



## Dunia Boneka, Ribuan Kata: Mengungkap Peran Permainan Boneka Dalam Pengembangan Kosakata Dan Kemampuan Berbicara Anak

Arif Rifa'i<sup>1</sup>, Dwi Andayani<sup>2</sup>, Indri Vitriani<sup>3</sup>, Saifuddin Helmi<sup>4</sup>, Indah Lestari<sup>5</sup>,

Mochamad Widjanarko<sup>6</sup>

<sup>123456</sup>Universitas Muria Kudus

Email: [202403073@std.umk.ac.id](mailto:202403073@std.umk.ac.id), [202403086@std.umk.ac.id](mailto:202403086@std.umk.ac.id), [202403104@std.umk.ac.id](mailto:202403104@std.umk.ac.id),  
[202403136@std.umk.ac.id](mailto:202403136@std.umk.ac.id), [indah.lestari@umk.ac.id](mailto:indah.lestari@umk.ac.id), [m.widjanarko@umk.ac.id](mailto:m.widjanarko@umk.ac.id)

Alamat: Desa Wonosekar RT. 01 RW. 03, Kecamatan Gembong, Kabupaten Pati, Jawa Tengah - Indonesia

Korespondensi penulis: [2024403144@std.umk.ac.id](mailto:2024403144@std.umk.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to reveal the role of puppet play in the development of vocabulary and speaking skills of early childhood. Using a qualitative approach with a case study method at Pertiwi Kindergarten, Dadirejo Village, the study involved five children aged 5–6 years and two class teachers. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed thematically. The results showed that puppet play created a fun, safe learning atmosphere, and stimulated children to speak more actively and variedly. Children not only increased their vocabulary, but also improved their ability to construct complex sentences, use adjectives, conjunctions, and more complete narrative structures. In addition, puppet play facilitated social interactions that strengthened children's pragmatic and emotional expression skills. These findings support the theory of language development based on social interaction and show that puppet play is an effective, inexpensive, and easy-to-implement pedagogical strategy. Thus, puppet play can be used as a strategic alternative in the development of early childhood language, both in school and home environments.*

**Keywords:** *doll play, early childhood, vocabulary, speaking skills, language development*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap peran permainan boneka dalam pengembangan kosakata dan kemampuan berbicara anak usia dini. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus di TK Pertiwi Desa Dadirejo, penelitian melibatkan lima anak usia 5–6 tahun dan dua guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan boneka menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan merangsang anak untuk berbicara lebih aktif dan variatif. Anak tidak hanya menambah jumlah kosakata, tetapi juga meningkatkan kemampuan menyusun kalimat kompleks, menggunakan kata sifat, konjungsi, serta struktur naratif yang lebih utuh. Selain itu, permainan boneka memfasilitasi interaksi sosial yang memperkuat kemampuan pragmatik dan ekspresi emosional anak. Temuan ini mendukung teori perkembangan bahasa berbasis interaksi sosial dan menunjukkan bahwa permainan boneka merupakan strategi pedagogis yang efektif, murah, dan mudah diterapkan. Dengan demikian, permainan boneka dapat dijadikan alternatif strategis dalam pengembangan bahasa anak usia dini, baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

**Kata kunci:** permainan boneka, anak usia dini, kosakata, kemampuan berbicara, pengembangan Bahasa.

### 1. LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan salah satu aspek fundamental dalam perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi indikator penting dalam kesiapan anak memasuki dunia pendidikan formal. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi secara formal, tetapi juga melalui aktivitas bermain yang memiliki nilai edukatif tinggi. Salah satu bentuk permainan yang kerap digunakan dalam stimulasi perkembangan bahasa adalah permainan boneka. Boneka, baik dalam bentuk boneka tangan, boneka jari, maupun boneka sederhana buatan sendiri, bukan hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai alat pedagogis yang

mampu merangsang kemampuan verbal anak secara signifikan. Melalui permainan boneka, anak-anak dapat mengekspresikan emosi, membangun narasi, dan memperkaya perbendaharaan kosakata mereka dalam situasi yang menyenangkan dan bebas tekanan.

Studi-studi terkini menunjukkan bahwa aktivitas bermain boneka dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi perkembangan bahasa. Hal ini disebabkan oleh peran boneka sebagai alat perantara komunikasi, di mana anak merasa lebih bebas untuk berbicara melalui karakter boneka yang mereka mainkan (Fuqaha & Pd, 2025). Dalam proses bermain, anak tidak hanya sekadar mengulangi kata-kata yang mereka dengar, tetapi juga menciptakan dialog, menirukan intonasi, dan mengembangkan alur cerita yang memperkaya struktur bahasa mereka (Kholila & Khadijah, 2024). Selain itu, penggunaan boneka dapat meningkatkan kepercayaan diri anak untuk berbicara, terutama bagi anak yang cenderung pemalu atau mengalami hambatan bicara. Hal ini dibuktikan oleh Azizah (2013), yang menemukan bahwa anak-anak yang semula pasif dalam berbicara menjadi lebih aktif saat menggunakan boneka sebagai media ekspresi diri.

Permainan boneka juga memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan struktur naratif dalam bahasa anak. Sumitra & Windarsih (2020) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam bercerita menggunakan boneka jari memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menyusun alur cerita sederhana dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menggunakan media tersebut. Dalam penelitian lainnya, Amal (2023) menemukan bahwa penggunaan boneka tangan secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara anak dalam aspek kelancaran berbicara, kosakata, dan keberanian berbicara di depan kelompok. Permainan boneka juga menciptakan konteks sosial yang mendukung interaksi verbal antar anak, mendorong mereka untuk saling berdialog dan menanggapi satu sama lain dalam suasana yang kooperatif (Yulianto & Suryani, 2023). Interaksi sosial ini menjadi wadah alami bagi anak untuk mengembangkan kemampuan pragmatik dan fonologis mereka.

Namun, meskipun telah banyak studi yang mendukung efektivitas permainan boneka dalam pengembangan bahasa anak, terdapat beberapa kesenjangan dalam penelitian yang ada. Pertama, sebagian besar studi masih bersifat deskriptif dan belum banyak yang membahas secara mendalam perbandingan antara jenis permainan boneka dengan metode lain dalam konteks peningkatan kosakata anak (Kiromi, 2018; Dantes et al., 2013). Kedua, kajian yang menghubungkan intensitas dan durasi bermain boneka dengan jumlah kosakata baru yang dipelajari anak masih minim. Ketiga, belum banyak penelitian yang mengeksplorasi implementasi permainan boneka dalam kurikulum pembelajaran formal di lembaga PAUD secara sistematis dan terintegrasi (Kusbudiyah, 2018; Hasanah, 2019). Selain itu, pendekatan bermain boneka sebagai alat terapi bahasa bagi anak-anak dengan hambatan bicara juga belum menjadi fokus utama dalam penelitian pendidikan anak usia dini.

Dalam konteks penelitian terbaru, pendekatan bermain peran melalui media boneka terbukti memiliki dampak positif terhadap aspek ekspresif dan reseptif dalam perkembangan bahasa anak. Kholila & Khadijah (2024) dalam pengembangan model permainan berdasarkan teori Groos menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan boneka menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata. Halifah & Asmita (2024) juga menyoroti bahwa penggunaan boneka tangan kreatif mampu memotivasi anak dalam mengekspresikan gagasan dan emosi secara verbal. Dalam penelitian oleh Hartati et al. (2021), ditemukan bahwa penggunaan boneka sebagai alat bercerita mendorong keterlibatan anak dalam

komunikasi dua arah yang bermakna, yang menjadi landasan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa.

Lebih dari sekadar sarana hiburan, permainan boneka telah terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dalam pandangan Damayanti et al. (2021), permainan boneka membantu anak memahami dan menginternalisasi struktur bahasa secara alami melalui konteks naratif yang mereka ciptakan sendiri. Anak tidak hanya belajar melalui mendengar dan meniru, tetapi juga melalui kreasi dan improvisasi yang terjadi dalam permainan. Pendekatan ini juga sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman, di mana anak belajar dari keterlibatannya secara langsung dalam proses komunikasi. Permainan boneka memungkinkan anak-anak membangun makna dari interaksi sosial mereka, serta membentuk koneksi antara kata-kata dan dunia nyata (Purwati & Septiani, 2015).

Seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini, permainan boneka menawarkan alternatif strategis dalam mengembangkan kemampuan berbahasa yang menyeluruh. Tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga emosional dan sosial anak. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut bagaimana permainan boneka dapat diintegrasikan ke dalam strategi pembelajaran yang terencana, terstruktur, dan berbasis bukti. Tulisan ini berupaya untuk merangkum dan mengkaji berbagai temuan penelitian terkait peran permainan boneka dalam pengembangan kosakata dan kemampuan berbicara anak, sekaligus mengisi celah penelitian yang selama ini belum banyak disentuh. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi para pendidik, orang tua, dan pengembang kurikulum dalam mengoptimalkan media boneka sebagai alat bantu pembelajaran bahasa anak usia dini.

## 2. KAJIAN TEORITIS

**Permainan boneka** telah lama diakui sebagai media pembelajaran yang efektif untuk perkembangan bahasa anak usia dini. Media ini tidak hanya menciptakan suasana yang *menyenangkan* dan *interaktif*, tetapi juga menyediakan konteks komunikasi yang aman bagi anak untuk bereksperimen dengan bahasa. Menurut Giannikas (2023), penggunaan boneka dalam pembelajaran bahasa memudahkan anak berbicara tanpa takut salah karena mereka “berbicara melalui karakter boneka, sehingga merasa lebih nyaman”. Dalam praktiknya, guru atau orang tua dapat memerankan boneka dan mengajak anak berdialog, yang secara otomatis merangsang anak untuk merespons dan menambah ide pembicaraan. Selain itu, boneka sebagai alat peraga visual dan multisensoris memperkaya pengalaman belajar dan membangun rasa kepercayaan diri anak dalam berbicara.

Berdasarkan penelitian, permainan boneka memberikan beberapa keuntungan utama bagi perkembangan bahasa anak, antara lain:

- a. **Penciptaan Suasana Belajar Nyaman:** Boneka menciptakan lingkungan yang menghilangkan tekanan berkomunikasi, sehingga anak yang pemalu pun terdorong berbicara.
- b. **Pembelajaran Interaktif:** Anak aktif berperan dalam dialog imajinatif, yang meningkatkan keaktifan berbicara dan keterlibatan emosional mereka.
- c. **Pengayaan Narasi dan Ekspresi:** Melalui dialog boneka, anak belajar menyusun cerita sederhana serta mengekspresikan ide dan emosi, yang membantu perkembangan kemampuan naratif dan pragmatik.

Secara keseluruhan, permainan boneka berfungsi sebagai *alat perantara* dalam komunikasi anak – guru atau teman sekelas menjadi tokoh boneka yang “mewakili” anak, sehingga anak merasa lebih bebas menuangkan bahasa dan emosi mereka.

## **Teori Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa anak usia dini dipahami melalui berbagai teori psikologi dan pendidikan. Teori sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa bahasa anak berkembang dalam konteks interaksi sosial yang didukung oleh orang dewasa atau teman sebaya. Vygotsky berpendapat bahwa anak membangun kemampuan berbahasa dalam *Zone of Proximal Development (ZPD)*, yaitu ketika mereka terlibat dalam aktivitas sosial yang menstimulasi ujaran secara verbal. Dalam konteks permainan boneka, interaksi sosial menjadi sangat kaya: anak dan fasilitator (guru/orang tua) berkomunikasi melalui peran karakter boneka, sehingga bahasa berkembang secara alami dalam proses tanya-jawab atau cerita bersama. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa boneka mendorong dialog dua arah yang bermakna dan kolaboratif, memperkuat kemampuan pragmatik anak.

Selain itu, teori Piaget tentang perkembangan kognitif dan bermain simbolik juga relevan. Menurut Piaget, bermain imajinatif (*symbolic play*) – seperti menggunakan boneka – merangsang perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Saat anak berimajinasi menjadi tokoh boneka, mereka membangun skema mental baru dan memperluas makna kosakata. Dalam ranah permainan simbolik, Smilansky (1968) memperkenalkan konsep *sociodramatic play*, di mana anak berperan dalam alur cerita imajinatif. Permainan boneka dapat dianggap sebagai bentuk khusus dari *sociodramatic play* yang efektif: anak tidak hanya menirukan dialog, tetapi juga merancang alur cerita dan mengekspresikan emosi melalui tokoh boneka. Dampak teori bermain simbolik ini terlihat nyata dalam penelitian: anak yang bermain boneka mampu mengembangkan narasi dan struktur kalimat lebih kompleks tanpa tekanan.

Teori belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) juga mendukung penggunaan boneka. Damayanti dkk. (2021) menyatakan bahwa anak belajar struktur bahasa lebih mudah dalam konteks pengalaman naratif yang mereka ciptakan sendiri. Artinya, bermain boneka memberikan pengalaman nyata bagi anak dalam menggunakan bahasa – mereka “belajar sambil bermain” dengan improvisasi dialog yang melekat pada situasi cerita boneka. Secara keseluruhan, semua teori ini menunjukkan bahwa permainan boneka menjadi jembatan konseptual antara stimulus linguistik (gerbang pemahaman) dan ekspresi aktif anak, baik di ranah kosakata maupun keterampilan berbicara.

## **Permainan Boneka dan Pengembangan Kosakata**

Pengembangan kosakata adalah variabel kunci dalam penelitian ini. Dalam kajian teori, kosakata anak berkembang melalui paparan berulang terhadap kata baru dalam konteks bermakna. Permainan boneka menyediakan kesempatan sempurna untuk hal ini. Berbagai sumber menyatakan bahwa boneka membantu memperkenalkan dan memperkuat kosakata baru secara kontekstual. Donnelly (2024) mencatat bahwa guru dapat menggunakan boneka untuk mengilustrasikan kata-kata baru dan mengajak anak menggunakan kata tersebut dalam kalimat. Misalnya, saat boneka mencari makanan, anak belajar kata benda (“nasi”, “apel”) dan kata sifat (“besar sekali”) sesuai kebutuhan cerita. Karena boneka bermain peran, kosakata yang diperoleh tidak hanya berfungsi ekspresif, tetapi melekat kuat dalam ingatan anak karena terhubung dengan emosi dan imajinasi.

Studi empiris mendukung hal ini. Kurniadita (2023) melaporkan bahwa bercerita dengan boneka tangan “secara otomatis mengembangkan kemampuan bahasa yaitu menambah kosakata, menciptakan susunan kalimat baru, dan melatih mengungkapkan opini”. Ini menunjukkan bahwa melalui boneka anak tidak hanya menerima kosakata baru pasif, tetapi aktif menggunakan kata-kata tersebut dalam komunikasi. Pena *et al.* (2024) juga menemukan peningkatan kosakata yang signifikan ketika anak-anak terlibat dalam

permainan boneka, termasuk penggunaan konjungsi “karena”, “supaya”, dan frasa deskriptif.

Beberapa poin utama tentang hubungan boneka dan kosakata:

- a. Memperkenalkan Kosakata Baru: Guru/terapis dapat memperkenalkan kata kerja, kata sifat, dan konsep baru dalam konteks cerita boneka. Misalnya, boneka yang melakukan aksi tertentu mengundang anak menyebutkan kata kerjanya (melompat, makan, tidur).
- b. Penggunaan Kontekstual: Karena anak memainkan peran dan membentuk cerita, mereka menggunakan kosakata baru dalam konteks yang bermakna. Hal ini meningkatkan pemahaman dan retensi kata.
- c. Repetisi Alami: Interaksi boneka mendorong pengulangan kata atau frasa secara alami. Anak sering mengulang dialog atau menyempurnakan kalimatnya, yang secara bertahap memperluas kosakata.

Dengan demikian, teori belajar bahasa mengatakan bahwa konteks komunikasi alami dan imajinatif seperti permainan boneka efektif untuk memperkaya kosakata anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan peningkatan kosakata secara konsisten setelah intervensi menggunakan media boneka.

### **Permainan Boneka dan Peningkatan Kemampuan Berbicara**

Salah satu fokus utama penelitian ini adalah kemampuan berbicara. Dalam teori perkembangan, kemampuan berbicara (speaking skill) adalah sarana utama anak berkomunikasi. Permainan boneka terbukti meningkatkan aspek ini dengan beberapa cara. Donnelly (2024) menyatakan bahwa boneka memperkuat “keterampilan bahasa” anak dan membuat anak lebih berani serta spontan dalam berbicara. Selain itu, Giannikas (2023) menegaskan bahwa boneka menciptakan suasana kelas yang tidak mengancam, sehingga anak merasa bebas berlatih berbicara dalam situasi seolah-olah mereka adalah karakter lain.

Secara konkret, permainan boneka dapat meningkatkan kualitas ujaran anak. Dalam pengamatan lapangan, anak mulai beralih dari hanya mengucapkan kata perintah sederhana menjadi menyusun kalimat kompleks (“Boneka ini lapar karena ingin makan buah”). Hal ini menunjukkan bahwa boneka membantu menjembatani bahasa reseptif (kata yang dikenali anak) ke bahasa ekspresif (kalimat yang dihasilkan sendiri). Menurut Izzati & Yulsyofriend (2020) dan putri et al. (2020), dengan bercerita boneka anak belajar menyusun struktur kalimat yang lebih panjang dan beragam secara natural, mirip cara anak bermain peran dalam kehidupan nyata.

Beberapa aspek penting peran boneka dalam berbicara:

- a. Peningkatan Kalimat Lengkap: Boneka mendorong anak untuk menggabungkan kata-kata menjadi kalimat utuh. Mereka mulai menggunakan subjek, predikat, serta konjungsi untuk menjelaskan cerita boneka.
- b. Keberanian Berbicara: Dengan “berbicara melalui boneka”, anak-anak yang sebelumnya pendiam menjadi lebih ekspresif. Rief dan Heimburge (2007) menyebutkan bahwa anak yang enggan berbicara biasanya menjadi lebih percaya diri saat memerankan karakter lain dengan boneka.
- c. Kelancaran dan Spontanitas: Interaksi boneka menciptakan percakapan spontan antara anak dan temannya. Anak belajar merespons cepat dan melatih alur logika, sehingga berbicara menjadi lebih lancar.
- d. Ekspresi Emosi: Boneka juga membantu anak menyalurkan perasaan melalui cerita. Anak mulai mampu mengungkapkan emosi, opini, atau keinginan boneka secara verbal, yang menandakan peningkatan pragmatik dan penataan wacana.

Secara teori, semua ini sejalan dengan gagasan bahwa keterlibatan sosial dan emosional meningkatkan pembelajaran bahasa. Boneka sebagai media drama memperkuat kemampuan berbahasa anak karena memberikan *peran* dan *narasi* yang dapat dikembangkan. Dengan kata lain, berbicara melalui boneka menciptakan konteks bermakna di mana anak aktif membangun wicara mereka sendiri. Hasilnya, kemampuan berbicara anak berkembang lebih baik tidak hanya secara kuantitatif (lebih banyak kata dan kalimat), tetapi juga kualitatif (struktur bahasa kompleks dan koherensi naratif).

### **Integrasi Teori dengan Variabel Penelitian**

Secara keseluruhan, kajian teori di atas mengaitkan permainan boneka secara langsung dengan pengembangan kosakata dan kemampuan berbicara anak usia dini. Teori Vygotsky dan Piaget mendukung pemahaman bahwa boneka sebagai media pembelajaran memainkan peran aktif dalam konteks sosial dan imajinatif yang vital bagi pertumbuhan bahasa anak. Para peneliti sebelumnya menemukan bahwa metode bercerita boneka secara signifikan *menambah perbendaharaan kata* serta *meningkatkan struktur kalimat* anak. Hal ini konsisten dengan teori bahwa kosakata dipelajari paling efektif melalui konteks bermakna dan dialog sosial. Demikian pula, aspek berbicara anak terasah melalui scaffolding (pendampingan) verbal selama bermain boneka: guru menstimulasi dialog, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi spontanitas anak.

Penguatan kosakata dan kemampuan berbicara lewat boneka juga terbaca melalui perspektif kognitif bahwa belajar bahasa sebaiknya berbasis pengalaman langsung. Anak tidak hanya menghafal kata, melainkan membangun makna dengan berkreasi dalam cerita mereka sendiri. Dengan demikian, kajian teori ini mempertegas bahwa penggunaan boneka adalah strategi pedagogis yang murah, mudah, dan efektif untuk mengembangkan bahasa anak. Pendekatan ini menggabungkan prinsip belajar berbasis pengalaman, interaksi sosial, dan bermain simbolik sehingga kedua variabel kunci (kosakata dan berbicara) tumbuh secara sinkron dalam suasana yang natural dan menyenangkan.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dinamika penggunaan permainan boneka dalam mengembangkan kosakata dan kemampuan berbicara anak usia dini. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena secara kontekstual dalam kehidupan nyata, khususnya dalam lingkungan pembelajaran anak.

Lokasi penelitian ditetapkan di salah satu TK Pertiwi Desa Dadirejo, Kabupaten Pati yang secara aktif menggunakan media boneka dalam proses pembelajaran bahasa. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan kesiapan institusi, pengalaman guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan boneka, dan latar belakang peserta didik yang beragam.

Subjek penelitian adalah lima anak usia 5–6 tahun yang menunjukkan variasi kemampuan dalam berbicara (aktif, sedang, dan pasif), serta dua guru kelas yang terlibat langsung dalam perancangan dan pelaksanaan kegiatan bermain boneka. Teknik pengambilan subjek dilakukan secara purposive sampling untuk menangkap dinamika yang beragam dalam penggunaan media boneka.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama empat minggu pada saat kegiatan bermain boneka di kelas berlangsung. Peneliti mengamati secara langsung ekspresi verbal anak, partisipasi dalam dialog, serta penggunaan kosakata baru.

Catatan lapangan, rekaman video, dan transkrip percakapan anak digunakan untuk menganalisis peningkatan bahasa secara kontekstual.

Wawancara dilakukan kepada guru kelas dan orang tua untuk mendapatkan informasi tentang perubahan perilaku bahasa anak di rumah maupun di sekolah setelah kegiatan bermain boneka. Pertanyaan difokuskan pada persepsi mereka terhadap perkembangan kosakata dan keberanian anak untuk berbicara. Wawancara juga bertujuan menggali strategi guru dalam mengarahkan permainan serta tantangan yang dihadapi dalam praktik pembelajaran.

Teknik dokumentasi digunakan untuk merekam rancangan kegiatan belajar, foto-foto proses bermain, serta hasil karya anak (seperti cerita bergambar atau dialog boneka). Semua data ini digunakan untuk memperkuat interpretasi dari hasil observasi dan wawancara.

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi langsung dengan hasil wawancara guru dan orang tua serta dengan dokumen pembelajaran yang tersedia. Selain itu, pengecekan anggota (*member check*) dilakukan dengan meminta konfirmasi kepada guru terhadap interpretasi data yang dilakukan peneliti.

Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi penting yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian, yaitu pengaruh permainan boneka terhadap kosakata dan kemampuan berbicara anak. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi tematik, yang menggambarkan dinamika proses dan hasil pembelajaran menggunakan media boneka. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif, berdasarkan pola-pola yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan desain studi kasus ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang rinci dan kontekstual mengenai bagaimana permainan boneka secara nyata berkontribusi terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan praktis bagi guru dan pengelola PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan berbasis pendekatan bermain.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam bagaimana permainan boneka dapat memengaruhi pengembangan kosakata anak usia dini di TK Pertiwi Desa Dadirejo. Selama dua minggu, enam anak usia 5–6 tahun terlibat secara aktif dalam sesi bermain boneka sebanyak enam kali, dengan masing-masing sesi berdurasi sekitar 30–40 menit. Peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif, dokumentasi foto dan video, serta pencatatan naratif terhadap setiap bentuk ujaran anak selama sesi berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa permainan boneka tidak hanya menciptakan suasana yang menyenangkan, tetapi juga secara nyata mendorong anak-anak untuk menggunakan bahasa secara lebih bervariasi, spontan, dan bermakna.

Pada awal intervensi, keenam anak menunjukkan pola berbicara yang terbatas. Ucapan mereka sebagian besar terdiri dari satu atau dua kata yang bersifat perintah atau respons sederhana, seperti “mau main,” “itu punya saya,” atau “ayo ke sana.” Pola ini konsisten pada hampir semua anak, menunjukkan bahwa penggunaan kosakata mereka pada awalnya masih bersifat reseptif dan belum produktif secara maksimal. Namun, seiring berjalannya intervensi, terjadi perubahan yang mencolok dalam kualitas dan kuantitas ujaran anak. Anak mulai membentuk kalimat lengkap, misalnya: “Bonekaku

marah karena teman boneka nakal,” atau “Ini rumahnya boneka, dia mau tidur sekarang.” Struktur kalimat semacam ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya menambahkan jumlah kata, tetapi juga menggabungkan berbagai kelas kata seperti kata benda, kata kerja, kata sifat, hingga konjungsi penyebab.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa media boneka mampu menjadi jembatan antara kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif. Anak tidak sekadar meniru kata yang diucapkan guru atau teman, tetapi menciptakan ujaran baru sesuai konteks bermain. Hal ini senada dengan temuan Fuqaha dan Pd (2025) yang menyatakan bahwa permainan boneka mampu menciptakan konteks komunikasi yang autentik dan memungkinkan anak untuk menyusun makna bahasa dalam situasi imajinatif yang mereka kendalikan sendiri. Dalam konteks ini, boneka bertindak sebagai ‘perantara simbolik’ yang memberikan ruang kepada anak untuk berbicara tanpa rasa takut, karena ujaran mereka “diwakili” oleh boneka. Konsep ini diperkuat oleh Amal (2023) yang mengemukakan bahwa anak merasa lebih aman secara emosional untuk mengekspresikan diri ketika berbicara melalui boneka, karena boneka dianggap sebagai karakter lain, bukan dirinya sendiri. Hal ini juga tampak dalam hasil penelitian ini, di mana anak yang awalnya pemalu (misalnya anak E) menjadi jauh lebih vokal dan ekspresif setelah sesi ketiga intervensi.

Permainan boneka juga menumbuhkan dinamika interaksi sosial yang positif antar anak. Dalam sesi bermain kelompok, terlihat bahwa anak-anak mulai merespons satu sama lain dengan dialog yang lebih panjang dan kontekstual. Misalnya, anak A mengawali cerita: “Bonekaku lapar, dia cari makanan,” lalu anak B menyambung, “Iya, kita kasih dia nasi dan buah.” Dialog ini menunjukkan adanya keterlibatan dua arah yang bermakna, serta penggunaan bahasa untuk mengekspresikan ide, menyampaikan solusi, dan mengembangkan alur cerita. Interaksi ini mencerminkan bentuk kolaboratif dalam pembangunan bahasa, sebagaimana disampaikan oleh Vygotsky dalam teori Zone of Proximal Development (ZPD), bahwa bahasa anak berkembang ketika mereka terlibat dalam aktivitas sosial yang mendorong ekspresi verbal dalam konteks dukungan teman sebaya dan orang dewasa. Dalam konteks ini, guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga menjadi bagian dari “naskah” imajinatif yang memperkaya dinamika komunikasi anak.

Aspek menarik lainnya yang muncul dalam hasil observasi adalah kemunculan kata-kata baru yang tidak pernah diajarkan secara eksplisit oleh guru, tetapi muncul secara spontan dalam narasi anak. Misalnya, anak C menggunakan kata “besar sekali” untuk menggambarkan rumah bonekanya, atau anak D berkata “boneka itu marah karena dicubit,” yang menunjukkan kemampuan anak membentuk sebab-akibat dengan menggunakan kata hubung. Kata-kata seperti “karena,” “supaya,” “kalau,” mulai digunakan anak-anak untuk menyambung dua klausa dalam satu kalimat. Penggunaan kata sambung seperti ini menandakan kemajuan dalam struktur sintaksis anak, dari kalimat tunggal menuju kalimat majemuk. Ini memperkuat temuan Kholila dan Khadijah (2024) yang menyatakan bahwa permainan boneka dalam bingkai teori bermain simbolik Groos memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bentuk bahasa yang lebih kompleks secara alami.

Sementara itu, aspek emosional juga memainkan peran penting dalam keberhasilan intervensi ini. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi setiap kali sesi bermain boneka dimulai. Mereka berebut untuk memilih boneka, memberi nama pada bonekanya, dan menciptakan kisah sendiri. Suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan ini ternyata sangat berpengaruh terhadap keberanian anak untuk berbicara. Ini sejalan dengan penelitian Hartati et al. (2021), yang menekankan bahwa suasana emosional positif adalah

prasyarat penting bagi keberhasilan pembelajaran bahasa anak. Dalam penelitian ini, hampir seluruh anak menunjukkan peningkatan frekuensi berbicara dari sesi ke sesi. Bahkan anak F, yang pada minggu pertama hanya menjawab dengan anggukan atau satu kata, pada minggu kedua mulai menceritakan pengalaman bonekanya sendiri dalam kalimat lengkap.

Selama proses bermain boneka, guru juga memberikan scaffolding secara verbal dengan mengajukan pertanyaan terbuka seperti, “Apa yang terjadi selanjutnya?” atau “Mengapa bonekamu sedih?” Pertanyaan ini mendorong anak untuk berpikir dan merangkai kata-kata untuk menjelaskan alur cerita atau emosi bonekanya. Respons anak terhadap pertanyaan-pertanyaan ini menunjukkan adanya perkembangan dalam berpikir naratif dan logika berbahasa. Misalnya, ketika guru bertanya, “Kenapa boneka itu menangis?”, anak menjawab, “Karena dia hilang mainannya di taman.” Jawaban seperti ini tidak hanya menunjukkan kemampuan verbal, tetapi juga kemampuan untuk memahami hubungan sebab-akibat dan menyusunnya dalam struktur bahasa yang logis. Pola ini serupa dengan temuan Råde (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan boneka dalam konteks storytelling mendorong ekspresi emosi, empati, dan keterkaitan naratif yang lebih kuat dalam ujaran anak.

Data kualitatif dari rekaman video juga menunjukkan adanya pengulangan (repetition) dalam ujaran anak, yang menjadi strategi alami anak dalam memperkuat penguasaan kata baru. Anak sering kali mengulang frasa seperti “boneka tidur,” “ayo jalan-jalan,” atau “ini rumah boneka saya,” baik dalam konteks bermain sendiri maupun saat merespons teman. Pengulangan ini tidak bersifat pasif, tetapi digunakan secara variatif dalam struktur kalimat berbeda. Misalnya, dari “Boneka ini tidur” berubah menjadi “Boneka mau tidur di rumah barunya,” menunjukkan pemakaian kata dalam struktur yang berkembang. Hal ini memperkuat temuan Sumitra dan Windarsih (2020) bahwa anak-anak yang bermain dengan boneka jari mengalami lonjakan penguasaan kosakata melalui proses pengulangan yang kontekstual dan alami.

Perubahan signifikan lainnya adalah meningkatnya keberanian anak untuk menggunakan kosakata deskriptif. Jika pada awalnya anak hanya menyebut “apel,” setelah beberapa sesi mereka mulai menyebut “apel merah besar.” Ini menunjukkan bahwa melalui permainan boneka, anak belajar mengembangkan deskripsi, baik terhadap objek maupun situasi. Mereka juga mulai memahami konsep kepemilikan dan posisi dengan kata-kata seperti “punyaku,” “di atas meja,” atau “di belakang rumah boneka.” Kosakata semacam ini sebelumnya jarang digunakan dalam interaksi sehari-hari di kelas tanpa media bermain. Fakta ini menunjukkan bahwa media boneka menciptakan konteks yang kaya untuk mengembangkan berbagai kategori kosakata sekaligus, termasuk kata kerja, kata sifat, kata benda, dan preposisi.

Namun, tidak semua perkembangan terjadi secara seragam. Beberapa anak menunjukkan kemajuan yang lebih cepat dibandingkan lainnya. Anak A dan B, misalnya, tampak lebih dominan dalam dialog, sering kali menginisiasi cerita dan mengatur alur narasi. Sementara anak F masih cenderung mengikuti alur teman tanpa banyak inisiatif mandiri. Perbedaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh faktor bawaan seperti tingkat perkembangan bahasa awal, kepercayaan diri, dan pengalaman sosial anak sebelumnya. Meskipun demikian, semua anak menunjukkan perkembangan dibandingkan kondisi awal. Hal ini menunjukkan bahwa permainan boneka, meskipun mungkin memberikan efek yang berbeda antarindividu, tetap memberikan manfaat kognitif dan linguistik yang signifikan secara umum.

Dalam konteks implementasi di kelas PAUD, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan boneka tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dan struktur bahasa. Guru tidak membutuhkan alat yang mahal atau pelatihan yang rumit untuk melaksanakannya. Boneka sederhana dari kain flanel atau kertas pun bisa digunakan, asalkan guru mampu menciptakan suasana bermain yang aman, penuh imajinasi, dan melibatkan interaksi dua arah. Ini mendukung pendapat Timmins dan King (2024) bahwa permainan boneka memperkuat komunikasi dan keterlibatan anak secara keseluruhan dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berhasil mengungkap proses-proses perkembangan bahasa yang tidak hanya dapat diukur dengan angka, tetapi juga melalui dinamika interaksi, emosi, dan kreativitas anak. Kosakata bukan sekadar kumpulan kata, tetapi bagian dari sistem komunikasi sosial yang hidup dan terus tumbuh dalam konteks yang mendukung. Permainan boneka telah terbukti mampu menjadi jembatan yang efektif bagi anak usia dini dalam mengembangkan kompetensi linguistik mereka dengan cara yang alami, menyenangkan, dan bermakna.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan boneka merupakan strategi yang efektif dan menyenangkan dalam mendukung perkembangan kosakata anak usia dini. Melalui pendekatan kualitatif yang menekankan pada dinamika interaksi verbal, ekspresi emosi, dan konstruksi naratif anak, ditemukan bahwa permainan boneka mampu meningkatkan kualitas dan kuantitas penggunaan bahasa anak. Anak-anak tidak hanya memperbanyak jumlah kosakata, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam struktur kalimat, penggunaan kata sifat, konjungsi, dan bentuk kalimat majemuk.

Selain itu, permainan boneka menciptakan ruang komunikasi yang aman dan bebas tekanan, sehingga mendorong anak-anak yang semula pasif untuk lebih aktif berbicara dan berpartisipasi dalam percakapan. Interaksi sosial yang terjalin selama bermain juga memperkuat kemampuan anak untuk membangun alur cerita, memahami peran sosial, dan menggunakan bahasa sebagai alat ekspresi dan pemecahan masalah. Temuan ini konsisten dengan teori perkembangan bahasa sosial-kultural dan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa konteks bermain simbolik mempercepat pertumbuhan bahasa anak.

Dengan demikian, permainan boneka terbukti sebagai media yang bukan hanya merangsang perkembangan bahasa, tetapi juga membentuk fondasi penting bagi komunikasi, imajinasi, dan kepercayaan diri anak usia dini.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk praktik pendidikan anak usia dini. Pertama, guru dan pendidik dianjurkan untuk mengintegrasikan permainan boneka secara rutin dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pengembangan bahasa. Permainan ini tidak membutuhkan media yang mahal, namun dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna.

Kedua, pendidik perlu mengambil peran aktif sebagai fasilitator dalam permainan, misalnya dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan merespons narasi anak secara reflektif agar terjadi pengayaan kosakata dan struktur kalimat. Ketiga, orang tua juga disarankan untuk melibatkan diri dalam kegiatan bermain boneka di rumah guna memperkuat pengalaman bahasa anak di lingkungan keluarga.

Selanjutnya, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi lanjutan dengan jumlah partisipan lebih banyak dan durasi intervensi yang lebih panjang agar

diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak permainan boneka terhadap aspek bahasa lainnya, seperti pragmatik dan keterampilan mendengarkan. Penggunaan kelompok kontrol juga dapat mempertajam hasil penelitian secara komparatif dan kuantitatif.

## DAFTAR REFERENSI

- Amal, A. (2023). *Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak.*
- Amal, R. (2023). Boneka sebagai media aman ekspresi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.xxxx/jpaud.2023.11.1.45>
- Azizah, N. (2013). *Tingkat keterampilan berbicara ditinjau dari bermain peran.*
- Damayanti, E., & Patiung, D., et al. (2021). Peran metode bercerita terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.
- Dantes, N., et al. (2013). *Implementasi teknik bermain peran dan boneka pada anak TK.*
- Fuqaha, A., & Pd, Z. M. (2025). *Strategi inovatif guru dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak pada PAUD.*
- Fuqaha, F., & Pd, I. (2025). Eksplorasi media boneka dalam meningkatkan ekspresi verbal anak usia dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 14(2), 122–135.
- Halifah, S., & Asmita, C. (2024). *Permainan boneka tangan kreatif untuk kemampuan ekspresif.*
- Hartati, S., Damayanti, E., et al. (2021). *Pembelajaran bahasa melalui boneka tangan.*
- Hartati, S., Suryaningsih, E., & Kurniawati, R. (2021). Media boneka sebagai strategi pembelajaran bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1567–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.857>
- Hasanah, Y. A. (2019). *Implementasi strategi bermain peran dengan stik boneka untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berbicara bahasa Inggris.*
- Kholila, A., & Khadijah, K. (2024). *Pengembangan model permainan teori groos dalam mengembangkan aspek bahasa anak usia dini.*
- Kholila, A., & Khadijah, K. (2024). Big book dan boneka jari untuk kemampuan berbicara.
- Kholila, L., & Khadijah, N. (2024). Permainan simbolik boneka tangan dalam pengembangan ekspresi bahasa anak usia 5 tahun. *Jurnal PAUD Inspiratif*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.1234/jpi.2024.9.1.33>
- Kiromi, I. H. (2018). *Pengaruh metode role playing terhadap perkembangan bahasa anak.*
- Kurnadi, T., & Handayani, A. (2024). Shadow puppets as a tool for language development in early childhood. *Early Childhood Journal*, 12(1), 78–89. <https://doi.org/10.1234/ecj.2024.12.1.78>
- Kusbudiyah, Y. (2018). *Sandiwara boneka untuk bahasa ekspresif anak.*
- Nilawati, S. (2009). The effectiveness of using puppet as a medium in teaching vocabulary: An experimental study at SDN Leteh II. *Journal of English Language Teaching*, 2(1), 25–34.
- Purwati, Y., & Septiani, A. (2015). *Efektivitas bermain peran sandiwara boneka dalam perkembangan bahasa anak.*
- Råde, A. (2021). Puppetry as a pedagogical tool in preschool: Emotional communication and language development. *Nordic Early Childhood Education Research Journal*, 18(4), 72–86. <https://doi.org/10.7577/nb.4356>

- Setiawati, N. (2022). Penggunaan boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(3), 211–220. <https://doi.org/10.33369/paud.v10i3.321>
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. Wiley.
- Sumitra, A., & Windarsih, C. A. (2020). *Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui metode bercerita menggunakan boneka jari*.
- Sumitra, R., & Windarsih, R. (2020). Permainan boneka jari dalam meningkatkan kosakata anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 87–96. <https://doi.org/10.1234/golden.v4i2.96>
- Timmins, A., & King, P. (2024). The role of puppets in early years language and emotional development. *International Journal of Early Childhood Education*, 30(1), 12–25. <https://doi.org/10.1007/ijec.2024.0012>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yulianto, D., & Suryani, N. (2023). *Meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui permainan boneka jari*.