

**PEMANFAATAN MEDIA BONEKA TANGAN SEBAGAI STRATEGI
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA 4–5 TAHUN DI TK
PUTRA BANGSA GADING**

Searul Munawaroh¹, Indah Kharismawati², Trio Suwargono³

^{1,2,3} PG Paud FKIP Universitas PGRI Aropuro Jember

¹hajarahmani22@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to improve the language abilities of children aged 4–5 years through the use of hand puppet media. The research employed a two-cycle Classroom Action Research design involving 20 children at Putra Bangsa Gading Kindergarten, Probolinggo. Data were collected through structured observations based on receptive and expressive language indicators and analyzed using descriptive quantitative techniques with percentage analysis. The results showed that in the pre-cycle phase, 55.0% of children were in the Not Yet Developed category, 30.0% were Beginning to Develop, and 15.0% were Developing as Expected. In Cycle I, improvement was observed, with 55.0% of children in the Beginning to Develop category, 40.0% in Developing as Expected, and 5.0% in Very Well Developed. A significant increase occurred in Cycle II, where all children (100%) reached at least the Developing as Expected category, consisting of 55.0% Developing as Expected and 45.0% Very Well Developed. These findings indicate that the use of hand puppet media is effective in enhancing the language abilities of kindergarten children.

Keywords: Utilization, Hand Puppets, Language Ability, Kindergarten.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4–5 tahun melalui pemanfaatan media boneka tangan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dua siklus dengan subjek 20 anak di TK Putra Bangsa Gading, Probolinggo. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur berdasarkan indikator bahasa reseptif dan ekspresif, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus 55,0% anak berada pada kategori BB, 30,0% MB, dan 15,0% BSH. Pada Siklus I terjadi peningkatan dengan 55,0% MB, 40,0% BSH, dan 5,0% BSB. Peningkatan signifikan terjadi pada Siklus II, di mana seluruh anak mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan, dengan 55,0% BSH dan 45,0% BSB. Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak di kelas Taman Kanak-Kanak.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Boneka Tangan, Kemampuan Berbahasa, Taman Kanak-Kanak

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak karena berperan sebagai sarana utama untuk memahami lingkungan, mengekspresikan pikiran dan perasaan, serta membangun relasi sosial (Bell et al., 2024; Dionne & Rezzonico, 2025). Bahasa tidak hanya dipahami sebagai keterampilan berbicara, tetapi mencakup kemampuan reseptif dan ekspresif yang memungkinkan anak menangkap makna, mengolah informasi, dan menyampaikan gagasan secara lisan (Muès et al., 2024; Wieczorek & Graham, 2025). Pada usia 4–5 tahun, perkembangan bahasa berada pada fase kritis yang ditandai oleh pesatnya perluasan kosakata dan peningkatan kemampuan berkomunikasi secara terarah (Farangi & Mehrpour, 2022; Sundqvist et al., 2024). Perkembangan ini berkaitan erat dengan kesiapan literasi awal dan perkembangan kognitif, sehingga kemampuan berbahasa anak perlu dipahami sebagai fondasi integratif bagi kesiapan belajar pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Sejalan dengan peran kemampuan berbahasa tersebut, praktik pembelajaran bahasa di Taman Kanak-Kanak masih menunjukkan kesenjangan antara tuntutan perkembangan anak dan realitas di kelas. Pembelajaran cenderung bersifat instruksional, berpusat pada guru, serta minim penggunaan media interaktif dan kegiatan berbasis bermain (Christianti et al., 2022; Hapsari et al., 2025). Kondisi ini juga terlihat di TK Putra Bangsa Gading, berdasarkan observasi pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun masih pasif dalam berbicara, memiliki kosakata terbatas, dan kurang berani mengekspresikan pendapat. Hasil pra-siklus memperlihatkan bahwa lebih dari 50% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), yang menegaskan rendahnya kemampuan bahasa awal anak dan perlunya strategi pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa bagi anak di kelas Taman Kanak-Kanak.

Merespons kondisi yang terjadi, pembelajaran berbasis bermain dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang relevan dalam

pengembangan kemampuan bahasa anak. Prinsip belajar melalui bermain menempatkan anak sebagai subjek aktif yang memperoleh pengalaman berbahasa melalui interaksi, eksplorasi, dan keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran (Misna & Pamungkas, 2025a; Mwinsa & Dagada, 2025). Melalui kegiatan bermain, anak memiliki kesempatan untuk berlatih menggunakan kosakata, menyusun ujaran, serta memahami makna bahasa dalam konteks sosial yang alami (Misna & Pamungkas, 2025b; Nguyen et al., 2024). Aktivitas bermain juga berfungsi sebagai media interaksi sosial dan ruang ekspresi simbolik, sehingga anak terdorong untuk berkomunikasi, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan tanpa tekanan (Smits-van der Nat et al., 2024; van Rossum et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa memerlukan penggunaan media yang menarik dan interaktif serta mampu memfasilitasi dialog dua arah, agar proses komunikasi berlangsung lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis bermain, media boneka tangan diposisikan

sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak. Boneka tangan merupakan media pembelajaran berbentuk representasi simbolik yang dapat digunakan guru untuk menghadirkan situasi komunikasi yang imajinatif dan kontekstual (Karaolis, 2023; Timmins & King, 2024). Karakteristik boneka tangan yang menarik dan fleksibel mampu memicu imajinasi anak serta menurunkan hambatan psikologis untuk berbicara, karena interaksi dilakukan melalui tokoh boneka yang bersifat tidak mengancam (Beauregard et al., 2024). Dalam praktik pembelajaran, penggunaan boneka tangan berperan dalam memperkaya kosakata, mendorong keberanian anak untuk berbicara, serta mengembangkan kemampuan bertanya dan menjawab melalui dialog sederhana (Hadiniyah & Wahyuni, 2024; Rini & Mahabbati, 2025). Dengan demikian, media boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai strategi pembelajaran bahasa yang menciptakan situasi komunikatif alami dan mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses berbahasa.

Meskipun pemanfaatan media bermain dalam pembelajaran bahasa anak telah banyak diterapkan, praktik pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan belum selalu dioptimalkan secara sistematis dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan nyata anak. Dalam praktiknya, media sering digunakan secara insidental tanpa perencanaan pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan aktif anak dan pencapaian indikator kemampuan berbahasa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pedagogis media boneka tangan dan implementasinya dalam pembelajaran bahasa di kelas TK. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang berfokus pada penerapan media boneka tangan secara terencana dan kontekstual untuk mengukur peningkatan kemampuan berbahasa anak secara sistematis berdasarkan kondisi empiris kelas.

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun melalui pemanfaatan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran di TK Putra Bangsa Gading. Selain

berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa, penelitian ini juga bertujuan mendeskripsikan proses penerapan media boneka tangan sebagai strategi pembelajaran bahasa di kelas. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian pembelajaran bahasa anak serta memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis media bermain. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi alternatif strategi pembelajaran bahasa bagi guru, mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, serta menyediakan rujukan empiris kontekstual bagi peneliti selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif dan berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran bahasa di kelas secara berkelanjutan. PTK dipilih karena memungkinkan guru mengkaji permasalahan pembelajaran bahasa yang muncul secara nyata di kelas, merancang tindakan pembelajaran yang relevan, serta merefleksikan dampak tindakan tersebut secara sistematis dalam konteks

pembelajaran sehari-hari (Basrowi & Suwandi, 2008). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun melalui pemanfaatan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di TK Putra Bangsa Gading, Kecamatan Gading, Kabupaten Probolinggo, dengan subjek penelitian sebanyak 20 anak usia 4–5 tahun yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) (Arikunto, 2009). Setiap siklus disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya, sehingga tindakan pembelajaran yang diterapkan bersifat adaptif dan berorientasi pada peningkatan kemampuan berbahasa anak secara bertahap. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai *human instrument* yang berperan dalam merancang pembelajaran, melaksanakan tindakan, melakukan observasi, serta merefleksikan hasil

pembelajaran (Sugiyono, 2019). Instrumen pendukung berupa lembar observasi terstruktur kemampuan berbahasa anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur untuk memperoleh gambaran perkembangan kemampuan berbahasa anak pada setiap siklus pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase capaian perkembangan anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis kuantitatif tersebut diperkuat dengan analisis kualitatif yang bersumber dari hasil observasi dan refleksi pembelajaran. Proses analisis data mengikuti model analisis interaktif yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014), sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan pembelajaran bahasa anak di kelas Taman Kanak-Kanak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan data hasil observasi pada tahap pra-siklus dan akhir setiap siklus untuk membandingkan peningkatan kemampuan berbahasa anak usia 4–5 tahun melalui penerapan media boneka tangan. Penilaian difokuskan pada kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif, meliputi kemampuan menyimak cerita, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan pendapat secara lisan, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan komunikasi selama pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang diawali dengan tahap perencanaan secara kolaboratif bersama guru kelas TK Putra Bangsa Gading, dengan indikator keberhasilan berupa peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Sebelum implementasi tindakan, tahap pra-siklus dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal kemampuan bahasa anak melalui observasi pembelajaran sehari-hari, pencatatan perilaku komunikasi anak, serta asesmen awal menggunakan lembar ceklis kemampuan bahasa

dengan stimulasi berupa kegiatan menceritakan kembali cerita pendek dan menjawab pertanyaan lisan. Hasil pra-siklus terhadap 20 anak menunjukkan bahwa 50% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 35% Mulai Berkembang (MB), dan 15% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sementara belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan analisis data awal tersebut, indikator bahasa yang paling lemah teridentifikasi pada keterbatasan kosakata dan kemampuan menjawab pertanyaan, sehingga tindakan pada Siklus I difokuskan pada penerapan media boneka tangan yang komunikatif dan menarik untuk mendorong keberanian serta keaktifan anak dalam berbahasa.

1. Implementasi Pemanfaatan Media Boneka Tangan Siklus I

Tabel 1 Tahapan Implementasi Pemanfaatan Boneka Tangan Siklus I

Tahapan	Uraian Kegiatan
Perencanaan	Menyusun RPPH pembelajaran bahasa berbasis media boneka tangan, menyiapkan 2–3 karakter boneka tangan serta cerita sederhana yang sesuai dengan tema pembelajaran, dan menyusun instrumen

	observasi serta ceklis kemampuan bahasa anak.
Pelaksanaan	Guru memperkenalkan boneka tangan dan menyajikan cerita singkat, dilanjutkan dengan dialog interaktif melalui tanya jawab sederhana untuk memperkenalkan kosakata dan melibatkan anak secara aktif, serta menutup kegiatan dengan meminta anak merespons atau menyusun kalimat pendek terkait cerita.
Observasi	Peneliti atau guru kolaborator mengamati proses pembelajaran dan mencatat keaktifan, respons verbal, serta kemampuan anak dalam menyimak, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan pendapat menggunakan lembar observasi terstruktur.
Refleksi	Menganalisis hasil observasi dan membandingkannya dengan data pra-siklus untuk mengidentifikasi kendala pelaksanaan, seperti keterbatasan variasi boneka atau partisipasi anak yang belum merata, serta merumuskan perbaikan tindakan untuk pelaksanaan Siklus II.

Tahap perencanaan pada Siklus I difokuskan pada penyusunan perangkat pembelajaran bahasa yang selaras dengan tujuan peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui media boneka tangan. Pada tahap ini, guru menyusun RPPH yang memuat langkah-langkah penggunaan boneka tangan dalam kegiatan bercerita dan dialog interaktif, menyiapkan media

boneka tangan dengan beberapa karakter yang menarik, serta menyusun cerita sederhana yang sesuai dengan tema pembelajaran. Selain itu, disusun pula instrumen observasi berupa lembar ceklis kemampuan bahasa anak untuk mencatat respons verbal, keberanian berbicara, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Perencanaan dilakukan secara terarah agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak usia 4–5 tahun.

Selanjutnya, dilakukan implementasi dari perencanaan yang telah disusun. Pembelajaran diawali dengan pengenalan boneka tangan sebagai tokoh cerita yang berperan sebagai media komunikasi antara guru dan anak. Selanjutnya, guru menyampaikan cerita singkat menggunakan boneka tangan, diikuti dengan kegiatan dialog sederhana yang melibatkan anak melalui pertanyaan dan respons lisan. Anak diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyebutkan kosakata yang diperkenalkan, serta menyampaikan pendapat sederhana terkait isi cerita. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan dan komunikatif, sehingga anak terdorong untuk berani berbicara dan terlibat aktif dalam interaksi lisan.

Setelah pelaksanaan dilakukan observasi yang melibatkan Guru mitra atau kolaborator untuk mengamati jalannya kegiatan pembelajaran bahasa menggunakan boneka tangan dan mencatat perkembangan kemampuan bahasa anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Berikut indikator observasi yang dijadikan sebagai acuan penilaian:

Tabel 2 Indikator Observasi Pemanfaatan Boneka Tangan Siklus I

Indikator	Deskripsi
Bahasa Reseptif	Anak mampu menyimak cerita, memahami instruksi sederhana, dan menjawab pertanyaan dasar yang berkaitan dengan isi cerita atau dialog boneka tangan.
Bahasa Ekspresif	Anak mampu berbicara secara lisan, menceritakan kembali isi cerita, serta mengungkapkan pendapat sederhana selama kegiatan pembelajaran.

Indikator observasi untuk menilai kemampuan bahasa anak dalam penelitian ini terdiri atas dua aspek utama, yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif mencerminkan kemampuan anak dalam menerima dan memahami

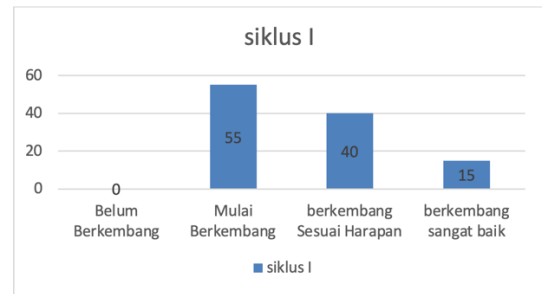
bahasa yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Indikator ini ditunjukkan melalui kemampuan anak menyimak cerita yang disampaikan menggunakan media boneka tangan, memahami instruksi sederhana dari guru, serta menjawab pertanyaan dasar yang berkaitan dengan isi cerita. Kemampuan bahasa reseptif menjadi fondasi penting karena menunjukkan sejauh mana anak mampu menangkap makna dan informasi sebelum mengekspresikannya secara lisan.

Sementara itu, bahasa ekspresif menggambarkan kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa secara aktif. Indikator ini ditunjukkan melalui keberanian anak berbicara, kemampuan menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa sederhana, serta mengungkapkan pendapat atau respons terhadap pertanyaan yang diberikan. Kemampuan bahasa ekspresif mencerminkan keterampilan anak dalam menggunakan kosakata dan struktur bahasa untuk menyampaikan gagasan, sehingga menjadi fokus penting dalam menilai perkembangan kemampuan berbahasa anak selama penerapan media boneka tangan.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, proses observasi dilakukan secara terstruktur selama kegiatan pembelajaran bahasa menggunakan media boneka tangan pada setiap siklus. Observasi diarahkan untuk mencatat capaian perkembangan kemampuan bahasa anak sesuai dengan aspek yang dinilai, meliputi kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif, seperti menyimak cerita, memahami instruksi, menjawab pertanyaan, berbicara, menceritakan kembali, serta mengungkapkan pendapat. Hasil observasi selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori perkembangan kemampuan bahasa anak dan menjadi dasar evaluasi efektivitas tindakan pembelajaran yang diterapkan pada setiap siklus. Berikut disajikan hasil observasi pada Siklus I:

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus I

BSB		BSH		MB		BB	
F	%	f	%	F	%	F	%
1	15,0 %	8	40,0 %	1	55,0 %	0	0 %



Gambar 1 Diagram Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, terjadi perubahan positif dibandingkan kondisi pra-siklus. Data menunjukkan bahwa 11 anak (55,0%) berada pada kategori *Mulai Berkembang (MB)*, 8 anak (40,0%) telah mencapai kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)*, dan 1 anak (15,0%) berada pada kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*, sementara tidak terdapat lagi anak pada kategori *Belum Berkembang (BB)*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media boneka tangan mulai memberikan dampak terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam mendorong keberanian berbicara dan keterlibatan anak dalam kegiatan komunikasi.

Meskipun demikian, hasil Siklus I belum sepenuhnya menunjukkan perkembangan yang merata. Refleksi terhadap pelaksanaan tindakan mengungkapkan masih adanya

kendala, antara lain variasi karakter boneka yang terbatas sehingga perhatian anak belum terjaga secara optimal, serta partisipasi anak yang belum merata karena sebagian anak masih pasif dan kurang percaya diri untuk merespons dialog. Selain itu, interaksi dialog belum sepenuhnya memberi kesempatan yang seimbang kepada seluruh anak untuk berbicara. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan pada Siklus II, dengan menambah variasi karakter boneka, menyederhanakan alur cerita, serta memperbanyak strategi pemberian giliran berbicara agar kemampuan bahasa anak dapat berkembang secara lebih optimal dan merata.

2. Implementasi Pemanfaatan Boneka Tangan Siklus II

Tabel 4 Tahapan Implementasi Pemanfaatan Boneka Tangan Siklus II

Tahapan	Kegiatan Utama (Revisi dari Siklus I)
Perencanaan (Revisi)	Menyempurnakan RPP/Modul pembelajaran berbasis permainan <i>sensory bin</i> dengan penyesuaian tingkat kesulitan aktivitas, penambahan variasi ukuran material (besar–sedang–kecil), serta penyusunan urutan kegiatan dari sederhana ke kompleks berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Instrumen observasi direvisi dengan penekanan pada koordinasi gerak jari

	saat memindahkan material berukuran kecil.
Pelaksanaan (Revisi)	Melaksanakan kegiatan bermain <i>sensory bin</i> dengan pendampingan yang lebih terarah, pemberian contoh gerakan secara bertahap, serta penggunaan alat bantu (sendok kecil, penjepit, corong) untuk membantu anak memindahkan material secara lebih presisi. Anak diberi waktu latihan lebih panjang dibandingkan Siklus I.
Observasi (Revisi)	Guru mitra/kolaborator melakukan observasi dengan fokus tambahan pada ketepatan gerak jari, kemandirian anak, dan konsistensi performa, serta mencatat perubahan perilaku anak setelah penerapan revisi tindakan pada Siklus II.
Refleksi (Revisi)	Menganalisis hasil observasi untuk menilai efektivitas perbaikan tindakan dibandingkan Siklus I, mengidentifikasi peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB, serta menyimpulkan bahwa revisi strategi pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak.

Tahap perencanaan pada Siklus II diarahkan pada penyempurnaan desain pembelajaran bahasa berdasarkan hasil refleksi kritis Siklus I. Revisi RPPH dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik respons anak, khususnya anak yang masih pasif dalam berkomunikasi. Alur cerita disederhanakan agar lebih mudah dipahami dan memberi ruang

interaksi yang lebih luas, sementara variasi karakter boneka tangan ditambah untuk meningkatkan daya tarik dan memicu imajinasi anak. Selain itu, strategi pembelajaran dirancang agar anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga pelaku komunikasi melalui pemberian kesempatan memegang dan memainkan boneka serta penerapan dialog berantai antaranak. Perencanaan ini bertujuan menciptakan situasi komunikatif yang lebih inklusif dan mendorong keterlibatan verbal anak secara merata.

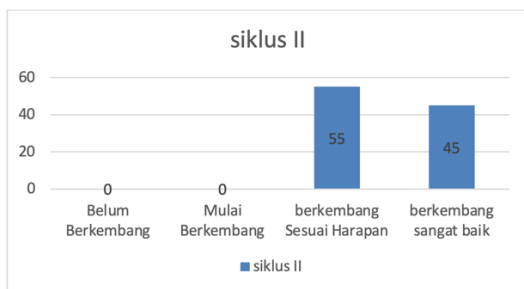
Selanjutnya, masuk pada tahap pelaksanaan dari perencanaan yang telah direvisi dengan menekankan pendekatan dialogis dan partisipatif. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur komunikasi, sementara boneka tangan difungsikan sebagai mediator interaksi antara guru dan anak maupun antaranak. Pada tahap ini, guru secara sadar memberikan perhatian lebih kepada anak yang pada Siklus I menunjukkan kecenderungan pasif, dengan cara memberikan peran boneka tertentu yang menuntut respons lisan. Kegiatan pembelajaran dirancang tidak hanya untuk meningkatkan

frekuensi berbicara anak, tetapi juga kualitas ujaran melalui penggunaan kosakata sederhana dan kalimat bermakna dalam konteks cerita.

Setelah pelaksanaan tindakan, observasi dilakukan secara sistematis untuk menilai efektivitas perbaikan pembelajaran pada Siklus II dengan menggunakan indikator observasi yang sama seperti pada Siklus I, yaitu indikator A (bahasa reseptif) dan indikator B (bahasa ekspresif). Penggunaan indikator yang konsisten ini bertujuan menjaga keterbandingan data antar siklus sehingga perubahan capaian kemampuan bahasa anak benar-benar mencerminkan dampak perbaikan tindakan pembelajaran. Observasi mencakup kemampuan anak menyimak cerita, memahami instruksi, dan menjawab pertanyaan sederhana, serta kemampuan berbicara, menceritakan kembali, dan mengungkapkan pendapat secara lisan. Data yang diperoleh melalui instrumen observasi terstruktur digunakan untuk menilai secara objektif sejauh mana penerapan media boneka tangan pada Siklus II mampu mengatasi kendala pembelajaran yang teridentifikasi pada Siklus I. Berikut hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II:

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus II

BSB		BSH		MB		BB	
F	%	f	%	F	%	F	%
9	45,0	11	55,0	0	0	0	0
	%		%		%		%

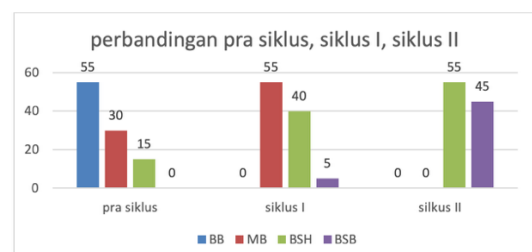


Gambar 2 Diagram Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Data menunjukkan bahwa 11 anak (55,0%) berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* dan 9 anak (45,0%) telah mencapai kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*, sementara tidak terdapat lagi anak pada kategori *Mulai Berkembang (MB)* maupun *Belum Berkembang (BB)*. Temuan ini menunjukkan bahwa seluruh anak telah mencapai perkembangan kemampuan bahasa sesuai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa perbaikan

tindakan pada Siklus II, khususnya melalui variasi boneka tangan, penyederhanaan cerita, dan peningkatan intensitas dialog, efektif dalam mendorong keberanian berbicara, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan bahasa secara lisan.

Adapun untuk mengetahui secara komprehensif efektivitas pemanfaatan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, dilakukan perbandingan hasil penilaian pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Perbandingan ini didasarkan pada hasil observasi terhadap indikator kemampuan bahasa anak yang mencakup kemampuan menyimak cerita, memahami dan menjawab pertanyaan secara lisan, serta mengekspresikan bahasa melalui dialog atau kalimat sederhana. Berikut tabel perbandingan hasil implementasi pemanfaatan boneka tangan dari setiap siklus:



**Gambar 3 Diagram Perbandingan Hasil
Observasi Pra-Siklus, Siklus I dan II**

Berdasarkan hasil penilaian pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II, terlihat adanya peningkatan kemampuan bahasa anak yang signifikan melalui penerapan media boneka tangan. Pada tahap pra-siklus, kemampuan bahasa anak masih rendah, ditandai dengan kurangnya fokus dalam menyimak cerita, keberanian berbicara yang terbatas, serta kesulitan menjawab pertanyaan lisan, dengan 55,0% anak berada pada kategori Belum Berkembang, 30,0% pada kategori Mulai Berkembang, dan hanya 15,0% mencapai Berkembang Sesuai Harapan. Pada Siklus I, kemampuan bahasa anak mulai berkembang, ditunjukkan dengan tidak ditemukannya lagi anak pada kategori Belum Berkembang, sementara 55,0% berada pada kategori Mulai Berkembang, 40,0% pada Berkembang Sesuai Harapan, dan 5,0% telah mencapai Berkembang Sangat Baik.

Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada Siklus II, di mana seluruh anak (100%) mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan, dengan 55,0% berada pada

kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 45,0% pada Berkembang Sangat Baik, sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi dan penelitian dihentikan pada Siklus II. Capaian ini menunjukkan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus II, khususnya melalui variasi karakter boneka, penyederhanaan alur cerita, serta peningkatan intensitas dialog, efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Keberhasilan tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media boneka tangan mampu menciptakan situasi komunikasi yang lebih interaktif dan mendorong keberanian anak untuk menyimak, merespons, dan mengekspresikan bahasa secara lisan, sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat terpenuhi.

**3. Implikasi Temuan dan Tantangan
Implementasi Pemanfaatan
Boneka Tangan**

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan media boneka tangan efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak, ditunjukkan oleh pergeseran capaian dari kategori rendah menuju BSH–BSB melalui pembelajaran yang lebih dialogis dan bermakna. Pola

peningkatan ini sejalan dengan temuan Alfitriani et al. (2025) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun (pretest–posttest meningkat; $p < 0,05$), karena anak lebih bebas mengekspresikan ide, bertambah kosakata, dan lebih percaya diri ketika berbicara melalui situasi komunikasi yang konkret dan menyenangkan.

Penguatan serupa ditunjukkan oleh Oktaviana & Katoningsih (2023) bahwa metode tanya jawab berbantuan boneka tangan membuat anak lebih mampu berdialog, merespons pertanyaan, serta mengekspresikan diri sesuai indikator STPPA, terutama karena guru memvariasikan suara, gerak, dan ekspresi sehingga interaksi menjadi natural dan efektif. Dari sisi keterampilan naratif, Marwah (2022) melaporkan bahwa stimulasi bercerita melalui boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan anak mengungkapkan isi cerita secara runtut, memperkaya pilihan kata, dan menguatkan keberanian tampil saat anak “berperan” melalui karakter boneka. Selain itu, aspek reseptif bahasa juga menguat dimana

kemampuan menyimak anak usia 5–6 tahun dari 50,7% (Siklus I) menjadi 86,7% (Siklus II) melalui kegiatan bercerita dengan boneka tangan, yang tercermin pada kemampuan menjawab pertanyaan, menceritakan kembali isi cerita, dan partisipasi aktif selama dialog berlangsung (Rachmi et al., 2025).

Akan tetapi terlepas dari efektivitasnya tersebut, dalam implementasinya tidak lepas dari tantangan yang dihadapi. Salah satunya adalah kompetensi guru dan konsistensi penerapan (*fidelity*). Media boneka tangan hanya akan berdampak optimal ketika guru mampu membangun alur cerita yang koheren, mengajukan pertanyaan pemantik yang menuntut elaborasi, memberi *wait time*, serta menata dialog agar anak benar-benar berlatih kemampuan reseptif–ekspresif (bukan sekadar menjadi penonton). Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa intervensi bahasa berbasis interaksi sangat sensitif terhadap kualitas pelaksanaan. Selain itu praktik literasi-bahasa pendidik dapat meningkat setelah pelatihan, tetapi capaian anak cenderung bervariasi dan menuntut penguatan implementasi di konteks nyata (Chaitow et al., 2023)

Lebih lanjut dalam riset tentang *practice-based coaching* membuktikan pendampingan terstruktur (termasuk skrip dan umpan balik) dapat mendorong pendidik/pendamping mencapai *fidelity* tinggi dalam strategi membaca-berdialog serta mempertahankannya saat dukungan mulai dikurangi (Dennis et al., 2024). Dalam kajian *fidelity* implementasi intervensi kosakata di prasekolah juga menemukan variasi konsistensi guru lintas strategi dan setting, yang berarti hasil belajar anak berpotensi tidak stabil bila pelaksanaan tidak seragam (Yörüko & Bayat, 2024).

Adapun di level metodologis, pengembangan instrumen dan checklist *treatment fidelity* menekankan perlunya materi yang jelas, waktu latihan, serta ruang refleksi untuk memastikan intervensi dijalankan sesuai apa yang direncanakan (Baker et al., 2024). Bahkan pada uji coba terkontrol, perbandingan intervensi bahasa prasekolah menempatkan *dosage* dan tingkat *fidelity* sebagai prasyarat valid agar perubahan yang teramati benar-benar merefleksikan “bahan aktif” intervensi, bukan efek umum layanan (McKean et al., 2025). Karena itu,

penerapan boneka tangan sebagai strategi pengembangan bahasa perlu ditopang pelatihan, pendampingan berkelanjutan, dan monitoring sederhana (misalnya rubrik pertanyaan, *wait time*, perluasan ujaran anak) agar praktik dialogis berjalan konsisten dan dampaknya lebih stabil.

Tantangan erikutnya berkaitan dengan pemerataan partisipasi dan manajemen kelas, karena praktik interaksi berbasis boneka cenderung memberi keuntungan awal bagi anak yang lebih aktif secara verbal, sementara anak yang pasif atau memiliki kemampuan bahasa rendah membutuhkan *scaffolding* yang lebih intensif melalui pengaturan giliran, peran boneka yang secara eksplisit “memanggil” respons, serta dukungan verbal yang aman dan non-menghakimi. Berbagai studi internasional menunjukkan bahwa tanpa desain interaksi yang terstruktur, penggunaan media dialogis—termasuk boneka—berisiko menghasilkan partisipasi yang timpang dan menempatkan sebagian anak sebagai penonton pasif. Penelitian (Hadley et al., 2022; Justice et al., 2014) menegaskan bahwa intervensi bahasa di kelas awal

memerlukan pengaturan giliran, kerja kelompok kecil, dan strategi respons terarah agar seluruh anak terlibat aktif secara reseptif maupun ekspresif.

Tantangan terakhir berkaitan dengan keterbatasan waktu, sumber daya media, serta adaptasi konteks pembelajaran, karena variasi karakter boneka, kualitas narasi, dan durasi interaksi sangat menentukan kedalaman dialog; tanpa variasi dan perencanaan yang memadai, perhatian anak cepat menurun dan kualitas respons menjadi dangkal. Selain itu, studi komparatif tentang pembelajaran dialogis tatap muka dan berbasis layar menunjukkan bahwa perubahan konteks memengaruhi intensitas *turn-taking*, kelekatan komunikasi, dan respons anak, sehingga guru perlu menyesuaikan strategi untuk menjaga kualitas interaksi (Girbés-Peco et al., 2024; Hen et al., 2025). Dengan demikian, efektivitas boneka tangan sangat bergantung pada kesiapan perangkat, desain interaksi yang berorientasi pemerataan partisipasi, serta kemampuan guru menyesuaikan konteks pembelajaran agar manfaat intervensi bahasa dapat tercapai secara konsisten.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4–5 tahun, ditandai oleh pergeseran capaian dari kondisi pra-siklus yang didominasi kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang ($\pm 85\%$) menjadi 100% anak mencapai kategori minimal Berkembang Sesuai Harapan pada akhir Siklus II, dengan 55,0% berada pada kategori BSH dan 45,0% pada kategori Berkembang Sangat Baik. Peningkatan ini mencerminkan penguatan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif melalui pembelajaran yang lebih dialogis, interaktif, dan bermakna. Keberhasilan tindakan dipengaruhi oleh kualitas implementasi, termasuk kompetensi guru, konsistensi strategi, pemerataan partisipasi anak, serta kesiapan media dan konteks pembelajaran. Implikasinya, media boneka tangan berpotensi menjadi strategi efektif dalam pengembangan bahasa anak usia dini apabila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang terstruktur, desain interaksi yang inklusif, dan pendampingan guru secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, L., Satriana, M., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 302–311.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Baker, J., Stringer, H., & McKean, C. (2024). Ensuring treatment fidelity in intervention studies: Developing a checklist and scoring system within a behaviour change paradigm. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 59(1), 379–395.
- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Galia Indonesia.
- Beauregard, C., Papazian-Zohrabian, G., & Rousseau, C. (2024). From helplessness to a renewed sense of agency: The integration of puppets in the Art & Storytelling school-based creative expression program with immigrant and refugee children. *The Arts in Psychotherapy*, 87, 102124.
- Bell, C., Bierstedt, L., Hu, T. (Amber), Ogren, M., Reider, L. B., & LoBue, V. (2024). Learning through language: The importance of emotion and mental state language for children's social and emotional learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 4, 100061.
- Chaitow, L., McCabe, P., Munro, N., & Purcell, A. (2023). Language and early literacy professional development: A complex intervention for early childhood educators and speech-language pathologists. *International Journal of Speech-Language Pathology*, 25(5), 656–666.
- Christianti, M., Retnowati, T. H., Wening, S., Hasan, A., & Ratnawati, H. (2022). Early Literacy Assessment among Kindergarten Teachers in Indonesia: A Phenomenological Study. *European Journal of Educational Research*, volume-11-2022(volume-11-issue-4-october-2022), 2401–2411.
- Dennis, L. R., Farquharson, K., Reed, A., Summy, R., Westmoreland, J., & Clark, K. (2024). The Effects of Practice-Based Coaching on the Implementation of Shared Book Reading Strategies for Speech-Language Pathology Assistants and Paraeducators Working With Children With Language Delays. *Topics in Early Childhood Special Education*, 43(4), 249–264.
- Dionne, M., & Rezzonico, S. (2025). The Relationship Between Language and Social Competence in 3- to 5-Year-Old Children at Risk of and Without Developmental Language Disorder. *Behavioral Sciences*, 15(11), 1536.
- Farangi, M. R., & Mehrpour, S. (2022). Preschool Minority Children's Persian Vocabulary

- Development: A Language Sample Analysis. *Frontiers in Psychology*, 13.
- Girbés-Peco, S., Tellado, I., López de Aguilera, G., & de Botton Fernández, L. (2024). Promoting high-quality interactions among early childhood education minority students: a case study of dialogic literary gatherings. *Literacy*, 58(2), 228–239.
- Hadiniyah, N., & Wahyuni, A. (2024). The Use of Hand Puppets To Improve Speaking Skills In Early Childhood at ra Darunnajah. *Academic Journal Research*, 3(1), 10–18.
- Hadley, E. B., Scott, M., Foster, M. E., Dickinson, D. K., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2022). Preschool Teachers' Fidelity in Implementing a Vocabulary Intervention. *Topics in Language Disorders*, 42(4), 319–335.
- Hapsari, S. M., Tittandi, N. A., & Tanto, O. D. (2025). Examining Language Development Quality in Early Childhood Education: A Systematic Review of Assessment and Monitoring Frameworks in Indonesia. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 5(1), 54–66.
- Hen, M., Deri, N., & Dolev, N. (2025). Face-to-face vs. screen-based dialogic reading: a comparative study on language skills in preschool children. *Early Child Development and Care*, 1–16.
- Justice, L. M., Logan, J. A. R., Lin, T.-J., & Kaderavek, J. N. (2014). Peer Effects in Early Childhood Education. *Psychological Science*, 25(9), 1722–1729.
- Karaolis, O. (2023). Being with a Puppet: Literacy through Experiencing Puppetry and Drama with Young Children. *Education Sciences*, 13(3), 291.
- Marwah, M. (2022). Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 34–42.
- McKean, C., Jack, C., Pert, S., Letts, C., Stringer, H., Masidlover, M., Trebacz, A., Rush, R., Armstrong, E., Conn, K., Sandham, J., Ashton, E., & Rose, N. (2025). A Cluster Randomized Controlled Trial Comparing the Efficacy of Pre-School Language Interventions—Building Early Sentences Therapy and an Adapted Derbyshire Language Scheme. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 60(3).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Misna, M., & Pamungkas, B. (2025a). The Effectiveness of Contextual Play-Based Learning in Enhancing Language Skills of Early Childhood Learners with Learning Difficulties. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1536–1549.
- Misna, M., & Pamungkas, B. (2025b). The Effectiveness of Contextual

- Play-Based Learning in Enhancing Language Skills of Early Childhood Learners with Learning Difficulties. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1536–1549.
- Muès, M., Schaubroeck, S., Demurie, E., & Roeyers, H. (2024). Factors associated with receptive and expressive language in autistic children and siblings: A systematic review. *Autism & Developmental Language Impairments*, 9.
- Mwinsa, G. M., & Dagada, M. (2025). Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia. *Social Sciences & Humanities Open*, 11, 101396.
- Nguyen, D., Jaekel, N., Siklander, S., & Wang, L. (2024). *Second Language Learning Through Play in Early Childhood Education: A Systematic Review*.
- Oktaviana, P. A., & Katoningsih, S. (2023). Metode Tanya Jawab dengan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3191–3204.
- Rachmi, T., Rohmawati, D., & Mubaroh, S. L. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan pada anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Raudho. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 454–462.
- Rini, S. A. S., & Mahabbati, A. (2025). Storytelling Based on Contextual Learning with Hand Puppets in Early Childhood Language Development. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4).
- Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2024). The Value of Pretend Play for Social Competence in Early Childhood: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36(2), 46.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundqvist, A., Majerle, N., Heimann, M., & Koch, F.-S. (2024). Home literacy environment, digital media and vocabulary development in preschool children. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 570–583.
- Timmins, S., & King, P. (2024). An exploratory study into the perceived benefits of, and barriers to, the pedagogical use of puppet play in the early years. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 584–597.
- van Rossum, E., van der Wilt, F., de Schipper, C., van der Veen, C., & Dobber, M. (2025). How day-care practitioners support children's language and play development. *International Journal of Educational Research Open*, 9, 100539.
- Wieczorek, K., DeGroot, M., Ganshorn, H., & Graham, S. A. (2025). Connecting Language Abilities and Social Competence

in Children: A Meta-Analytic Review. *Child Development*, 96(3), 930–946.

Yörüko, M., & Bayat, N. (2024). Vocabulary Instruction Strategies Employed by Preschool Teachers. *Yuzunci Yil Universitesi Egitim Fakultesi Dergisi*.