ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5552

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA PADA ANAK USIA DINI MELALUI PEMANFAATAN PERMAINAN EDUKATIF BONEKA JARI

Efforts to Improve Language Skills in Early Childhood Through the Use of Finger Puppet Educational Games

Jarti Widasih & Kabul Suprayitno
Institut Studi Islam Muhammdiyah Pacitan
jartiwidasih@gmail.com; Suprayitnokabul26@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 28, 2025	Apr 12, 2025	Apr 24, 2025	Apr 29, 2025

Abstract

Language skills are a crucial aspect of early childhood development, serving as a foundation for cognitive processes, social interactions, and future learning experiences. Despite this significance, many young children continue to exhibit delays in both speaking and comprehension. This study aims to explore the use of finger puppet educational games to enhance the language skills of early childhood students at TK Tunas Putra in Desa Mantren, assess improvements in their language abilities, and identify factors that support or inhibit implementation. Employing a classroom action research (CAR) approach, the study was conducted over two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and were analyzed using descriptive qualitative methods. The findings indicate that finger puppet games significantly improved children's language skills, evidenced by enhanced speaking

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

abilities, enriched vocabulary, and increased confidence in peer communication. The study concludes that finger puppet educational games are an effective medium for fostering language development in young children. Furthermore, this research underscores the importance of teacher creativity in selecting appropriate learning media that align with children's characteristics, thereby optimizing their overall development, particularly in the language domain.

Keywords: Language Skills; Early Childhood; Educational Games; Finger Puppets; Classroom Action Research

Abstrak: Kemampuan bahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang menjadi dasar bagi proses kognitif, interaksi sosial, dan pengalaman belajar di masa depan. Meskipun begitu penting, banyak anak usia dini masih menunjukkan keterlambatan dalam berbicara maupun pemahaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan permainan edukatif boneka jari dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di TK Tunas Putra Desa Mantren, menilai peningkatan kemampuan bahasa mereka, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan boneka jari secara signifikan meningkatkan kemampuan bahasa anak, yang terlihat dari peningkatan keterampilan berbicara, pengayaan kosakata, serta peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi dengan teman sebaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan edukatif boneka jari merupakan media yang efektif untuk mendorong perkembangan bahasa anak usia dini. Lebih lanjut, penelitian ini menegaskan pentingnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak agar perkembangan mereka—khususnya dalam aspek bahasa—dapat optimal.

Kata Kunci: Kemampuan Bahasa; Anak Usia Dini; Permainan Edukatif; Boneka Jari; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan fondasi utama dalam perkembangan anak usia dini, yang berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir, berinteraksi sosial, dan kesiapan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Abidin et al., 2023). Bahasa menjadi sarana utama anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan keinginannya kepada lingkungan sekitar. Namun, di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di TK Tunas Putra Desa Mantren, masih ditemukan anak-anak yang menunjukkan keterlambatan dalam keterampilan berbahasa, seperti kesulitan dalam berbicara lancar, penggunaan kosakata yang terbatas, dan kurangnya keberanian berkomunikasi di depan teman sebaya. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mencari strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif guna meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini (Wulandari & Mumtaz, 2023).

Menanggapi isu tersebut, peneliti memandang bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti permainan edukatif boneka jari, dapat menjadi salah satu solusi alternatif. Boneka jari memiliki daya tarik visual dan kinestetik yang tinggi, memungkinkan anak-anak terlibat aktif secara emosional dan motorik dalam proses pembelajaran Bahasa (Dwiyanti1 & Khan2, 2021). Melalui interaksi dengan boneka jari, anak-anak tidak hanya belajar mengenal kosakata baru, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan kemampuan bercerita secara alami dalam suasana yang menyenangkan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas media boneka terhadap perkembangan bahasa anak. Misalnya, penelitian oleh Fajar Islam dan Zega menunjukkan bahwa penggunaan boneka dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan memperkaya ekspresi verbal anak (Islam et al., 2023). Penelitian lain oleh Alfi Laili dan Barro mengungkapkan bahwa permainan dramatik dengan boneka membantu meningkatkan keterampilan berbahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini (Alfi Laili et al., 2017). Keterangan tersebut sejalan dengan penelitian Hamidah yang meneliti tentang peningkatan kemampuan berbicara anak dengan media bonek (Hamidah & Mursalim, 2021). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan boneka secara umum, tanpa fokus pada permainan boneka jari secara spesifik. Selain itu, belum banyak studi yang mengkaji penerapan permainan boneka jari dalam konteks lokal, seperti di lingkungan pendidikan desa, dengan karakteristik anak yang mungkin berbeda dengan anak-anak di perkotaan.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar kebaruan penelitian ini, yaitu mengkaji pemanfaatan permainan edukatif boneka jari sebagai media peningkatan kemampuan berbahasa dalam konteks pendidikan anak usia dini di daerah pedesaan. Penelitian ini juga didukung oleh teori perkembangan bahasa anak yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam (Amelia et al., 2018), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam mengembangkan bahasa melalui alat bantu (tools of mediation), salah satunya adalah media permainan.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam membangun kemampuan komunikasi, berpikir logis, dan pengembangan sosial-emosional. Menurut Owens dalam Laurencia , bahasa berkembang melalui proses interaksi kompleks antara faktor biologis, kognitif, sosial, dan lingkungan (Laurencia Maria Yoyon & Arie

Widiyastuti, 2022). Anak-anak belajar bahasa melalui pengalaman langsung, interaksi dengan orang dewasa, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan bermakna.

Vygotsky (Amelia et al., 2018) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa. Melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), Vygotsky menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak akan berkembang optimal dengan bantuan (*scaffolding*) dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Bahasa juga berfungsi sebagai alat mediasi dalam pembelajaran, memungkinkan anak-anak menginternalisasi pengetahuan baru (Sumitra et al., 2020).

Di sisi lain, teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner dalam Ayuti menganggap bahasa sebagai hasil dari proses belajar melalui penguatan dan asosiasi stimulus-respons (Ayuti Jusman & Nilawati Astini, 2023). Anak-anak mendapatkan kemampuan berbahasa melalui peniruan, pengulangan, dan penguatan positif. Kedua perspektif ini menunjukkan bahwa untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa, anak memerlukan stimulus yang menarik, bermakna, dan kontekstual (Chrestiany & Hasibuan, 2023).

Permainan merupakan sarana alami bagi anak-anak untuk belajar dan berkembang. Piaget dalam teorinya tentang perkembangan kognitif menyatakan bahwa permainan memungkinkan anak mengasimilasi pengalaman baru dan membangun struktur berpikir yang lebih kompleks (Puteri et al., 2024). Melalui permainan, anak-anak mengembangkan bahasa, kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, serta keterampilan sosial.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan edukatif dirancang untuk menggabungkan unsur kesenangan dan tujuan pembelajaran (Miftahillah & As'adah, 2023). Menurut Frost, Wortham, dan Reifel, permainan edukatif membantu anak mengembangkan berbagai domain perkembangan, termasuk bahasa, kognisi, dan sosial-emosional, melalui pengalaman yang aktif dan bermakna (Rakimahwati et al., 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa menjadi pendekatan yang sangat efektif.

Boneka jari merupakan salah satu media permainan edukatif yang menggabungkan aspek visual, motorik, dan verbal dalam satu aktivitas (Nuraini et al., 2022). Boneka jari berbentuk karakter kecil yang dikenakan di jari tangan, memungkinkan anak-anak untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter melalui cerita atau dialog. Menurut Azmi, penggunaan boneka dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, memperkaya kosa

kata, memperbaiki struktur kalimat, dan meningkatkan kemampuan berbicara anak (Azmi et al., 2023).

Selain itu, boneka jari memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi dalam *dramatic play* atau permainan peran, yang telah terbukti secara signifikan mendukung perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif (Rakhmawati, 2022). Melalui interaksi dengan boneka jari, anak-anak terdorong untuk membangun cerita, mengatur alur percakapan, dan mengekspresikan emosi secara verbal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses penggunaan permainan edukatif boneka jari dalam pembelajaran bahasa di TK Tunas Putra Desa Mantren, menganalisis peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini, serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini di lingkungan pendidikan desa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena tujuan utama penelitian adalah untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui penerapan permainan edukatif boneka jari guna meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini (Patton, 2018). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati secara langsung perubahan yang terjadi selama proses tindakan dan melakukan refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Desain penelitian mengikuti model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu (Sugiono, 2019):

1. Perencanaan (Planning): Menyusun rencana pembelajaran menggunakan permainan edukatif boneka jari.
2. Tindakan (Action): Melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun.
3. Observasi (Observation): Mengamati dan mencatat seluruh proses pembelajaran dan perkembangan kemampuan berbahasa anak.
4. Refleksi (Reflection): Mengevaluasi hasil tindakan untuk memperbaiki pelaksanaan di siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan, dengan refleksi dan perbaikan di akhir setiap siklus.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Tunas Putra Desa Mantren pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 20 anak.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (*total sampling*), yaitu semua anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian karena jumlahnya relatif kecil dan memungkinkan untuk diobservasi secara keseluruhan (Sugiono, 2019).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Observasi: Untuk mengamati aktivitas anak saat bermain boneka jari, interaksi verbal, keberanian berbicara, penggunaan kosakata, dan struktur kalimat. Observasi menggunakan lembar observasi terstruktur dengan indikator perkembangan bahasa.
2. Wawancara: Dilakukan dengan guru kelas untuk memperoleh informasi tambahan tentang perkembangan bahasa anak sebelum dan sesudah tindakan.
3. Dokumentasi: Berupa foto, video kegiatan, dan catatan hasil karya anak yang berhubungan dengan penggunaan bahasa (misalnya cerita sederhana yang diceritakan dengan boneka jari).

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, yaitu menggabungkan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk meningkatkan validitas data (Creswell, 2019).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, dengan langkah-langkah berikut:

1. Reduksi Data: Menyaring data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk fokus pada aspek kemampuan berbahasa.
2. Penyajian Data: Menyajikan data dalam bentuk tabel perkembangan, grafik peningkatan kemampuan, dan narasi deskriptif.
3. Penarikan Simpulan: Menyimpulkan apakah terjadi peningkatan kemampuan berbahasa anak setelah penggunaan permainan boneka jari, dengan membandingkan hasil pada siklus I dan siklus II.

Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 75% anak menunjukkan peningkatan kemampuan berbahasa sesuai indikator yang ditentukan.

HASIL

1. Mendeskripsikan Proses Pemanfaatan Permainan Edukatif Boneka Jari

a. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan dilakukan, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Tunas Putra Desa Mantren masih tergolong rendah. Dari 20 anak yang diamati, hanya sekitar 35% anak yang aktif berbicara dengan lancar. Anak-anak cenderung menggunakan kalimat pendek, memiliki kosakata terbatas, dan sebagian besar kurang percaya diri saat diminta bercerita di depan teman-teman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa pembelajaran bahasa sebelumnya masih bersifat konvensional, kurang melibatkan media yang menarik perhatian anak. Hal ini menyebabkan motivasi anak untuk berkomunikasi aktif dalam pembelajaran menjadi rendah.

b. Deskripsi Tindakan Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai menerapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif boneka jari. Kegiatan dilakukan dalam dua pertemuan. Anak-anak diajak membuat boneka jari sederhana dan menggunakannya untuk menceritakan pengalaman sehari-hari atau membawakan cerita sederhana.

Hasil Observasi Siklus I:

1) Sebagian besar anak mulai tertarik menggunakan boneka jari dalam bercerita.
2) 60% anak menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara dan mencoba menyusun kalimat lebih panjang.
3) Namun, beberapa anak masih terbatas dalam variasi kosakata dan mengalami kesulitan mempertahankan alur cerita.

Refleksi Siklus I:

Meskipun terjadi peningkatan, hasil belum memenuhi indikator keberhasilan (75%). Oleh karena itu, strategi diperbaiki pada siklus berikutnya, seperti memberikan contoh bercerita menggunakan boneka jari, memperkaya tema cerita, dan lebih banyak memberikan kesempatan berlatih.

c. Deskripsi Tindakan Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran lebih difokuskan pada pemberian model cerita yang menarik, penggunaan boneka jari dengan berbagai karakter, serta mengadakan sesi "bercerita bergiliran" agar semua anak mendapat kesempatan tampil.

Hasil Observasi Siklus II:

1) Anak-anak tampak lebih antusias dan aktif berbicara menggunakan boneka jari.
2) 85% anak mampu menyusun kalimat yang lebih panjang dan logis.
3) Terjadi peningkatan pada kosakata yang digunakan, serta struktur cerita yang lebih runtut.
4) Kepercayaan diri anak untuk berbicara di depan kelompok juga meningkat signifikan.

Contoh perkembangan:

Seorang anak yang sebelumnya hanya berani mengatakan "Ini boneka saya" pada Siklus I, di Siklus II mampu berkata, "Ini boneka singa. Dia suka berlari di hutan mencari teman."

2. Menganalisis Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi pada kedua siklus, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berbahasa anak yang cukup signifikan. Peningkatan ini meliputi:

a. Kemampuan berbicara: Anak lebih lancar dalam menyampaikan ide secara lisan.
b. Penggunaan kosakata: Anak mampu menggunakan kata-kata baru yang sebelumnya tidak mereka gunakan.
c. Menyusun kalimat: Kalimat yang digunakan menjadi lebih panjang dan kompleks.
d. Kepercayaan diri: Anak lebih berani tampil berbicara di depan teman-teman.

Persentase peningkatan kemampuan berbahasa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Table 1. Hasil Implementasi Permainan Edukatif Boneka Jari

Siklus	Persentase Anak Berkembang Baik
Prasiklus	35%
I	60%
II	85%

3. Mengetahui Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat

a. Faktor Pendukung:
   1) Media boneka jari yang menarik meningkatkan motivasi anak untuk berbicara.
   2) Lingkungan kelas yang kondusif dan guru yang memberikan dukungan emosional.
   3) Anak-anak merasa nyaman bermain sambil belajar.

b. Faktor Penghambat:
   1) Awalnya ada beberapa anak yang malu atau kurang percaya diri berbicara di depan teman.
   2) Keterbatasan waktu untuk melatih semua anak secara individual dalam setiap pertemuan.

Namun, dengan pendekatan bertahap dan konsisten, hambatan tersebut berhasil diminimalkan pada Siklus II.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui pemanfaatan permainan edukatif boneka jari. Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian berhasil dicapai. Penggunaan boneka jari terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak di TK Tunas Putra Desa Mantren, baik dari segi kelancaran berbicara, pengayaan kosakata, penyusunan kalimat, maupun kepercayaan diri anak untuk berbicara di depan umum.

1. Mendeskripsikan Proses Pemanfaatan Permainan Edukatif Boneka Jari

Pemanfaatan permainan edukatif boneka jari dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus tindakan. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan media boneka jari yang sederhana, dengan karakter yang menarik sesuai dengan tema cerita yang relevan dengan dunia anak-anak.

Pada tahap pelaksanaan, permainan boneka jari digunakan sebagai media dalam kegiatan mendongeng dan bercerita. Anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita dari guru, tetapi juga dilibatkan secara aktif untuk menggunakan boneka jari dalam menyusun cerita mereka sendiri.

Strategi ini didasarkan pada prinsip belajar anak usia dini yang menekankan pentingnya pengalaman konkret, aktivitas aktif, dan bermain sebagai media utama pembelajaran (Wulandari & Mumtaz, 2023). Boneka jari berfungsi sebagai alat peraga visual yang membuat pengalaman berbahasa menjadi lebih hidup, menarik, dan bermakna.

Penggunaan boneka jari juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempraktikkan berbicara dalam suasana bermain yang menyenangkan, sehingga mengurangi ketegangan atau rasa malu dalam berkomunikasi.

Proses ini berjalan secara bertahap. Pada siklus I, anak-anak masih tampak ragu dan perlu banyak bimbingan. Namun pada siklus II, terjadi peningkatan partisipasi aktif anak dalam kegiatan berbicara menggunakan boneka jari.

2. Menganalisis Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berbahasa anak setelah penerapan permainan edukatif boneka jari. Indikator kemampuan berbahasa yang mengalami peningkatan meliputi:

a. Kelancaran berbicara: Anak lebih lancar dalam mengungkapkan ide dan cerita mereka.
b. Penggunaan kosakata baru: Anak mulai menggunakan kata-kata yang sebelumnya jarang muncul dalam percakapan sehari-hari.
c. Penyusunan kalimat: Anak mampu menyusun kalimat lebih lengkap dan runtut.
d. Kepercayaan diri berbicara: Anak lebih berani berbicara di hadapan teman dan guru.

Pada kondisi awal, banyak anak yang cenderung pasif dan menggunakan kalimat sangat sederhana. Setelah intervensi dengan boneka jari, 85% anak menunjukkan perkembangan baik dalam berbicara.

Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (Amelia et al., 2018) tentang pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan bahasa anak, serta hasil penelitian Fajar Islam yang menyatakan bahwa mendongeng dengan media visual seperti boneka dapat memperkaya keterampilan berbahasa anak usia dini (Islam et al., 2023).

Penggunaan boneka jari mampu menciptakan suasana dialogis dan menyenangkan, memfasilitasi anak dalam membangun narasi secara mandiri, dan memotivasi mereka untuk berekspresi secara verbal.

3. Mengetahui Faktor-Faktor Pendukung Dan Penghambat

Faktor Pendukung:

a. Motivasi Guru: Guru memiliki motivasi tinggi untuk menggunakan metode kreatif dalam pembelajaran bahasa, termasuk pengembangan media sederhana seperti boneka jari.
b. Antusiasme Anak: Anak-anak menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap boneka jari, sehingga mereka lebih aktif dan termotivasi untuk berbicara.

c. Ketersediaan Media: Boneka jari mudah dibuat dari bahan sederhana, sehingga tidak menjadi beban biaya bagi lembaga pendidikan.
d. Kondisi Kelas yang Mendukung: Lingkungan belajar yang menyenangkan dan dukungan teman sebaya turut memperlancar kegiatan.

Faktor Penghambat:

a. Variasi Respon Anak: Tidak semua anak memiliki tingkat kenyamanan yang sama dalam berbicara di depan umum, terutama anak yang lebih pemalu.
b. Keterbatasan Waktu: Waktu pembelajaran yang terbatas kadang menjadi kendala untuk memberi kesempatan yang cukup bagi semua anak berpartisipasi aktif.
c. Keterbatasan Media: Jumlah boneka jari yang tersedia terbatas, sehingga penggunaan harus bergantian, yang kadang menurunkan momentum antusiasme anak.

Meskipun terdapat hambatan, secara umum faktor pendukung lebih dominan, sehingga penggunaan boneka jari tetap efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Hasil penelitian ini memperkuat teori Vygotsky dalam (Amelia et al., 2018), yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi optimal melalui interaksi sosial dalam konteks yang mendukung. Boneka jari bertindak sebagai alat mediasi yang memperkaya interaksi tersebut, sehingga mempercepat perkembangan bahasa anak.

Penelitian ini juga mendukung temuan yang menunjukkan bahwa aktivitas mendongeng dengan media visual, seperti boneka, mampu meningkatkan kompleksitas bahasa anak dan memperkuat struktur narasi mereka (Islam et al., 2023).

Keunggulan penelitian ini dibandingkan beberapa penelitian sebelumnya adalah penggunaan boneka jari yang lebih praktis dan ekonomis, namun tetap efektif. Ini menjadi solusi kreatif di lingkungan pendidikan anak usia dini yang memiliki keterbatasan sumber daya, sebagaimana disebutkan dalam studi Alfi dan Barro (Alfi Laili et al., 2017).

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi dunia pendidikan anak usia dini. Pertama, penggunaan permainan edukatif seperti boneka jari terbukti menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Guru-guru PAUD dapat mengintegrasikan media sederhana ini dalam kegiatan rutin, terutama dalam kegiatan bercerita atau bermain peran, untuk merangsang ekspresi verbal anak-anak secara aktif dan kreatif.

Kedua, penelitian ini mempertegas bahwa proses belajar bahasa pada anak usia dini sebaiknya tidak hanya mengandalkan pendekatan formal seperti pembelajaran fonologi atau tata bahasa, melainkan perlu memperbanyak aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, lembaga pendidikan anak usia dini diharapkan lebih memberi ruang pada metode pembelajaran berbasis bermain dan media kreatif dalam kurikulum mereka.

Ketiga, penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan profesional guru, khususnya dalam mengelola media pembelajaran berbasis sumber daya lokal dan sederhana. Pemanfaatan boneka jari yang hemat biaya dan mudah dibuat memberikan solusi atas keterbatasan fasilitas pendidikan di daerah pedesaan atau di lembaga yang memiliki sumber daya terbatas.

Selain itu, temuan penelitian ini juga membuka peluang untuk penelitian lanjutan, misalnya dengan mengembangkan variasi permainan berbasis boneka jari untuk melatih aspek perkembangan lain, seperti sosial-emosional, motorik halus, atau bahkan pemahaman nilai moral melalui cerita.

Meskipun menghasilkan temuan yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, penelitian ini dilaksanakan hanya di satu lokasi, yaitu TK Tunas Putra Desa Mantren, dengan jumlah peserta yang terbatas. Kondisi ini membatasi generalisasi hasil penelitian untuk konteks pendidikan yang lebih luas atau berbeda karakteristiknya.

Kedua, durasi tindakan penelitian yang relatif singkat, yakni hanya dua siklus, membuat hasil yang diperoleh lebih bersifat jangka pendek. Efektivitas permainan boneka jari terhadap pengembangan bahasa anak dalam jangka panjang atau dampaknya pada keterampilan lain belum dapat diketahui sepenuhnya.

Ketiga, teknik pengumpulan data yang lebih banyak bersifat kualitatif melalui observasi partisipatif guru, meskipun relevan untuk konteks PAUD, memiliki potensi subjektivitas dalam penilaian. Instrumen pengukuran yang lebih objektif dan kuantitatif, seperti rubrik keterampilan bahasa yang distandardisasi, sebaiknya dipertimbangkan dalam penelitian mendatang untuk memperkuat validitas temuan.

Keterbatasan-keterbatasan ini memberikan ruang refleksi bagi pengembangan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan meluas, sehingga implementasi permainan edukatif boneka jari dapat semakin teroptimalkan dalam dunia pendidikan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Tunas Putra Desa Mantren, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif boneka jari secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Melalui pendekatan bermain yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak menunjukkan perkembangan positif dalam kelancaran berbicara, perluasan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, serta kepercayaan diri untuk berbicara di hadapan teman dan guru. Proses pemanfaatan boneka jari yang dilakukan secara bertahap dalam dua siklus berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan bahasa secara alami dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi faktor-faktor pendukung, seperti motivasi guru, antusiasme anak, dan kemudahan penyediaan media, yang turut berkontribusi terhadap keberhasilan program. Di sisi lain, keterbatasan seperti variasi respons anak dan keterbatasan waktu pembelajaran menjadi tantangan yang perlu diantisipasi dalam pelaksanaan program serupa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini memperkaya kajian tentang pentingnya penggunaan media edukatif sederhana untuk mendukung perkembangan bahasa anak, serta mendukung teori-teori perkembangan bahasa yang menekankan peran interaksi sosial dan pengalaman konkret dalam proses belajar anak usia dini.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penelitian serupa dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas dan jumlah peserta yang lebih besar agar hasil penelitian lebih generalizable. Selain itu, penerapan instrumen penilaian yang lebih kuantitatif dan terstandarisasi juga diperlukan guna meningkatkan objektivitas dan validitas hasil. Penelitian selanjutnya sebaiknya juga mengkaji dampak jangka panjang penggunaan permainan boneka jari tidak hanya terhadap kemampuan berbahasa, tetapi juga terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti perkembangan sosial-emosional dan kreativitas. Dengan demikian, diharapkan penelitian-penelitian ke depan dapat semakin memperkaya pendekatan pembelajaran kreatif berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, serta memperkuat fondasi perkembangan anak pada masa-masa awal kehidupan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, J., Andi Kuswandi, A., Kartini, T., Mustakimah, I., Andiani Putri, N., & Hamidah, H. (2023). Pendampingan Penggunaan Media dan Alat Peraga Pembelajaran Boneka Jari di TK Bina Hasanah Cigugur Pangandaran. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, *3*(3), 1007–1012. https://doi.org/10.54082/jamsi.780

Alfi Laili, R., Barro Masrurroh, rotin, Dwi Astuti, M., & Tri Susanti, M. (2017). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE). In *PENAMAS ADI BUANA* (Vol. 02, Issue 2). https://core.ac.uk/download/pdf/539809948.pdf

Amelia, L., Marsella, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MENGGUNAKAN BONEKA JARI PADA ANAK TK B2 DI PAUD SAVE THE KIDS BANDA ACEH. In *Jurnal Buah Hati* (Vol. 5, Issue 2). https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v5i2.570

Ayuti Jusman, I., & Nilawati Astini, B. (2023). Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(2). https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3059

Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahruddin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(4), 2557–2565. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1795

Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2023). *IMPLEMENTASI MEDIA BONEKA JARI DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK KOSGORO SURABAYA*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/22604

Creswell, J. W. (2019). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Dwiyanti1, L., & Khan2, R. I. (2021). *OPTIMALISASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI APE*. https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754

Hamidah, N., & Mursalim. (2021). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 41–48. https://doi.org/10.35719/preschool.v2i1.25

Islam, J. P., Fajar, R., & Zega, W. (2023). MANFAAT PENGGUNAAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. In *Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 2). https://doi.org/https://doi.org/10.35719/preschool.v4i2.108

Laurencia Maria Yoyon, & Arie Widiyastuti. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN METODE PERMAINAN EDUKASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK PADA TK TABITHA. *Jurnal Web Informatika Teknologi (J-WIT)*. https://ejurnal-wit.ac.id/index.php/J-WIT/article/view/31/29

Miftahillah, & As'adah. (2023). PGRA UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI KELOMPOK A MELALUI BONEKA JARI ISLAMI DI TK TUNAS HARAPAN BANGSA PARASREJO POHJENTREK

PASURUAN. *Jurnal Program Studi PGRA*. https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v9i2.2038

Nuraini, Abdul Kadir Jaelani, I Nyoman Suarta, & Baik Nilawati Astini. (2022). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Bahasa Anak. *Journal of Classroom Action Research*.

Patton, M. Q. (2018). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (04 ed., Vol. 1). Bumi Aksara.

Puteri, R. S., Roshonah, A. F., & Damayanti, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Boneka Jari di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang*. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23525/11020

Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, *4*(2), 381–387. https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293

Rakimahwati, Rivda Yetti, & Syahrul Ismet. (2018). PELATIHAN PEMBUATAN BONEKA JARI BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI KECAMATAN V KOTO KAMPUNG DALAM KABUPATEN PADANG PARIAMAN. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*. https://core.ac.uk/download/pdf/268139041.pdf

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D. Bandung*. alfabeta.

Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). *MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERCERITA MENGGUNAKAN BONEKA JARI*. *6*(1), 2581–0413. https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1487

Wulandari, H., & Mumtaz, N. A. (2023). Kreatifitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *2023*(15), 447–454. https://doi.org/10.5281/zenodo.8214345