

Riwayat Artikel: Diterima: 18-04-2024, Disetujui: 30-05-2024, Diterbitkan: 12-06-2024

Manajemen Pembelajaran Seni Peran melalui Media Boneka Jari pada Anak Usia Dini

¹Heri Cahyono Putro, ²Diana Nur Afita

¹STAI Al-Fattah Pacitan, ²Mahasiswa Prodi. PIAUD STAI Al-Fattah Pacitan

Surel Korespondensi: hericahyonoputro11@gmail.com

Keywords:

*Management;
finger puppet
media;
performing
arts skills;*

Abstract

This study aims to comprehensively analyze the management of learning activities utilizing finger puppet media to enhance performing arts skills among early childhood learners. Specifically, the research focuses on: (1) examining how teachers plan, implement, and manage finger-puppet-based storytelling and role-play sessions, and (2) identifying challenges encountered during the process as well as the strategies applied to resolve them. Using a qualitative descriptive approach, data were gathered through classroom observations, structured interviews with teachers, and documentation of learning activities. Data analysis followed the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that learning management involving finger puppet media was conducted systematically based on the teaching module, beginning with structured opening routines, guided core activities, and reflective closing sessions.. Overall, the management of learning using finger puppet media significantly contributed to improving children's imagination, communication skills, confidence, and engagement in performing arts activities.

Kata Kunci:

*Manajemen,
Seni peran,
Media Boneka
Jari*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam manajemen pembelajaran yang memanfaatkan media boneka jari dalam upaya meningkatkan keterampilan seni peran pada anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini mengkaji: (1) bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan mengelola kegiatan bercerita serta bermain peran berbasis boneka jari, serta (2) kendala yang muncul selama proses pembelajaran dan strategi penanganannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi kelas, wawancara terstruktur dengan guru, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen pembelajaran dengan media boneka jari dilaksanakan secara sistematis berdasarkan modul ajar, meliputi pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup.. Secara keseluruhan, manajemen pembelajaran berbasis boneka jari terbukti efektif dalam meningkatkan imajinasi, kemampuan berbahasa, rasa percaya diri, serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan seni peran..

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, serta motorik. Pada usia 0–6 tahun, anak berada pada fase perkembangan pesat sehingga memerlukan pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis dan sesuai tahapan perkembangannya (Mutiah, 2010). Oleh karena itu, manajemen pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan agar stimulasi yang diberikan mampu mendukung seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.

Dalam konteks PAUD, guru berperan sebagai manajer pembelajaran yang bertanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi seluruh proses pembelajaran. Mulyasa (2014) menekankan bahwa guru tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga pengelola kelas, pengatur strategi, serta pengambil keputusan dalam pemilihan media yang digunakan. Dengan demikian, kualitas pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

Salah satu komponen penting dalam manajemen pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai. Media berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menarik (Arsyad, 2016). Pada anak usia dini, media visual dan konkret sangat diperlukan karena cara belajar anak masih bersifat imitatif, eksploratif, dan berbasis pengalaman langsung. Media boneka jari merupakan salah satu alat yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

Menurut Madyawati (2016), boneka jari dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa, imajinasi, dan interaksi sosial anak. Boneka jari juga berperan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta membantu anak mengekspresikan peran tanpa rasa malu. Hal ini sejalan dengan teori Suyadi (2008) yang menyatakan bahwa media boneka jari mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, seni peran merupakan salah satu aktivitas penting dalam pembelajaran PAUD. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih komunikasi, imajinasi, pemahaman peran sosial, serta kemampuan pemecahan masalah (Dinar Nur Inten, 2017). Seni peran juga berkontribusi dalam mengembangkan empati dan kemampuan kolaborasi anak dengan teman sebaya. Namun demikian, keberhasilan seni peran menjadi sangat bergantung pada bagaimana guru mengelola kegiatan tersebut.

Observasi awal di TK Indrakila Jatimalang menunjukkan adanya beberapa permasalahan, seperti anak kurang percaya diri, mudah teralihkan perhatian, dan belum mampu mengekspresikan peran secara maksimal. Beberapa anak juga cenderung bermain sendiri atau berebut media ketika kegiatan bercerita berlangsung. Guru menyebutkan bahwa pengkondisian kelas dan menjaga fokus anak menjadi tantangan yang cukup besar. Permasalahan tersebut mengindikasikan perlunya manajemen pembelajaran yang lebih terstruktur.

Media boneka jari dipandang relevan sebagai solusi karena mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan keaktifan anak. Guru dapat mengatur giliran, memberikan contoh cerita, serta memfasilitasi dialog sederhana yang dapat ditiru anak. Melalui pengelolaan yang baik, boneka jari tidak hanya menjadi alat bantu visual tetapi juga sebagai sarana membangun interaksi dan komunikasi yang efektif.

Berbagai penelitian terdahulu memperkuat pentingnya penggunaan boneka jari dalam pembelajaran. Penelitian Chrestiany & Hasibuan (2018) menunjukkan bahwa media boneka jari efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini.

Penelitian Amelia & Marsella (2018) juga menemukan bahwa bermain peran menggunakan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak secara signifikan (filecite?turn1file2). Hal ini mengindikasikan bahwa boneka jari memiliki potensi besar dalam mendukung keterampilan seni peran jika dikelola dengan tepat.

Berdasarkan berbagai teori dan temuan tersebut, penelitian ini berfokus pada manajemen pembelajaran seni peran melalui media boneka jari pada anak usia dini. Penelitian ini mengkaji bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran berbasis boneka jari, serta kendala dan solusi yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran PAUD yang lebih efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, sebab penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami peristiwa, perilaku, dan proses yang terjadi secara alami pada konteks pembelajaran seni peran dengan media boneka jari. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian terletak pada bagaimana guru mengelola pembelajaran, bukan pada hasil kuantitatif. Menurut Moleong (2008), penelitian kualitatif berupaya memahami fenomena secara utuh melalui pengumpulan data berupa kata-kata dan tindakan yang diamati, sehingga realitas lapangan dapat digambarkan secara mendalam dan apa adanya.

Sumber data utama penelitian adalah guru kelompok belajar dan peserta didik yang terlibat dalam kegiatan seni peran. Selain itu, peneliti juga menggali data dari dokumen pembelajaran seperti modul ajar, RPP, catatan guru, serta dokumentasi foto kegiatan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, interaksi guru-anak, dan penggunaan media boneka jari dalam kegiatan seni peran. Wawancara digunakan untuk mendapatkan penjelasan lebih rinci mengenai strategi guru, kendala pembelajaran, serta pola manajemen yang diterapkan. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat temuan melalui catatan tertulis dan rekaman visual.

Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis dari Miles dan Huberman (2002). Analisis dimulai sejak peneliti memasuki lapangan hingga penelitian selesai. Pada tahap awal, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilih, memilah, dan menyederhanakan informasi agar fokus pada masalah penelitian. Reduksi ini berlangsung terus-menerus, bahkan sejak peneliti menentukan fokus penelitian. Data yang tidak relevan disisihkan, sementara data penting ditandai, dikode, dan dikelompokkan berdasarkan tema.

Tahap berikutnya adalah penyajian data, yakni menyusun informasi dalam bentuk uraian naratif yang terorganisasi sehingga peneliti dapat membaca pola yang muncul. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa penyajian data menjadi bagian penting dari proses analisis karena membantu peneliti melihat hubungan antarkategori secara lebih jelas (2002). Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan melalui deskripsi kronologis kegiatan pembelajaran, gambaran interaksi, serta rangkaian temuan lapangan yang disusun secara sistematis.

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan diperoleh melalui pemaknaan terhadap data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan awal bersifat sementara dan terus diuji melalui pencocokan ulang dengan data lapangan. Proses verifikasi dilakukan melalui refleksi berulang, diskusi dengan informan, dan pengecekan silang dengan catatan dokumentasi. Teknik ini diperlukan agar temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, peserta didik, serta dokumen pembelajaran. Teknik ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten, valid, dan tidak bias. Upaya pengecekan ulang juga dilakukan dengan mengonfirmasi temuan kepada guru sebagai informan kunci.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama. Pada tahap prapenelitian, peneliti melakukan penyusunan rancangan penelitian, memilih lokasi penelitian, mengurus perizinan, menjajaki lapangan, serta menyiapkan instrumen pengumpulan data. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memasuki kelas, melakukan observasi langsung, berinteraksi dengan guru dan anak, serta mencatat seluruh temuan yang relevan. Tahap ini juga melibatkan proses memahami budaya kelas, menjalin hubungan baik dengan informan, dan membaca dinamika pembelajaran. Sedangkan tahap pascapenelitian mencakup analisis data secara mendalam, interpretasi temuan, dan penyusunan laporan penelitian secara sistematis berdasarkan data empiris dan teori yang relevan.

Dengan demikian, metode penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran utuh tentang bagaimana manajemen pembelajaran seni peran melalui media boneka jari dilaksanakan, faktor yang mempengaruhi, serta proses yang terbentuk dalam interaksi guru dan anak di kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru Merencanakan, Melaksanakan, Dan Mengelola Kegiatan Bercerita Serta Bermain Peran Berbasis Boneka Jari

Perencanaan pembelajaran merupakan fondasi utama keberhasilan proses pembelajaran seni peran di kelas anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas A dan telaah dokumen modul ajar, perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan. Guru menelaah terlebih dahulu capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta alur tujuan pembelajaran (ATP) yang telah disusun oleh satuan pendidikan. Selanjutnya guru menurunkan ATP menjadi alur kegiatan harian yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Pada tahap perencanaan, guru menetapkan kompetensi yang ingin dicapai, khususnya dalam aspek perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan kognitif. Guru memilih media boneka jari sebagai alat bantu utama berdasarkan pertimbangan karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai benda konkret dan visual. Boneka jari dinilai mampu menarik perhatian anak, memberikan stimulus imajinasi, serta memudahkan anak mengekspresikan diri melalui tokoh-tokoh tertentu.

Guru juga mempersiapkan skenario cerita sederhana yang relevan dengan tema pembelajaran, seperti tema binatang, profesi, dan keluarga. Setiap skenario dilengkapi dengan alur cerita inti, dialog, dan kemungkinan pengembangan cerita oleh anak. Dengan demikian, boneka jari tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi menjadi wahana eksplorasi cerita interaktif.

Tabel berikut menggambarkan hasil analisis perencanaan berdasarkan observasi dokumen.

Tabel 1. Analisis Perencanaan Berdasarkan Observasi Dokumen

Komponen Perencanaan	Deskripsi Temuan Lapangan
Tujuan Pembelajaran	Anak mampu mengekspresikan peran menggunakan boneka jari, berkomunikasi, dan bercerita.
Media & Bahan	Boneka jari berbagai karakter (hewan, profesi, tokoh cerita), panggung mini, kartu dialog.
Strategi Pembelajaran	Demonstrasi, bermain peran, role play kelompok, cerita bergilir, refleksi akhir.
Pengondisian Kelas	Pengaturan lingkaran, pembagian kelompok, aturan giliran, area bebas konflik.
Evaluasi	Observasi perilaku, catatan anekdot, lembar cek perkembangan bahasa dan sosial.

Perencanaan yang matang ini mengimplementasikan prinsip manajemen pembelajaran sebagaimana dikemukakan Mulyasa (2014) bahwa guru harus menjadi pengatur jalannya proses belajar secara efektif. Melalui rencana yang sistematis, guru memastikan pembelajaran tidak berlangsung spontan tetapi terarah dan memenuhi kebutuhan perkembangan anak.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas berlangsung melalui tiga tahapan utama yang terintegrasi: pembukaan, kegiatan inti, dan penutup.

Tahap Pembukaan: Mengondisikan Kesiapan Anak

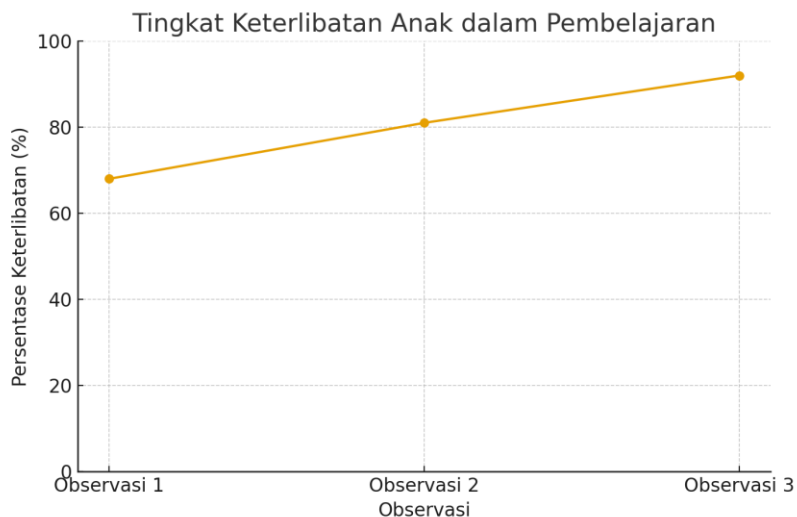
Pada tahap ini guru menggunakan lagu pembuka, tepuk semangat, dan permainan ringan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Boneka jari diperkenalkan sejak awal agar anak memiliki *sense of curiosity* dan merasa dekat dengan tokoh yang akan digunakan pada kegiatan inti. Guru menggunakan boneka jari sebagai “teman berbicara”, misalnya dengan mengajak anak menjawab salam dari boneka, menebak suara, atau menebak tokoh. Tahap pembukaan ini sangat penting untuk mengondisikan fokus anak, terutama karena rentang perhatian anak usia dini relatif pendek. Guru memanfaatkan teknik *attention grabber* untuk menarik konsentrasi anak agar siap menerima informasi pada kegiatan inti.

Tahap Kegiatan Inti: Demonstrasi, Eksplorasi, dan Bermain Peran

Tahap inti merupakan pusat aktivitas pembelajaran seni peran. Guru memulai dengan memperagakan penggunaan boneka jari, menjelaskan alur cerita sederhana, serta menunjukkan intonasi suara yang sesuai karakter tokoh. Setelah itu, anak-anak diberi kesempatan untuk mengamati, meniru, dan kemudian mencoba memainkan peran. Pembelajaran berlangsung dengan pendekatan kelompok kecil (*small group*). Anak dibagi menjadi tiga kelompok dengan jenis boneka berbeda. Teknik ini membantu anak lebih fokus dan tidak malu mengekspresikan diri. Guru memberikan pendampingan secara bergantian, sambil memastikan interaksi antar anak tetap kondusif. Saat kegiatan berlangsung, terlihat bahwa anak berusaha menirukan suara, menggerakkan boneka, dan menyambungkan dialog. Hal ini menunjukkan bahwa boneka jari efektif dalam merangsang kemampuan bahasa serta meningkatkan kepercayaan diri.

Tahap Penutup: Refleksi, Apresiasi, dan Evaluasi

Tahap penutup dilakukan dengan refleksi singkat. Guru mengajak anak menceritakan kembali pengalaman bermain boneka, menyebutkan karakter favorit, dan mengungkapkan hal yang disukai. Guru juga memberikan apresiasi berupa stiker atau tepuk penghargaan untuk meningkatkan motivasi. Catatan observasi dan perilaku anak pada tahap ini digunakan sebagai data asesmen perkembangan anak.



Gambar 1 Tingkat Keterlibatan Anak dalam Pembelajaran

Berdasarkan grafik perkembangan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah melalui metode Ummi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, tingkat ketercapaian peserta didik berada pada angka 68%, kemudian meningkat cukup tajam menjadi 81% pada pertemuan kedua. Peningkatan ini berlanjut hingga pertemuan ketiga dengan persentase pencapaian mencapai 92%. Data tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berjalan efektif, terutama karena adanya pengulangan terarah dan pendekatan talaqqi dalam metode Ummi yang secara konsisten membantu peserta didik menguatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

Temuan ini menunjukkan peningkatan keterlibatan anak secara signifikan. Boneka jari terbukti mampu menarik minat dan mempertahankan fokus anak. Guru menyampaikan bahwa anak yang biasanya pasif menjadi lebih aktif setelah diberikan kesempatan memainkan tokoh tertentu.

Kendala dan Strategi Guru dalam Mengatasi Tantangan

Dalam proses pembelajaran seni peran berbasis boneka jari, guru menghadapi beberapa tantangan yang muncul secara natural sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu tantangan yang paling terlihat adalah adanya anak-anak yang pemalu dan kurang percaya diri ketika diminta tampil berbicara di depan teman-temannya. Meskipun mereka telah memegang boneka jari sebagai “perantara” dalam bermain peran, beberapa

anak tetap menunjukkan keraguan untuk mengekspresikan dialog. Guru perlu memberikan waktu yang lebih lama, membangun kedekatan emosional, serta memberikan dukungan verbal secara konsisten agar anak merasa aman dan bersedia mencoba. Pada praktiknya, guru sering mengajak anak berbicara dengan suara pelan terlebih dahulu sebelum akhirnya berani tampil di depan kelompok kecil.

Selain itu, guru juga menghadapi tantangan terkait perhatian anak yang mudah teralihkan. Hal ini wajar karena pada usia dini rentang konsentrasi masih pendek dan anak mudah bosan ketika aktivitas berlangsung monoton. Selama pembelajaran, terdapat momen ketika sebagian anak mulai bermain sendiri, berbicara dengan teman, atau tertarik pada objek lain di sekitar kelas. Untuk mengatasi hal ini, guru harus menyisipkan variasi aktivitas, seperti mengubah suara tokoh, menggerakkan boneka dengan cara yang lucu, atau melakukan transisi menggunakan lagu singkat agar fokus anak kembali terarah pada kegiatan bermain peran.

Keterbatasan jumlah boneka jari juga menjadi tantangan tersendiri. Jumlah boneka yang tidak sebanding dengan jumlah anak menyebabkan beberapa anak berebut ingin menggunakan boneka tertentu. Situasi ini kadang menimbulkan konflik kecil atau suasana gaduh di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru kemudian menetapkan aturan rotasi penggunaan media serta membagi anak ke dalam kelompok kecil sehingga setiap anak tetap mendapat kesempatan adil untuk memainkan boneka secara bergiliran. Aturan sederhana seperti “setelah lima menit berganti teman” terbukti efektif mengurangi potensi perebutan media.

Tantangan terakhir yang cukup menonjol adalah perbedaan kemampuan bahasa antar anak. Beberapa anak sudah mampu menyusun kalimat sederhana dan mengembangkan alur cerita, namun sebagian lainnya baru dapat mengucapkan satu atau dua kata tanpa rangkaian dialog yang jelas. Untuk membantu mereka, guru memberikan *prompting* berupa kata kunci, pertanyaan panduan, atau contoh dialog pendek agar anak dapat melanjutkan ceritanya. Pendampingan seperti ini penting agar setiap anak dapat berpartisipasi sesuai tahap perkembangan bahasanya dan tetap merasa berhasil dalam aktivitas bermain peran.

Secara keseluruhan, keempat tantangan tersebut menunjukkan dinamika pembelajaran PAUD yang memerlukan sensitivitas, kesabaran, serta kreativitas guru dalam mengelola kelas. Melalui strategi adaptif dan responsif, guru mampu menjaga suasana belajar tetap positif dan mendukung perkembangan anak secara optimal. Guru menerapkan beberapa strategi untuk mengatasi tantangan selama kegiatan seni peran berbasis boneka jari. Strategi ini tidak hanya muncul dari kebiasaan guru, tetapi juga sesuai teori pembelajaran anak usia dini.

Pertama, guru melakukan modeling intensif dengan memperagakan cara memainkan boneka jari, mengubah intonasi suara, serta menunjukkan ekspresi wajah yang sesuai tokoh. Menurut Bandura (1977), anak belajar melalui proses meniru atau *observational learning*, sehingga pemberian contoh sangat penting agar anak memahami cara berperan. Fakta lapangan menunjukkan bahwa setelah guru memberikan contoh dialog “*Halo, aku Kelinci! Siapa namamu?*”, tiga anak yang sebelumnya diam mulai mencoba meniru dengan suara

pelan.

Kedua, guru menerapkan pendekatan kelompok kecil untuk membantu anak pemalu. Pendekatan ini sejalan dengan pendapat Bredekamp & Copple (2013) bahwa pembelajaran kelompok kecil memfasilitasi rasa aman dan meningkatkan keberanian anak berkomunikasi. Pada sesi observasi, dua anak yang awalnya tidak ingin tampil akhirnya mau bermain peran ketika berada dalam kelompok tiga orang.

Ketiga, guru menggunakan rotasi media agar setiap anak mendapat kesempatan adil menggunakan boneka jari. Strategi rotasi didukung oleh NAEYC (2020) yang menekankan pentingnya manajemen kelas yang adil untuk mencegah konflik. Pada pertemuan kedua, guru membuat daftar giliran sehingga tidak terjadi rebutan boneka seperti pada pertemuan pertama.

Keempat, guru menerapkan variasi aktivitas, seperti perubahan suara tokoh, permainan kecil, hingga penggunaan musik transisi. Menurut Isbell & Raines (2013), variasi kegiatan membantu mempertahankan fokus anak yang mudah terdistraksi. Hal ini terbukti ketika guru mengganti suara tokoh harimau menjadi suara lucu dan anak-anak kembali memperhatikan setelah mulai gaduh.

Kelima, guru memberikan penguatan positif berupa tepuk apresiasi, stiker, atau pujian verbal. Skinner (1953) menjelaskan bahwa *positive reinforcement* mendorong terbentuknya perilaku baru pada anak. Dari observasi, empat anak yang diberi pujian “Wah, bagus sekali ceritamu!” tampak lebih percaya diri dan ingin tampil kembali.

Keenam, guru menggunakan scaffolding bahasa dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti “Lalu tokohnya ke mana?” atau “Apa yang dikatakan ibunya?” Strategi ini sesuai teori Vygotsky (1978) tentang *Zone of Proximal Development* yang menekankan dukungan bertahap untuk meningkatkan kemampuan anak. Pada praktiknya, guru membantu anak yang hanya mengucapkan satu kata menjadi dua atau tiga kalimat.

Secara keseluruhan, strategi-strategi tersebut terbukti efektif dan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pembelajaran responsif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman (Kemendikbud, 2015). Strategi ini juga tertuang dalam *Pedoman Pembelajaran PAUD* yang menekankan bahwa dukungan guru harus diberikan secara berkelanjutan sesuai kebutuhan anak.

SIMPULAN

Penelitian mengenai manajemen pembelajaran seni peran melalui media boneka jari pada anak usia dini menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengelola proses pembelajaran secara sistematis. Perencanaan pembelajaran yang disusun melalui modul ajar dan RPPH telah mencakup tujuan, langkah kegiatan, media, serta asesmen perkembangan, sehingga kegiatan seni peran dapat berlangsung terarah sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Pelaksanaan pembelajaran melalui tahapan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi, meniru, dan memodifikasi cerita menggunakan boneka jari. Guru berperan sebagai fasilitator yang memastikan setiap anak terlibat aktif dan memiliki kesempatan untuk tampil. Melalui pendekatan kelompok kecil,

demonstrasi, dan dialog interaktif, media boneka jari mampu meningkatkan motivasi belajar, imajinasi, kemampuan bahasa, dan kepercayaan diri anak.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran ini menghadapi sejumlah tantangan, seperti anak pemalu, konsentrasi yang mudah teralihkan, keterbatasan media, serta perbedaan kemampuan bahasa. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi melalui strategi yang adaptif, seperti modeling intensif, variasi aktivitas, rotasi penggunaan media, penguatan positif, dan pemberian *scaffolding* bahasa. Strategi ini membuat pembelajaran lebih inklusif, menyenangkan, dan responsif terhadap kebutuhan individual anak.

Secara keseluruhan, penggunaan boneka jari terbukti menjadi media yang efektif dalam mengembangkan keterampilan seni peran pada anak usia dini. Media ini tidak hanya membantu anak berekspresi, tetapi juga mendukung perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan imajinasi. Dengan manajemen pembelajaran yang terstruktur dan strategi pengelolaan kelas yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas sesuai prinsip pembelajaran PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Wahab, R. (2009). *Media pembelajaran bahasa*. UIN Malang Press.

Amelia, L., & Marsella, A. (2018). Meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari pada anak TK B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(2).

Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>

Fakhrudin, I. (2022). Pengembangan media boneka jari pada tema lingkungan kelas di SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang. *Media dan Teknologi Pendidikan*.

Gunanti, W., dkk. (2010). *Metode pengembangan dan kemampuan dasar anak usia dini*.

Hujair, Sanaky. (2013). *Media pembelajaran inovatif-interaktif*.

Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya.

Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Prenamedia Group.

Novaria Zulaicha Trisdiana, Rohmad Arkam, & Rizki Mustikasari. (2022). Meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini dengan boneka jari. *Jurnal Mentari*.

Putra, N., & Lestari, N. D. (2016). *Penelitian kualitatif PAUD: Pendidikan anak usia dini*. Rajagrafindo Persada.

- Rohliana, R. (2019). Pemanfaatan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B TK Negeri Pembina Selong. *Edisi*, 1, 75–98. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/327>
- Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2018). Implementasi media boneka jari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di TK Kosgoro Surabaya. *Jurnal* (Vol. 07).
- Suaib, N. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik terhadap efektivitas pembelajaran peserta didik MI DDI Silopo Kecamatan Binuang Kabupaten Poliwali Mandar. *Sustainability*, 11(1), 1–14.