

Pembuatan Boneka Puppet sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Taman Kanak-Kanak

Aprilia Riyana Putri¹, Muhammad Ali Muzakki², Hayu Dian Yulistianti³, & Zahrotun Nafisah⁴

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama' Jepara

Email: ¹apriliah@unisnu.ac.id, ²alimuzakki@unisnu.ac.id, ³hayu@unisnu.ac.id,
⁴zahroh2257@gmail.com

Abstract

The professionalism and creativity of teachers play an important role in learning. The form of application of creativity in learning for example through the use of various media. This service activity aims to increase the creativity of teachers in creating and using Puppet media for learning at TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II Panggang Village, Jepara District, Jepara Regency. This service utilizes the ABCD (Asset Based Community Development) method with many assets in the form of patchwork so that they must be used as useful items. Teachers are also a valuable asset whose creativity must continue to be developed. The result of this community service is the increased creativity of 14 kindergarten teachers of Muslimat NU in making and using Puppet dolls for learning. The product of devotion is in the form of puppet media as a story telling media so that it makes learning at TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II more enjoyable.

Keywords: Learning Media; Puppet Dolls; Teacher Creativity

Abstrak:

Profesionalitas dan kreativitas guru memegang peran penting dalam pembelajaran. Bentuk penerapan kreatifitas dalam pembelajaran misalnya melalui penggunaan media yang beragam. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas guru dalam membuat dan menggunakan media *Puppet* untuk pembelajaran di TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II Desa Panggang Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara. Pengabdian ini memanfaatkan metode ABCD (*Asset Based Community Development*) dengan aset berupa kain perca yang banyak sehingga harus dimanfaatkan menjadi barang yang berguna. Guru juga menjadi aset berharga yang harus terus dikembangkan kreativitasnya. Hasil dari pengabdian masyarakat ini yakni meningkatnya kreativitas 14 guru TK Muslimat NU dalam membuat dan menggunakan boneka *Puppet* untuk pembelajaran. Produk dari pengabdian berupa media *puppet* sebagai media *story telling* sehingga menjadikan pembelajaran di TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II panggang menjadi lebih menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Media Puppet; Kreativitas Guru



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik dan kekhasan tersendiri dibandingkan dengan jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Kekhasan tersebut tidak terlepas dari karakteristik anak usia dini itu sendiri yang sangat senang bermain, bahkan ketika dalam pembelajaran. Oleh karena itu konsep pembelajaran bagi anak usia dini ialah bermain sambil belajar, yakni aktivitas bermain yang di dalamnya memiliki kandungan materi pelajaran. Pembelajaran harus menyenangkan dan mengasyikkan supaya anak tidak mudah bosan.

Proses pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini membutuhkan alat dan sarana yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu alat tersebut ialah penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Media pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis huruf (Ginting et al., 2019), motivasi anak (Ningrum et al., 2021), serta mampu meningkatkan civic literacy anak (Irvan et al., 2021). Maka penggunaan dan pengembangan media pembelajaran akan sangat menunjang keberhasilan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan yaitu media boneka puppet. Penggunaan boneka puppet berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak pra sekolah (Badrin & Putra, 2021) mampu secara efektif meningkatkan *speaking skill* bahasa Inggris (Al-Dama & Rizal, 2020). Selain itu penggunaan media boneka tangan juga berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa (Mariana & Zubaidah, 2015).

Media pembelajaran tidak harus berupa teknologi yang canggih dan serba digital. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, adanya media pembelajaran yang sederhana, murah, dan mudah didapatkan dapat menjadi solusi lain. Bahkan terkadang media pembelajaran yang tradisional justru menjadi lebih menarik perhatian anak-anak dibandingkan media digital. Apalagi media pembelajaran tradisional sering kali mampu meningkatkan kerja sama dan interaksi sosial yang lebih intens. Setiap satuan pendidikan diharapkan mampu membuat inovasi media pembelajaran dari sesuatu yang dekat dengan lingkungan sekitar, tidak terkecuali yang berada di Desa Panggang, Jepara.

Panggang merupakan salah satu desa yang ada di kecamatan Jepara, kabupaten Jepara. Berbatasan dengan desa Pengkol di sebelah utara, desa Saripan di sebelah barat, desa Kauman sebelah timur dan desa Potroyudan di sebelah selatan. Secara etimologi, desa ini dinamakan Panggang karena dahulunya daerah ini merupakan

kawasan pekerja dengan mata pencaharian Pandai Besi. Sehingga daerah ini terdapat banyak panggang yang merupakan alat yang digunakan oleh Pandai Besi.

Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini desa Panggang sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat baik dalam sektor pendidikan, sosial dan ekonomi. Hal ini terbukti dengan banyaknya lembaga kemasyarakatan yang ada di desa ini, yang juga menjadi markas organisasi besar seperti NU dan Muhammadiyah.

Keistimewaaan lain yang dimiliki desa ini juga menjadi pusat sektor pariwisata di Jepara, dengan adanya Museum Kartini, Pendopo Jepara dan Shopping Center Jepara (SCJ). Secara tidak langsung, desa Panggang memiliki sumber ekonomi yang potensial. Sedangkan dari sektor pendidikan, terdapat beragam pendidikan formal pra sekolah PAUD dan TK. Beberapa Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta Sekolah Menengah Atas (SMA) dan yang sederajat. Selain itu juga terdapat pendidikan non formal seperti TPQ, Madrasah Diniyah dan Pondok Pesantren.

Dengan sarana pendidikan ini, potensi menjadikan Panggang sebagai tolok ukur mutu pendidikan di Jepara sangat memungkinkan. Tidak menutup kemungkinan sumber daya manusia yang ada di desa Panggang memiliki kualitas yang baik sehingga melahirkan pendidikan yang berkualitas pula. Untuk mendapatkan SDM yang berkualitas maka diperlukan penguatan kompetensi yang kontinu dan berorientasi pada peningkatan mutu secara komprehensif.

Di era milenial yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan disrupsi di berbagai bidang kehidupan, penguatan softskill sangat dibutuhkan. Soft skill dan kapabilitas pendidik dalam mendidik generasi menjadi wacana yang sangat penting (Zaenal, 2010). Guru TK sepadan dengan orang tua di sekolah yang menjadi panutan, motivator, inspirator serta melatih ketrampilan motorik anak.

Kesulitan menyediakan media bercerita pada materi pembentukan karakter merupakan salah satu kendala yang dihadapi para guru TK di desa Panggang. Dikarenakan faktor finansial, kurangnya ide gagasan, skill dan peralatan lainnya. Berdasarkan diskripsi permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlunya peningkatan ketrampilan pembuatan dan pemanfaatan media dengan berfokus pada pengoptimalan potensi dari Guru TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II. Oleh karena itu, pengabdian ini melakukan pengembangan media pembelajaran melalui pelatihan pembuatan media Puppet bagi Guru TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II.

B. Metode Pengabdian

Pendampingan dalam pengabdian ini memanfaatkan *Asset Based Community Development* (ABCD). Melalui metode ini diharapkan potensi di TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II lebih teroptimalkan. Hal ini disebabkan metode *Asset Based Community Development* berfokus pada pemanfaatan asset dan potensi yang dimiliki pada TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II baik berupa potensi SDM maupun potensi lain yang ada (Hairunisya & Subiyantoro, 2017). *Asset Based Community Development* (ABCD) memiliki 5 tahapan utama pada proses pendampingan. (Tim Penyusun, 2021). Adapun proses pendampingan sebagai berikut :

1. Discovery

Tahapan discovery akan mengajak para Guru dan pimpinan lembaga menemukan kembali cerita kesuksesan lembaga tersebut. Hal ini dilakukan melalui proses dialog interaktif dengan guru dan tim manajemen (Selasi, dkk. 2021). Tahapan ini berfokus pada menggali potensi individu guru dalam kontribusinya menjalankan dan mengemban tanggung jawab pada TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II. Harapan dari proses ini nantinya akan didapatkan perubahan motivasi internal lembaga dalam menjaga tradisi inovasi dalam lembaga tersebut. Ada keunikan potensi dalam lembaga tersebut, yaitu adanya potensi beberapa guru yang suka mengajar dengan cara mendongeng kepada siswa. Baik tentang sejarah local maupun kenabian yang disampaikan kepada siswa dengan antusias. Hal ini menjadi titik awal sebagai sebuah potensi internal yang belum teroptimalkan.

2. Dream

Proses Dream merupakan tahapan eksplorasi harapan individu dan lembaga terhadap masa depan individu dan organisasi. Di tahapan ini dapat disimpulkan ada beberapa mimpi besar dari para guru dan lembaga terkait dengan optimalisasi potensi mendongeng dalam pembelajaran di TK serta Peningkatan kesejahteraan melalui optimalisasi potensi yang dimiliki individu guru dan lembaga.

3. Design

Keterbukaan pengalaman para guru dan pengelola serta temuan hasil observasi menyeluruh pada lembaga serta telah nampak adanya mimpi bersama baik individu dan lembaga berdampak pada munculnya inisiasi bersama untuk mengoptimalkan potensi personal dan lembaga (Andriyani, dkk. 2018).

4. Define

Tahapan ini, dari unsur pimpinan sudah mulai membentuk pilihan-pilihan terhadap topik kebutuhan terhadap lembaga dan individu. Beberapa alternatif disampaikan secara pribadi untuk kepentingan pribadi dan lembaga, antara lain:

- a. Munculnya opsi kebutuhan akan pelatihan untuk meningkatkan potensi, terutama pada sisi bercerita dua bahasa. Harapannya dapat bercerita menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan cara mudah untuk digunakan dalam pembelajaran anak.
- b. Munculnya opsi kebutuhan dalam mengembangkan media ajar murah, mudah dan memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai usaha. Opsi yang ditawarkan berupa *Puppet* dengan kain perca yang tersedia dari sisa adanya rumah jahit disekitar TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II
- b. Munculnya opsi juga terkait ketrampilan wirausaha berbasis pemanfaatan media sosial dan marketplace.

5. Destiny

Pada tahap akhir ini, tim pengabdian dan tim pengelola bersama merancang dan melaksanakan serangkaian tahapan materi pelatihan dan pendampingan yang disepakati bersama antara tim pengabdian, tim pengelola serta tim guru di TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum kegiatan, tim pengabdian ini melakukan analisis situasi dan kebutuhan di lapangan. Kepala Sekolah TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II sangat menyambut dengan baik program yang ditawarkan oleh mitra. Bentuk partisipasi mitra yaitu menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan oleh mitra serta meminta semua guru TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembuatan boneka puppet.

Dalam kegiatan ini pihak dosen memberikan penyuluhan mengenai pembuatan boneka puppet dari limbah kain perca. Subyek yang melakukan adalah guru-guru TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II yang berjumlah 14 orang. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjarak kurang lebih 5 km dari kampus UNISNU dengan waktu tempuh sekitar 15 menit.

Bersama dengan Kepala Sekolah dan para guru mengadakan diskusi mengenai pemanfaatan limbah kain perca sebagai media dalam proses pembelajaran. Limbah ini belum sampai maksimal dalam pengolahan misal di buat keset yang mempunyai fungsi

sebagai salah satu barang kebutuhan rumah tangga, akan tetapi tidak punya nilai fungsi yang bisa membantu dalam proses pembelajaran bagi anak didik mereka. Oleh sebab itu, kami dari dosen UNISNU ingin mengajak dari para guru TK untuk membuat produk yang bernilai yaitu media pembelajaran yang berbentuk boneka puppet.

Kegiatan pertama adalah memberikan penyuluhan pada para guru TK tentang bagaimana puppet di gunakan sebagai media pembelajaran. Yang mana di isi oleh narasumber Ibu Nanik Agustina, M.Pd. Dalam hal ini beliau menerangkan beragam boneka puppet, seperti boneka puppet yang terbuat dari bahan plastik, kertas dan juga boneka tangan yang terbuat dari kain. Boneka puppet juga sangat efektif di gunakan untuk story telling atau bercerita bagi siswa- siswi TK.

Dalam kegiatan pertama ini pula, tidak hanya memberikan penyuluhan tentang media pembelajaran dengan menggunakan puppet, tetapi juga memberikan penyuluhan tentang kewirausahaan atau entrepreneurship. Yang menjadi narasumber atau pemateri tentang kewirausahaan adalah Ibu Zahrotun Nafisah, Lc., M.H.I. Beliau menyampaikan tentang bagaimana memanfaatkan limbah kain perca yang bisa mempunyai nilai jual tinggi dan juga mempunyai nilai guna serta fungsi.

Kegiatan kedua yakni melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa puppet yang menggunakan bahan dasar dari kain perca. Dalam pelaksanaannya, membutuhkan waktu sekitar 4 jam dari mulai pembuatan pola, menggunting, memberi lem sampai proses akhir. Dalam kegiatan pelatihan ini, para dosen juga di bantu para mahasiswa yang berjumlah 3 orang untuk memandu proses pembuatan boneka puppet.

Hasil dari pembuatan para peserta yaitu boneka puppet sangat beragam. Karena beberapa guru TK memilih untuk membuat boneka puppet dengan karakter lelaki dan ada juga perempuan (Prianggita & Sartika, 2018). Ada yang berambut panjang, ada juga yang berambut pendek. Setelah hasil jadi, para guru mempraktekkan mengajar secara bergantian dengan tema bercerita tentang fabel dengan menggunakan boneka puppet hasil karya mereka sendiri.

Para peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan tersebut karena dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran. Selain itu pembuatan media puppet juga dapat mengembangkan kewirausahaan yang bisa meningkatkan nilai ekonomi dalam kehidupan. Kreativitas dan kewirausahaan guru akan mampu meningkatkan kualitas dan keterampilan guru yang berarti meningkatkan pula kualitas pembelajaran.

Pelaksanaan pengabdian ini telah mampu meningkatkan kreativitas dari 14 guru TK Muslimat NU 2 dalam membuat media pembelajaran Puppet. Pembuatan boneka Puppet dari kain perca sekaligus mampu meningkatkan entrepreneur atau kewirausahaan guru. Hal ini karena guru mampu mengubah sesuatu yang kurang bernilai menjadi barang yang bermanfaat. Produksi ini bahkan dapat dikembangkan menjadi produk yang bernilai ekonomis apabila dikelola secara baik.

Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar dan menghasilkan produk yang baik. Dampak positif dari kegiatan ini sangat terlihat dari meningkatnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan seperti ini layak untuk ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya sehingga tujuan pembelajaran pada anak usia dini dapat tercapai.

D. Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan membuat media pembelajaran Puppet dari kain perca sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas guru. Sebanyak 14 guru TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II mampu mengolah limbah kain perca menjadi media pembelajaran berupa boneka Puppet. Peningkatan kreativitas guru dalam membuat boneka Puppet juga menunjukkan peningkatan pada jiwa entrepreneur atau kewirausahaan guru, yakni mampu mengubah limbah (kain perca) yang kurang berharga menjadi boneka Puppet yang bernilai guna, baik untuk pembelajaran maupun untuk bidang ekonomi.

E. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan LPPM UNISNU Jepara dan Seluruh Civitas TK Muslimat NU Tarbiyatul Athfal II Desa Panggang Kecamatan Jepara Kabupaten Jepara yang telah membantu terlaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat.

Daftar Pustaka

- Al-Dama, A. N., & Rizal, D. (2020). The Effectiveness of Shadow Puppet Media. *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 9(2), 225–244. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v9i2.213>
- Andriyani, S. dkk. (2018). Pendampingan English For Tourism Berbasis Multimedia Di Smk Pariwisata Al-Hidayah Langan Jepara. *ACCE: Annual Conference on Community Engagement*
- Anthony, E. M. (1963). *Approach, Method, and Technique*. English Learning 17: 63– 67. Ann Arbor: University of Michigan Press
- Badrin, P., & Putra, M. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Hand Puppet Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i1.698>
- Ginting, F. M., Mursid, R., & Mukhtar. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas terhadap Kemampuan Menulis Huruf Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i1.16937>
- Hairunisya, N. & Subiyantoro, H. (2017). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Laporan Keuangan Kepada Pengusaha Umkm Di Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung. *J-ADIMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*. Volume 5, Nomor 1, 35 – 45. E-ISSN: 2613-9103.
- Irvan, M. F., Agry, F. P., & Habibullah, H. (2021). Pengembangan Media Kartu Remi Pancasila “Rensla” untuk Meningkatkan Civic Literacy Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 13–26. <https://doi.org/10.35878/guru.v1i1.259>
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2).
- Ningrum, A. M., Sayekti, T., & Kusumawardani, R. (2021). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 6(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/jga.2021.64-02>
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. London: Prentice Hall.
- Prianggita, V., & Sartika, N. (2018). Pelatihan Membuat Boneka Jari Bagi Ibu-Ibu POMG TKIT Irsyadul Ibad Pandeglang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 99-103. <https://doi.org/10.30653/002.201831.53>
- Selasi, D., dkk. (2021). Pendekatan ABCD (Asset Based Community Development): Upaya Peningkatan Pendapatan Keluarga Melalui Pelatihan Pembuatan Telur Asin di Desa marikangen Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon. *Etos: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3 (2), p. 176-188. ISSN 2746-7015. doi:<https://doi.org/10.47453/etos.v3i2.532>.
- Sinamo, J. (2010). *8 Etos Keguruan*. Jakarta: Institut Darma Mahardika

- Solihin, I. (2007). *Memahami Business Plan*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat
- Tim Penyusun. (2021), *Pedoman pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Mitra*. Jepara: LPPM UNISNU Jepara.
- Zaenal, U. (2010). *Bukan Guru Umar Bakrie, Menjadi guru Cerdas Finansial*. Jakarta: Gramedia

