tersebut. Seperti yang diungkapkan juga oleh Ibu Nur Fadillah selaku guru kelas di KB Cepoko Legokclile:

“Perkembangan kosakata disini jika tidak menggunakan media pembelajaran sudah pasti berpengaruh sekali dalam kosakatanya ya mba, dilihat dari pengalaman - pengalaman sebelumnya sebelum diberikannya media pembelajaran. Tetapi setelah diberikan media perkembangan kosakata anak sedikit demi sedikit ada perkembangan. Seperti ketika berkomunikasi, anak mungkin merasa kurang percaya diri karena kosakata dan pemahaman mereka yang terbatas, ini bisa mempengaruhi interaksi sosial mereka, jadi pemalu minder mba, ga hanya itu saat mulai belajar membaca atau mendengarkan buku atau cerita, anak akan mengalami lebih banyak kesulitan karena tidak mengenal banyak kosa kata di dalamnya. Ini bisa menghambat minat literasi mereka. tanpa media pembelajaran, anak hanya mengandalkan interaksi sehari-hari dengan orang tua dan lingkungan terdekat untuk mempelajari kosa kata baru. Ini bisa memperlambat perkembangan kosakata mereka karena kebanyakan orangtua kadang ada yang kurang memberikan komunikasi bersama anaknya. Kami sebelumnya sudah mencoba kegiatan tanpa media itu bagaimana, seperti hanya bernyanyi saja, lalu menulis saja menjelaskan saja tetapi sangat kurang menurut saya, karena kalau tidak menggunakan media akan monoton dan membosankan bagi anak, sedangkan anak menyukai kegiatan baru, unik dan yang menyenangkan, sehingga selama ini kami selalu menerapkan melalui media seperti buku, gambar, boneka tangan, dengan metode bernyanyi dan bermain peran juga menggunakan media , yang kami rasa itu sangat berpengaruh terhadap berkembangnya kosa kata, anak-anak bisa mudah memahami dan mempraktikanya di kehidupan mereka sehari-hari. karena itu penggunaan media pembelajaran penting untuk merangsang perkembangan kosakata yang lebih cepat dan optimal pada anak usia 3-4 tahun.”⁴⁶

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kosakata yang dimiliki anak KB Cepoko ini berkembang sesuai dengan kemampuan anak dan sesuai umur anak pada umumnya. Tetapi perkembangan kosakata anak di KB Cepoko Legokclile masih sangat terbatas dan kurang optimal jika tidak diberikan media pembelajaran didalam kelas. Hal

⁴⁶ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

ini ditandai dengan kosakata anak ketika berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya, anak mungkin merasa kurang percaya diri karena kosakata dan pemahaman mereka yang terbatas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan perkembangan kosakata anak usia dini terutama pada usia 3-4 tahun.

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. Pertama, dari segi jumlah kosakata yang dimiliki, sudah mampu mengucapkan kata-kata dengan jelas dan memahami artinya. Mereka dapat mengikuti instruksi sederhana dari guru seperti "ambil mainanmu", "duduk yang rapi", atau "berikan buku itu pada ibu guru". Selain itu, anak-anak juga sudah mulai dapat menyusun kalimat sederhana dari dua atau tiga kata, meskipun masih belum semua anak sempurna strukturnya. Misalnya, mereka dapat mengungkapkan keinginan dengan kalimat seperti "mau minum", "buku danang", atau "Ibu datang". Kemampuan ini sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun yang sudah mulai dapat menyusun kalimat pendek. 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.

Salah satu hal penting yang dilakukan pendidik di KB Cepoko adalah membuat penilaian perkembangan peserta didik untuk melihat perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek kosakata. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu menggunakan ceklis dan catatan anekdot. Setelah melakukan penilaian, guru kemudian membuat Rencana Program Pembelajaran Harian. RPPH ini berisi rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada hari tertentu, termasuk kegiatan-kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan kosakata anak. Dalam menyusun RPPH, guru mempertimbangkan hasil penilaian perkembangan kosakata anak, sehingga kegiatan yang direncanakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan anak.⁴⁷

C. Penerapan Media Pembelajaran dengan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legoklile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

Penerapan media pembelajaran pada anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile kecamatan bojong kabupaten pekalongan adalah dengan menggunakan media yang kreatif, salah satunya dengan menggunakan media *sock puppet*, dari media tersebut anak lebih tertarik pada penggunaan media yang penuh dengan warna dan bentuk yang menarik serta unik. Peneliti diawali dengan permohonan izin dari kepala sekolah dahulu setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah, peneliti langsung melakukan observasi di KB Cepoko Legoklile, yang dilanjutkan dengan wawancara kepada kepala sekolah, dan

⁴⁷ Observasi, KB Cepoko Legoklile, 12 Desember 2023.

guru kelas. Berdasarkan observasi dan wawancara, pembelajaran di KB Cepoko 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. 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, dalam menyusun perencanaan tersebut, guru di KB Cepoko Legokclile senantiasa memperhatikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, karakteristik anak usia dini, serta kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Apigus Ganjarani, S.Pd selaku kepala sekolah di KB Cepoko Legokclile:

“Sebelum diterapkan media *sock puppet* ini kami menyusun RPPH nya dan modul ajar setiap perminggu, lalu kita menyiapkan alat dan bahannya apa saja yang akan digunakan untuk membuat *sock puppet* jadi menyesuaikan tema. Dalam penyusunannya sangat penting karena untuk menentukan tema, serta indicator pembelajaran.”⁴⁸

Hal senada diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas di KB Cepoko Legokclile:

“Tentunya sebelum pembelajaran guru sudah menyusun rencana pembelajaran yaitu RPPH dan modul ajar yang dibuat seminggu sekali

⁴⁸ Apigus Ganjarani, Kepala Sekolah KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 4 Desember 2023

dihari sabtu. Karena RPPH digunakan sebagai acuan atau pedoman guru dalam melakukan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kalau untuk persiapan sebelum menerapkan metode bercerita dengan media sock puppet, guru harus menentukan judul atau tema cerita, menyiapkan media apa saja yang digunakan membuat bentuknya seperti apa juga menyesuaikan tema. Lalu saat praktik membawakan sebuah cerita harus menggunakan suara yang berbeda disetiap tokohnya, menggunakan gestur tangan, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Kalau metode bernyanyi, kami memilihkan lagu anak-anak yang liriknya sederhana dan temanya dekat dengan anak seperti lagu binatang, buah-buahan, atau alam. Kami juga sudah menentukan capaian pembelajaran apa yang ingin dicapai melalui lagu tersebut yaitu pengenalan pada kosakata anak. Dan yang terakhir di metode bercakap - cakap kami menyiapkan pertanyaan - pertanyaan pemantik untuk merangsang anak agar aktif dan percaya diri supaya ikut terlibat dalam percakapan dengan menggunakan sock puppet mereka. Sehingga capaian pembelajaran apa yang diharapkan dari metode bercakap - cakap sock puppet ini dapat mengembangkan kosakata, keberanian berpendapat, atau keterampilan berbahasanya. Guru menyiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu mba ditata didalam kelas bahan yang disediakan adalah bermacam-macam kita lebih sering menggunakan loose part jadi anak bebas memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran, media sock puppet juga nanti diletakkan kedalam ragam kegiatan anak, nanti semua sock puppet diletakkan dimeja,”⁴⁹

Pada observasi peneliti melihat secara langsung proses pembelajaran menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap, dan bernyanyi dengan media *sock puppet*. Sebelum dilaksanakan metode tersebut, 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

⁴⁹ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

pembelajaran yang akan dilakukan serta pesan apa yang akan disampaikan kepada anak.⁵⁰

Penggunaan *sock puppet* sebagai media pembelajaran ini bukan tanpa alasan, guru memiliki beberapa pertimbangan penting dalam memilihnya Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile mengatakan:

“Yang melatarbelakangi mengapa kami memilih media ini karena awalnya itu kami hanya menggunakan media boneka jari saja tapi anak sedikit kesulitan ketika memasukkan boneka ke jarinya dan ukurannya pun terlalu kecil sehingga kurang menarik perhatian anak saat pembelajaran, akhirnya kami mencoba membuat boneka kaus kaki dari kaus kaki yang bekas waktu itu bikin sock puppet orang, setelah diamati anak malah tertarik dengan media sock puppet ini, mereka tertarik kata anak-anak unik sekali bonekanya. Penggunaan boneka ini sebagai media pembelajaran cenderung lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak, tidak hanya itu mba tapi murah dan mudah dibuat bahan-bahan untuk membuat boneka sock puppet cukup terjangkau dan mudah ditemukan. Menurut kami dengan adanya boneka ini sangat berpengaruh dengan anak misalnya ada anak yang benar-benar pemalu setelah dikenalkan boneka ini anak itu langsung berinteraksi langsung keluar suaranya, lalu ada anak yang bicaranya lambat tidak sesuai umurnya seharusnya sudah bisa mengucapkan beberapa kata, anak ini memahami aja belum bisa, Ketika anak itu kami suruh untuk menggunakan boneka ini dengan bermain peran pelan-pelan bisa berinteraksi juga, lalu setiap tahun di sekolah kami pasti ada anak ABK menurut kami boneka ini juga menjadi sarana terapi bagi anak berkebutuhan khusus ketika tangan digerakkan pada kaos kaki memberi sensasi tersendiri yang disenangi anak berkebutuhan khusus ini, Sock puppet mudah dikembangkan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Guru disini dapat menyesuaikan tokoh, warna, dan gerakan boneka sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, media sock puppet merupakan pilihan yang baik untuk mendukung pembelajaran anak-anak, karena memiliki beberapa manfaat dan kelebihan dalam meningkatkan kemampuan dan perkembangan kosakata anak.”⁵¹

⁵⁰ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 12 Desember 2023.

⁵¹ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

Berdasarkan wawancara di atas dapat dinyatakan bahwa pemilihan *sock puppet* sebagai media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, di antaranya penggunaan *sock puppet* lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak dibandingkan media sebelumnya, pembuatan *sock puppet* relatif murah dan praktis menggunakan bahan yang mudah didapat, bermanfaat untuk anak pemalu agar berani berinteraksi, serta melatih kemampuan bicara, cocok untuk anak berkebutuhan khusus karena memberi sensasi di tangan saat digerakkan dan media ini fleksibel untuk dikembangkan dan disesuaikan pembelajarannya. Secara keseluruhan, *sock puppet* dipilih karena memiliki banyak manfaat dan kelebihan dalam meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa guru menyusun perencanaan pembelajaran berupa RPPH dan modul ajar seminggu sekali setiap hari Sabtu. Sebelum menerapkan metode bercerita, bernyanyi dan bercakap-cakap dengan media *sock puppet*, guru mempersiapkan tema atau judul cerita, menentukan media dan bentuk *sock puppet*, serta berlatih variasi suara untuk setiap tokoh dan gesturnya. Pemilihan lagu juga menyesuaikan syair dan tema yang dekat dengan anak-anak, dengan tetap mempertimbangkan capaian perkembangan bahasa khususnya pengenalan kosakata, dan metode bercakap-cakap dipersiapkan pertanyaan pemantik agar anak aktif dan percaya diri menggunakan *sock puppet*.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

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

a. Pembukaan

Pembukaan dilakukan diawal 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 ketempatnya, 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 dibuku 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.⁵²

Dalam wawancara Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas di KB

Cepoko Legokclile juga menjelaskan bahwa:

“sebelum pembelajaran dimulai guru menanyakan kepada anak apakah sudah siap, terus mengkondisikan anak dalam keadaan tenang, happy lalu menata kelas serapi mungkin, nyaman dan menyenangkan sehingga anak betah didalam kelas. Pukul 07-30 WIB anak-anak datang mengucapkan salam dan bersalaman dengan guru yang sudah menyambut. Kemudian anak melepas Sepatu dan

⁵² Observasi, KB Cepoko Legokclile, 12 Desember 2023.

meletakkan dirak Sepatu, lalu masuk untuk meletakkan tas dan bekal yang dibawa pada masing-masing loker. Setelah penyambutan anak mengaji didalam kelas dilanjutkan dengan doa bersama lalu kegiatan motorik kasar, atau kadang senam dulu dihalaman. Setelah itu masuk kelas lagi, kegiatan selanjutnya membuat lingkaran, bernyanyi menggunakan sock puppet dan kadang menggunakan sound system agar ada irama lagunya, lalu saatnya pilar, saatnya jurnal. Setelah itu baru anak istirahat mba dari jam 09.00 sampai 09.30..”⁵³

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

⁵³ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

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.
- 4) 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 juga memberi contoh cara memegang dan memainkan *sock puppet* dengan benar
- 5) Setelah itu, guru memberikan waktu selama 10 menit kepada anak untuk berpasangan dan mencoba bercerita tentang tokoh favorit mereka dengan media *sock puppet* yang telah disediakan. Jika waktu tidak cukup dilanjutkan saat kegiatan pembelajaran pada kelompok bermain peran.

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 ditebuk dan digoyang-goyangkan mengikuti irama cerita. Saat bercakap-cakap, jari yang ada di dalam boneka dapat membuka tutup mulut *sock puppet* seolah sedang berdialog.⁵⁴ Gerakan-gerakan sederhana ini meningkatkan antusiasme mereka dalam menyimak cerita ataupun dongeng dari guru. Hal ini juga diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah:

“Cara memainkannya sangat mudah ya mba, Saat bercerita, guru memainkan *sock puppet* sesuai karakter tokoh dalam cerita. Misalnya suara dan gerakan untuk tokoh kancil, harimau, atau angsa. Anak-anak diminta memperhatikan dan ikut memeragakan bersama. Ketika bernyanyi, *sock puppet* digerakkan mengikuti irama dan syair lagu. Anak-anak menirukan gerakan guru sambil bernyanyi bersama. Saat bercakap-cakap, *sock puppet* dimainkan seolah hidup dan berdialog. Kami mengajak anak berinteraksi melalui *sock puppet* dalam percakapan sederhana sesuai situasi tertentu, seperti berkenalan. Dengan cara yang kreatif ini, *sock puppet* dapat menjadi pendorong minat serta semangat belajar anak dikelas sehingga tidak bosan juga. Kami sebagai guru perlu terus mencari inovasi juga dalam memainkan *sock puppet* agar pembelajaran semakin menarik.”⁵⁵

Berdasarkan pernyataan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa cara memainkan *sock puppet* cukup mudah dan sederhana. Guru memainkan *sock puppet* sesuai karakter tokoh saat bercerita, menggerakkan *sock puppet* mengikuti irama lagu saat bernyanyi, serta memerankannya dalam percakapan seolah sedang berdialog. Anak-anak mengamati dan menirukan apa yang diperagakan guru. Sehingga penggunaan *sock puppet* ini mampu meningkatkan semangat belajar anak sehingga mereka tidak bosan.

⁵⁴ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 7 Desember 2023.

⁵⁵ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

Pada kegiatan inti metode bercerita dengan menggunakan media *sock puppet* dapat membangun komunikasi, serta interaksi dengan anak. Saat guru memulai cerita dengan media tersebut, anak merespon dengan memperhatikan dan menunjukkan ekspresi yang gembira, dan rasa ingin tahu anak pun muncul dengan berkata atau bertanya kepada guru mengenai cerita yang disampaikan. Pada saat pembukaan guru sudah mengenalkan hewan yang ada di sekitar lingkungan sekolah, seperti ayam, burung, bebek, dan lainnya. Lalu pada saat kegiatan inti guru menyampaikan materi pembelajaran dengan bercerita menggunakan media *sock puppet* dengan tema persahabatan kiko dan cici. Guru juga menjelaskan berbagai macam kosakata yang kemudian dibaca oleh anak, dengan cara mengeja per huruf pada kata tersebut. Misalnya kata hewan, kelinci, dan kata lain yang berhubungan dengan tema binatang. Dengan begitu, secara tidak langsung anak sudah belajar mengeja huruf, kata dan makna dari kata tersebut.⁵⁶

Berdasarkan wawancara Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas juga menjelaskan bahwa:

“Setelah istirahat baru kegiatan intinya tetapi sebelum itu kami selalu ada literasinya dulu mba menggunakan metode bercerita dengan media *sock puppet*. Tetapi kalau pada saat literasi tidak menggunakan media *sock puppet* berarti nanti dimasukkan saat kegiatannya mba. Dengan kegiatan ini, anak-anak dilatih motorik halus, imajinasi dan kemampuan bercerita secara kreatif. Literasi tidak hanya membaca buku tapi juga kemampuan mengekspresikan diri melalui berbagai media. Guru memilih cerita yang sekiranya relevan dengan kondisi saat ini yang sesuai dengan temanya juga. Penyampaian cerita juga harus menarik agar anak tidak merasa jenuh

⁵⁶ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 15 Desember 2023.

dalam mendengarkan cerita yang sedang disampaikan. Untuk pemahaman cerita di masing-masing individu anak tentunya berbeda. Namun lebih dominan ke anak yang mampu memahami cerita apa yang disampaikan oleh guru. Dengan respon anak yang dapat menjawab ketika guru memberikan tebak-tebakan itu juga termasuk sikap memahami cerita.”⁵⁷

Pernyataan diatas ditambahkan dengan pernyataan Ibu Apigus Ganjarani, S.Pd yang juga selaku Kepala Sekolah KB Cepoko Legoklile yang mengatakan bahwa:

“Saat memberikan materi atau literasi menggunakan boneka kaus kaki durasinya 10-15 menit tidak lama-lama. Biasanya guru disini kreatif-kreatif mba jadi pasti bikin boneka kaus kaki, untuk metode yang digunakan yang pertama metode bercerita biasanya bunda ila yang cerita, ceritanya sudah disiapkan dulu dan ada masuk di rpp nya dan modul ajarnya lalu dilanjutkan sama metode bernyanyi, biasanya nanti membuat lagu juga menyesuaikan temanya, yang terakhir ada metode bercakap-cakap mba, jadi kan disini pembelajarannya anak dibebaskan memilih kegiatan apa yang diinginkan, la nanti boneka kaus kaki dimasukkan kedalam ragam bermain setelah itu anak dibebaskan untuk bermain peran menggunakan boneka kaus kaki tersebut.”⁵⁸

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

⁵⁷ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legoklile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

⁵⁸ Apigus Ganjarani, Kepala Sekolah KB Cepoko Legoklile, Wawancara Pribadi, Bojong, 4 Desember 2023

kesempatan untuk memainkan media *sock puppet* bersama guru atau teman sebayanya.⁵⁹

Senada dengan yang disampaikan oleh Ibu Nur Fadillah selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile dalam wawancara mengatakan bahwa:

“Anak merespon dengan senang ya, dengan teriak-teriak bergembira, dan mengekspresikan bahasa yang ada di pikirannya. Biasanya anak itu langsung kepo mba, tanya ke bu gurunya, bu guru bawa apa itu, mau ngapain, bonekanya namanya siapa, nah dari pertanyaan-pertanyaan tersebut anak itu menunjukkan sikap tertarik dan antusias, disini juga guru menggunakan metode bercakap-cakap setelah mencoba bercakap-cakap dengan anak menggunakan *sock puppet*, disini guru memberikan kesempatan kepada anak siapa yang ingin maju untuk memainkan media *sock puppet*nya ini begitu mba. nah nanti diragam kegiatan kami juga memberikan kesempatan yang ingin memainkan boneka ini dengan teman sebayanya. Setelah literasi selesai guru mengenalkan tema pada hari ini itu apa, dan menjelaskan kegiatannya apa saja. Lalu anak memilih kegiatan sesuai dengan keinginannya akan menyelesaikan yang mana dan memilih kegiatan yang mereka sukai. Guru harus memperhatikan semua murid, agar semua anak tidak merasa dibedakan, dan harus selalu memperhatikan. Jika melihat anak-anak yang belum bisa melakukan kegiatannya guru adalah membantu anak itu supaya mengerjakan tugasnya dengan baik.”⁶⁰

Hal tersebut dapat melatih anak dalam hal berkomunikasi, berani mengungkapkan apa yang dilihat dan didengarkannya, dan dapat melatih aspek berbahasa terutama pada kosakata anak melalui menceritakan kembali cerita apa yang telah didengarkannya. Media *sock puppet* juga dapat membantu anak berkebutuhan khusus (ABK) yang perkembangan bahasanya lambat, dengan cara menarik minat mereka. Melalui metode bercerita, metode bercakap-cakap, dan bernyanyi dengan *sock puppet* ini

⁵⁹ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 15 Desember 2023.

⁶⁰ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

anak lebih dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Metode tersebut dengan media *sock puppet* merupakan salah satu metode yang dijadikan sebagai stimulus terhadap aspek pengembangan kosakata anak.⁶¹

Pernyataan diatas diperkuat dengan pernyataan Ibu Apigus Ganjarani selaku Kepala Sekolah KB Cepoko Legokclile dalam kegiatan wawancara yang mengatakan bahwa:

“Dengan diterapkannya media boneka kaus kaki bisa melatih anak untuk berani berbicara mengungkapkan apa yang mereka inginkan juga, lalu anak jadi percaya diri, anak bisa berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya jadi ga malu, yang awalnya anak pasti malu ini bisa melatih kesabaran sosial emosional anak juga mba, walaupun kadang disini kan ada satu dua yang perkembangan bahasanya kurang, lambat, itu perlu pendampingan khusus, dan cara yang beda mba, dengan adanya boneka ini anak yang abk, maupun yang bicaranya kurang sedikit demi sedikit bisa paham dan tertarik sama boneka itu, kalau hanya bercerita saja atau saat menjelaskan materi monoton anak-anak akan cepat bosan dan tidak fokus. Sebagai guru hendaknya kita selalu memberikan contoh yang baik misalnya dengan kalau mengajar dan berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar. Jika tidak memanfaatkan media, perkembangan kosakata anak cenderung lebih lambat. Mereka tidak memiliki stimulus yang cukup untuk belajar kata-kata baru. Pembelajaran melalui media *sock puppet* misalnya, memberi konteks dunia nyata pada kosa kata sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingatnya. Tanpa media, pengajaran kosakata seringkali terasa membosankan bagi anak. Perkembangan bahasa dan kosakata masa usia 3-4 tahun menjadi fondasi bagi tahapan berikutnya. Jika fondasinya lemah, ini bisa berpengaruh pada kemampuan literasi, membaca dan menulis, serta komunikasi anak di tingkat selanjutnya. Mereka juga rentan mengalami kesulitan belajar karena referensi kosakata dan pemahaman konsep yang terbatas. Oleh karena itu, pengoptimalan kosakata sejak KB melalui media pendukung sangat penting untuk memberikan stimulus yang tepat bagi anak.”⁶²

⁶¹ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

⁶² Apigus Ganjarani, Kepala Sekolah KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 4 Desember 2023

Dalam mengkondisikan anak di kelas, guru terlebih dahulu menjelaskan aturan main atau tata cara penggunaan alat dan media yang akan digunakan saat pembelajaran. Anak-anak didudukkan melingkar dengan rapi agar semua anak dapat saling melihat satu sama lain dan ke arah guru, dalam pembelajaran dengan diberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik terkait media *sock puppet* yang digunakan. Jika anak mulai gaduh atau tidak memperhatikan lagi, kegiatan pembelajaran dihentikan sementara. Lalu alihkan perhatian anak dengan bernyanyi bersama untuk mengkondisikan kembali agar pembelajaran tetap kondusif.⁶³ Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah selaku guru kelas:

“Untuk mengkondisikan anak ketika pembelajaran menggunakan media *sock puppet* didalam kelas dikami saat pembelajaran itu pasti duduk melingkar mbak, jadi pastikan anak duduk melingkar dengan rapi sehingga semua anak dapat saling melihat satu sama lain dan juga ke arah guru serta media *sock puppet* dengan jelas. Kedua, kami selalu melibatkan anak secara aktif dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik seputar media pembelajaran *sock puppet* yang sedang digunakan. Ketiga, jika anak mulai gaduh atau tidak memperhatikan lagi, kami berhenti dulu. Lalu dialihkan perhatian seperti menyanyi bersama dan mengkondisikan kembali agar kegiatan pembelajaran *sock puppet* tetap kondusif, mungkin seperti itu si mba.”⁶⁴

Ada beberapa strategi utama yang diterapkan guru KB Cepoko Legoklile saat pembelajaran di kelas. Pada saat observasi peneliti melihat secara langsung bagaimana guru menerapkan strategi pembelajaran dikelas untuk mengembangkan kosakata anak menggunakan metode bercerita dan bercakap-cakap dengan cara guru dan anak saling bertukar

⁶³ Observasi, KB Cepoko Legoklile, 15 Desember 2023.

⁶⁴ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legoklile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

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.⁶⁵ Hal senada diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru KB Cepoko Legokclile dalam wawancara bahwa:

“Dalam proses belajar mengajar saya mengajar dengan menggunakan bahasa Indonesia, kadang diselingi dengan bahasa Inggris dasar dan bahasa Jawa, lalu memilih media dan strategi yang cocok digunakan, dalam proses belajar saya selalu menjelaskan apa yang dipelajari untuk menuntun anak agar anak lebih mengerti apalagi diusia 3-4 tahun ini mba anak senang bermain, disini saya selalu adakan timbal balik antara anak yang kurang mengerti sehingga anak dapat lebih mengerti dengan ragam bermain yang saya ajarkan, setelah pembelajaran selesai saya selalu mengevaluasi anak apakah anak sudah paham karena ini menjadi tantangan tersendiri bagi kami agar anak mengerti kosakata yang diajarkan selama pembelajaran. Strategi yang lain yang biasa saya lakukan biasanya dengan bernyanyi, Ketika anak bernyanyi, dia akan mengenal suara dan mampu mengucapkan kata. Adanya irama pada lagu, membantu anak memahami isi dari lagu mereka akan senang juga, kami juga memberikan irama lagunya juga, ga hanya itu mba sebenarnya kreatifnya kita memberikan kegiatan belajarnya bagaimana dikami biasanya juga membacakan buku cerita setiap hari sebelum pembelajaran atau sesudahnya dengan menggunakan boneka tangan jadi anak-anak tertarik dan paham. Kadang juga kita menggunakan flashcard mba tapi tergantung dari tema yang kita ambil jadi menyesuaikan tema, Kami juga memfasilitasi penggunaan kosakata dalam sehari-hari seperti bermain peran dengan guru atau teman sebayanya. Misalnya, bermain dokter-dokteran atau berpura-pura sebagai karakter-karakter tertentu yang memungkinkan anak-anak menggunakan kosakata yang baru dipelajari, kami juga sering mengajak anak jalan-jalan keliling sini mba jadi belajar diluar kelas karena dapat memberikan pengalaman langsung dan peluang untuk memperkaya kosakata mereka, yang penting itu ya mba strategi yang dilakukan dalam mengembangkan kosakata pada anak adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran

⁶⁵ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 7 Desember 2023.

dan kita harus pintar untuk memilih metode pembelajaran yang tepat juga.”⁶⁶

Berdasarkan wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru untuk mengoptimalkan perkembangan kosakata pada anak di KB Cepoko Legokclile dengan menerapkan beberapa strategi khusus saat kegiatan pembelajaran di kelas. Strategi pertama adalah dengan metode pembiasaan. Guru mencontohkan penggunaan bahasa dan kosakata baru dengan tepat kepada anak didik dalam interaksinya sehari-hari. Strategi lainnya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dekat dengan anak dan menyenangkan seperti menerapkan metode bercerita, bernyanyi, menggunakan media gambar, flashcard dan lainnya. Selain itu guru juga harus menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

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 disetiap kegiatannya. Misalnya seperti, kegiatan menulis kosakata menggunakan loosepart, mewarnai, mengecap, menempel dan lain sebagainya, dengan menggunakan loosepart yang sudah disediakan dikelas. Anak dibebaskan memilih kegiatan mana yang disukainya, serta kegiatan pengaman terletak

⁶⁶ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

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.⁶⁷

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

“Semua anak pasti merasa senang karena mereka bisa bermain dan belajar dengan baik dan pasti akan lupa dengan waktu., tetapi untuk mendidik anak supaya bisa disiplin waktu maka guru harus selalu mengingatkan bahwa waktu akan segera habis dan guru bertanya kepada anak kegiatan akan diselesaikan besok atau akan dibereskan. Pembiasaan sebelum pulang adalah berdoa bersama, membuat lingkaran, dan menyanyikan lagu bersama. Setelah itu kami berdoa bersama Q.S Al- Asr dan doa Ketika pergi. Setelah itu selipkan pesan-pesan ketika berada dirumah.”⁶⁸

⁶⁷ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 15 Desember 2023.

⁶⁸ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

Pada Observasi peneliti melihat setelah kegiatan tersebut selesai, guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak pada proses pembelajaran hari ini. Melalui kegiatan tersebut dapat mengetahui bagaimana perasaan anak, apakah anak merasa senang, sedih, kecewa atau marah. Kemudian apabila anak menunjukkan sikap tersebut guru dapat memberikan solusi atau penyelesaian masalah mengapa anak tersebut mengalami perasaan tertentu, dan menutup pembelajaran hari ini dengan membaca do'a bersama-sama. Lalu guru juga memberikan reward bintang kepada anak yang pada saat itu sudah bisa tertib dan bertanggung jawab di kelas. Dengan kegiatan penutup ini dapat dijadikan guru sebagai alat ukur evaluasi dalam proses pembelajaran dan sejauh mana anak dapat memahami materi pembelajaran di hari tersebut.⁶⁹

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

⁶⁹ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 15 Desember 2023.

dapat mencapai perkembangannya atau belum, jika belum maka guru juga harus memberikan stimulasi lebih kepada anak. Penilaian dicatat dalam lembar penilaian, kalau dikami 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). Lalu juga dicatat dalam catatan anekdot mengenai perilaku yang menunjukkan perkembangan anak. Setiap satu bulan sekali diadakan evaluasi yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak dan mencari solusi dari permasalahan - permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Untuk penilaian perkembangan anak kami menggunakan ceklist, dan catatan anekdot. Kemudian direkap perminggu dan kemudian direkap perbulan. Penilaian tersebut kami menyesuaikan dengan kurikulum Merdeka ya mba.⁷⁰

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 indicator 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 adalah catatan untuk melihat atau merekam hasil observasi dari peristiwa yang terjadi pada anak secara tidak umum atau peristiwa yang tidak biasa dilakukan oleh anak yang tertuang dengan

⁷⁰ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 15 Desember 2023

singkat dan jelas. 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 dibagian 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.⁷¹

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

Pada lingkup memahami kosakata, terdapat indikator tentang beberapa perintah secara bersamaan yang dilakukan oleh guru.

⁷¹ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

Berdasarkan data yang dikumpulkan selama di lapangan, Peneliti menemukan bahwa ada 16 anak sudah berkembang sesuai harapan, hal ini terlihat pada saat guru memerintahkan untuk bertepuk tangan, duduk tertib, bernyanyi bersama-sama dengan *sock puppet* yang digunakan guru untuk bercerita. Pada saat observasi anak-anak pun dapat menjalankan beberapa perintah yang diucapkan guru. Anak-anak merespon dengan bernyanyi dan bertepuk tangan dengan bersemangat saat kegiatan bercerita tersebut berlangsung. Guru memerintahkan anak agar maju ke depan kelas dan menceritakan kembali cerita yang telah mereka dengarkan, mereka juga mampu merespon instruksi dari guru.

Sementara itu, 6 anak lainnya belum berkembang sesuai harapan dalam indikator yang sama. Ketika guru memberikan serangkaian perintah seperti bertepuk tangan, duduk tertib, bernyanyi, dan menceritakan kembali cerita, 6 anak ini tampak kesulitan dalam memahami dan merespons instruksi-instruksi tersebut. Mereka terlihat bingung atau tidak merespons dengan tepat ketika guru memberikan perintah-perintah secara bersamaan.

b. Bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks

Perkembangan bahasa berdasarkan anak bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dilihat berdasarkan anak dapat mengetahui maksud dari pertanyaan yang berikan, dan mampu menjawab pertanyaan dengan baik dan mampu menjawab sesuai dengan pertanyaan dari guru. Berdasarkan observasi penulis menemukan terdapat 7 anak yang belum

berkembang sesuai harapan saat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, hal ini terlihat ketika guru menanyakan kepada anak, “cita-cita kamu menjadi apa?” 7 anak tersebut hanya diam saja, ada yang tidak bisa menjawab dari pertanyaan yang lebih jelas, karena anak masih malu-malu dan kebingungan serta belum bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks secara jelas. Sementara 15 anak yang lain sudah bisa memberikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan guru. Mereka dapat memahami maksud dari pertanyaan tersebut dan kemudian menjawab dengan baik.

c. Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata

Dalam hal ini penulis melihat bahwasanya ada sebagian anak yaitu 17 anak sudah mampu mengungkapkan bahasa melalui berkomunikasi secara lisan, berkomunikasi dan menyampaikan bahasa secara verbal, seperti pada observasi menunjukkan reaksi anak ketika dia mengajukan pertanyaan kepada guru, seperti, "Bu, siapa nama boneka itu?" Aku mau ikut, Bu. Mau pergi ke mana? dan bisa menyebutkan kosakata yang sudah diajarkan seperti ketika anak mendengar kosakata "lincah", “gesit”, ada yang bertanya "lincah itu apa bu?" dan guru memberikan penjelasan kepada anak, bahwa lincah adalah gerakan, pikiran, dan perhatian yang cepat, tangkas, lentur, mudah, dan penuh semangat, tetapi ada beberapa anak yaitu 5 anak yang belum bisa berkomunikasi dengan baik dengan guru atau teman sebayanya. Hal ini terlihat pada saat ketika guru menyatakan sesuatu secara lisan. Namun, anak tersebut malu dan hanya

diam. Kemudian masih kurang percaya diri dan belum mampu menggunakan perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung dengan simbol huruf dan angka dalam mengingat dan belum mampu mengukapkan dengan baik.

- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)

Perkembangan kosakata berdasarkan menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap terdiri dari kemampuan anak berkomunikasi dengan kalimat yang berstruktur, mampu membuat dan menjawab pertanyaan dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar, yakni 12 anak, menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan dalam aspek ini. Mereka dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan kalimat-kalimat yang berstruktur lengkap. Ketika ditanya “tadi cici pergi bersama kiko kemana?”, maka anak sudah mampu menjawab “cici dan kiko pergi bersama ke kebun binatang”. Di sisi lain terdapat beberapa anak yang belum sepenuhnya mampu menunjukkan perkembangan yang diharapkan dalam aspek menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap. Anak-anak ini masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan menggunakan kalimat yang berstruktur lengkap. Mereka cenderung menggunakan kata-kata atau frasa yang tidak lengkap saat menyampaikan ide atau ketika berinteraksi.

- e. Kemampuan anak untuk menceritakan kembali cerita yang diberikan oleh guru.

Indikator ini dapat dilakukan dengan mengulas kembali cerita yang telah disampaikan. Setelah guru selesai bercerita, guru akan memberikan pertanyaan lalu anak dapat menceritakan kembali apa yang telah didengarkannya. Seperti pada saat observasi guru memberikan pertanyaan kepada anak, "hewan apa saja yang ada di cerita tadi?", lalu beberapa anak sudah bisa merespon dengan menyebutkan binatang-binatang yang tadi diceritakan oleh guru. Lalu guru menanyakan "apa saja yang harus kita lakukan kalau ada orang yang kesusahan?", "bagaimana cara cici menolong kiko?", anak-anak pun menjawab dengan bersahutan, namun guru juga mempersilahkan anak yang berani maju ke depan untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah dipahami oleh anak dan sebagian anak sudah berani maju kedepan untuk menceritakan cerita yang diberikan oleh guru. Namun, terdapat 4 anak yang belum mau maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru. Ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rasa malu, kurang percaya diri, atau belum sepenuhnya memahami isi cerita yang diberikan.

- f. Mengulang kata yang diucapkan guru

Kegiatan mengulang kata yang diucapkan guru dapat membantu melatih kemampuan bicara anak karena dapat memperluas perbendaharaan katanya. Meniru dan mengucapkan kembali kata-kata

guru merangsang kemampuan bahasa reseptif anak dan mengasah pengucapan katanya agar lebih jelas. Pada saat observasi peneliti melihat anak sudah bisa menirukan gurunya mengeja huruf vokal A-I-U-E-O dan melafalkannya dengan suara lantang. Ketika sang guru menuntun anak-anak mengucapkan kata "baik", "jelek", "cepat", "pelan" dan sebagainya, dengan pelan dan berulang, seluruh anak mengikuti dengan antusias tinggi.

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.⁷² Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legoklile:

“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*

⁷² Observasi, KB Cepoko Legoklile, 18 Desember 2023.

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 beragam indikator perkembangan tersebut, dapat dikatakan bahwa sock puppet cukup efektif membantu pengembangan kosakata anak”⁷³

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.⁷⁴ Terlepas dari kondisi normal ataupun berkebutuhan khusus, anak mampu menyerap kosakata baru dan mempraktikkannya dengan baik setelah mengikuti pembelajaran. Perkembangan kemampuan berbahasa anak secara keseluruhan pun menjadi

⁷³ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

⁷⁴ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

lebih optimal. Hal ini juga diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile bahwa:

“Ya, menurut saya penggunaan media sock puppet sangat efektif mba untuk mengembangkan kosakata anak didalam kelas. Seperti yang sudah dijelaskan tadi ya mba, anak-anak menyukai hal-hal baru yang unik dan menyenangkan, Pembelajaran kosakata jadi menyenangkan karena anak seolah diajak berpetualang dalam dunia imajinasi bersama tokoh sock puppet dan juga melatih kepekaan dan ingatan kosakata anak lewat perilaku tokoh, nyanyian, dan percakapan antar sock puppet itu mba”⁷⁵

Jadi, dapat disimpulkan, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, penerapan media *sock puppet* terbukti bisa untuk mengembangkan kosakata anak di KB Cepoko Legokclile. Mereka mampu menyerap dan memahami makna kosa kata baru dengan melalui cerita, bernyanyi dan interaksi dengan media *sock puppet*.

5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata Anak

Di KB Cepoko Legokclile, penggunaan media *sock puppet* yang efektif untuk mengembangkan kosakata anak usia 3-4 tahun bergantung pada adanya faktor pendukung dan faktor penghambat. Berikut ini peneliti menguraikan beberapa faktor pendukung dan penghambat berdasarkan temuan wawancara dan observasi:

a. Faktor Pendukung

- 1) Guru Menguasai Materi dan Kemampuan Guru dalam Menyiapkan Bahan Cerita

⁷⁵ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

Membawakan pembelajaran yang menyenangkan bukan hal yang mudah. Sangat penting bagi guru untuk dapat merancang rencana pembelajaran dan menulis pertanyaan. Guru di KB Cepoko Legokclile menguasai materi cerita dengan baik. Narasi dongeng mengikuti tema pembelajaran dan memiliki bagian awal, tengah, dan akhir yang jelas. Guru juga merupakan pendongeng yang terampil, dengan terampil memodifikasi ekspresi wajah dan intonasi suara mereka untuk menciptakan narasi yang menarik. Guru melibatkan anak-anak dalam kegiatan bercerita dengan mengajukan dan menjawab pertanyaan serta memimpin nyanyian. Ketika menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam kegiatan bernyanyi, anak-anak sangat terlibat dan antusias.⁷⁶

Pertumbuhan anak-anak secara signifikan dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar dan penguasaan mereka terhadap materi pelajaran, yang dapat berdampak pada hasil pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas di KB Cepoko Legokclile:

“terlebih dahulu gurunya sudah menguasai materi, bisa menjelaskan cerita dengan semangat dan aktif dengan menggunakan media sock puppet tersebut, memakai mimik wajah saat bercerita, bernyanyi juga, maka anak disini akan merasa senang dan tertarik dalam mendengarkannya. Sebaliknya, jika dari gurunya saja kurang bersemangat maka anak juga akan terbawa, bahkan tidak mendengarkan dan mengikuti atau bermain sendiri”⁷⁷

⁷⁶ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

⁷⁷ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

2) Sumber Belajar dan Media Pembelajaran yang Memadai.

Sumber belajar yang diperlukan untuk proses pembelajaran sudah terdapat di KB Cepoko seperti pengalaman guru dalam pembekalan yang diselenggarakan oleh lembaga terkait, selain pengalaman guru yang menjadi sumber belajar adalah buku-buku cerita yang sudah tersedia disana. Guru di KB Cepoko sangat kreatif dalam membuat beragam jenis *sock puppet* dari bahan-bahan sederhana seperti kaus kaki bekas, kain perca, dan barang bekas lainnya. Sekolah memberikan apresiasi dan mendukung upaya para guru untuk berinovasi menciptakan media pembelajaran sendiri.

Media *Sock puppet* yang dibuat guru beraneka ragam bentuk dan warnanya. Ada yang berbentuk tokoh-tokoh dalam cerita, binatang, tumbuhan, maupun benda-benda sekitar anak.⁷⁸ Semua dibuat secara sederhana namun menarik dan edukatif. Seperti yang diungkapkan oleh ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile:

“Lalu, untuk media *sock puppet*nya sendiri di kami sudah banyak dan gurunya kreatif dalam membuat media pembelajaran sederhana seperti *sock puppet*. Sekolah umumnya memberikan dorongan dan apresiasi terhadap inovasi media pembelajaran serta menyediakan fasilitas yang dibutuhkan contohnya seperti alat dan bahannya. *Sock puppet* mudah dibentuk dan dimainkan menggunakan tangan sehingga praktis dan efisien diterapkan apalagi untuk anak.⁷⁹”

⁷⁸ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

⁷⁹ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

3) Suasana Ruang Kelas dan Lingkungan yang nyaman

Salah satu hal yang menjadi faktor pendukung di KB Cepoko Legokclile adalah kondisi ruang kelas dan lingkungan sekolah, karena mempunyai ruang kelas yang cukup luas dan dilengkapi ventilasi udara serta pencahayaan yang baik sehingga anak merasa nyaman, bersih, dan lingkungan yang aman karena terletak jauh dari jalan raya⁸⁰, seperti yang diungkapkan oleh ibu Nur Fadillah selaku KB Cepoko Legokclile:

“alhamdulillah sudah punya ruang kelas yang nyaman dan bersih, lingkungan juga aman dan tenang karena terletak lumayan jauh dari jalan raya, jadi jauh dari kebisingan lalu lintas. Ketika saya mulai bercerita, bernyanyi atau memulai untuk bercakap-cakap dengan anak, mereka senang dan semangat ya, dengan menggunakan media sock puppet mampu menarik perhatian anak-anak.”⁸¹

4) Antusias anak

Anak-anak di KB Cepoko Legokclile sangat antusias dan aktif selama proses pembelajaran. Mereka sangat tertarik dan serius dalam mendengarkan cerita ataupun penjelasan dari guru saat kegiatan berlangsung. Antusiasme terlihat juga saat anak-anak mengajukan banyak pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas. Mereka juga bersemangat ketika diminta maju ke depan oleh guru. Selama berdialog, anak-anak juga saling bertukar pikiran dengan temannya.⁸² Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile:

⁸⁰ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

⁸¹ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

⁸² Observasi, KB Cepoko Legokclile, 18 Desember 2023.

“Penggunaan media sock puppet ini dapat meningkatkan interaksi antara guru, anak, dan materi pembelajaran, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru tidak hanya itu mba anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui media sock puppet ini, sehingga dapat membantu mereka dalam mengembangkan kosakata baru dengan lebih efektif juga.”⁸³

b. Faktor Penghambat

1) Keterbatasan Waktu

Salah satu hambatan bagi pendidik dalam menyampaikan cerita, bercakap-cakap adalah keterbatasan waktu, hal ini diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile:

“pada waktu bercerita kadang mengalami perubahan, misalnya ketika pembelajaran berlangsung, tiba-tiba ada kendala baik dari anaknya maupun gurunya sendiri. Terkadang ada saja hal-hal yang tak terduga proses belajar mengajar terjadi sehingga menghambat waktu yang sudah direncanakan, waktunya kan 10-15 menit mba kalau bercerita tidak lama-lama, misalnya pada saat saya mulai bercerita ada salah satu anak yang lari-lari, lalu keluar kelas, ngobrol sendiri dan lain-lain. Kalau dari gurunya kadang yang lupa untuk membuat ceritanya terlebih dahulu jadi persiapannya kurang.”⁸⁴

2) Fokus anak yang cepat berubah

Faktor penghambat konsentrasi anak yang cepat berubah juga menjadi salah satu kendala dalam penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak usia 3-4 tahun, hal ini diungkapkan oleh Ibu Nur Fadillah, selaku guru kelas KB Cepoko Legokclile:

“kedua untuk membuat anak bisa konsentrasi dengan stabil itu memang agak susah mba, Namanya masih anak-anak kita sebagai guru harus bisa tau caranya bagaimana si supaya anak itu bisa

⁸³ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

⁸⁴ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

focus dari awal sampai akhir pembelajaran, duduk dengan tenang dan mendengarkan gurunya berbicara, apalagi anak usia 3-4 tahun harus benar-benar sabar dan telaten. Biasanya juga ada anak yang takut atau belum berani berinteraksi dengan boneka sock puppet, ada yang tidak mau bercakap-cakap, bermain peran menggunakan boneka itu, tapi kami tidak bisa memaksakan apa kemauan anak yang penting kami sudah mencoba dan mengusahakan.”⁸⁵

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran di KB Cepoko Legokclile, faktor pendukung dan penghambat penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak, dapat disimpulkan bahwa kesiapan dan kompetensi guru, ketersediaan sarana prasarana pendukung, kondisi lingkungan belajar yang kondusif, serta antusiasme peserta didik merupakan faktor kunci keberhasilan penerapan media ini. Sementara keterbatasan waktu dan rasa bosan atau mudah beralihnya perhatian anak menjadi tantangan tersendiri yang perlu diatasi agar implementasi media *sock puppet* tetap efektif menstimulasi perkembangan kosakata anak secara optimal di KB Cepoko Legokclile.⁸⁶

⁸⁵ Nur Fadillah, Guru Kelas KB Cepoko Legokclile, Wawancara Pribadi, Bojong, 18 Desember 2023

⁸⁶ Observasi, KB Cepoko Legokclile, 7 Desember 2023.

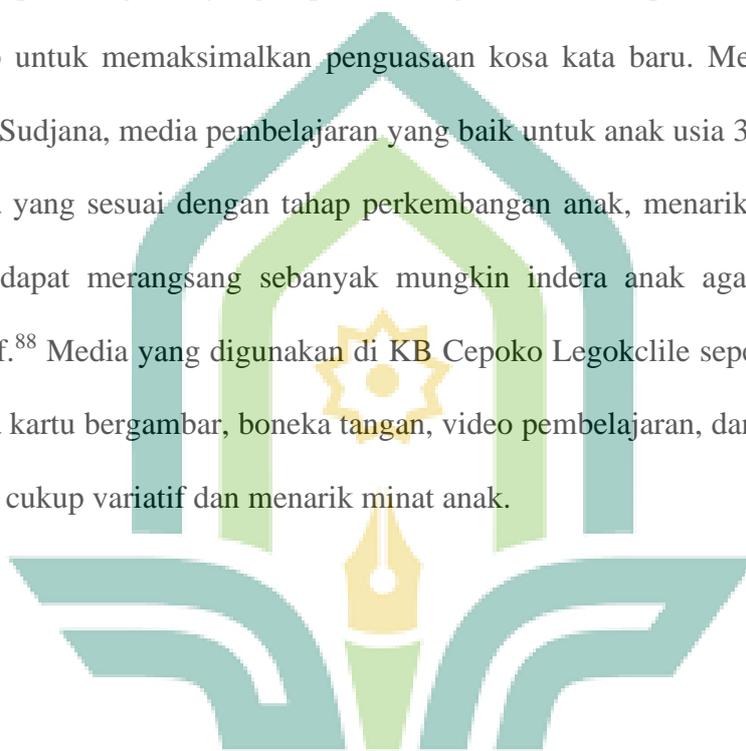
BAB IV

ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. Analisis Perkembangan Kosakata Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

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.

Sesuai dengan pendapat teori Thomkins, bahwa kosakata anak berkembang melalui 3 tahap, yaitu labeling, elaboration, dan consolidation. Anak usia 3-4 tahun menambahkan 7 hingga 10 kata baru kedalam perbendaharaan kata mereka setiap hari, atau sekitar 3.000 kata pertahun.⁸⁷ Agar ketiga tahap perkembangan kosakata itu tercapai secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang diperlukan agar anak memperoleh stimulus yang cukup untuk memaksimalkan penguasaan kosa kata baru. Menurut pendapat Nana Sudjana, media pembelajaran yang baik untuk anak usia 3-4 tahun adalah media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, menarik minat mereka, serta dapat merangsang sebanyak mungkin indera anak agar pembelajaran efektif.⁸⁸ Media yang digunakan di KB Cepoko Legokclile seperti buku cerita, media kartu bergambar, boneka tangan, video pembelajaran, dan media lainnya sudah cukup variatif dan menarik minat anak.



⁸⁷ Azizah Aliyah, “ Peningkatan Perkembangan Kosakata Anak Melalui Permainan Tradisional Sompoy 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, 2021), hlm. 14

⁸⁸ Anggun Febriana, Muhammad Yusri Bachtiar, Rusmayadi, “Pengaruh Metode Ber cerita Berbasis Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Insan Cemerlang Makassar”, (Makassar : Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. xx, No. xx, 2023), hlm. 3.

B. Analisis Penerapan Media Pembelajaran dengan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

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 berututan, dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif antara anak dan guru, serta anak antusias mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.⁸⁹

Setelah kegiatan inti literasi, guru menjelaskan pilihan kegiatan lanjutan yang dapat dipilih anak sesuai minatnya seperti membuat proyek yang sudah ditentukan, kolase, menempel dan lainya 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

⁸⁹ Ridwan, "Permainan Boneka Tangan dengan Model Tadzkirah", (Banjarmasin : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Volume VIII, Nomor 02, 2018), hlm. 108.

mengoptimalkan perkembangan bahasa dan kosakata. Guru juga senantiasa memastikan keterlibatan dan perhatian pada setiap individu anak.

Guru di KB Cepoko Legoklile menerapkan metode pembiasaan dengan mencontohkan penggunaan bahasa dan kosakata baru secara tepat dalam interaksi sehari-hari dengan anak. Kedua, guru memanfaatkan beragam media pembelajaran yang dekat dengan dunia anak dan menyenangkan, seperti metode bercerita, bernyanyi, media gambar, dan flashcard. Ketiga, guru berupaya menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran agar anak antusias mengikuti kegiatan. Keempat, guru memilih metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan tahapan usia, minat, dan gaya belajar anak didik. Dengan menerapkan strategi-strategi tersebut, pembelajaran kosakata di KB Cepoko Legoklile menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

Pada kegiatan penutup, guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada hari itu dengan melakukan recalling atau mengajak anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan. Hal ini dapat melatih daya ingat anak. Guru juga bertanya kepada anak apakah kegiatan proyek akan dilanjutkan besok atau dibereskan. Menurut Ibu Nur Fadillah selaku guru kelas, anak-anak biasanya sangat menikmati proses pembelajaran sehingga sering lupa waktu. Oleh karena itu, guru perlu mengingatkan bahwa waktu akan segera habis agar anak-anak tetap disiplin. Pembiasaan sebelum pulang meliputi berdoa bersama dengan duduk melingkar, menyanyi bersama,

membaca Q.S. Al-Asr, dan doa naik kendaraan. Guru juga menyelinpan pesan-pesan sebelum anak pulang ke rumah.

Peneliti melihat setelah kegiatan selesai, guru menanyakan perasaan anak selama proses pembelajaran hari itu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perasaan anak, apakah senang, sedih, kecewa, atau marah. Jika anak menunjukkan sikap tertentu, guru dapat memberikan solusi terkait penyebabnya. Guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama. Guru juga memberikan reward berupa bintang kepada anak yang tertib dan bertanggung jawab.

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.

Penilaian mengacu pada kurikulum Merdeka Belajar dengan capaian perkembangan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Setiap satu bulan sekali diadakan evaluasi untuk mengetahui pencapaian perkembangan anak serta mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran. Alat penilaian yang digunakan berupa ceklist dan catatan anekdot yang direkap per minggu lalu per bulan. Saat observasi, peneliti melihat guru menilai perkembangan kosakata anak melalui catatan anekdot dan lembar penilaian ketika pembelajaran menggunakan media *sock puppet*. Guru mencatat anak yang berani merespons, menceritakan kembali, dan menirukan kosakata dan lain sebagainya. Evaluasi bulanan tetap dilakukan guna memantau perkembangan kosakata anak secara berkala.

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.⁹⁰

⁹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

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.

Anak menjadi lebih aktif berkomunikasi dan mengekspresikan pikiran secara lisan. Antusiasme yang tinggi ditunjukkan saat anak bertanya tentang nama dan tujuan boneka *sock puppet* sebagai media cerita. Penjelasan makna kata-kata baru oleh guru juga memperkaya perbendaharaan kosakata anak. Melalui contoh kalimat dalam cerita, anak belajar menyusun kalimat sederhana secara lengkap dan terstruktur. Mereka diajarkan untuk menirukan contoh kalimat yang diucapkan guru agar penggunaan bahasa semakin baik dan mudah dipahami. Kegiatan menceritakan kembali yang didengar dari guru melatih komunikasi anak dengan tata bahasa sederhana sesuai kemampuannya. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman kosakata dan

kemampuan bercerita anak meningkat meskipun masih terbata. Kemudian aktivitas menirukan pengucapan kata dan kalimat secara berulang yang dilakukan guru menstimulasi kemampuan reseptif dan produktif bahasa anak.

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.⁹¹

5. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat dalam Penerapan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata Anak

Keberhasilan guru dalam penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak usia 3-4 tahun dipengaruhi beberapa faktor.

⁹¹ Gunawan, dkk, "Media Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini".(Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021), hlm. 768-777.

Ada faktor pendukung dan ada faktor yang menghambat. Faktor pendukung dan faktor penghambat di KB Cepoko Legokclile sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung

Guru merupakan kunci utama keberhasilan penerapan media *sock puppet*. Guru di KB Cepoko Legokclile menguasai materi dengan baik dan mampu menyampaikan cerita secara menarik, interaktif, serta melibatkan anak secara aktif melalui tanya jawab dan nyanyian. Kemampuan guru, terutama dalam hal penguasaan materi, keterampilan bercerita, dan pengelolaan kelas ini sangat berpengaruh terhadap minat serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Sumber belajar yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran telah tersedia memadai, meliputi pengalaman dan pembekalan guru dari berbagai lembaga terkait, serta referensi buku-buku cerita yang disediakan sekolah. Guru sangat kreatif dalam membuat jenis *sock puppet* sebagai media pembelajaran, dengan memanfaatkan berbagai bahan sederhana yang ada seperti kaus kaki bekas, kain perca, dan barang-barang bekas lainnya. Pihak sekolah memberikan apresiasi dan dorongan penuh terhadap upaya-upaya kreatif guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif, serta menyediakan fasilitas dan bahan-bahan yang dibutuhkan.

Faktor pendukung lainnya adalah kondisi lingkungan belajar yang nyaman dan aman. Ruang kelas yang luas dan bersih serta lokasi sekolah yang jauh dari kebisingan lalu lintas menciptakan suasana kondusif yang

membuat anak betah dan fokus mengikuti pembelajaran dari awal hingga selesai. Antusiasme anak yang tinggi, seperti ketertarikan mereka dalam mendengarkan cerita, keberanian tampil di depan, serta interaksi aktif sesama teman maupun dengan guru saat bercakap-cakap.

Secara keseluruhan, kesiapan guru, ketersediaan sumber dan media belajar, lingkungan kondusif, serta antusiasme anak menjadi faktor utama yang mendukung efektivitas penerapan media *sock puppet* dalam mengembangkan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legoklile.

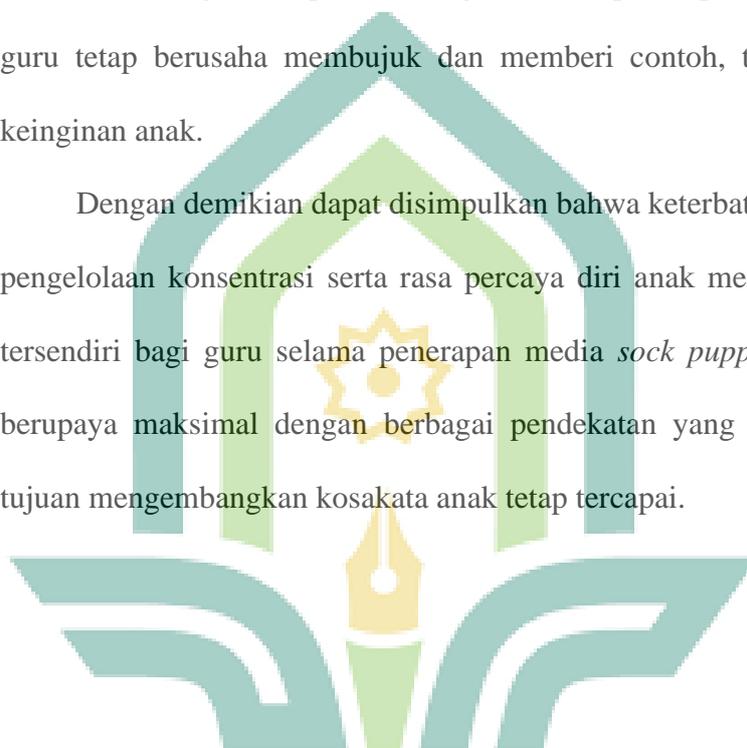
b. Faktor Penghambat

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi faktor penghambat dalam penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak di KB Cepoko Legoklile, yaitu keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala yang dihadapi guru dalam kegiatan bercerita dan bercakap-cakap dengan media *sock puppet*. Seringkali durasi yang telah direncanakan yaitu 10-15 menit tidak tercapai karena berbagai gangguan yang muncul saat pembelajaran berlangsung, seperti anak yang tiba-tiba lari keluar kelas atau mengobrol sendiri sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Kendala waktu juga terjadi jika guru kurang persiapan atau lupa membuat materi cerita terlebih dahulu.

Faktor penghambat lainnya adalah konsentrasi anak yang cepat berganti dan kurang fokus mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir. Sebagai anak usia 3-4 tahun, seperti yang pendapat yang diungkapkan Femi Olivia bahwa konsentrasi anak memiliki batasan yang dapat dirata-

rata pada usia 3-4 tahun fokus anak hanya sampai 10 menit, rentang perhatian mereka memang terbatas sehingga guru harus sabar dan kreatif mencari cara agar anak tetap tenang dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.⁹² Beberapa anak juga masih merasa takut atau belum berani berinteraksi langsung dengan media boneka *sock puppet* saat diminta maju ke depan atau diajak bercakap-cakap. Meski demikian, guru tetap berusaha membujuk dan memberi contoh, tanpa memaksa keinginan anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterbatasan waktu dan pengelolaan konsentrasi serta rasa percaya diri anak menjadi tantangan tersendiri bagi guru selama penerapan media *sock puppet*, meski telah berupaya maksimal dengan berbagai pendekatan yang dilakukan agar tujuan mengembangkan kosakata anak tetap tercapai.



⁹² Dewi Arifiani Rahmawati, "Perbandingan Tingkat Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar Dilihat Dari Kebiasaan Makan Pagi", (Semarang: Jurnal Unnes, BELIA 3 (1) (2014)), hlm. 32.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari uraian pembahasan pada bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan kosakata anak usia 3-4 tahun di KB Cepoko Legokclile 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.
2. Penerapan media pembelajaran dengan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata pada anak usia 3-4 tahun di KB cepoko legokclile

kecamatan bojong kabupaten pekalongan dapat terlaksana dengan optimal.

Hal ini dapat diidentifikasi, yaitu:

- a. Perencanaan pembelajaran, Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan modul ajar setiap minggu pada hari Sabtu. Dalam penyusunan RPPH, guru memperhatikan standar tingkat pencapaian perkembangan anak, karakteristik anak usia dini, serta kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat. Sebelum menerapkan metode bercerita, bernyanyi, dan bercakap-cakap dengan media *sock puppet*, guru juga mempersiapkan tema/judul cerita, menentukan media dan bentuk *sock puppet*, serta berlatih variasi suara untuk setiap tokoh dan gesturnya. Pemilihan lagu juga disesuaikan dengan syair dan tema dekat dengan anak, dengan tetap mempertimbangkan capaian perkembangan bahasa yang ingin dicapai. Selain itu guru juga menyiapkan pertanyaan-pertanyaan pemantik agar anak aktif dan percaya diri saat bercakap-cakap menggunakan *sock puppet*.
- b. Pelaksanaan pembelajaran, diawali dengan kegiatan pembukaan meliputi penyambutan kedatangan anak, kegiatan motorik kasar, mengaji, bernyanyi, dan kegiatan literasi 15 menit. Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode bercerita, bernyanyi, dan bercakap-cakap menggunakan media *sock puppet* untuk menstimulasi perkembangan kosakata anak sesuai dengan tema pembelajaran. Media *sock puppet* ini juga dimasukkan dalam ragam kegiatan main, sehingga anak dapat secara bebas memilih untuk bermain peran menggunakan media tersebut.

Penerapan media *sock puppet* melalui metode-metode tersebut bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa dan kosakata anak.

- c. Evaluasi pembelajaran, menggunakan alat penilaian yang digunakan untuk mengukur perkembangan anak seperti; penilaian harian, dan catatan anekdot. Evaluasi secara menyeluruh juga dilakukan setiap 1 bulan sekali untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian “Penerapan Media Pembelajaran dengan Media *Sock Puppet* untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Cepoko Legokclile 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.

Faktor pendukung penerapan media *sock puppet* antara lain guru menguasai materi dan kemampuan guru dalam menyiapkan bahan cerita yang baik, tersedianya sumber belajar dan variasi media *sock puppet* yang

memadai, kondisi ruang kelas serta lingkungan KB Cepoko yang nyaman dan kondusif, serta antusiasme peserta didik yang tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun faktor penghambat yang dialami antara lain keterbatasan waktu dalam kegiatan bercerita dan bercakap-cakap menggunakan *sock puppet*. Selain itu perhatian dan fokus anak yang masih mudah beralih dan sulit dipertahankan dalam jangka waktu lama menjadi hambatan tersendiri bagi guru. Meski demikian guru berupaya semaksimal mungkin membuat anak tetap fokus dan tertarik dengan metode ini.

B. Saran

1. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di KB Cepoko Legokclile, menunjukkan hasil yang baik untuk kegiatan pengembangan kosakata awal anak untuk menciptakan lingkungan yang kondusif dan menyenangkan untuk belajar. Sebagai pendidik untuk mengembangkan kemampuan kosakata pada anak didik yang sesuai dengan tahap usia harus memiliki banyak cara dan inovasi dalam mengelola kelas yang diajarnya sehingga anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga kemampuan kosakata pada anak dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Orang Tua Peserta didik

Sebagai orang tua, diharapkan untuk selalu menunjukkan kepada anak-anak mereka cinta dan perhatian yang mereka butuhkan. Ketika orang tua menunjukkan perhatian dan kasih sayang yang tulus kepada anak-anak mereka, ikatan antara orang tua dan anak akan semakin dalam dan

berkembang. Akan lebih mudah bagi orang tua untuk mendukung anak-anak mereka dalam mewujudkan potensi, hobi, dan keterampilan mereka. Dengan cara yang sama, memungkinkan anak-anak untuk secara teratur terlibat dalam komunikasi yang lebih intens satu sama lain, sehingga hasilnya, kosakata anak akan berkembang.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eka Sofia. Feni Fadillah Rahmah. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun". Lampung: *Jurnal Kumara Cendekia*.
- Aini, Qurratun. 2019. " Penerapan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Paud Elfa Pirak Bereunueun Kabupaten Pidie". *skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan Prodi PIAUD*. Perpustakaan aceh: UIN Ar raniry.
- Akbar, Eliyyil. 2022. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- 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.
- Amalia, Mesi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaos Kaki Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 6 Merawat Hewan Dan Tumbuhan Sub Tema Ii Kelas Ii Sdn 3 Batu Kumpang", *skripsi fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan*. Universitas Muhammadiyah Mataram: perpustakaan.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astriyanti, Ika. 2021. " Penerapan Media Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi di KB Siti Khadijah Kepatihan Wiradesa Kabupaten Pekalongan". IAIN PEKALONGAN: perpustakaan.
- Boix, Carles dan Susan C. 2021. *Penelitian Lapangan Handbook Perbandingan Politik*. Bandung : Nusamedia.
- Damayanti, Erica Ayu Marta, dan Kusuma Putri. 2018. *Modul Pembelajaran Nelida: boneka limbah cerdas mendongeng dan mendidik untuk Indonesia*. UMSurabaya : Publishing.
- 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*.

- Fitrijanah. 2021. "Dampak Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Tk Teuku Nyak Arief Lamreung Aceh Besar", *skripsi Fakultas Adab dan Humaniora*. Aceh : Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Gunawan, dkk. 2021. "Media Pembelajaran untuk Pengembangan Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini". *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Guslinda, dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran PAUD*. Surabaya:
- Hadi, Sutrisno. 2013. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Haryanti, Dwi dan dhiarti tejaningrum. 2020. *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*. Pekalongan : PT. Nasya Expanding Management.
- Hashilah, Yusrina. 2019. "Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini Melalui Metode Bernyanyi Di Kelompok B Di Tk Khazanah Kid's School Kota Sepang Raya Bandar Lampung". *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan PIAUD*. Lampung: Perpustakaan UIN Raden Intan.
- Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Tk Teuku Nyak Arief Lamreung Aceh Besar", *skripsi Fakultas Adab dan Humaniora*. Aceh : Univeritas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Khairi, Husnuziadatul. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun". Cilacap : *Jurnal Warna*, Vol. 2 No. 2.
- Kusumastuti, Adhi dan ahmad mustamil. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Metode Bercerita Berbasis Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di Tk Insan Cemerlang Makassar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. xx, No. xx*. Makassar.
- Natsir, N. 2017. "Hubungan Psikolinguistik Dalam Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa". Makassar : *Jurnal Retorika*, Volume 10, Nomor 1.
- 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.

- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak.
- Nurmita. 2019. “Upaya Guru Meningkatkan Kosakata Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Alkhairaat 1 Pusat Palu”, *skripsi PIAUD*. Palu : Perpustakaan UIN datokarama.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Rachmawati, Imami Nur. 2017. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara”. *Jurnal Keperawatan Indonesia Vol. 11, No.1*. Jakarta.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2012. “Penelitian Kualitatif”. *Jurnal Equilibrium Vol. 5 No. 9*. Malang.
- Rahmawati, Dewi Arifiani. 2014. “Perbandingan Tingkat Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar Dilihat Dari Kebiasaan Makan Pagi”. Semarang: *Jurnal Unnes BELIA 3 (1)*.
- Ramli, Rosdiana. 2021. *Upaya meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka tangan pada kelompok B di taman kanak-kanak siola kasih ibu batupannu kecamatan mamuju*. IAIN Parepare.
- 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.
- Sugeng, Santoso. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan.
- Sumantri, Puspa, A. 2018. “Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Susanto, Achmad. 2017. *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Tifani, Dyah. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Pada Anak Kelompok A Melalui Bermain Arisan Kata Di Tk Aba Labbaik Ap Iii Ngestiharjo Kasihan Bantul". Yogyakarta : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 6 Tahun ke-9.
- Untung, Moh. Slamet. 2022. *Metodologi Penelitian Teori dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: litera.
- Wahidmurni. 2017. "Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif". UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wati, Erma dan Muhammad Solihin. 2022. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Santun Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan di Raudhatul Athfal Nurul Islam Desa Sungai Mengkuang Kabupaten Bungo". *Jurnal Alayya Vol. 2 No. 1*. Jambi.
- Yulina, Repa. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Pada Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Tk Aisyiyah 2 Kota Agung Tanggamus". *skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan*. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.
- Zaman, Badru Cucu dan Eliyawati. 2019. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Bandung: UPI.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

Penerapan Media *Sock Puppet* Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Cepoko Legokclile Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.

Pertanyaan yang ditunjukkan kepada Kepala Sekolah KB Cepoko Legokclile:

1. Bagaimana Sejarah singkat KB Cepoko Legokclile ?
2. Bagaimana visi, misi, tujuan didirikannya KB Cepoko Legokclile ?
3. Bagaimana gambaran guru dan siswa di KB Cepoko Legokclile ?
4. Bagaimana strategi pembelajaran dikelas untuk mengembangkan kosakata anak ?
5. Bagaimana penerapan media *sock puppet* di KB Cepoko Legokclile ?
6. Apa tujuan dari penerapan media *sock puppet* itu sendiri ?

Pertanyaan yang ditunjukkan kepada Guru KB Cepoko Legokclile:

1. Bagaimana perkembangan kosakata anak tanpa menggunakan media pembelajaran ?
2. Untuk mengembangkan kosakata anak, bagaimana strategi yang dilakukan saat pembelajaran dikelas ?
3. Media apa yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kosakata anak ?
4. Apa yang ibu ketahui tentang boneka *sock puppet* ?
5. Apa yang melatarbelakangi ibu dalam memilih media tersebut ?
6. Mengapa lebih memilih media *sock puppet* daripada media yang lain ?
7. Metode apa yang digunakan dalam penerapan media *sock puppet* ?
8. Bagaimana pendampingan pada anak terhadap metode yang digunakan dalam media *sock puppet*?
9. Bagaimana cara memainkan boneka *sock puppet* dalam pembelajaran dikelas ?
10. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak ?

11. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak ?
12. Bagaimana mengkondisikan anak ketika pembelajaran menggunakan media *sock puppet* didalam kelas ?
13. Bagaimana evaluasi pembelajaran menggunakan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak ?
14. Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan media *sock puppet* untuk mengembangkan kosakata anak ?
15. Apakah dalam menggunakan media *sock puppet* itu efektif untuk mengembangkan kosakata anak ?
16. Bagaimana perkembangan kosakata anak setelah menggunakan media *sock puppet* dalam pembelajaran di kelas ?



Lampiran 2

HASIL WAWANCARA

Nama : Apigus Ganjarani, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Hari, Tanggal : Senin, 4 Desember 2023

1. Bagaimana Sejarah singkat KB Cepoko Legokclile ?

Jawaban: “KB Cepoko Legokclile didirikan dari tahun oktober 2013, yang dibuat sama pkk mba. Dulu itu yang buat mahasiswa knn mba, terus pertama kali paud itu ada dirumah bu lurah masih belum ada apa-apa digarasinya, tadinya gurunya itu cuma 2 saya sama bunda atin. Terus disepakati bersama dengan pak lurah dan bu lurah akan dibuat Lembaga dan mengajukan perizinan di dinas Pendidikan.”

2. Bagaimana visi, misi, tujuan didirikannya KB Cepoko Legokclile ?

Jawaban: “Tujuan didirikannya adalah salah satunya Berkembangnya seluruh potensi anak secara optimal sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Visi misinya Cerdas, Kreatif dengan berlandaskan iman dan taqwa kepada Allah Swt dan berakhlak mulia. Ini saya buat pertama kali dibangunnya Gedung ini mba.”

3. Bagaimana gambaran guru dan siswa di KB Cepoko Legokclile ?

Jawaban: “Di KB Cepoko gurunya ada 4, tukang kebersihannya 1 mba, bunda ila, bunda atin, bunda tatik dan saya. Yang tukang kebersihannya namanya mba yati. Lalu, untuk kondisi siswanya total ada 30. Laki-laki 15 perempuannya 16.”

4. Bagaimana strategi pembelajaran dikelas untuk mengembangkan kosakata anak?

Jawaban: “Strategi pembelajaran dikelas untuk mengembangkan kemampuan kosakata anak usia dini di KB Cepoko adalah dengan cara berkomunikasi secara langsung mba dimana sangat erat kaitannya dengan bercakap-cakap maupun bercerita secara langsung dengan guru maupun temannya atau bestienya, tidak hanya itu biasanya menggunakan metode bercerita juga, dimana pada saat pembelajaran dan menggunakan metode bercerita anak-anak sangat berantusias dalam menceritakan kegiatan sehari-hari mereka. Dan Penggunaan media gambar, disini dilakukan dengan cara melihatkan sebuah gambar kepada anak

dengan cara guru meminta mengemukakan pendapat melalui gambar tersebut. Lalu agar kita tahu asesmen kemampuan kosakata anak dengan cara mengamati anak saat berbicara dengan guru maupun teman sebaya dan membuat catatan anekdot.”

5. Bagaimana penerapan media *sock puppet* di KB Cepoko Legokclile ?

Jawaban : “Untuk penerapan media kaus kaki di KB cepoko sudah diterapkan dari lama mba, tidak hanya berbentuk kaus kaki saja, tapi ada boneka tangan lainnya. Tapi yang paling sering boneka kaus kaki ini. Kb ini kan sekarang udah pakai kurmer mba, nah boneka kaus kaki ini dari sebelum pakai kurikulum Merdeka, saat KTSP sudah sering diterapkan. Biasanya diterapkannya saat pembelajaran menyesuaikan sama temanya misalkan tema anggota tubuh, Binatang, dan lain-lain. Sebelum diterapkan media *sock puppet* ini kami menyusun RPPH nya dan modul ajar setiap perminggu , lalu kita menyiapkan alat dan bahannya apa saja yang akan digunakan untuk membuat *sock puppet* jadi menyesuaikan tema. Dalam penyusunannya sangat penting karena untuk menentukan tema, serta indikator pembelajaran. Saat memberikan materi atau literasi menggunakan boneka kaus kaki durasinya 10-15 menit tidak lama-lama. Biasanya guru disini kreatif-kreatif mba jadi pasti bikin boneka kaus kaki, untuk metode yang digunakan yang pertama metode bercerita biasanya bunda ila yang cerita, ceritanya sudah disiapkan dulu dan ada masuk di rpph nya dan modul ajarnya lalu dilanjutkan sama metode bernyanyi, biasanya nanti membuat lagu juga menyesuaikan temanya, yang terakhir ada metode bercakap-cakap mba, jadi kan disini pembelajarannya anak dibebaskan memilih kegiatan apa yang diinginkan, la nanti boneka kaus kaki dimasukkan kedalam ragam bermain setelah itu anak dibebaskan untuk bermain peran menggunakan boneka kaus kaki tersebut. Dengan diterapkannya media boneka kaus kaki bisa melatih anak untuk berani berbicara mengungkapkan apa yang mereka inginkan juga, lalu anak jadi percaya diri, anak bisa berkomunikasi dengan guru dan teman sebayanya jadi ga malu, yang awalnya anak pasti malu ini bisa melatih kesabaran sosial emosional anak juga mba, walaupun kadang disini kan ada satu dua yang perkembangan bahasanya kurang, lambat, itu perlu pendampingan khusus, dan

cara yang berbeda, dengan adanya boneka ini anak yang abk, maupun yang bicaranya kurang sedikit demi sedikit bisa paham dan tertarik sama boneka itu, kalau hanya bercerita saja atau saat menjelaskan materi monoton anak-anak akan cepat bosan dan tidak fokus. Sebagai guru hendaknya kita selalu memberikan contoh yang baik misalnya dengan kalau mengajar dan berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar. Jika tidak memanfaatkan media, perkembangan kosakata anak cenderung lebih lambat. Mereka tidak memiliki stimulus yang cukup untuk belajar kata-kata baru. Pembelajaran melalui media sock puppet misalnya, memberi konteks dunia nyata pada kosakata sehingga anak lebih mudah memahami dan mengingatkannya. Tanpa media, pengajaran kosakata seringkali terasa membosankan bagi anak. Perkembangan bahasa dan kosakata masa usia 3-4 tahun menjadi fondasi bagi tahapan berikutnya. Jika fondasinya lemah, ini bisa berpengaruh pada kemampuan literasi, membaca dan menulis, serta komunikasi anak di tingkat selanjutnya. Mereka juga rentan mengalami kesulitan belajar karena referensi kosakata dan pemahaman konsep yang terbatas. Oleh karena itu, pengoptimalan kosakata sejak KB melalui media pendukung sangat penting untuk memberikan stimulus yang tepat bagi anak.”

6. Apa tujuan dari penerapan media *sock puppet* itu sendiri ?

Jawaban: “Tujuan kami mengapa menerapkan boneka kaus kaki ini yaitu yang pertama, boneka kaus kaki ini menarik dan unik, anak-anak kan suka sekali sama hal-hal baru, permainan baru, media baru apalagi pembelajaran yang menarik perhatian anak sehingga dapat mengembangkan imajinasi mereka melalui permainan dengan boneka ini. Yang kedua, Menciptakan dan mengendalikan boneka kaus kaki dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, saat menggunakan tangan mereka untuk menggerakkan boneka, menarik dan melepas, membantu perkembangan keterampilan motorik yang sangat penting pada usia ini. Selanjutnya, Saat bermain boneka anak dapat menyalurkan ide-ide dan pemikirannya secara bebas sehingga melatih keterampilan menggunakan bahasa terutama pada kosakatanya untuk berkomunikasi. Melalui interaksi dengan boneka, anak-anak dapat belajar mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya juga.”

Nama : Nur Fadillah

Jabatan : Guru Kelas KB Cepoko Legokclile

Hari, Tanggal : Jumat, 15 Desember 2023

1. Bagaimana perkembangan kosakata anak tanpa menggunakan media pembelajaran ?

Jawaban: Perkembangan kosakata disini jika tidak menggunakan media pembelajaran sudah pasti berpengaruh sekali dalam kosakatanya ya mba, dilihat dari pengalaman - pengalaman sebelumnya sebelum diberikannya media pembelajaran. Seperti ketika berkomunikasi, anak mungkin merasa kurang percaya diri karena kosakata dan pemahaman mereka yang terbatas, ini bisa mempengaruhi interaksi sosial mereka, jadi pemalu minder mba, ga hanya itu saat mulai belajar membaca atau mendengarkan buku atau cerita, anak akan mengalami lebih banyak kesulitan karena tidak mengenal banyak kosa kata di dalamnya. Ini bisa menghambat minat literasi mereka. tanpa media pembelajaran, anak hanya mengandalkan interaksi sehari-hari dengan orang tua dan lingkungan terdekat untuk mempelajari kosa kata baru. Ini bisa memperlambat perkembangan kosakata mereka karena kebanyakan orangtua kadang ada yang kurang memberikan komunikasi bersama anaknya. Kami sebelumnya sudah mencoba kegiatan tanpa media itu bagaimana, seperti hanya bernyanyi saja, lalu menulis saja menjelaskan saja tetapi sangat kurang menurut saya, karena kalau tidak menggunakan media akan monoton dan membosankan bagi anak, sedangkan anak menyukai kegiatan baru, unik dan yang menyenangkan, sehingga selama ini kami selalu menerapkan melalui media seperti buku, gambar, boneka tangan, dengan metode bernyanyi dan bermain peran juga menggunakan media , yang kami rasa itu sangat berpengaruh terhadap berkembangnya kosa kata, anak-anak bisa mudah memahami dan mempraktikanya di kehidupan mereka sehari-hari. Karena itu penggunaan media pembelajaran penting untuk merangsang perkembangan kosakata yang lebih cepat dan optimal pada anak usia 3-4 tahun.

2. Apa yang melatarbelakangi ibu dalam memilih media tersebut ?

Jawaban: Yang melatarbelakangi mengapa kami memilih media ini karena awalnya itu kami hanya menggunakan media boneka jari saja tapi anak sedikit kesulitan ketika memasukkan boneka ke jarinya dan ukurannya pun terlalu kecil sehingga kurang menarik perhatian anak saat pembelajaran, akhirnya kami mencoba membuat boneka kaus kaki dari kaus kaki yang bekas waktu itu bikin sock puppet orang, setelah diamati anak malah tertarik dengan media sock puppet ini, mereka tertarik kata anak-anak unik sekali bonekanya. Penggunaan boneka ini sebagai media pembelajaran cenderung lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak, tidak hanya itu mba tapi murah dan mudah dibuat bahan-bahan untuk membuat boneka sock puppet cukup terjangkau dan mudah ditemukan. Menurut kami dengan adanya boneka ini sangat berpengaruh dengan anak misalnya ada anak yang benar-benar pemalu setelah dikenalkan boneka ini anak itu langsung berinteraksi langsung keluar suaranya, lalu ada anak yang bicaranya lambat tidak sesuai umurnya seharusnya sudah bisa mengucapkan beberapa kata, anak ini memahami aja belum bisa, Ketika anak itu kami suruh untuk menggunakan boneka ini dengan bermain peran pelan-pelan bisa berinteraksi juga, lalu setiap tahun di sekolah kami pasti ada anak ABK menurut kami boneka ini juga menjadi sarana terapi bagi anak berkebutuhan khusus ketika tangan digerakkan pada kaos kaki memberi sensasi tersendiri yang disenangi anak berkebutuhan khusus ini, Sock puppet mudah dikembangkan dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Guru disini dapat menyesuaikan tokoh, warna, dan gerakan boneka sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Secara keseluruhan, media sock puppet merupakan pilihan yang baik untuk mendukung pembelajaran anak-anak, karena memiliki beberapa manfaat dan kelebihan dalam meningkatkan kemampuan dan perkembangan kosakata anak.

3. Mengapa lebih memilih media sock puppet daripada media yang lain ?

Jawaban: Seperti yang sudah dijelaskan tadi ya mba,, sebenarnya menggunakan media apapun itu bisa tergantung sama gurunya masing-masing. Media sock puppet ini tentunya memiliki kelebihan tersendiri mengapa kami sampai sekarang masih menerapkan terus. Yang pertama penggunaan sock puppet dapat

menarik minat anak-anak dalam pembelajaran, membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan tidak membosankan, mereka menikmati sekali saat kami mempraktekkan boneka ini. Lebih ekonomis dibandingkan jenis boneka tangan lain seperti boneka jari tadi, atau boneka wayang, pembuatan boneka sock puppet ini relatif lebih murah karena hanya membutuhkan kaus kaki bekas. Yang paling penting juga dapat berdampak positif terhadap menyimak dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media sock puppet dipilih karena ada dampaknya atau kemampuannya dalam mengembangkan berbicara, keterlibatan anak, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

4. Metode apa yang digunakan dalam penerapan media sock puppet ?

Jawaban: Metode yang digunakan ada 3 metode mba, yang pertama ada metode bercerita jadi metode ini guru setiap harinya saat kegiatan literasi atau pembelajaran menyesuaikan tema juga ya mba kadang kalau saat literasi tidak memakai boneka sock puppet diterapkannya saat pembelajaran. Metode bercerita ini kami menceritakan dongeng pendek yang sederhana kepada anak-anak sambil memperagakan sock puppet dengan tokoh yang berbeda-beda. Selama bercerita, guru menyisipkan kosa kata baru terkait nama binatang, warna bulu, bagian tubuh, suara, habitat, sifat, manfaat tanaman, dan lainnya. Dengan metode bercerita yang variatif diharapkan dapat memaksimalkan potensi anak dalam menstimulasi imajinasi, kreativitas, keberanian tampil, serta kemampuan bercerita dan kemampuan kosakata anak. Lalu yang kedua metode bercakap-cakap, pada metode ini setelah guru bercerita, anak-anak diberi kesempatan untuk bercakap-cakap bersama guru atau teman sebayanya bergantian menggunakan sock puppet tersebut, kami pasti mengarahkan anak untuk menggunakan kosa kata baru yang baru saja disisipkan dalam cerita tadi atau biasanya bercakap-cakap tentang benda dan hewan disekitar guru menunjukkan gambar benda atau hewan, lalu mengajak anak berdialog dan memberi pertanyaan seputar gambar tersebut. anak menjawab serta mengomentari dengan sock puppet yang mereka gunakan. Contoh lain, misalkan bercakap-cakap tentang pekerjaan Guru mengenalkan macam-macam pekerjaan, seperti dokter,

petani, nelayan, dsb. Anak diminta membuat percakapan dua arah tentang salah satu pekerjaan yang dipilih dengan menggunakan dua buah sock puppet. Biasanya juga boneka sock puppet ini dimasukkan kedalam ragam kegiatan pembelajaran. Sebenarnya anak bebas berdialog dan bercerita tentang apa saja kepada guru maupun teman-temannya dengan menggunakan sock puppet mereka masing-masing. Dengan berbagai metode bercakap-cakap tersebut menurut kami kemampuan kosakata dan sosial emosi anak dapat berkembang. Yang terakhir ada metode bernyanyi, ini dilakukan sebelum kegiatan belajarnya dimulai jadi guru memilih lagu anak-anak yang sederhana lihatnya dari youtube atau karangan saya sendiri mba. Sambil bernyanyi, guru memainkan sock puppet sesuai lirik lagu dan anak-anak menirukan gerakan guru sambil bernyanyi juga. Lalu biasanya kami mengajarkan satu lagu dengan beberapa variasi, seperti pelan, cepat, tinggi, rendah, serta ekspresi lucu dan sedih dengan menggunakan sock puppet. Anak-anak menirukan sesuai instruksi. Lalu juga yang paling sering saya menceritakan lagu yang syairnya mencerminkan suatu cerita, misal tentang kucing atau berkebum. Sambil bernyanyi, guru dan anak-anak memerankan tokohnya dengan sock puppet. Kami menerapkan tidak hanya metode bercerita saja mba, karena kalau hanya menerapkan metode bercerita saja pasti anak bosan itu-itu saja dan sudah biasa, maka dari itu kami mencoba hal baru dengan menerapkan metode bercakap-cakap dan bernyanyi. Menurut saya dengan ketiga metode ini digunakan bersamaan dalam penerapan media sock puppet anak diajak untuk tidak sekedar mendengarkan cerita tapi juga terlibat langsung di dalam cerita melalui percakapan dan nyanyian seiring dengan alur dongeng yang diperagakan guru juga. Penerapan ketiga metode ini tentunya dilakukan secara menyenangkan. Dengan demikian, anak-anak akan semakin antusias dan tertarik untuk belajar sehingga kemampuan kosakata anak dapat berkembang pesat.

5. Bagaimana cara memainkan boneka sock puppet dalam pembelajaran dikelas ?
Jawaban: Cara memainkannya sangat mudah ya mba, Saat bercerita, guru memainkan sock puppet sesuai karakter tokoh dalam cerita. Misalnya suara dan gerakan untuk tokoh kancil, harimau, atau angsa. Anak-anak diminta

memperhatikan dan ikut memeragakan bersama. Ketika bernyanyi, sock puppet digerakkan mengikuti irama dan syair lagu. Anak-anak menirukan gerakan guru sambil bernyanyi bersama. Saat bercakap-cakap, sock puppet dimainkan seolah hidup dan berdialog. Kami mengajak anak berinteraksi melalui sock puppet dalam percakapan sederhana sesuai situasi tertentu, seperti berkenalan. Dengan cara yang kreatif ini, sock puppet dapat menjadi pendorong minat serta semangat belajar anak dikelas sehingga tidak bosan juga. Kami sebagai guru perlu terus mencari inovasi juga dalam memainkan sock puppet agar pembelajaran semakin hidup dan menarik.

6. Bagaimana perencanaan pembelajaran menggunakan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak ?

Jawaban: Tentunya sebelum pembelajaran guru sudah menyusun rencana pembelajaran yaitu RPPH dan modul ajar yang dibuat seminggu sekali dihari sabtu. Karena RPPH digunakan sebagai acuan atau pedoman guru dalam melakukan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kalau untuk persiapan sebelum menerapkan metode bercerita dengan media sock puppet, guru harus menentukan judul atau tema cerita, menyiapkan media apa saja yang digunakan membuat bentuknya seperti apa juga menyesuaikan tema. Lalu saat praktik membawakan sebuah cerita harus menggunakan suara yang berbeda disetiap tokohnya, menggunakan gestur tangan, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Kalau metode bernyanyi, kami memilihkan lagu anak-anak yang liriknya sederhana dan temanya dekat dengan anak seperti lagu binatang, buah-buahan, atau alam. Kami juga sudah menentukan capaian pembelajaran apa yang ingin dicapai melalui lagu tersebut yaitu pengenalan pada kosakata anak. Dan yang terakhir di metode bercakap - cakap kami menyiapkan pertanyaan - pertanyaan pemantik untuk merangsang anak agar aktif dan percaya diri supaya ikut terlibat dalam percakapan dengan menggunakan sock puppet mereka. Sehingga capaian pembelajaran apa yang diharapkan dari metode bercakap - cakap sock puppet ini dapat mengembangkan kosakata, keberanian berpendapat, atau keterampilan berbahasanya. Pelaksanaan pembelajaran dikelas yaitu yang pertama guru

menyiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu mba ditata didalam kelas bahan yang disediakan adalah bermacam-macam kita lebih sering menggunakan loose part jadi anak bebas memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran, media sock puppet juga nanti diletakkan kedalam ragam kegiatan anak, nanti semua sock puppet diletakkan dimeja.

7. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dikelas menggunakan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak ?

Jawaban: sebelum pembelajaran dimulai guru menanyakan kepada anak apakah sudah siap, terus mengkondisikan anak dalam keadaan tenang, happy lalu menata kelas serapi mungkin, nyaman dan menyenangkan sehingga anak betah didalam kelas. Pukul 07-30 WIB anak-anak datang mengucapkan salam dan bersalaman dengan guru yang sudah menyambut. Kemudian anak melepas Sepatu dan meletakkan dirak Sepatu, lalu masuk untuk meletakkan tas dan bekal yang dibawa pada masing-masing loker. Setelah penyambutan anak mengaji didalam kelas dilanjutkan dengan doa bersama lalu kegiatan motorik kasar, atau kadang senam dulu di halaman. Setelah itu masuk kelas lagi, kegiatan selanjutnya membuat lingkaran, bernyanyi menggunakan sock puppet dan kadang menggunakan sound system agar ada irama lagunya, lalu saatnya pilar, saatnya jurnal. Setelah itu baru anak istirahat mba dari jam 09.00 sampai 09.30. Setelah istirahat baru kegiatan intinya tetapi sebelum itu kami selalu ada literasinya dulu mba menggunakan metode bercerita dengan media sock puppet. Tetapi kalau pada saat literasi tidak menggunakan media sock puppet berarti nanti dimasukkan saat kegiatannya mba. Dengan kegiatan ini, anak-anak dilatih motorik halus, imajinasi dan kemampuan bercerita secara kreatif. Literasi tidak hanya membaca buku tapi juga kemampuan mengekspresikan diri melalui berbagai media. Guru memilih cerita yang sekiranya relevan dengan kondisi saat ini yang sesuai dengan temanya juga. Penyampaian cerita juga harus menarik agar anak tidak merasa jenuh dalam mendengarkan cerita yang sedang disampaikan. Untuk pemahaman cerita di masing-masing individu anak tentunya beda-beda. Namun lebih dominan ke anak yang mampu memahami cerita apa yang disampaikan oleh guru. Dengan respon anak yang

dapat menjawab ketika guru memberikan tebak-tebakan itu juga termasuk sikap memahami cerita. Anak merespon dengan senang ya, dengan teriak-teriak bergembira, dan mengekspresikan bahasa yang ada di pikirannya. Biasanya anak itu langsung kepo mba, tanya ke bu gurunya, bu guru bawa apa itu, mau ngapain, bonekanya namanya siapa, nah dari pertanyaan-pertanyaan tersebut anak itu menunjukkan sikap tertarik dan antusias, disini juga guru menggunakan metode bercakap-cakap setelah mencoba bercakap-cakap dengan anak menggunakan sock puppet, disini guru memberikan kesempatan kepada anak siapa yang ingin maju untuk memainkan media sock puppetnya ini begitu mba, nah nanti diragam kegiatan kami juga memberikan kesempatan yang ingin memainkan boneka ini dengan teman sebayanya. Setelah literasi selesai guru mengenalkan tema pada hari ini itu apa, dan menjelaskan kegiatannya apa saja. Lalu anak memilih kegiatan sesuai dengan keinginannya akan menyelesaikan yang mana dan memilih kegiatan yang mereka sukai. Guru harus memperhatikan semua murid, agar semua anak tidak merasa dibedakan, dan harus selalu memperhatikan. Jika melihat anak-anak yang belum bisa melakukan kegiatannya guru adalah membantu anak itu supaya mengerjakan tugasnya dengan baik. Semua anak pasti merasa senang karena mereka bisa bermain dan belajar dengan baik dan pasti akan lupa dengan waktu., tetapi untuk mendidik anak supaya bisa disiplin waktu maka guru harus selalu mengingatkan bahwa waktu akan segera habis dan guru bertanya kepada anak kegiatan akan diselesaikan besok atau akan dibereskan. Pembiasaan sebelum pulang adalah berdoa bersama, membuat lingkaran, dan menyanyikan lagu bersama. Setelah itu kami berdoa bersama Q.S Al- Asr dan doa Ketika pergi. Setelah itu selipkan pesan-pesan Ketika berada dirumah.

8. Bagaimana mengkondisikan anak ketika pembelajaran menggunakan media sock puppet didalam kelas ?

Jawaban: Untuk mengkondisikan anak ketika pembelajaran menggunakan media sock puppet didalam kelas dikami saat pembelajaran itu pasti duduk melingkar mbak, jadi pastikan anak duduk melingkar dengan rapi sehingga semua anak dapat saling melihat satu sama lain dan juga ke arah guru serta

media sock puppet dengan jelas. Kedua, kami selalu melibatkan anak secara aktif dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik seputar media pembelajaran sock puppet yang sedang digunakan. Ketiga, jika anak mulai gaduh atau tidak memperhatikan lagi, kami berhenti dulu. Lalu dialihkan perhatian seperti menyanyi bersama dan mengondisikan kembali agar kegiatan pembelajaran sock puppet tetap kondusif, mungkin seperti itu si mba.

9. Bagaimana evaluasi pembelajaran menggunakan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak ?

Jawaban: 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 dikami 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). Lalu juga dicatat dalam catatan anekdot mengenai perilaku yang menunjukkan perkembangan anak. Setiap satu bulan sekali diadakan evaluasi yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian perkembangan kosakata anak dan mencari solusi dari permasalahan - permasalahan yang ada dalam pembelajaran. Untuk penilaian perkembangan anak kami menggunakan ceklist, hasil karya, catatan anekdot, foto berseri. Kemudian direkap perminggu dan kemudian direkap perbulan. Penilaian tersebut kami menyesuaikan dengan kurikulum Merdeka ya mba.

Nama : Nur Fadillah

Jabatan : Guru KB Cepoko Legokclile

Hari, Tanggal : Senin, 18 Desember 2023

1. Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan media sock puppet untuk mengembangkan kosakata anak ? Faktor pendukungnya yaitu terlebih dahulu gurunya sudah menguasai materi, bisa menjelaskan cerita dengan semangat dan aktif dengan menggunakan media sock puppet tersebut, memakai mimik wajah saat bercerita, bernyanyi juga, maka anak disini akan merasa senang dan tertarik dalam mendengarkannya. Sebaliknya, jika dari gurunya saja kurang bersemangat maka anak juga akan terbawa, bahkan tidak mendengarkan dan mengikuti atau bermain sendiri. Lalu, untuk media sock puppetnya sendiri di kami sudah banyak dan gurunya kreatif dalam membuat media pembelajaran sederhana seperti sock puppet. Sekolah umumnya memberikan dorongan dan apresiasi terhadap inovasi media pembelajaran serta menyediakan fasilitas yang dibutuhkan contohnya seperti alat dan bahannya. Sock puppet mudah dibentuk dan dimainkan menggunakan tangan sehingga praktis dan efisien diterapkan apalagi untuk anak. Disini juga alhamdulillah sudah punya ruang kelas yang nyaman dan bersih, lingkungan juga aman dan tenang karena terletak lumayan jauh dari jalan raya, jadi jauh dari kebisingan lalu lintas. Ketika saya mulai bercerita, bernyanyi atau memulai untuk bercakap-cakap dengan anak, mereka senang dan semangat ya, dengan menggunakan media sock puppet mampu menarik perhatian anak - anak. Penggunaan media sock puppet ini dapat meningkatkan interaksi antara guru, anak, dan materi pembelajaran, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengingat kosakata baru tidak hanya itu mba anak-anak dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran melalui media sock puppet ini, sehingga dapat membantu mereka dalam mengembangkan kosakata baru dengan lebih efektif juga. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu pada waktu bercerita kadang mengalami perubahan, misalnya ketika pembelajaran berlangsung, tiba-tiba ada kendala baik dari anaknya maupun gurunya sendiri. Terkadang ada saja hal-hal yang tak terduga proses belajar mengajar terjadi sehingga menghambat

waktu yang sudah direncanakan, waktunya kan 10-15 menit mba kalau bercerita tidak lama-lama, misalnya pada saat saya mulai bercerita ada salah satu anak yang lari-lari, lalu keluar kelas, ngobrol sendiri dan lain-lain. Kalau dari gurunya kadang yang lupa untuk membuat ceritanya terlebih dahulu jadi persiapannya kurang. Lalu yang kedua untuk membuat anak bisa konsentrasi dengan stabil itu memang agak susah mba, Namanya masih anak-anak kita sebagai guru harus bisa tau caranya bagaimana sih supaya anak itu bisa fokus dari awal sampai akhir pembelajaran, duduk dengan tenang dan mendengarkan gurunya berbicara, apalagi anak usia 3-4 tahun harus benar-benar sabar dan telaten. Biasanya juga ada anak yang takut atau belum berani berinteraksi dengan boneka sock puppet, ada yang tidak mau bercakap-cakap, bermain peran menggunakan boneka itu, tapi kami tidak bisa memaksakan apa kemauan anak yang penting kami sudah mencoba dan mengusahakan.

2. Bagaimana perkembangan kosakata anak setelah menggunakan media sock puppet dalam pembelajaran di kelas ?

Jawaban: 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. 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. Jadi melalui beragam indikator perkembangan tersebut, dapat dikatakan bahwa sock puppet cukup efektif membantu pengembangan kosakata anak

Lampiran 3

PEDOMAN OBSERVASI

No	Hal Yang Diobservasi	Sudah muncul	Belum muncul
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		



Lampiran 4

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

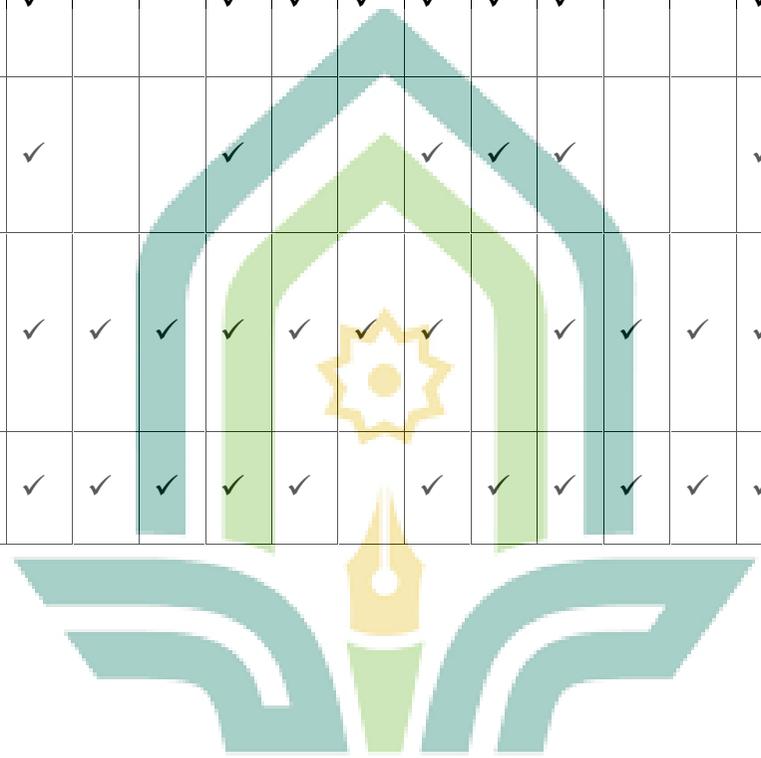
Semester : 1

Hari/ tanggal : Senin, 18 Desember 2023

Kelompok : KB (3-4 Tahun)

No	Indikator penilaian perkembangan kosakata anak	Hasil Anak																					
		Naya	Qiana	Mey	Bilal	Abyan	Adeva	Ikhsan	Dion	Ufa	Shanum	Fee	Intan	Irfan	Silvi	Dita	Rakha	Naura	Lita	Danang	Nadia	Zicho	Zifara
1	Mengerti beberapa perintah secara bersamaan		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓		
2	Bisa menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓		✓	

3	Berkomunikasi secara lisan dan memiliki perbendaharaan kata	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓
4	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	✓	✓			✓			✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓		✓			✓
5	Kemampuan anak untuk menceritakan kembali cerita yang diberikan oleh guru		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
6	Mengulang kata yang diucapkan guru	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



Lampiran 5

DOKUMENTASI

Peneliti menyerahkan surat izin penelitian ke lembaga



Peneliti Wawancara bersama Ibu Apigus Ganjarani



Peneliti Wawancara bersama Ibu Nur Fadillah



Observasi Pembelajaran















PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KB CEPOKO LEGOKCLILE

Jalan Legokclile RT 06 RW 02 Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala KB Cepoko Legokclile menerangkan bahwa :

Nama : DIAZ ANJARI

NIM : 2420078

Program Studi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang benar-benar telah melakukan penelitian di KB Cepoko Legokclile untuk penyelesaian skripsi dengan judul:

"PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET UNTUK MENGEMBANGKAN KOSAKATA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB CEPOKO LEGOKCLILE KECAMATAN BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat diketahui dan digunakan sebagaimana semestinya.

Bojong, 12 Februari 2024

Kepala Sekolah,

Apigus Ganjarani, S.Pd.

NIP.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Diaz Anjari

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 20 April 2002

Nama Ayah : Triswoto

Nama Ibu : Apigus Ganjarani

Alamat : Desa Legokclile RT 013 RW 006 Kec. Bojong
Kab. Pekalongan

Pendidikan

SD : SD Negeri 1 Wiroditan
SD Negeri 1 Legokclile

SMP : SMP Negeri 1 Bojong

SMA : SMA Negeri 1 Bojong





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : DIAZ ANJARI
NIM : 2420078
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
E-mail address : diazanjari@gmail.com
No. Hp : 085780867403

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

**PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET UNTUK MENGEMBANGKAN KOSAKATA
PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB CEPOKO LEGOKCLILE KECAMATAN
BOJONG KABUPATEN PEKALONGAN**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 28 Maret 2024



DIAZ ANJARI
NIM. 2420078