

Pelatihan Pembuatan Boneka Tangan Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Di TK IT Namira Bogor

Martha Tisna Ginanjar Putri¹, Fitria Iswari², Widya Nuriyanti³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

¹marthatisna91@gmail.com, ²fitriaiswari@gmail.com, ³widyanuriyanti@gmail.com

Abstract

Indonesia has experienced the COVID-19 or corona virus disaster, which until now in 2021 it is not known when it will subside. The spread of this virus is very influential on the world of education from all levels of education. One of them is TKIT Namira Bogor which cannot optimally carry out teaching and learning activities due to this corona virus. Online learning is considered less than optimal for providing material because children do not interact and engage in activities directly. Children aged 2 to 7 years at this stage can mentally represent events and objects (semiotic functions or signs), and engage in symbolic games (Jean Piaget). The PGRI Indraprasta University service team tried to provide solutions through training in making hand puppet learning media for teachers and parents at TKIT Namira Bogor. The purpose of this community service activity is to improve the skills of teachers and parents to make learning innovations that are more interesting and not boring. The research method used is a qualitative method, namely by collecting data in the form of surveys to partner locations, interviews, and training. The results of this community service are in the form of skills in making hand puppets as a medium for story telling to kindergarten age children at TKIT Namira Bogor which can be practiced at home by parents directly.

Keywords: Learning Media, Hand Puppet

Abstrak

Indonesia telah mengalami bencana virus covid 19 atau corona yang hingga saat ini tahun 2021 tak kunjung diketahui kapan akan mereda. Penyebaran virus ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan dari semua jenjang pendidikan. Salah satunya adalah TKIT Namira Bogor yang tidak dapat secara maksimal melakukan kegiatan belajar mengajar akibat virus corona ini. Pembelajaran online dirasa kurang maksimal untuk memberikan materi karena anak tidak berinteraksi dan berkegiatan secara langsung. Anak usia 2 sampai 7 tahun pada tahap ini secara mental bisa merepresentasikan peristiwa dan objek (fungsi semiotik atau tanda), dan terlibat dalam permainan simbolik [1]. Tim abdimas Universitas Indraprasta PGRI berupaya memberikan solusi melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran boneka tangan kepada guru dan orang tua murid di TKIT Namira Bogor. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan ketrampilan guru dan orang tua murid membuat inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data berupa survei ke lokasi mitra, wawancara, dan pelatihan. Hasil dari pengabdian masyarakat ini berupa ketrampilan membuat boneka tangan sebagai media *story telling* kepada anak usia TK di TKIT Namira Bogor yang dapat dipraktikkan sendiri di rumah oleh orang tua secara langsung.

Kata kunci: Innovation, Learning Media, Hand Puppet

© 2022 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Sudah satu tahun dunia dalam masa pandemic COVID – 19, hal ini dialami oleh bangsa Indonesia dan mempengaruhi beberapa sektor pada tatanan hidup di masyarakat. Tidak hanya sektor ekonomi yang berubah secara signifikan, melainkan pula sektor pendidikan mengalami perubahan yang signifikan. Terhitung mulai bulan Maret diterapkan system *lockdown* dimana hampir seluruh sektor harus diberhentikan sementara, begitu pula dengan bidang pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi dilarang untuk melakukan proses kegiatan belajar dan pembelajaran secara tatap muka langsung, sehingga proses kegiatan belajar mengajar via virtual atau dikenal secara DARING (dalam jaringan).

Pada masa new normal seperti ini TKIT Namira membutuhkan penyesuaian media pembelajaran yang mampu menjembatani antara kegiatan dan tujuan pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar dan pembelajaran, media memiliki peran penting dalam keberhasilan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah wahana dari pesan oleh sumber pesan atau guru dan ingin diteruskan kepada penerima pesan yaitu anak [2] Seperti beberapa penelitian yang dilakukan tentang media pembelajaran, salah satunya penelitian oleh [3] dengan media pembelajaran *flashcard* yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media gambar berupa *flashcard* memberikan hasil yang lebih baik daripada penggunaan media belajar sebelumnya, yaitu meningkat sebanyak 44% (dari nilai rata – rata 24,3 berubah menjadi 68,3). Hal ini membuktikan bahwa peran media sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan belajar dan pengajaran. Seperti yang diungkapkan [4] bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Hal ini menyimpulkan bahwa media merupakan bagian yang harus ada dalam proses pembelajaran guna mendapatkan hasil yang ingin dicapai.

Media boneka banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya karena mudah digunakan tetapi juga boneka tangan mudah dibuat sendiri menggunakan barang – barang yang sudah tersedia di sekitar. [5] berpendapat, bahwa media boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan. Anak – anak telah terbiasa melihat dan menggunakan boneka bahkan banyak yang memiliki di rumah. Menurut [6] (2020), penggunaan boneka tangan juga memiliki tujuan untuk (a) melatih percaya diri, (b) meningkatkan imajinasi, (c) menumbuhkan daya kreatif, (d) melatih lisan dan ekspresi.

Perancangan sebuah pembelajaran bagi anak sangatlah penting. Dikemukakan oleh [7] model

pembelajaran adalah pola dalam merancang pembelajaran dapat juga didefinisikan sebagai langkah pembelajaran, dan perangkat untuk mencapai tujuan pembelajaran. tujuan pembelajaran terutama pembelajaran tentang karakter dapat ditanamkan sedini mungkin mulai dari masa awal anak.

Fitriana (2012:2) penggunaan istilah masa awal anak (*early childhood*) pada masa itu anak perlu mendapatkan selain pengetahuan juga keterampilan dan budi pekerti untuk dapat menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa. Melalui boneka tangan selain melatih ketrampilan dalam berkarya namun dapat belajar pesan moral melalui cerita-cerita yang dikemas dengan memanfaatkan media boneka tangan tersebut.

Model pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini adalah model pembelajaran konstruktivistik. [8] menjelaskan prinsip konstruktivistik, seorang guru berperan sebagai mediator dan fasilitator yang membantu agar proses belajar siswa berjalan dengan baik. Jadi dengan boneka tangan guru atau orang tua tetap menjadi fasilitator yaitu sebagai pendongeng yang dapat menyampaikan alur cerita sehingga anak dapat menangkap pesan moral dari cerita yang dibawakan oleh fasilitator.

Dalam Modul PLPG PAUD Utami, [9] dikatakan bahwa model mengajar dapat difahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. model pembelajaran konstruktivistik dirasa efektif karena kesesuaian dengan pembelajar yaitu anak usia dini. Disini model belajar karakter melalui boneka tangan akan lebih mudah dipahami dan diserap karena anak mengkonstruksi pengalaman-pengalaman yang ia dapatkan dari bercerita melalui boneka tangan

Kegiatan belajar dan pembelajaran boneka tangan banyak digunakan untuk kegiatan *story telling* di dalam kelas. Kegiatan *story telling* pada anak usia dini memiliki banyak tujuan salah satunya meningkatkan kosa kata sehingga berpengaruh pada keterampilan berbicara. Subyantoro (2013) menjelaskan bahwa bercerita adalah serangkaian strategi yang sistematis berisi aktivitas pemindahan cerita dari pencerita kepada penyimak atau pendengar. tentu saja kegiatan bercerita kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Sementara [10]menjabarkan bahwa *story telling* atau bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang didengarkan dengan rasa

menyenangkan, oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik. Untuk menarik perhatian anak, pendongeng bisa menggunakan boneka tangan dalam kegiatan tersebut.

Pada saat pemberlakuan *new normal*. Beberapa sekolah melakukan kegiatan tatap muka dan masih dibatasi secara jumlah dan durasi waktu. Pada masa *new normal* TKIT Namira memberlakukan KBM secara tatap muka yang masih dibatasi secara waktu, jumlah siswa, dan kegiatan yang berhubungan dengan interaksi. Siswa tidak diperbolehkan untuk bermain di area bermain, dan kegiatan KBM dilakukan hanya beberapa pertemuan dalam seminggu di sekolah, dan sisanya dilakukan secara daring di rumah dengan pengawasan orang tua. Untuk kegiatan *story telling* TKIT Namira belum menggunakan media pembelajaran khusus. Guru bercerita tanpa bantuan media pembelajaran, KBM di masa *new normal* menjadikan guru agak kesulitan dalam *story telling* dikarenakan kegiatan belajar mengajar harus tetap menerapkan protokol kesehatan salah satunya yaitu menggunakan masker. Penggunaan masker pada saat kegiatan *story telling* menyebabkan kurang jelasnya suara para pengajar, serta mimik muka yang tak terlihat. Para pengajar juga harus menjaga jarak dengan para peserta didik sesuai dengan protokol yang telah dibuat. Oleh sebab itu TKIT Namira memerlukan media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada masa pandemi seperti sekarang ini. Boneka tangan menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam kegiatan *story telling*. Metode Pengabdian Masyarakat

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Tujuan dari kegiatan abdimas ini adalah untuk memberikan pelatihan pembuatan boneka tangan kepada guru dan wali murid sebagai sarana pembelajaran yang inovatif untuk anak-anak baik di rumah ataupun di Sekolah. Boneka tangan yang nantinya digunakan untuk *story telling* membantu anak-anak untuk mengkap informasi dengan lebih mudah, cepat dan menyenangkan. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini yang diberikan pada 2 guru dan 20 orang tua murid dapat membantu menambah wawasan inovasi pembelajaran untuk anak-anak. Benda-benda yang digunakanpun sangat terjangkau dan dapat mendaur ulang barang-barang yang sudah tidak terpakai, contohnya, kain perca, kaoskaki bekas, dan lainnya. Bahan-bahan penunjang lain seperti lem, hiasan mata, kain flanel sangat mudah dijumpai dan harganya sangat terjangkau.

Pengabdian masyarakat dilakukan dengan memberikan pelatihan pembuatan boneka tangan

dengan bahan utama kaos kaki (gambar 2). Kemudian untuk *background* properti dapat memanfaatkan kardus bekas (gambar 1). Teori tentang pentingnya inovasi pembelajaran serta teknik pembuatan boneka tangan dijelaskan terlebih dahulu oleh tim dosen. Setelah di jelaskan maka guru dan orang tua murid mempraktekkan cara membuat boneka tangan dan mencoba *story telling* dengan boneka tangan yang mereka buat. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah (*student centered learning*) yaitu pembelajaran berpusat dan berorientasi pada peserta didik. Metode ini diharapkan dapat memberikan antusias kepada guru dan orang tua murid sebagai peserta didik pelatihan.



Gambar 1 properti *story telling* dari bahan kardus



Gambar 2 contoh boneka tangan dengan bahan kaos kaki dengan berbagai karakter

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat di TKIT Namira Bogor diawali dengan sambutan ketua abdimas yang sekaligus menyampaikan tujuan kegiatan pelatihan kepada guru dan orang tua murid. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan kepala sekolah TKIT Namira Bogor serta lanjut pada pelatihannya. Berikut tahapan kegiatan pelatihan pembuatan boneka tangan di TKIT Namira Bogor:

Sambutan sekaligus penyampaian tujuan pelatihan oleh ketua abdimas Universitas Indraprasta PGRI, dilanjutkan Sambutan kepala sekolah TKIT Namira Bogor.



Gambar 3 Sambutan Ketua Abdimas



Gambar 4. Sambutan Kepala Sekolah TKIT Namira Bogor

Penjelasan tujuan pelatihan inovasi media pembelajaran dengan membuat boneka tangan dari bahan kaos kaki dan dilanjutkan pelatihan teknis dengan menjelaskan alat bahan serta cara pembuatannya.



Gambar 5. Penjelasan tujuan abdimas



Gambar 6. Penjelasan alat bahan serta teknik pembuatan boneka tangan dari kaos kaki

Setelah menerima penjelasan, guru dan orang tua murid mempraktikkan membuat boneka tangan dari media kaos kaki yang dibentuk dengan berbagai karakter untuk di praktikkan setelah itu. Pada kegiatan praktik ini guru dan orang tua murid dibagi menjadi beberapa kelompok agar mempermudah pengajarannya.



Gambar 7. Proses Pelatihan mempraktikkan pembuatan boneka tangan oleh peserta

3. Setelah boneka tangan selesai dibuat, maka tim abdimas memberikan contoh *story telling* kepada peserta pelatihan yaitu orang tua murid dan guru.



Gambar 8. Contoh *story telling* oleh tim abdimas

Kegiatan abdimas selanjutnya adalah praktik dari peserta abdimas untuk mencoba *story telling* dengan boneka tangan yang telah dibuat dengan karakter cerita yang ingin ditampilkan.



Gambar 9 peserta pelatihan mempraktikkan *story telling* dengan boneka yang dibuat

Pemberian souvenir kepada perwakilan peserta yang sudah bernilai mempraktikkan hasil karyanya untuk *story telling* di hadapan peserta pelatihan lainnya.



Gambar 10 Penyerahan souvenir kepada perwakilan peserta yang bernilai mempraktikkan hasil karya dengan *story telling*

Pemberian souvenir kepada peserta pelatihan yaitu guru dan wali murid yang telah hadir dan mengikuti pelatihan hingga selesai.



Gambar 11 pemberian souvenir kepada semua peserta pelatihan

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di TKIT Namira Bogor yang bertempat di jalan Inkopad Tajurhalang Kabupaten Bogor sangat didukung oleh Kepala Sekolah, guru serta wali murid TKIT Namira. Kegiatan tutorial dan penggunaan boneka tangan dengan pemanfaatan barang – barang sekitar dapat membantu para guru dan wali murid dalam memberikan penjelasan dan sebagai kegiatan di masa pandemi saat ini. Melalui sosialisasi ini diharapkan sekolah mendapatkan media pembelajaran yang sesuai yang dapat digunakan dan bagi orang tua bisa membuat di

rumah dan sebagai media bercerita kepada anak-anak mereka. Dengan adanya sosialisasi ini diharapkan mampu membantu kegiatan belajar dan mengajar (KBM) tanpa mengurangi esensi dari tujuan pembelajaran tersebut. *Story telling* tidak hanya digunakan guru atau orang tua murid sebagai media untuk bercerita. Para siswa juga bisa melakukan kegiatan bercerita masing-masing siswa bisa memerankan peran masing-masing. Hal ini sangat bermanfaat dilakukan karena mampu melatih baik kemampuan berbahasa maupun komunikasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa. Seperti penjelasan yang diungkapkan [11] manfaat *story telling* tak hanya bagi anak – anak tetapi untuk orang yang mendongengkannya, dan manfaat *storytelling* diantaranya : (1). Membantu pembentukan pribadi dan moral anak. (2). Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak. (3). Memacu kemampuan verbal anak. (4). Merangsang minat menulis dan membaca anak. (5). Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa penyampaian tutorial pembuatan boneka tangan dan menggunakan metode *story telling* menambah antusias para siswa TKIT dalam memahami pelajaran yang diberikan, mengurangi kebosanan dan sebagai media membantu para orang tua serta guru dalam penyampaian materi.

4. Kesimpulan

Sebagai upaya peningkatan kualitas belajar mengajar yang dapat dilakukan di rumah atau di sekolah pada masa pandemi maka tim abdimas dari Universitas Indraprasta PGRI membuat kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan peserta guru dan orang tua murid di TKIT Namira Bgor. Pengabdian masyarakat ini mengadakan pelatihan pembuatan inovasi pembelajaran dengan media boneka tangan sebagai sarana untuk *story telling* untuk anak usia dini dimana anak-anak pada usia 2-7 tahun senang dengan metode pembelajaran yang lebih kongkrit untuk menyerap informasi secara cepat dan menyenangkan. Dengan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi salah satu inspirasi untuk lebih banyak menciptakan ide dan gagasan media pembelajaran lain yang lebih menarik. Sehingga dimasa pandemi anak tidak jenuh dengan pembelajaran online saja namun dapat menyerap informasi dengan berbagai kreasi media pembelajaran lain, salah satunya yaitu boneka tangan dari bahan kaos kaki.

Daftar Rujukan

- [1] J. Piaget, *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia, 2002.
- [2] & C. E. Badru Zaman, Asep Hery Hernawan, *Media dan*

- Sumber Belajar TK*. Tangerang selatan: Universitas terbuka, 2009.
- [3] F. Iswari, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar,” *DEIKSIS*, 2017, doi: 10.30998/deiksis.v9i02.1375.
- [4] A. Djamarah, S. B. & Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta., 2006.
- [5] N. S. dan A. R. Sinar, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- [6] Venni Herli Sundi.dkk, “Pemanfaatan Boneka Tangan untuk Media Pembelajaran Daring dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19,” in *Pemanfaatan Boneka Tangan untuk Media Pembelajaran Daring dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19*, 2020, pp. 255–259.
- [7] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- [8] Sukiman, “Teori Pembelajaran Dalam Pandangan Konstruktivisme Dan Pendidikan Islam,” *Kependidikan Islam (Online)*., vol. 3, no. 1, 2008.
- [9] Ade Dwi utami, *Modul PLPG Pendidikan Anak Usia Dini*. Konsorsium Sertifikasi guru., 2014.
- [10]N. Fridani, Lara; Dhieni, “Hakikat Perkembangan Bahasa Anak,” *Metod. Pengemb. Bhs.*, 2014.
- [11]Itadz, *Memilih, Menyusun, Dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.