

**PENGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR ANAK DI TK NEGERI 3 BANGKURUNG
KABUPATEN BANGGAI LAUT**

Cici Amalia¹ Retoliah² Fitri Rahayu³

¹Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

²Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

³Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Datokarama Palu
ciciamalia938@gmail.com

ABSTRAK

Meningkatkan Minat Belajar Anak di TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut” Penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah yaitu: Apakah penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis melalui lembar observasi pada siklus I dan siklus II setelah data terkumpul, lalu di analisa secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tentang ada tidaknya peningkatan minat belajar anak melalui penggunaan media boneka tangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar anak meningkat setelah menggunakan media boneka tangan. Pada saat dilakukan observasi pra tindakan, presentase minat belajar anak sebesar 16,67%, kemudian belum peningkatan pada siklus I tindakan I 16,67%, kemudian mulai meningkat pada siklus I tindakan II 25%. Dan pada pelaksanaan siklus II juga mengalami peningkatan 41,67% dan kemudian terjadi peningkatan yang sangat baik pada siklus II tindakan II 83,33%. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan minat belajar anak di TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut.

Kata Kunci : Boneka Tangan, Minat Belajar Anak

ABSTRACT

This study is based on the problem formulation: Does the use of hand puppets increase children's learning interest at TK Negeri 3 Bangkurung, Banggai Laut Regency? The purpose of this research is to determine whether the use of hand puppets can enhance children's learning interest at TK Negeri 3 Bangkurung, Banggai Laut Regency. This research uses Classroom Action Research (CAR) with data collection techniques through observation, documentation, and interviews. The analysis technique uses observation sheets in Cycle I and Cycle II. After the data is collected, it is analyzed both qualitatively and

quantitatively to determine whether there is an increase in children's learning interest through the use of hand puppet media. The results of the study show that children's learning interest increased after using hand puppet media. During the pre-action observation, the percentage of children's learning interest was 16.67%. There was no increase in Cycle I, Action I, which remained at 16.67%. However, it began to increase in Cycle I, Action II to 25%. In Cycle II, the percentage increased to 41.67%, and then there was a significant increase in Cycle II, Action II to 83.33%. Based on these results, it is concluded that the use of hand puppet media can increase children's learning interest at TK Negeri 3 Bangkurung, Banggai Laut Regency.

Keywords: Hand Puppets, Children's Learning Interest

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berumur 0-6 tahun. Dimana pada umur inilah anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Di umur ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan berbagai hal yang ia ketahui. Dan dimasa inilah fase yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan anak usia dini, aspek yang perlu diperhatikan dalam Pendidikan anak usia dini adalah bagaimana cara menarik perhatian dan menjaga minat belajar anak usia dini.

Untuk mengikatakan minat belajar anak usia dini sebaiknya guru menyiapkan media yang menarik sehingga dapat membuat anak usia dini tertarik, salah satu media yang menarik dan efektif adalah media boneka tangan, media boneka tangan merupakan alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan pesan, cerita, dan konsep dengan cara interaktif dan menyenangkan.

Takdiroatun Musfiroh menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang dibuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan gerakan menggunakan jari-jari tangan.

Alat peraga yang paling sederhana satu-satunya adalah boneka. Menurut Bachtiar S. Bachri boneka merupakan representasi wujud dari banyak objek yang disukai anak. Boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu boneka juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak.

Dari pernyataan di atas media boneka tangan adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk anak-anak, selain itu media juga merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi, boneka tangan juga, terbuat dari kain dan dirancang menyerupai wajah serta tubuh, dimainkan dengan tangan dan gerakan jari. Boneka ini berfungsi sebagai representasi objek yang disukai anak-anak, sehingga dapat menarik perhatian mereka.

Menurut Takdiroatun Musfiroh di kutip ummul inayah mengemukakan bahwa boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas berbicara. Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita, yaitu: Boneka Jari, Boneka Tangan, Boneka Tongkat, Boneka Tali, Boneka Bayang-bayang dan Boneka Tempel.

- 1) Boneka jari ialah boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
- 2) Boneka tangan merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
- 3) Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
- 4) Boneka tali digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki.
- 5) Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayangbayangannya.
- 6) Boneka temple mengandalkan keterampilan memainkan gerakan tangan. boneka temple tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi

Dari pernyataan tersebut dari berbagai jenis boneka penulis memilih boneka tangan sebagai media untuk mengajarkan kisah-kisah nabi. Pemilihan media boneka tangan ini dikarenakan dapat menarik perhatian anak usia dini mengajarkan kisah-kisah nabi, sehingga anak usia dini dapat lebih mudah memahami isi yang terkandung di dalam kisah nabi Yunus.

Menurut Madyawati media boneka tangan memiliki keunggulan yaitu: media boneka tangan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran, Membantu mengembangkan emosi anak, dan membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

Dari pernyataan tersebut bahwa secara keseluruhan, penggunaan media boneka tangan dalam pendidikan tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

Boneka tangan digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati, maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat di ketahui apakah tepat penggunaan boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Buatlah naskah atau scenario sandiwaranya boneka tangan dengan jelas dan terarah.
3. Hendaknya di selingi dengan nyanyian agar menarik
4. Permainan boneka ini hendaknya jangan lama
5. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinatif anak
6. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah di perangkan

Dari pernyataan tersebut bahwa boneka tangan dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai berbagai tujuan pendidikan. Dengan merumuskan tujuan yang jelas, menciptakan naskah yang menarik, menyertakan nyanyian, dan melakukan diskusi setelah permainan, kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi anak-anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang menguji gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran dan melihat pengaruhnya secara nyata. Penelitian ini menggunakan model kolaborasi antara peneliti dan guru kelompok pada TK Negeri 3 Bangkurung Kabupaten Banggai Laut, yang bersama-sama merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan. Peneliti terlibat

langsung sejak awal hingga akhir, bertugas memantau, mencatat, mengumpulkan, menganalisis data, dan melaporkan hasil.

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini di TK negri 3 bangkurung kabupaten banggai laut, di kelas B dengan jumlah siswa kelas B, 12 orang terdiri dari 6 laki-laki dan 6 perempuan. Jumlah keseluruhan kelas B dalam hal ini hanya 12 orang siswa yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bahasan Pra Tindakan

Di ketahui dari 12 anak meningkatkan minat belajar anak melalui media boneka tangan pada keterampilan berbahasa melalui siklus I Tindakan I terdapat 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), anak tidak hanya mandiri dalam menggunakan media boneka tangan untuk berbahasa, tetapi juga mampu membantu teman yang belum mencapai kemampuan tersebut. Anak menunjukkan konsistensi dan keterampilan bahasa yang sangat baik, seperti berbicara lancar, ekspresif, dan aktif dalam diskusi menggunakan boneka tangan. 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan secara mandiri dalam keterampilan berbahasa, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan perasaan tanpa perlu diingatkan guru, 4 peserta didik (33.34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) Anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan media boneka tangan dalam aktivitas berbahasa, namun masih perlu diingatkan atau dibantu guru agar dapat berpartisipasi dengan baik. Anak mulai berani berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi belum konsisten atau mandiri, 4 peserta didik (33.34%) kategori Belum Berkembang (BB) anak masih membutuhkan bimbingan atau contoh langsung dari guru saat menggunakan media boneka tangan untuk berpartisipasi dalam aktivitas berbahasa. Misalnya, anak belum mampu berbicara atau mengekspresikan ide secara mandiri dan harus didampingi saat menggunakan boneka tangan, untuk lebih jelasnya setiap anak yang di ceklis dapat di lihat di lampiran.

Meningkatkan minat belajar anak dalam meniru terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan keterampilan meniru yang sangat baik, anak-anak ini mampu meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan dengan lancar serta mulai berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya dan orang lain, 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) erada dalam kategori ini, di mana mereka dapat meniru penggunaan boneka tangan dengan baik dan berkomunikasi dengan teman sebaya secara tepat sesuai dengan harapan pembelajaran, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yang keterampilan menirunya mulai berkembang, namun mereka cenderung meniru dan berinteraksi hanya dengan teman-teman tertentu saja, sehingga interaksi sosialnya masih terbatas, 7 peserta didik (40,66%) kategori Belum Berkembang (BB) termasuk dalam kategori ini karena mereka kurang aktif meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan serta kurang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain.

Imajinasi anak terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) anak tidak hanya mampu mengembangkan imajinasi secara mandiri tetapi juga

mampu berinovasi dan berimprovisasi dalam menggunakan media boneka tangan. Anak menunjukkan kreativitas tinggi, mampu membuat cerita yang kompleks dan orisinal, serta aktif berpartisipasi dan bahkan membantu teman dalam mengembangkan imajinasi mereka, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan imajinasi secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Anak dapat menciptakan cerita, dialog, dan peran boneka dengan lebih variatif dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) anak mulai menunjukkan kemampuan berimajinasi dengan menggunakan media boneka tangan, misalnya mulai berani mengembangkan cerita sederhana atau memberikan peran pada boneka. Namun, imajinasi anak masih terbatas dan belum konsisten, serta sering membutuhkan arahan guru untuk mengembangkan ide-idenya, 4 peserta didik (33,34 %) kategori Belum Berkembang (BB) Anak masih sangat terbatas dalam kemampuan berimajinasi saat menggunakan media boneka tangan. Anak cenderung hanya meniru secara pasif tanpa mampu mengembangkan cerita atau ide kreatif sendiri. Imajinasi anak belum terlihat berkembang dan masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk memunculkan ide-ide baru.

2. Bahasan siklus 2

a. Tindakan I Siklus I

Di ketahui dari 12 anak meningkatkan minat belajar anak melalui media boneka tangan pada keterampilan berbahasa melalui siklus I Tindakan I terdapat 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), anak tidak hanya mandiri dalam menggunakan media boneka tangan untuk berbahasa, tetapi juga mampu membantu teman yang belum mencapai kemampuan tersebut. Anak menunjukkan konsistensi dan keterampilan bahasa yang sangat baik, seperti berbicara lancar, ekspresif, dan aktif dalam diskusi menggunakan boneka tangan. 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan secara mandiri dalam keterampilan berbahasa, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan perasaan tanpa perlu diingatkan guru, 4 peserta didik (33.34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) Anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan media boneka tangan dalam aktivitas berbahasa, namun masih perlu diingatkan atau dibantu guru agar dapat berpartisipasi dengan baik. Anak mulai berani berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi belum konsisten atau mandiri, 4 peserta didik (33.34%) kategori Belum Berkembang (BB) anak masih membutuhkan bimbingan atau contoh langsung dari guru saat menggunakan media boneka tangan untuk berpartisipasi dalam aktivitas berbahasa. Misalnya, anak belum mampu berbicara atau mengekspresikan ide secara mandiri dan harus didampingi saat menggunakan boneka tangan, untuk lebih jelasnya setiap anak yang di ceklis dapat di lihat di lampiran.

Meningkatkan minat belajar anak dalam meniru terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan keterampilan meniru yang sangat baik, anak-anak ini mampu meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan dengan lancar serta mulai berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya dan orang lain, 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) erada

dalam kategori ini, di mana mereka dapat meniru penggunaan boneka tangan dengan baik dan berkomunikasi dengan teman sebaya secara tepat sesuai dengan harapan pembelajaran, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yang keterampilan menirunya mulai berkembang, namun mereka cenderung meniru dan berinteraksi hanya dengan teman-teman tertentu saja, sehingga interaksi sosialnya masih terbatas, 7 peserta didik (40,66%) kategori Belum Berkembang (BB) termasuk dalam kategori ini karena mereka kurang aktif meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan serta kurang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain.

Imajinasi anak terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) anak tidak hanya mampu mengembangkan imajinasi secara mandiri tetapi juga mampu berinovasi dan berimprovisasi dalam menggunakan media boneka tangan. Anak menunjukkan kreativitas tinggi, mampu membuat cerita yang kompleks dan orisinal, serta aktif berpartisipasi dan bahkan membantu teman dalam mengembangkan imajinasi mereka, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan imajinasi secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Anak dapat menciptakan cerita, dialog, dan peran boneka dengan lebih variatif dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) anak mulai menunjukkan kemampuan berimajinasi dengan menggunakan media boneka tangan, misalnya mulai berani mengembangkan cerita sederhana atau memberikan peran pada boneka. Namun, imajinasi anak masih terbatas dan belum konsisten, serta sering membutuhkan arahan guru untuk mengembangkan ide-idenya, 4 peserta didik (33,34 %) kategori Belum Berkembang (BB) Anak masih sangat terbatas dalam kemampuan berimajinasi saat menggunakan media boneka tangan. Anak cenderung hanya meniru secara pasif tanpa mampu mengembangkan cerita atau ide kreatif sendiri. Imajinasi anak belum terlihat berkembang dan masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk memunculkan ide-ide baru.

3. Bahasan Siklus II

Tindakan II Siklus I Berdasarkan tabel di atas dapat di ketahui dari 12 anak meningkatkan minat belajar anak melalui media boneka tangan pada keterampilan berbahasa melalui siklus I Tindakan II terdapat 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), anak tidak hanya mandiri dalam menggunakan media boneka tangan untuk berbahasa, tetapi juga mampu membantu teman yang belum mencapai kemampuan tersebut. Anak menunjukkan konsistensi dan keterampilan bahasa yang sangat baik, seperti berbicara lancar, ekspresif, dan aktif dalam diskusi menggunakan boneka tangan. 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan secara mandiri dalam keterampilan berbahasa, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan perasaan tanpa perlu diingatkan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) Anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan media boneka tangan dalam aktivitas berbahasa, namun masih perlu diingatkan atau dibantu guru agar dapat berpartisipasi dengan baik. Anak mulai berani berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi belum konsisten atau

mandiri, 4 peserta didik (16,66%) kategori Belum Berkembang (BB) anak masih membutuhkan bimbingan atau contoh langsung dari guru saat menggunakan media boneka tangan untuk berpartisipasi dalam aktivitas berbahasa. Misalnya, anak belum mampu berbicara atau mengekspresikan ide secara mandiri dan harus didampingi saat menggunakan boneka tangan.

Meningkatkan minat belajar anak dalam meniru terdapat 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan keterampilan meniru yang sangat baik, anak-anak ini mampu meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan dengan lancar serta mulai berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya dan orang lain, 5 peserta didik (41,675%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) erada dalam kategori ini, di mana mereka dapat meniru penggunaan boneka tangan dengan baik dan berkomunikasi dengan teman sebaya secara tepat sesuai dengan harapan pembelajaran, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yang keterampilan menirunya mulai berkembang, namun mereka cenderung meniru dan berinteraksi hanya dengan teman-teman tertentu saja, sehingga interaksi sosialnya masih terbatas, 2 peserta didik (16,66%) kategori Belum Berkembang (BB) termasuk dalam kategori ini karena mereka kurang aktif meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan serta kurang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain.

Imajinasi anak terdapat 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) anak tidak hanya mampu mengembangkan imajinasi secara mandiri tetapi juga mampu berinovasi dan berimprovisasi dalam menggunakan media boneka tangan. Anak menunjukkan kreativitas tinggi, mampu membuat cerita yang kompleks dan orisinal, serta aktif berpartisipasi dan bahkan membantu teman dalam mengembangkan imajinasi mereka, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan imajinasi secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Anak dapat menciptakan cerita, dialog, dan peran boneka dengan lebih variatif dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) anak mulai menunjukkan kemampuan berimajinasi dengan menggunakan media boneka tangan, misalnya mulai berani mengembangkan cerita sederhana atau memberikan peran pada boneka. Namun, imajinasi anak masih terbatas dan belum konsisten, serta sering membutuhkan arahan guru untuk mengembangkan ide-idenya, 2 peserta didik (16,66%) kategori Belum Berkembang (BB) Anak masih sangat terbatas dalam kemampuan berimajinasi saat menggunakan media boneka tangan. Anak cenderung hanya meniru secara pasif tanpa mampu mengembangkan cerita atau ide kreatif sendiri. Imajinasi anak belum terlihat berkembang dan masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk memunculkan ide-ide baru.

4. Bahasan Siklus II

a. Bahasan Tindakan I Siklus II

Diketahui dari 12 anak meningkatkan minat belajar anak melalui media boneka tangan pada keterampilan berbahasa melalui siklus II Tindakan I terdapat 5 peserta didik (41,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), anak tidak hanya mandiri dalam menggunakan media boneka tangan untuk berbahasa, tetapi juga mampu membantu teman

yang belum mencapai kemampuan tersebut. Anak menunjukkan konsistensi dan keterampilan bahasa yang sangat baik, seperti berbicara lancar, ekspresif, dan aktif dalam diskusi menggunakan boneka tangan. 4 peserta didik (33,33%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan secara mandiri dalam keterampilan berbahasa, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan perasaan tanpa perlu diingatkan guru, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) Anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan media boneka tangan dalam aktivitas berbahasa, namun masih perlu diingatkan atau dibantu guru agar dapat berpartisipasi dengan baik. Anak mulai berani berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi belum konsisten atau mandiri, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) anak masih membutuhkan bimbingan atau contoh langsung dari guru saat menggunakan media boneka tangan untuk berpartisipasi dalam aktivitas berbahasa. Misalnya, anak belum mampu berbicara atau mengekspresikan ide secara mandiri dan harus didampingi saat menggunakan boneka tangan.

Meningkatkan minat belajar anak dalam meniru terdapat 6 peserta didik (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan keterampilan meniru yang sangat baik, anak-anak ini mampu meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan dengan lancar serta mulai berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya dan orang lain, 5 peserta didik (41,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) erada dalam kategori ini, di mana mereka dapat meniru penggunaan boneka tangan dengan baik dan berkomunikasi dengan teman sebaya secara tepat sesuai dengan harapan pembelajaran, 1 peserta didik (8,33%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yang keterampilan menirunya mulai berkembang, namun mereka cenderung meniru dan berinteraksi hanya dengan teman-teman tertentu saja, sehingga interaksi sosialnya masih terbatas, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) termasuk dalam kategori ini karena mereka kurang aktif meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan serta kurang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain.

Imajinasi anak terdapat 5 peserta (41,67%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) anak tidak hanya mampu mengembangkan imajinasi secara mandiri tetapi juga mampu berinovasi dan berimprovisasi dalam menggunakan media boneka tangan. Anak menunjukkan kreativitas tinggi, mampu membuat cerita yang kompleks dan orisinal, serta aktif berpartisipasi dan bahkan membantu teman dalam mengembangkan imajinasi mereka, 5 peserta didik (41,67%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan imajinasi secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Anak dapat menciptakan cerita, dialog, dan peran boneka dengan lebih variatif dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) anak mulai menunjukkan kemampuan berimajinasi dengan menggunakan media boneka tangan, misalnya mulai berani mengembangkan cerita sederhana atau memberikan peran pada boneka. Namun, imajinasi anak masih terbatas dan belum konsisten, serta sering membutuhkan arahan guru untuk mengembangkan ide-idenya, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) Anak masih sangat terbatas dalam kemampuan berimajinasi saat menggunakan media boneka tangan. Anak cenderung hanya

meniru secara pasif tanpa mampu mengembangkan cerita atau ide kreatif sendiri. Imajinasi anak belum terlihat berkembang dan masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk memunculkan ide-ide baru, untuk lebih jelasnya setiap anak yang di ceklis dapat di lihat di lampiran.

b. Tindakan II Siklus II

Diketahui dari 12 anak meningkatkan minat belajar anak melalui media boneka tangan pada keterampilan berbahasa melalui siklus II Tindakan II terdapat 10 peserta didik (83,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), anak tidak hanya mandiri dalam menggunakan media boneka tangan untuk berbahasa, tetapi juga mampu membantu teman yang belum mencapai kemampuan tersebut. Anak menunjukkan konsistensi dan keterampilan bahasa yang sangat baik, seperti berbicara lancar, ekspresif, dan aktif dalam diskusi menggunakan boneka tangan. 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan secara mandiri dalam keterampilan berbahasa, seperti bercerita, menjawab pertanyaan, dan mengekspresikan perasaan tanpa perlu diingatkan guru, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) Anak mulai menunjukkan kemampuan menggunakan media boneka tangan dalam aktivitas berbahasa, namun masih perlu diingatkan atau dibantu guru agar dapat berpartisipasi dengan baik. Anak mulai berani berbicara atau menjawab pertanyaan, tetapi belum konsisten atau mandiri, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) anak masih membutuhkan bimbingan atau contoh langsung dari guru saat menggunakan media boneka tangan untuk berpartisipasi dalam aktivitas berbahasa. Misalnya, anak belum mampu berbicara atau mengekspresikan ide secara mandiri dan harus didampingi saat menggunakan boneka tangan, untuk lebih jelasnya setiap anak yang di ceklis dapat di lihat di lampiran.

Meningkatkan minat belajar anak dalam meniru terdapat 10 peserta didik (83,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang menunjukkan keterampilan meniru yang sangat baik, anak-anak ini mampu meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan dengan lancar serta mulai berinteraksi secara aktif dengan teman sebaya dan orang lain, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) erada dalam kategori ini, di mana mereka dapat meniru penggunaan boneka tangan dengan baik dan berkomunikasi dengan teman sebaya secara tepat sesuai dengan harapan pembelajaran, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) yang keterampilan menirunya mulai berkembang, namun mereka cenderung meniru dan berinteraksi hanya dengan teman-teman tertentu saja, sehingga interaksi sosialnya masih terbatas, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) termasuk dalam kategori ini karena mereka kurang aktif meniru gerakan dan dialog menggunakan boneka tangan serta kurang berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang lain.

Imajinasi anak terdapat 10 peserta didik yaitu (83,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) anak tidak hanya mampu mengembangkan imajinasi secara mandiri tetapi juga mampu berinovasi dan berimprovisasi dalam menggunakan media boneka tangan. Anak menunjukkan kreativitas tinggi, mampu membuat cerita yang kompleks dan orisinal, serta aktif berpartisipasi dan bahkan membantu teman dalam mengembangkan imajinasi mereka, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan

(BSH) anak sudah mampu menggunakan media boneka tangan untuk mengembangkan imajinasi secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangan yang diharapkan. Anak dapat menciptakan cerita, dialog, dan peran boneka dengan lebih variatif dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dan keaktifan dalam proses pembelajaran, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) anak mulai menunjukkan kemampuan berimajinasi dengan menggunakan media boneka tangan, misalnya mulai berani mengembangkan cerita sederhana atau memberikan peran pada boneka. Namun, imajinasi anak masih terbatas dan belum konsisten, serta sering membutuhkan arahan guru untuk mengembangkan ide-idenya, 0 peserta didik (0%) kategori Belum Berkembang (BB) Anak masih sangat terbatas dalam kemampuan berimajinasi saat menggunakan media boneka tangan. Anak cenderung hanya meniru secara pasif tanpa mampu mengembangkan cerita atau ide kreatif sendiri. Imajinasi anak belum terlihat berkembang dan masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru untuk memunculkan ide-ide baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Musfiroh Takdiroatun, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, (Cet. 1; Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, (2005).
- Bachri Bachtiar S, *Pengembangan Kegiatan Bercerita*, (cet, 1; Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, (2005)
- Inayah Umul, Lisma'rifatullah, Penggunaa Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) Bima. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*. Vol. 5 No. 2 (2021)
- Daryanto, *Media pembelajaran*. (cet, 1; Yogyakarta: Gava Media, 2013)
- Mardhatillah Misyuli, Oktariana Riza, "Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B2 Di Tk Negeri 5 Tibang Banda Aceh" journal ilmiah mahasiswa, 4, no 1 (2023).
- Rachmawati Yeni dan Kurniawati Euis, *Strategi Pengembanagn Kreatifitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-kanak*, (cet, 1; Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 200