

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN SEBAGAI STRATEGI MANAJEMEN KELAS DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK DI KELOMPOK BERMAIN

Febri Kurniasari¹, Ferdian Utama², Muhammad Yusuf^{3*}

Pendidikan Islam Anak Usia Dini^{1,2,3}

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan^{1,2,3}

Universitas Ma'arif Lampung^{1,2}

Email: febrikurniasari72@admin.paud.belajar.id¹; ferdiautama@gmail.com², yusufiainmu@gmail.com^{3*}

Informasi artikel

Kata kunci:
media boneka tangan,
kemampuan bahasa,
anak usia dini,
manajemen kelas,
pembelajaran PAUD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan sebagai strategi manajemen kelas dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada langkah-langkah pengembangan yang meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, uji coba produk, hingga menghasilkan produk akhir. Subjek penelitian berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media boneka tangan dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Implementasi media dilakukan melalui kegiatan bercerita dan bermain peran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak yang signifikan. Sebelum penggunaan media, sebanyak 60% anak berada pada kategori belum berkembang dan 40% pada kategori mulai berkembang, serta tidak terdapat anak pada kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik. Setelah penggunaan media, tidak terdapat lagi anak pada kategori belum berkembang, dengan 26,7% anak berada pada kategori mulai berkembang, 53,3% berkembang sesuai harapan, dan 20% berkembang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam aspek keberanian berbicara, penguasaan kosakata, dan kemampuan memahami serta menyampaikan kembali isi cerita. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang layak dan dapat digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini.

Keywords:

hand puppet media, language skills, early childhood, classroom management, PAUD learning

Abstract

This study aims to develop hand puppet media as a classroom management strategy to improve the language skills of 3-4 year old children at the Nusa Indah Ma'arif Playgroup in the 2025/2026 Academic Year. This study uses a Research and Development (R&D) approach with



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

reference to development steps that include identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, revision, product trials, and producing the final product. The research subjects were 15 children. Data collection techniques used observation, testing, and documentation, while data analysis was carried out qualitatively and quantitatively. The validation results showed that the hand puppet media was declared suitable for use based on the assessment of media experts and material experts. The media implementation was carried out through storytelling and role-playing activities designed interactively and fun. The trial results showed a significant increase in children's language skills. Before the use of the media, 60% of children were in the category of not yet developing and 40% in the category of starting to develop, and there were no children in the category of developing as expected or developing very well. After using the media, there were no more children in the underdeveloped category, with 26.7% of children in the developing category, 53.3% developing as expected, and 20% developing very well. These results indicate that hand puppet media is effective in improving children's language skills, especially in the aspects of speaking courage, vocabulary mastery, and the ability to understand and retell the content of the story. This research produces a suitable learning media product and can be used as an alternative innovative learning strategy in early childhood education.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan penting dalam pembentukan pribadi sekaligus pengembangan berbagai potensi manusia. Proses pendidikan berlangsung melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan yang dapat terjadi sepanjang kehidupan, baik pada jalur formal maupun nonformal (syaikh, 2021). Dalam pandangan pendidikan Islam, manusia memiliki kapasitas pedagogis untuk menerima sekaligus memberikan pendidikan, sehingga dapat menjalankan tanggung jawabnya sebagai khalifah di bumi (Khosibah & Dimiyati, 2021). Karena itu, pendidikan Islam tidak berhenti pada pencapaian kognitif, tetapi diarahkan pada perkembangan potensi manusia secara utuh, termasuk bahasa sebagai instrumen komunikasi, hubungan sosial, dan penghayatan nilai kehidupan (Yani et al., 2024).

Bahasa menempati posisi penting dalam pendidikan anak usia dini karena melalui bahasa anak menyampaikan kebutuhan, mengekspresikan diri, membangun hubungan, dan mengembangkan proses berpikir. Kompetensi tersebut mencakup lebih dari sekadar berbicara, yakni kemampuan menerima informasi melalui menyimak, memahami pesan, dan menyampaikan gagasan secara lisan (Rahmawati et al., 2026). Pada usia 3–4 tahun, rasa ingin tahu dan imajinasi anak berkembang pesat sehingga stimulasi perlu diberikan melalui pengalaman yang sesuai dengan dunia bermain mereka (Dinata et al., 2024). Interaksi sosial yang bermakna serta media yang tepat

dapat memperkuat proses tersebut dan membantu anak memahami lingkungan sekaligus membangun hubungan sosial yang sehat (Priyanti & Warmansyah, 2021).

Lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan pengalaman yang dapat menstimulasi bahasa secara menarik dan sesuai tahap perkembangan (Aulia et al., 2021). Dalam proses ini guru berfungsi sebagai fasilitator yang membuka ruang bagi anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Pemilihan strategi pembelajaran menjadi bagian penting dari upaya tersebut (Paut et al., 2026). Salah satu strategi yang relevan adalah bercerita karena kegiatan ini dapat memperluas perbendaharaan kata, melatih perhatian saat menyimak, dan memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan kembali cerita dengan bahasa sendiri (Afria et al., 2025). Selain bernilai rekreatif, aktivitas bercerita juga memiliki fungsi pendidikan sebagaimana tergambar dalam firman Allah Swt.:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى
لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١٢٠﴾

Artinya: “Semua kisah rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu (Nabi Muhammad), yaitu kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu. Di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang-orang mukmin.” (Q.S. Hud: 120).

Kandungan ayat tersebut memperlihatkan bahwa cerita dapat digunakan sebagai medium untuk menyampaikan pelajaran, nilai, dan penguatan pemahaman. Prinsip tersebut menjadikan kegiatan bercerita relevan untuk dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran anak usia dini (Azhar, 2011).

Keberhasilan kegiatan bercerita juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang sesuai dapat membantu mempertahankan perhatian, menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan partisipasi anak, sekaligus menjadikan pengalaman belajar lebih konkret dan menyenangkan (Sumirat & Huda, 2024). Boneka tangan menawarkan alternatif karena tokoh dalam cerita dapat divisualisasikan melalui bentuk dan gerak yang mudah diamati anak (Saputri & Katoningsih, 2023). Karakter visual tersebut dapat membantu anak mengikuti alur cerita, memahami pesan, dan terdorong untuk memberikan respons verbal. Pemanfaatan unsur visual dan gerak juga berpotensi memperkuat daya ingat terhadap pengalaman belajar (Suryadi et al., 2024).

Hasil pengamatan awal di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma’arif memperlihatkan bahwa kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun masih membutuhkan penguatan. Gejalanya tampak pada keterbatasan kosakata, kesulitan menyampaikan gagasan secara lisan, dan keraguan ketika harus berbicara di hadapan teman. Pembelajaran yang berlangsung masih dominan menggunakan cara konvensional

dengan dukungan media yang terbatas, sehingga perhatian anak mudah beralih dan keterlibatan dalam kegiatan bercerita belum optimal. Pra-survei juga menemukan bahwa beberapa anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita dan belum menggunakan bahasa ekspresif secara memadai. Temuan tersebut memperlihatkan perlunya pendekatan yang dapat meningkatkan partisipasi sekaligus memberi stimulasi bahasa secara lebih konkret.

Sejumlah penelitian sebelumnya memberikan dasar bahwa boneka tangan dapat digunakan untuk mendukung perkembangan bahasa anak. Nurkhasyanah et al. (2024), misalnya, melaporkan bahwa bercerita dengan boneka tangan membantu perkembangan bahasa lisan anak usia 4–5 tahun, terutama pada pengucapan, pemaknaan kata, dan keberanian berbicara. Salim et al. (2023) juga menemukan peningkatan kemampuan berbicara dan pengayaan kosakata melalui aktivitas bercerita dengan boneka tangan. Sementara itu, Islami et al. (2025) menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat mendorong kemampuan menyimak dan berbicara yang tercermin dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, dan pemahaman anak terhadap cerita.

Penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan arah yang sama, yakni pemanfaatan kegiatan bercerita dan media boneka tangan untuk mendukung bahasa anak. Namun, penelitian ini memiliki konteks yang berbeda. Subjek penelitian difokuskan pada anak usia 3–4 tahun, sedangkan sebagian penelitian terdahulu menggunakan kelompok usia 4–5 tahun. Selain itu, penelitian ini tidak hanya memakai boneka tangan yang telah tersedia, tetapi mengembangkan produk dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif. Perbedaan konteks tersebut menjadi ruang untuk menguji bentuk media yang lebih kontekstual sekaligus melihat penggunaannya sebagai bagian dari pengelolaan kelas.

Atas dasar kondisi tersebut, persoalan penelitian diarahkan pada tiga hal, yaitu kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun yang belum optimal, penggunaan strategi pembelajaran yang belum cukup menarik, dan pemanfaatan media dalam kegiatan bercerita yang masih terbatas. Oleh sebab itu, dikembangkan media boneka tangan yang ditempatkan sebagai bagian dari strategi manajemen kelas untuk memperkuat kemampuan bahasa anak. Unsur kebaruan penelitian terletak pada pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekaligus pemanfaatannya untuk mendukung pengelolaan interaksi belajar.

Pertanyaan penelitian diarahkan pada perubahan kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan serta kontribusi media tersebut ketika diterapkan sebagai strategi manajemen kelas. Tujuan penelitian adalah

menggambarkan perubahan kemampuan bahasa dan menilai efektivitas penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Secara teoretis, penelitian diharapkan menambah kajian mengenai stimulasi bahasa anak usia dini melalui media pembelajaran. Secara praktis, hasilnya dapat menjadi pilihan bagi guru untuk menghadirkan kegiatan yang lebih menarik, membantu anak membangun keberanian berkomunikasi, dan menjadi masukan bagi lembaga dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.

Penelitian ini penting dilakukan karena perkembangan bahasa pada usia dini memerlukan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Pengembangan boneka tangan sebagai bagian dari manajemen kelas diarahkan untuk membangun pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berupaya merespons persoalan yang ditemukan di lapangan, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat langsung dimanfaatkan dalam praktik pembelajaran PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan merujuk pada model Sugiyono (2015) yang dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan sekaligus menguji kelayakan media boneka tangan bagi anak usia 3–4 tahun. Model tersebut mencakup sepuluh tahap, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk akhir, dan produksi massal (Sugiyono, 2015).

Pelaksanaan penelitian tidak mencakup produksi massal. Tahapan dibatasi sampai uji coba pemakaian dan evaluasi produk dengan mempertimbangkan tujuan, waktu, serta kondisi lapangan. Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan observasi awal untuk memetakan kemampuan bahasa anak dan penggunaan media pembelajaran di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif. Tahap pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara guru untuk memperoleh informasi tentang karakteristik peserta didik, kebutuhan media, proses pembelajaran, dan lingkungan belajar. Informasi tersebut menjadi dasar perancangan produk. Pada tahap desain, boneka tangan disusun dengan mempertimbangkan karakter, warna, bahan, unsur kata dan angka, serta skenario bercerita dan bermain peran yang sesuai usia 3–4 tahun. Selanjutnya, desain dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk melihat aspek tampilan, keamanan, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, karakteristik perkembangan anak, dan keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran.

Revisi desain dilakukan dengan mengacu pada masukan validator. Perbaikan mencakup penambahan variasi karakter profesi, penguatan pilihan warna, serta

penyisipan unsur kata dan angka. Setelah itu produk diuji secara terbatas melalui kegiatan bercerita dan bermain peran untuk melihat keterlaksanaan dan respons awal anak. Temuan uji coba digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk. Tahap uji coba pemakaian melibatkan 15 anak Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif dalam pembelajaran yang sebenarnya untuk membandingkan kondisi kemampuan bahasa sebelum dan sesudah penggunaan media. Data diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat partisipasi, interaksi, keberanian berbicara, serta kemampuan memahami dan menceritakan kembali isi cerita. Tes diberikan melalui lima pertanyaan berbentuk cerita dengan bantuan boneka tangan. Data dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan proses pengembangan dan secara kuantitatif untuk membandingkan persentase kategori kemampuan bahasa pada kondisi awal dan akhir.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase;

F = jumlah anak pada kategori tertentu;

N = jumlah seluruh anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Potensi dan Masalah dalam Pengembangan Media Boneka Tangan

Tahap identifikasi potensi dan masalah dilakukan melalui observasi serta wawancara. Fokus pengamatan diarahkan pada kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun, pola pembelajaran yang digunakan guru, dan ketersediaan media di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif. Tahap ini dimaksudkan untuk menemukan kesesuaian antara kebutuhan pembelajaran dengan peluang pengembangan produk.

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa anak usia 3–4 tahun telah memiliki modal awal untuk dikembangkan. Mereka mampu menirukan kata, mengikuti instruksi sederhana, dan menyampaikan keinginan melalui bahasa verbal maupun nonverbal. Kondisi tersebut menjadi dasar bahwa stimulasi lanjutan masih sangat memungkinkan. Di sisi lain, kegiatan bercerita sudah dikenal dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik anak karena memberi ruang bagi imajinasi, pengenalan kosakata, penyimakan, serta latihan berbicara.

Potensi tersebut dapat diperkuat melalui penggunaan boneka tangan. Bentuk visual dan gerak pada boneka memberikan titik perhatian yang lebih konkret bagi anak ketika mengikuti cerita. Media juga membuka peluang terjadinya interaksi dua arah karena anak dapat menjawab pertanyaan, mengamati tokoh, dan merespons alur cerita.

Dengan menggabungkan bercerita dan boneka tangan, pembelajaran diharapkan menjadi lebih komunikatif serta memberi kesempatan lebih banyak kepada anak untuk menggunakan bahasa.

Meskipun demikian, potensi tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam praktik pembelajaran. Beberapa anak masih kesulitan menyampaikan gagasan, merangkai kalimat sederhana, dan berbicara dengan percaya diri di depan teman. Keterbatasan pada bahasa ekspresif membuat sebagian anak cenderung menunggu arahan dan kurang aktif selama kegiatan. Temuan ini mengindikasikan perlunya stimulasi yang lebih variatif dan memberi ruang komunikasi yang lebih besar.

Kegiatan bercerita yang dilakukan guru masih banyak mengandalkan penyampaian verbal dan belum didukung variasi media yang memadai. Akibatnya, perhatian anak tidak selalu dapat dipertahankan sepanjang kegiatan dan partisipasi aktif belum merata. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kesempatan anak untuk berlatih menggunakan bahasa dalam konteks pembelajaran yang bermakna.

Keterbatasan media interaktif semakin memperkuat kondisi tersebut. Anak lebih sering berada pada posisi sebagai pendengar, sementara kesempatan untuk mencoba berbicara atau memainkan peran masih terbatas. Dengan demikian terdapat jarak antara potensi anak dan lembaga dengan pengalaman belajar yang tersedia. Jarak inilah yang menjadi alasan penting untuk menghadirkan inovasi media yang sekaligus mendukung pengelolaan kelas.

Temuan awal tersebut menjadi dasar pengembangan media yang dapat memperkuat kegiatan bercerita. Boneka tangan dipilih karena menggabungkan tampilan visual, gerak, dan komunikasi dalam satu aktivitas. Produk diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, memberi stimulasi pada bahasa reseptif maupun ekspresif, dan membantu guru membangun suasana belajar yang lebih terarah.

Adapun gambaran desain media yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 1. Desain media boneka tangan

Rancangan tersebut memperlihatkan karakter boneka, pilihan warna, dan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini. Desain awal menjadi acuan dalam proses pengembangan agar produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga aman dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi dan Revisi Desain Media

Validasi desain dilakukan sebelum media digunakan secara lebih luas untuk memperoleh penilaian terhadap kelayakan produk. Penilaian melibatkan ahli media dan ahli materi dengan memperhatikan kualitas, keamanan, kesesuaian perkembangan anak, serta fungsi media dalam mendukung tujuan pembelajaran. Hasil penilaian tersebut kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk.

Ahli media yang melakukan penilaian adalah dosen bidang Media Pembelajaran Universitas Ma'arif Lampung, Bapak Agus Setiawan. Tujuh aspek dinilai, meliputi mutu bahan, keamanan dan kenyamanan, kemudahan penggunaan, unsur inovasi dan kreativitas, kesesuaian dengan perkembangan anak, daya tarik, serta kelayakan media untuk pembelajaran. Hasil penilaian ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Validasi Desain Ahli Media

<i>No</i>	<i>Indikator</i>	<i>Sangat Baik</i>	<i>Baik</i>	<i>Cukup</i>
1	Kualitas bahan media yang digunakan	√		
2	Keamanan dan kenyamanan media dalam penggunaannya	√		
3	Kemudahan penggunaan oleh pendidik maupun anak	√		
4	Inovasi dan kreativitas media		√	

5	Kesesuaian dengan perkembangan anak usia dini	√		
6	Daya tarik media bagi anak		√	
7	Kelayakan media dalam pembelajaran	√		
	Total Skor	15	4	0

Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar aspek memperoleh kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut, produk dinilai memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Penilaian materi dilakukan oleh Ibu Siti Roudhotul Jannah, dosen ahli Pembelajaran PIAUD Universitas Ma'arif Lampung. Tujuh indikator yang diperiksa mencakup kesesuaian materi dengan tujuan penelitian, keterkaitan dengan perkembangan anak, kejelasan konsep, kesesuaian dengan standar perkembangan PAUD, daya tarik, efektivitas dalam mendukung bahasa, dan kelayakan materi untuk pembelajaran. Hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Validasi Desain Ahli Materi

No	Indikator	Sangat Baik	Baik	Cukup
1	Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian	√		
2	Keterpaduan dengan aspek perkembangan anak	√		
3	Kejelasan konsep dengan media		√	
4	Kesesuaian dengan standar perkembangan (STPPA)	√		
5	Daya tarik materi		√	
6	Keefektifan materi dalam meningkatkan bahasa		√	
7	Kelayakan materi dalam pembelajaran	√		
	Total Skor	12	6	0

Penilaian ahli menunjukkan bahwa seluruh indikator materi telah memenuhi persyaratan kelayakan, sehingga materi dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penyempurnaan produk dilakukan dengan menjadikan masukan validator sebagai acuan. Ahli media merekomendasikan penambahan pasangan karakter profesi pada boneka agar interaksi dapat dibuat lebih variatif. Ahli materi menyarankan penambahan kata dan angka pada gambar untuk memperkuat muatan edukatif sekaligus memperkaya rangsangan visual. Perubahan tersebut ditujukan untuk menutupi kekurangan yang ditemukan pada desain awal.

Jika dibandingkan dengan rancangan awal, produk setelah revisi menunjukkan perbaikan pada tampilan, keragaman karakter, dan unsur edukatif. Perubahan tersebut membuat media lebih komunikatif dan memberi lebih banyak peluang bagi anak untuk terlibat selama kegiatan. Perbandingan desain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Revisi Desain Media



Rangkaian validasi dan revisi menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli dan perbaikan yang dilakukan, media boneka tangan dinyatakan layak digunakan untuk mendukung kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun.

Uji Coba Produk dan Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak

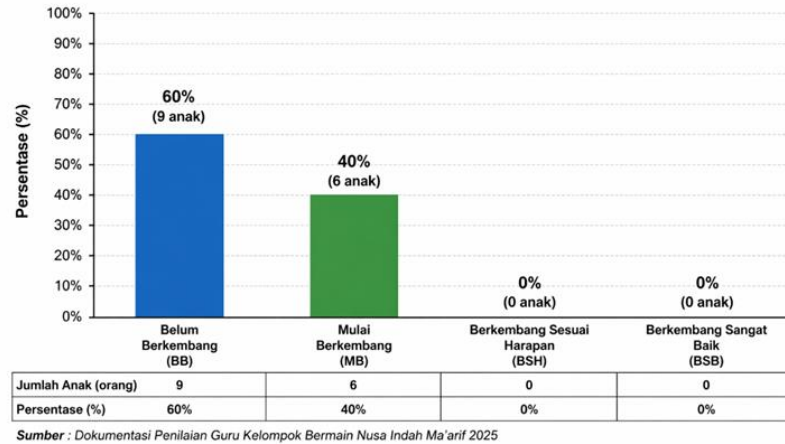
Setelah validasi dan perbaikan desain selesai, produk memasuki uji coba untuk melihat penggunaannya dalam pembelajaran dan perubahan kemampuan bahasa anak. Sebelum uji coba, dilakukan pra-survei sebagai titik awal pembandingan kondisi kemampuan bahasa sebelum media diterapkan.

Pra-survei terhadap 15 anak menunjukkan bahwa 9 anak berada pada kategori belum berkembang, sedangkan 6 anak berada pada kategori mulai berkembang. Komposisi tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan awal sebagian besar peserta didik masih memerlukan stimulasi lebih intensif, terutama dalam penggunaan kosakata dan penyampaian gagasan. Data awal disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Kondisi Awal Kemampuan Bahasa Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang	9	60%
Berkembang Sesuai Harapan	6	40%
Berkembang Sangat Baik	0	0%
Total	15	100%

Data tersebut juga dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Kondisi Awal Kemampuan Bahasa Anak

Perhitungan persentase kemampuan bahasa anak dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah anak pada kategori tertentu

N = Jumlah seluruh anak

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa 9 dari 15 anak (60%) berada pada kategori belum berkembang dan 6 anak (40%) pada kategori mulai berkembang. Belum ada peserta didik yang masuk kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik. Data awal ini menjadi dasar perlunya intervensi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik anak.

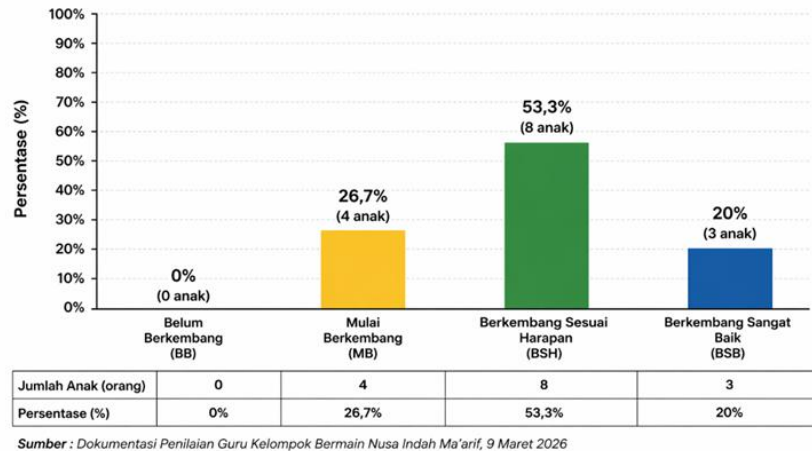
Pada tahap berikutnya, boneka tangan digunakan dalam kegiatan bercerita. Setelah pelaksanaan uji coba, distribusi kemampuan bahasa berubah: 4 anak berada pada kategori mulai berkembang, 8 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak berkembang sangat baik. Tidak ada lagi anak yang termasuk kategori belum berkembang. Data hasil uji coba ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Kondisi Akhir Kemampuan Bahasa Anak

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Mulai Berkembang	4	26,7%
Berkembang Sesuai Harapan	8	53,3%

Berkembang Sangat Baik	3	20%
Total	15	100%

Visualisasi data hasil uji coba dapat ditampilkan dalam bentuk diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Kondisi Akhir Kemampuan Bahasa Anak

Perbandingan kedua kondisi memperlihatkan pergeseran distribusi kemampuan ke kategori yang lebih tinggi. Dari kondisi awal, 60% anak yang berada pada kategori belum berkembang tidak lagi berada pada kategori tersebut setelah penggunaan media. Perubahan distribusi ini menjadi indikator bahwa pembelajaran dengan boneka tangan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa, meskipun interpretasinya tetap berada dalam konteks satu kelompok penelitian.

Selama uji coba, perubahan bukan hanya terlihat pada kategori penilaian, tetapi juga pada perilaku belajar. Anak lebih terlibat ketika menyimak cerita, lebih bersedia menjawab pertanyaan, dan lebih berani menyampaikan gagasan sederhana. Boneka tangan menyediakan konteks interaksi yang membuat penggunaan kosakata berlangsung secara alami dalam kegiatan yang menyenangkan.

Dengan demikian, pada konteks Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif, media boneka tangan menunjukkan kelayakan dan efektivitas awal sebagai pendukung pembelajaran bahasa. Peningkatan proporsi anak pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik memperlihatkan bahwa media dapat menjadi salah satu pilihan strategi pembelajaran untuk usia 3–4 tahun.

Produk Akhir Media Boneka Tangan

Produk akhir merupakan hasil penggabungan seluruh proses pengembangan, mulai dari validasi, revisi, hingga uji coba pemakaian. Media dirancang untuk digunakan dalam kegiatan bercerita guna mendukung kemampuan bahasa anak usia 3–

4 tahun. Masukan ahli menjadi dasar penyempurnaan pada aspek tampilan, fungsi, dan kesesuaian produk dengan karakteristik pengguna.

Produk akhir telah memenuhi aspek kelayakan dari sisi media dan materi. Penambahan variasi karakter profesi, penguatan warna, serta unsur kata dan angka memperkaya fungsi edukatif produk. Selain lebih komunikatif, bahan yang digunakan juga dipertimbangkan dari sisi keamanan sehingga dapat digunakan dalam aktivitas belajar dan bermain anak.

Hasil penggunaan di kelas menunjukkan bahwa media dapat dioperasikan sesuai tujuan pembelajaran. Anak memperlihatkan keterlibatan dan antusiasme yang lebih baik serta memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi melalui tanya jawab dan bermain peran. Dengan demikian, media tidak menempatkan anak hanya sebagai penerima cerita, tetapi sebagai peserta yang ikut membangun interaksi.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba pemakaian, tidak ditemukan kebutuhan revisi lanjutan pada produk. Indikator kelayakan yang dinilai telah terpenuhi dan media dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa anak usia 3–4 tahun melalui kegiatan bercerita.

Kelayakan produk juga tercermin dari respons positif selama penggunaan. Boneka tangan berfungsi bukan hanya sebagai representasi visual tokoh, tetapi sebagai pemicu interaksi yang mendukung bahasa reseptif dan ekspresif. Produk tersebut berpotensi dimanfaatkan pada pembelajaran PAUD lain dengan tetap mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan konteks lembaga.

Adapun bentuk produk akhir media boneka tangan yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Produk Akhir Media Boneka Tangan

Produk akhir tersebut menunjukkan bahwa proses R&D menghasilkan artefak pembelajaran yang dapat langsung digunakan. Dengan demikian, hasil penelitian tidak berhenti pada penjelasan konseptual, tetapi diwujudkan dalam media konkret yang telah melalui penilaian dan pengujian pada konteks penelitian.

Implementasi Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran

Penerapan media mengikuti RPPH yang disusun untuk anak usia 3–4 tahun. Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 09 Maret 2026 di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif dengan tema “Pekerjaan” dan subtema “Petani”. Rangkaian pembelajaran dibagi menjadi pembukaan, inti, dan penutup. Pada pembukaan guru menjalankan SOP, melakukan presensi, mengajak anak bernyanyi dan melakukan tepuk “menanam jagung”, berdiskusi tentang pekerjaan, serta menyampaikan aturan bermain. Tahap ini digunakan untuk menyiapkan kondisi anak sebelum masuk ke aktivitas utama.

Pada kegiatan inti, guru memanfaatkan boneka tangan ketika menyampaikan cerita tentang tokoh petani. Anak kemudian diajak berdialog, memainkan peran dengan boneka, dan menceritakan kembali isi cerita. Aktivitas pendukung berupa melingkari gambar alat pertanian dan menghitung objek pada media turut digunakan. Rangkaian tersebut diarahkan untuk menstimulasi kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif. Setelah kegiatan inti, anak mengikuti istirahat, doa sebelum makan, mencuci tangan, makan, dan bermain. Pembelajaran ditutup dengan percakapan reflektif tentang pengalaman hari itu, informasi kegiatan berikutnya, doa, dan salam.

Penggunaan media dilaksanakan melalui urutan kegiatan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara guru. Mula-mula anak ditempatkan dalam formasi lingkaran agar pandangan mereka terhadap media tidak terhalang. Penataan ini sekaligus memudahkan guru mengelola interaksi selama bercerita.



Gambar 5. Menyiapkan Posisi Duduk Anak

Sebelum kegiatan dimulai, boneka tangan disiapkan dan ditempatkan di bagian tengah lingkaran. Cara ini membuat media mudah terlihat oleh semua anak dan membantu guru mengawali pembelajaran secara terencana.



Gambar 6. Menyiapkan Media Pembelajaran

Selanjutnya guru memperkenalkan cara menggunakan boneka tangan melalui demonstrasi sambil membawakan cerita secara ekspresif. Anak memperoleh contoh mengenai cara memegang media, mengikuti alur, dan merespons tokoh sehingga lebih siap mengikuti aktivitas.



Gambar 7. Menjelaskan Penggunaan Media

Setelah memperoleh contoh, anak diberi kesempatan mencoba media secara langsung. Mereka maju bergiliran untuk memainkan tokoh dan menyampaikan respons verbal. Sebagai bagian dari pembiasaan karakter, kegiatan diawali dengan membaca bismillah.



Gambar 8. Anak Maju untuk Bermain

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan memperhatikan interaksi, keberanian berbicara, kemampuan menyimak, serta kemampuan anak menyampaikan kembali isi cerita. Guru berperan sebagai pendamping agar proses pengamatan berlangsung secara berkelanjutan.

Setiap anak memperoleh giliran menggunakan media sehingga kesempatan berpartisipasi relatif merata. Apabila waktu tersedia, kegiatan dapat diulang untuk memperkuat pemahaman dan latihan bahasa. Pola tersebut menunjukkan bahwa boneka tangan dapat membantu membangun pembelajaran yang lebih aktif sekaligus mendukung pengelolaan perhatian dan komunikasi anak.

Pembahasan

Efektivitas Media Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak

Kondisi awal memperlihatkan bahwa kemampuan bahasa 15 anak masih berada pada tingkat yang perlu diperkuat. Sebanyak 9 anak (60%) berada pada kategori belum berkembang dan 6 anak (40%) pada kategori mulai berkembang; belum ada anak pada kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik. Temuan ini mengindikasikan perlunya stimulasi melalui pengalaman belajar yang lebih variatif (Fertiliana Dea et al., 2020; Ahmad et al., 2023).

Setelah media diterapkan, distribusi kategori berubah. Tidak ada lagi anak pada kategori belum berkembang; 4 anak (26,7%) berada pada kategori mulai berkembang, 8 anak (53,3%) berkembang sesuai harapan, dan 3 anak (20%) berkembang sangat baik. Perubahan tersebut tampak pada keberanian berbicara, kemampuan menyusun ungkapan sederhana, serta kemampuan memahami isi cerita.

Jika kondisi awal dibandingkan dengan kondisi akhir, terlihat pergeseran ke tingkat perkembangan yang lebih tinggi. Hilangnya kategori belum berkembang dan bertambahnya anak pada kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik menjadi indikator perubahan positif setelah pembelajaran dengan boneka tangan. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendukung stimulasi perkembangan anak (Azizah, 2021).

Perubahan juga terlihat pada keterlibatan selama kegiatan. Anak lebih aktif menyimak, merespons pertanyaan, dan mengemukakan gagasan. Media menghadirkan situasi yang lebih komunikatif sehingga anak memperoleh pengalaman untuk berbicara, bukan sekadar mendengarkan. Interaksi guru-anak yang muncul melalui kegiatan tersebut membuat proses belajar terasa lebih bermakna (Yusuf et al., 2022).

Fungsi boneka tangan dalam penelitian ini tidak terbatas pada penyajian visual. Media menjadi perantara interaksi yang memungkinkan stimulasi bahasa reseptif dan ekspresif berlangsung dalam satu kegiatan. Anak menerima cerita, mengenal kosakata, memahami konteks, lalu berlatih menggunakannya melalui dialog dan bermain peran. Perpaduan media dan metode bercerita inilah yang mendukung perhatian serta motivasi anak.

Secara keseluruhan, data penelitian memperlihatkan perubahan kemampuan bahasa dari kondisi awal ke kondisi setelah intervensi. Pada awal kegiatan, 9 anak (60%) termasuk kategori belum berkembang dan 6 anak (40%) berada pada kategori mulai berkembang. Setelah penggunaan media, distribusinya menjadi 4 anak (26,7%) mulai berkembang, 8 anak (53,3%) berkembang sesuai harapan, dan 3 anak (20%) berkembang sangat baik (Kristianto et al., 2024).

Temuan tersebut memiliki arah yang sama dengan penelitian Nurkhasyanah et al. (2024), yang menemukan bahwa bercerita menggunakan boneka tangan dapat membantu perkembangan bahasa lisan anak. Persamaannya terletak pada pemanfaatan media konkret yang menggabungkan rangsangan visual dengan bahasa lisan. Anak tidak hanya menerima cerita, tetapi juga memperoleh kesempatan merespons dan mengungkapkan kembali informasi yang didengar.

Hasil ini juga memperkuat gagasan Yani et al. (2024) bahwa media yang menarik dan memberi ruang interaksi dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran bahasa. Perbedaan penelitian ini berada pada media, usia subjek, dan pola penerapan: boneka tangan dikombinasikan dengan bercerita serta bermain peran pada anak usia 3–4 tahun. Kombinasi tersebut memungkinkan latihan bahasa reseptif dan ekspresif berlangsung dalam satu rangkaian aktivitas. Karena itu, bukan hanya

keberadaan media yang penting, tetapi juga bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar.

Peningkatan kemampuan bahasa dapat dipahami sebagai hasil dari beberapa kondisi yang saling mendukung. Pertama, daya tarik media. Boneka tangan memberikan bentuk dan karakter yang konkret, sedangkan revisi produk menambahkan variasi profesi, warna, kata, dan angka sehingga rangsangan visual menjadi lebih kaya. Kedua, kualitas interaksi guru-anak. Anak diberi kesempatan menyimak, menjawab, menirukan dialog, dan memainkan karakter secara bergantian. Ketiga, konteks bercerita. Kosakata dan struktur bahasa diperkenalkan melalui tokoh, alur, dialog, dan situasi yang dekat dengan pengalaman bermain, sehingga anak memperoleh bahasa dalam konteks, bukan sebagai daftar kata yang terpisah.

Keempat, pemerataan kesempatan berpartisipasi. Sistem giliran memberi setiap anak ruang untuk menggunakan media, menjawab, dan berbicara. Kondisi tersebut memperluas waktu praktik bahasa dan terlihat pada keberanian serta kemampuan menyampaikan gagasan. Kelima, dukungan guru. Guru memberi pertanyaan, model penggunaan bahasa, stimulus, dan apresiasi terhadap respons anak. Oleh karena itu, peningkatan yang ditemukan lebih tepat dipahami sebagai hasil dari keterpaduan media, metode bercerita, keterlibatan peserta didik, peran guru, dan kesempatan latihan.

Analisis Teoritis dan Keterbatasan Penelitian

Temuan penelitian dapat dibaca melalui teori yang menempatkan interaksi, simbol, dan penguatan sebagai unsur penting dalam perkembangan bahasa. Dalam perspektif Vygotsky, perkembangan bahasa berlangsung melalui interaksi sosial, terutama ketika anak memperoleh dukungan dari orang yang lebih kompeten (Fadah et al., 2025). Pada penelitian ini, boneka tangan menjadi perantara interaksi guru-anak; guru memberikan model, pertanyaan, dan bantuan ketika anak merespons cerita. Pola tersebut dapat dikaitkan dengan Zone of Proximal Development (ZPD), karena dukungan selama aktivitas memungkinkan anak melakukan respons yang belum tentu muncul tanpa bantuan (Nawawi & Sa'diyah, 2025).

Dari sudut pandang Piaget, anak usia 3–4 tahun berada dalam tahap praoperasional yang memungkinkan penggunaan simbol dan permainan peran. Boneka tangan menyediakan representasi konkret yang dapat digunakan anak untuk memainkan tokoh dan menghubungkan pengalaman bermain dengan bahasa. Ketika anak berbicara melalui karakter, mereka memperoleh konteks simbolik untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan pengalaman. Dengan demikian, permainan

peran melalui boneka tangan dapat menjadi jembatan antara aktivitas bermain dan penggunaan bahasa (Mustaqim et al., 2025).

Perspektif behavioristik Skinner memberi penjelasan lain mengenai perubahan perilaku bahasa. Dalam kegiatan pembelajaran, cerita atau dialog melalui boneka berfungsi sebagai stimulus, sedangkan jawaban dan ujaran anak menjadi respons (Mustofa, 2025). Respons yang sesuai kemudian mendapat penguatan melalui pujian atau apresiasi guru. Pola stimulus–respons–penguatan yang berulang dapat mendorong anak mengulang penggunaan bahasa yang benar dan membentuk kebiasaan berkomunikasi (Iskandar et al., 2025).

Ketiga perspektif tersebut dapat dibaca secara komplementer dalam menjelaskan hasil penelitian. Interaksi guru-anak memberi dukungan sosial, permainan boneka menyediakan pengalaman simbolik, sedangkan respons yang memperoleh penguatan membantu mempertahankan perilaku bahasa. Boneka tangan menjadi media yang mempertemukan ketiga proses tersebut dalam satu rangkaian kegiatan. Karena itu, efektivitasnya lebih tepat dipahami sebagai hasil integrasi media dengan metode, interaksi, dan pengelolaan pembelajaran (Arrasyid et al., 2025).

Penelitian berlangsung sekitar dua minggu dan mencakup perancangan, validasi oleh ahli media dan materi, revisi, serta uji coba pembelajaran. Hasil penilaian dan penggunaan menunjukkan bahwa produk dapat digunakan pada konteks penelitian dan memberikan perubahan positif pada kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun. Temuan ini mendukung pentingnya pengembangan media yang mempertimbangkan karakteristik pengguna dan kebutuhan pembelajaran.

Keterbatasan pertama berkaitan dengan lokasi penelitian yang hanya satu lembaga, yaitu Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif. Karakteristik peserta didik, lingkungan, dan budaya belajar pada lembaga lain dapat berbeda sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan secara langsung. Temuan lebih tepat dipahami sebagai gambaran kontekstual dari lokasi penelitian.

Keterbatasan berikutnya adalah durasi penelitian yang relatif singkat. Waktu yang terbatas membatasi kesempatan untuk mengamati perkembangan dalam jangka lebih panjang dan menguji produk pada variasi situasi pembelajaran. Penelitian dengan waktu yang lebih panjang dapat memberikan data yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan perubahan kemampuan bahasa.

Keterbatasan lain terdapat pada jumlah dan karakteristik subjek yang hanya berasal dari satu kelompok anak usia 3–4 tahun. Karena itu, penelitian ini belum menggambarkan respons anak pada rentang usia atau jenjang pendidikan yang berbeda. Studi lanjutan dapat melibatkan jumlah peserta yang lebih besar dan konteks lembaga yang beragam untuk memperoleh gambaran efektivitas yang lebih luas.

Keterbatasan tersebut perlu dipandang sebagai batas interpretasi sekaligus peluang pengembangan penelitian berikutnya. Pengujian pada konteks yang lebih beragam, periode yang lebih panjang, dan subjek yang lebih luas dapat memperkuat bukti mengenai manfaat media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Peningkatan kemampuan juga tidak berlangsung dengan pola yang sama pada setiap anak. Setelah intervensi, masih terdapat 4 anak (26,7%) pada kategori mulai berkembang, sementara 8 anak (53,3%) berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 3 anak (20%) berkembang sangat baik. Perbedaan respons tersebut dapat berkaitan dengan kemampuan awal, keberanian berkomunikasi, kemampuan menyimak, pengalaman sebelumnya, dan intensitas keterlibatan. Oleh karena itu, media boneka tangan tidak tepat diposisikan sebagai satu-satunya penyebab perubahan; efektivitasnya sangat mungkin dipengaruhi kualitas interaksi guru dan karakteristik masing-masing anak.

Dilihat dari aspek manajemen kelas, boneka tangan juga membantu guru memusatkan perhatian dan mengatur alur partisipasi. Sistem giliran membuat kesempatan berbicara lebih terstruktur, sedangkan media menjadi fokus bersama yang membantu mempertahankan keterlibatan anak. Dengan fungsi tersebut, produk memiliki dua peran sekaligus: memberi stimulasi bahasa dan membantu pengelolaan interaksi kelas. Kontribusi ini memperkuat kebaruan penelitian karena produk tidak hanya diarahkan pada hasil bahasa, tetapi juga pada terciptanya situasi belajar yang aktif dan komunikatif.

SIMPULAN

Pada 15 anak usia 3–4 tahun di Kelompok Bermain Nusa Indah Ma'arif Tahun Pelajaran 2025/2026, pengembangan dan penerapan boneka tangan dilakukan melalui rangkaian kegiatan yang terstruktur. Tahap penerapan meliputi penataan tempat duduk, penyiapan media, demonstrasi guru, praktik bermain peran oleh anak, penilaian, dan pemberian giliran. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa boneka tangan dapat berfungsi lebih dari sekadar alat visual karena turut membantu guru mengatur partisipasi dan membangun interaksi dalam pembelajaran bahasa.

Data menunjukkan perubahan kemampuan bahasa setelah penggunaan media. Pada kondisi awal, 60% anak berada pada kategori belum berkembang dan 40% pada kategori mulai berkembang; belum ada anak pada dua kategori perkembangan yang lebih tinggi. Setelah penggunaan media, kategori belum berkembang tidak lagi ditemukan. Sebanyak 26,7% anak berada pada kategori mulai berkembang, 53,3% berkembang sesuai harapan, dan 20% berkembang sangat baik. Pergeseran tersebut

menunjukkan bahwa boneka tangan, ketika dipadukan dengan bercerita dan bermain peran, dapat menjadi media yang mendukung keberanian berbicara, penguasaan kosakata, serta kemampuan memahami dan menceritakan kembali isi cerita.

Berdasarkan temuan penelitian, lembaga dapat mempertimbangkan penggunaan boneka tangan sebagai salah satu media dalam kegiatan bahasa dan menyediakan penguatan kompetensi guru melalui pelatihan media kreatif berbasis bermain. Guru sebaiknya memberi kesempatan berbicara secara bergiliran dan melakukan pemantauan perkembangan secara berkala. Penelitian lanjutan dapat menguji media pada jumlah peserta yang lebih besar, rentang usia berbeda, aspek perkembangan lain, atau dengan mengombinasikannya dengan media pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afria, T., Prastiti, D. N., & Sari, T. P. (2025). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.566237/jit.v4i1.153>
- Ahmad, F. N., Mispani, M., & Yusuf, M. (2023). Integrasi Kurikulum Pendidikan Islam Pondok Pesantren Dan SMA. *Assyfa Journal of Islamic Studies*, 1(1), 73–86. <https://doi.org/10.61650/ajis.v1i1.164>
- Arrasyid, H. F., Asnawi, H. S., & Ismail, H. (2025). Nilai-Nilai Falsafah Jawa Sepikul Segendongan Terhadap Dinamika Pembagian Waris Perspektif Teori Hudud (Studi Kasus Di Desa Balekencono Kecamatan Batanghari). *Berkala Hukum, Sosial Dan Agama*, 2(1), 200–211. <https://jurnal2.umala.ac.id/index.php/bhsa/article/view/203>
- Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=2586579532940215917&hl=en&oi=scholar>
- Azizah, I. N. (2021). Komik Pengenalan Angka Untuk Anak Usia Dini Di Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 75–88. <https://doi.org/10.24235/awlad.v7i1.6176>
- Bua, M. T. (2024). Karakteristik, tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas dan R&D. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*, 49.

[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=kYwNEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA49&dq=KEUNTUNGAN,+TANTANGAN,+DAN+PERAN+GURU+DALAM+PENELITIAN+TINDAKAN+KELAS+\(PTK\)&ots=a53VinR8FV&sig=i0UUZs3QDIpfqW7REqBwVSY80Uc](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=kYwNEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA49&dq=KEUNTUNGAN,+TANTANGAN,+DAN+PERAN+GURU+DALAM+PENELITIAN+TINDAKAN+KELAS+(PTK)&ots=a53VinR8FV&sig=i0UUZs3QDIpfqW7REqBwVSY80Uc)

- Dinata, C. P., Yusuf, M., Dea, L. F., Jannah, S. R., & Utama, F. (2024). The Development of Magic Hat Media to Improve The Children Language Aspects of 5-6 Year Old at RA Al Khairiyah. *Bulletin of Pedagogical Research*, 4(2), 183–202. <https://doi.org/10.51278/bpr.v4i2.1547>
- Fadah, N. I., Maki, H. L. P., Irawan, H., Oktora, N. D., & Arrasyid, H. F. (2025). Tajdid Nikah: Legal Analysis, Ulama Perspectives, and Masalah Mursalah (A Case Study in East Lampung Regency). *Jurnal Mahkamah : Kajian Ilmu Hukum Dan Hukum Islam*, 95–110. <https://doi.org/10.25217/jm.v10i1.5855>
- Fertiliana Dea, L., Saidun Anwar, M., Choirudin, C., Yusuf, M., & Wahyudi, A. (2020). Building Early Childhood Character through KH. Wahid Hasyim Education Model at RA Ma'arif Metro. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 6(2), 109–120. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.62-02>
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Iskandar, Bakar, A. Y. A., & Hakis. (2025). Human–Nature Imbalance in Sumatera Ecological Disasters: Mubādalāh as a Framework for a Just and Sustainable Ecological Model. *Journal of Islamic Mubādalāh*, 114–134. <https://doi.org/10.70992/1sf7vm73>
- Islami, M. A., Mussadat, S., Wahab, A. D. A., & Astini, B. N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 6 Tahun Di Salah Satu Sekolah Di Kecamatan Masbagik. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 184–198. <https://doi.org/10.17509/jppd.v12i1.86255>
- Khosibah, S. A., & Dimyati, D. (2021). Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun di Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1860–1869. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1015>
- Kristianto, H., Yusuf, M., & Jaenulloh. (2024). Peran Orang Tua Dan Guru Di Dalam Mendisiplinkan Ibadah Salat Untuk Pembentukan Karakter Peserta Didik (Studi di SMP Negeri 9 Metro). *An Najah (Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Keagamaan)*, 3(2), 1–9. <https://journal.nabest.id/index.php/annajah/article/view/218>
- Mustaqim, D. A., Suwandi, Z. A., & Huda. (2025). Crimes Against Humanity and International Legal Responses to the Rohingya Crisis: A Normative Analysis

- of State Responsibility and Global Judicial Mechanisms. *Journal Discrimination and Injustice*, 115–131. <https://doi.org/10.70992/fvww9t47>
- Mustofa, R. B. (2025). Women's Dynamics in Local Economic Development Metro City Case Study: Justice Perspective. *Journal Discrimination and Injustice*, 162–173. <https://doi.org/10.70992/2ck9a442>
- Nawawi, M. A., & Sa'diyah, C. U. (2025). A Mubādalāh Based Legal–Cultural Model of Mak Dijuk Siang in the Lampung Pepadun Megou Pak Community for Strengthening Family Resilience in Indonesia. *Journal of Islamic Mubādalāh*, 157–176. <https://doi.org/10.70992/xqrw3986>
- Nurkhasyanah, A., Hartiningsing, N., Rahayu, E. P., & Rohyana, H. (2024). Pengembangan Kemampuan Berbahasa Lisan Melalui Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Kelompok Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 247–263. <https://doi.org/10.46306/jas.v3i2.70>
- Paut, M., Kase, D., Liukae, A., Ndolu, J., Asadama, M., Laos, A., Netu, R. W., & Amseke, F. V. (2026). Peran Metode Bercerita Terhadap Nilai Moral Anak Usia Dini. *Jurnal E-MAS (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i4.587>
- Priyanti, N., & Warmansyah, J. (2021). Improving Critical Thinking Skills of Early Childhood through Inquiry Learning. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2241–2249. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1168>
- Rahmawati, R., Pusparini, D., & Yana, M. (2026). Implementasi Metode Bercerita dalam Membangun Kemampuan Literasi Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 172–183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i1.7488>
- Salim, R. M. A., Gavinta, D. A. P., & Rumlatur, N. A. (2023). Bercerita dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Empati Anak 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1710–1722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3879>
- Saputri, D. A., & Katoningsih, S. (2023). Peran Guru PAUD dalam Menstimulasi Keterampilan Bahasa Anak untuk Berpikir Kritis pada Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2779–2790. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4353>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Reaserch & Development*. Alfabeta.
https://books.google.co.id/books/about/Metode_Penelitian_Pengembangan_Reaserch.html?id=157dzwEACAAJ&redir_esc=y

- Sumirat, R., & Huda, M. K. (2024). Penerapan Media Kartu Kta Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Ii Sdn I Greded. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 72–82. <https://jurnal.kolibri.org/index.php/cendikia/article/view/3006>
- Suryadi, R., As'ari, H., & Wijaya, A. (2024). Model Pembelajaran Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP Ma'arif Ansoru Al Hasaniyah Rumbia Lampung Tengah. *Attractive : Innovative Education Journal*, 6(1), 104–119. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i1.1079>
- syaikh, A. B. M. B. A. B. I. A. (2021). *Tafsir Ibnu Katsir* (Vol. 8). Pustaka Imam Asy-Syafii. <https://pustaka.iiq.ac.id/detailview.php?id=12920&search=&prefix=>
- Yani, N., Utama, F., Azizah, I. N., & Wati, Y. E. R. (2024). Development of Styrofoam Crossword Game Media to Improve Language Aspects in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Childhood Development*, 4(2), 569–574. <https://doi.org/10.25217/jcd.v4i2.3621>
- Yusuf, M., Sari, D. A., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan LKPD Fiqh Berbasis Komik Edukasi Model Distance Learning QR Code di SMP Islam al-Amin Nusantara Lampung. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 154—172-154—172. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5234>