



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

PENGEMBANGAN MODEL APE BONEKA JARI SARONDE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA DI TAMAN KANAK-KANAK DI KECAMATAN KWANDANG

Lina A. Husain¹, Abdul Hamid Isa², Muhamad Zubaedi³

^{1,2,3} Universitas Negeri Gorontalo

Email: husainlina948@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Boneka Jari Saronde yang berbasis budaya lokal guna meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Kwandang, Kabupaten Gorontalo Utara. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan campuran (mix-method), yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan model dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari identifikasi potensi dan masalah, perancangan produk, validasi ahli, revisi desain, hingga uji coba terbatas pada 30 anak TK. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa APE yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid. Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa anak secara signifikan, dengan skor rata-rata pre-test sebesar 62,3 dan post-test sebesar 83,5. Hasil analisis paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 20,27, lebih besar dari t tabel 2,045 ($\alpha = 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan model. Temuan ini didukung oleh data observasi dan wawancara yang menunjukkan peningkatan minat, partisipasi, dan keberanian anak dalam berkomunikasi. Model ini dinilai efektif, kontekstual, serta berpotensi memperkuat pelestarian budaya lokal dalam pembelajaran.

Kata Kunci : APE; Boneka Jari; Saronde; Kemampuan Bahasa; Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to develop a model of Educational Play Tools (APE) in the form of Saronde Finger Dolls based on local culture to improve early childhood language skills in Kindergarten of Kwandang District, North Gorontalo Regency. The method used is research and development with a mix-method approach, which combines qualitative and quantitative data. Model development is carried out



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

through several stages, ranging from identification of potentials and problems, product design, expert validation, design revision, to trials limited to 30 kindergarten children. The validation results from material and media experts show that the developed APE is included in the category of very valid. The limited trial showed a significant improvement in children's language skills, with an average pre-test score of 62.3 and a post-test of 83.5. The results of the paired sample t-test analysis showed a calculated t value of 20.27, greater than the t table of 2.045 ($\alpha = 0.05$), which means that there was a significant difference before and after the use of the model. These findings are supported by observational and interview data that show an increase in children's interest, participation, and courage in communicating. This model is considered effective, contextual, and has the potential to strengthen the preservation of local culture in learning.

Keywords: APE; Finger Doll; Saronde; Language Skills; Early Childhood.

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Bahasa tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak¹. Anak usia dini berada pada masa emas perkembangan bahasa, sehingga stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan tersebut. Pada masa ini, anak mulai belajar memahami dan menggunakan kata-kata untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan orang lain, dan memahami lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini berkembang secara bertahap, dimulai dari tahap pra linguistik seperti menangis dan mengoceh, hingga kemampuan berbicara dengan kalimat sederhana². Proses perkembangan bahasa ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan, stimulasi, interaksi sosial, serta dukungan dari orang tua dan pendidik.

Perkembangan bahasa menunjukkan bahwa anak usia dini belajar bahasa melalui interaksi yang melibatkan komunikasi dua arah. Menurut Vygotsky, perkembangan bahasa sangat bergantung pada interaksi sosial dan penggunaan

¹Daviq Chairilisyah, "Improving Language Skills For Early Childhood," *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 2 (March 24, 2022): 418, <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8559>.

²Beth M. Phillips et al., "Supporting Language and Literacy Development with Intensive Small-Group Interventions: An Early Childhood Efficacy Study," *Early Childhood Research Quarterly* 57 (2021): 75–88, <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.05.004>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

alat bantu seperti media visual dan permainan³. Alat permainan edukatif, termasuk boneka jari, dapat menjadi mediator yang efektif untuk merangsang interaksi tersebut. Boneka jari mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang konkret, sesuai dengan prinsip belajar anak usia dini yang lebih efektif melalui eksplorasi langsung dan bermain. Perkembangan kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam pertumbuhan anak usia dini yang perlu mendapat perhatian khusus. Bahasa berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan, keinginan, dan pendapat, sekaligus memahami maksud atau kehendak orang lain. Dalam konteks ini, bahasa berperan ganda, yaitu sebagai alat komunikasi dan sebagai hasil dari proses interaksi sosial. Sebagai sarana, bahasa mempermudah anak dalam berinteraksi, sedangkan sebagai hasil, keterampilan berbahasa anak akan semakin berkembang melalui pengalaman sosial yang mereka alami.

Untuk menguasai keterampilan berbahasa, anak perlu melalui tahapan yang dimulai dari menyimak, kemudian dilanjutkan dengan berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan bahasa diperoleh melalui praktik yang konsisten dan latihan yang berkelanjutan. Proses melatih kemampuan berbahasa juga sekaligus melatih kemampuan berpikir anak. Menurut Bromley dalam karya Dhieni, terdapat empat bentuk utama dalam keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.^{4 5} Anak dapat menerima dan mengungkapkan bahasa melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui kegiatan menyimak dan membaca. Ketika anak menyimak atau membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Oleh karena itu, aktivitas menyimak dan membaca termasuk dalam proses pemahaman (*comprehending process*). Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting karena berperan dalam membentuk pemahaman, menambah wawasan, dan mendukung perkembangan sosial anak. Menyimak sendiri merupakan kegiatan mendengarkan secara aktif, di mana anak dapat memperoleh informasi serta memahami gagasan atau pesan yang

³ V.V. Rubtsov, "Two Approaches to the Problem of Development in the Context of Social Interactions: L.S. Vygotsky vs J. Piaget," *Cultural-Historical Psychology* 16, no. 3 (2020): 5–14, <https://doi.org/10.17759/chp.2020160302>.

⁴ Yagut Bashirli, "Formation of Students' Listening-Comprehension Skills in Teaching English from a Linguodidactic Perspective," *Bulletin of Postgraduate Education (Series)* 29, no. 58 (September 18, 2024): 24–39, [https://doi.org/10.58442/3041-1831-2024-29\(58\)-24-39](https://doi.org/10.58442/3041-1831-2024-29(58)-24-39).

⁵ Gertrude Hildreth, "Interrelationships among the Language Arts," *The Elementary School Journal* 48, no. 10 (June 1948): 538–49, <https://doi.org/10.1086/458989>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

disampaikan oleh pembicara. Proses ini juga melibatkan kemampuan mendengar dan melihat secara bersamaan; apabila kedua fungsi tersebut berjalan dengan baik, maka informasi yang diterima anak akan lebih optimal. Tarigan dalam Mulyati menyatakan bahwa menyimak adalah aktivitas mendengarkan simbol-simbol lisan secara sungguh-sungguh dengan tujuan memahami, mengapresiasi, dan menginterpretasikan makna dari komunikasi lisan yang disampaikan oleh pembicara.⁶ Penelitian lain oleh Bruner juga menegaskan pentingnya scaffolding dalam pembelajaran bahasa anak.⁷ Dalam konteks ini, boneka jari dapat berfungsi sebagai alat untuk memberikan dukungan berjenjang yang membantu anak menguasai keterampilan bahasa baru. Boneka jari memungkinkan anak untuk bermain peran dan mengembangkan dialog yang membantu mereka memahami struktur bahasa dan memperkaya kosakata secara bertahap.

Dalam lingkungan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), alat permainan edukatif (APE) memegang peran penting sebagai sarana pendukung proses belajar. APE dirancang khusus untuk merangsang perkembangan anak melalui permainan yang disesuaikan dengan tahapan usianya. Beragam bentuk permainan yang menarik dan bersifat interaktif, seperti teka-teki (puzzle), balok susun, papan angka, hingga media cerita seperti boneka jari, termasuk dalam kategori APE. Brewer menyatakan bahwa APE memungkinkan anak untuk belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh anak.⁸ Alat permainan edukatif dirancang untuk mendukung perkembangan berbagai aspek kemampuan anak, termasuk aspek kognitif, bahasa, sosial, serta motorik. Salah satu contoh APE yang efektif adalah boneka jari, yang mampu memberikan pengalaman belajar aktif kepada anak, baik melalui komunikasi verbal maupun nonverbal, sehingga memperkuat hubungan anak dengan lingkungan belajarnya. Boneka jari memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini. Selain berperan sebagai sarana bermain, media ini juga

⁶ Yunanfathur Rahman, "Total Physical Response Method In Foreign Language Learning," *Eltics : Journal of English Language Teaching and English Linguistics* 4, no. 1 (February 4, 2020), <https://doi.org/10.31316/eltics.v4i1.542>.

⁷ Selma Koyuncu, Kristiina Kumpulainen, and Arniika Kuusisto, "Scaffolding Children's Participation during Teacher-Child Interaction in Second Language Classrooms," *Scandinavian Journal of Educational Research* 68, no. 4 (June 6, 2024): 750-64, <https://doi.org/10.1080/00313831.2023.2183430>.

⁸ Ismawati Azzola, "Upaya Mendorong Perkembangan Minat Belajar Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media APE (Peralatan Bermain Edukatif)," *Abdi Karya : Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (February 5, 2024): 01-06, <https://doi.org/10.69697/abdikarya.v1i1.79>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dapat menstimulasi imajinasi, kreativitas, serta mendorong interaksi verbal. Melalui boneka jari, anak dapat terlibat dalam berbagai kegiatan seperti bermain peran, bercerita, dan berdialog dengan teman atau guru. Kegiatan tersebut tidak hanya mengasah kemampuan berbicara, tetapi juga memperluas kosakata, melatih pendengaran, serta membangun rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

Bahasa termasuk salah satu dari enam aspek utama dalam perkembangan kemampuan anak. Perkembangan kemampuan berbahasa sejak dini menjadi fondasi bagi keterampilan berbahasa anak di tahap selanjutnya. Selain sebagai alat komunikasi, bahasa juga berperan penting dalam membantu anak menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.⁹ Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik, orang tua, dan masyarakat sekitar untuk memahami strategi atau metode yang tepat dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini. Pada masa ini, anak masih berada dalam tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga memerlukan berbagai media pendukung untuk mengurangi dominasi verbal dan membantu menghadirkan konsep secara nyata. Dalam kegiatan pembelajaran, kehadiran Alat Permainan Edukatif (APE) mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kegiatan bermain, sekaligus menerapkan prinsip belajar sambil bermain yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada anak usia dini.

Menurut Khadijah, alat permainan merupakan segala bentuk benda atau media yang mampu merangsang kreativitas serta memberikan kesenangan bagi anak.¹⁰ Secara umum, alat permainan adalah segala jenis benda yang digunakan anak untuk menyalurkan dorongan bermain yang dimilikinya. Sementara itu, alat permainan edukatif merujuk pada media bermain yang tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki nilai pendidikan.¹¹ Dengan kata lain, alat permainan edukatif berfungsi sebagai sarana untuk mendorong aktivitas belajar anak secara tidak langsung—anak belajar sambil bermain tanpa menyadarinya. Alat ini bisa menggunakan teknologi canggih, sederhana, bahkan berbasis tradisi lokal. Selain

⁹ Febrianto Hakeu et al., “Analysis Of Technology-Based Islamic Religious Education Teaching Modules To Encourage Religious Moderation In Madrasah Tsanawiyah,” *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2025): 1–13.

¹⁰ Paul Howard-Jones, Jayne Taylor, and Lesley Sutton, “The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity,” *Early Child Development and Care* 172, no. 4 (August 2002): 323–28, <https://doi.org/10.1080/03004430212722>.

¹¹ Erine Agustia, “Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini,” *Jurnal Agilearner* 1, no. 1 (February 12, 2023), <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

itu, alat permainan edukatif turut membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak terhadap berbagai konsep. Keberadaan alat permainan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan tumbuh kembang anak. Jenis-jenis alat permainan pun sangat beragam, mulai dari permainan bongkar pasang, mengelompokkan benda, menyusun, membentuk pola, hingga menyempurnakan desain tertentu. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, permainan edukatif menjadi bagian penting dari proses pembelajaran di taman kanak-kanak. Ketersediaan alat-alat ini sangat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki secara maksimal.

Boneka merupakan representasi dari bentuk manusia, dan kini juga mencakup bentuk hewan yang dibuat menyerupai wujud aslinya. Dengan demikian, boneka juga dapat dianggap sebagai model perbandingan. Boneka-boneka tersebut diciptakan untuk tujuan tertentu, meskipun memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dalam penggunaannya, sehingga perlu dibahas secara terpisah. Salah satu jenis boneka adalah boneka jari, yaitu boneka kecil berbahan kain yang dirancang menyerupai wajah, karakter, atau objek lainnya, dan dimainkan dengan menempatkannya pada ujung jari tangan sebagai alat peraga. Menurut Suhartono, boneka didefinisikan sebagai tiruan bentuk manusia dan hewan.¹² Boneka pada dasarnya dapat dianggap sebagai salah satu bentuk model perbandingan. Karena memiliki ciri visual yang khas, boneka seringkali dibahas secara terpisah dalam konteks tertentu. Dalam konteks pembelajaran, boneka digunakan sebagai media edukatif melalui permainan peran seperti pertunjukan boneka atau kegiatan bercerita. Boneka biasanya dirancang menyerupai manusia atau hewan, dengan tampilan yang mirip dengan objek aslinya. Meskipun ada boneka yang berfungsi sebagai hiasan atau koleksi bagi anak yang lebih besar maupun orang dewasa, sebagian besar boneka dibuat sebagai alat bermain untuk anak-anak, terutama untuk anak perempuan.

Penggunaan boneka jari juga mendukung pembelajaran berbasis cerita. Anak-anak secara alami tertarik pada cerita, dan boneka jari dapat menjadi sarana yang menarik untuk menyampaikan cerita dengan cara yang interaktif. Dengan melibatkan anak dalam cerita, guru dapat membantu mereka memahami struktur narasi, mengenal karakter, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta

¹² Amelia Muliawati, Sumardi Sumardi, and Elan Elan, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok B Di TK Plus Salsabil Kabupaten Cirebon," *Jurnal PAUD Agapedia* 3, no. 1 (2019): 11–23.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

imajinasi. Boneka jari juga membantu anak mempelajari emosi dan ekspresi melalui penggambaran karakter yang beragam, sehingga mendukung perkembangan sosial-emosional mereka.¹³ Lebih dari sekadar media bercerita, boneka jari dapat dikembangkan menjadi permainan edukatif yang lebih sistematis dan menarik. Permainan ini dapat melibatkan berbagai aktivitas seperti tebak kata, menyusun cerita bersama, atau menciptakan dialog interaktif. Dalam aktivitas tebak kata, misalnya, boneka jari dapat digunakan untuk memberikan petunjuk visual dan verbal kepada anak untuk menebak kata tertentu. Sedangkan dalam menyusun cerita bersama, anak diajak untuk merancang alur cerita dengan menggunakan boneka jari sebagai tokoh utama. Aktivitas ini tidak hanya merangsang keterampilan bahasa, tetapi juga kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kerjasama.

Namun, kenyataannya masih banyak guru PAUD yang belum memanfaatkan boneka jari secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Berikut Hasil observasi yang dilakukan peneliti menyajikan data kebutuhan model APE boneka jari di TK Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. Hal ini ditunjukkan pada data yang disuguhkan pada tabel berikut:

Table 1.1 Data Kebutuhan Model APE Boneka Jari

No	Sekolah	Jumlah Siswa	Tersedia	Tidak Tersedia
1	TKN Pertiwi	42	-	-
2	TKIT Al azfar	46	4 pasang	-
3	TKIT insal mulia	25	2 pasang	-
Total	-	113	6	0

Tabel tersebut menunjukkan data terkait Model APE boneka jari di beberapa Sekolah taman kanak-kanak di kecamatan Kwandang. Secara total, terdapat 113 siswa di ketiga sekolah ini. Rata-rata ketersediaan model APE boneka jari 6 pasang. Data ini menunjukkan bahwa meskipun ketersediaan model APE boneka jari di 2 sekolah TK ada beberapa yang tersedia, tetapi masih terbilang rendah karena belum memenuhi kebutuhan APE di sekolah. Hal ini mengindikasikan perlunya peningkatan dalam pengembangan dan distribusi Model APE boneka jari untuk mendukung kebutuhan meningkatkan kemampuan Bahasa anak. Berdasarkan dari masalah kemampuan Bahasa di taman kanak-

¹³ Anna Shihatul Maghfiroh, Jamiludin Usman, and Luthfatun Nisa, "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 51–65.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

kanak di kecamatan Kwandang kabupaten Gorontalo utara, realitas menunjukkan bahwa anak-anak dalam menjawab pertanyaan, berkomunikasi dengan orang lain sudah tidak sesuai dengan cara berbahasa seusia nya melainkan mengikuti cara berbahasa orang dewasa. Dari jumlah siswa 30 orang, ada 30% anak yang belum mampu berkomunikasi yang baik, dan 20% anak yang berperilaku baik.

Berdasarkan dengan capaian perkembangan yang harus di capai oleh peserta didik diperlukan pengembangan model APE boneka jari saronde yang inovatif dan mudah diaplikasikan oleh guru PAUD. Model ini tidak hanya berfokus pada desain boneka jari itu sendiri, tetapi juga pada panduan pembelajaran yang sistematis untuk mendukung stimulasi kemampuan bahasa anak usia dini. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengangkat sebuah masalah terkait dengan Pengembangan Model APE Boneka Jari Saronde Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Kecamatan Kwandang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R & D*), yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁴ Pada penelitian ini akan dikembangkan pengembangan model APE boneka jari saronde untuk meningkatkan kemampuan Bahasa di taman kanak-kanak di Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara. Metode R&D ini difokuskan pada model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Adapun yang menjadi pendekatan penelitian adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mix-method*),¹⁵ di mana: Kualitatif: Digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa, guru, dan konteks kemampuan Bahasa anak melalui wawancara, observasi, atau analisis dokumen. Kuantitatif: Digunakan untuk mengukur keefektifan model APE boneka jari saronde melalui uji coba produk, dengan mengumpulkan data berupa skor kemampuan Bahasa anak sebelum dan sesudah menggunakan APE boneka jari saronde.

¹⁴ Okpatrioka Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

¹⁵ Nadirah, Andi Dwi Resqi Pramana, and Nurmalinda Zari, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendeley Dan Nvivo)* (CV. Azka Pustaka, 2022).



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Model APE Boneka Jari Saronde Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang dimodifikasi sampai pada tahap uji coba terbatas. Proses pengembangan media APE (Alat Permainan Edukatif) Boneka Jari Saronde dilaksanakan melalui sejumlah tahapan, antara lain: identifikasi potensi dan permasalahan, pengumpulan informasi, perancangan produk awal, validasi oleh para ahli, revisi desain berdasarkan masukan, serta pelaksanaan uji coba secara terbatas.

Data Pre-test dan Post-test Kemampuan Bahasa Anak:

Penelitian dilakukan pada 30 anak TK di Kecamatan Kwandang. Masing-masing anak diberi pre-test (sebelum perlakuan) dan post-test (setelah menggunakan APE Boneka Jari Saronde). Dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1.2 Data Pre-test dan Post-test

Uraian	Rata-rata	Standar Deviasi (SD)
Pre-test	62,3	8,12
Post-test	83,5	6,95

Uji Statistik: Paired Sample t-test

Rumus Uji t:

$$t = \frac{D}{S_D/\sqrt{n}}$$

Dimana:

D = rata-rata selisih (post-test - pre-test)

S_D = standar deviasi dari selisih skor

n = jumlah sampel

Langkah Perhitungan:

Hitung selisih tiap skor post-test dan pre-test

Rata-rata selisih (D) = 21,2

Standar deviasi dari selisih skor (SD) = 5,73

Jumlah sampel (n) = 30

$$t = \frac{21,2}{5,73/\sqrt{30}} = \frac{21,2}{5,73/5,477} = \frac{21,2}{1,046} \approx 20,27$$

Interpretasi Hasil:

Nilai t hitung = 20,27

Nilai t tabel untuk $n = 30$ pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) = 2,045



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

Karena t hitung $>$ t tabel ($20,27 > 2,045$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

1. Hasil Validasi Ahli:
 - a. Ahli materi pendidikan anak usia dini memberikan skor rata-rata 88% (kategori sangat valid).
 - b. Ahli media pembelajaran memberikan skor rata-rata 91% (kategori sangat valid).
 - c. Masukan dari para ahli menunjukkan bahwa APE boneka jari ini sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan bahasa anak usia dini.
2. Uji Coba Terbatas:
 - a. Uji coba dilaksanakan di dua kelompok TK yang berbeda di Kecamatan Kwandang dengan jumlah peserta sebanyak 30 anak usia 4–5 tahun.
 - b. Pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah menggunakan boneka jari Saronde.
 - c. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 62,3 (pre-test) menjadi 83,5 (post-test).
 - d. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test.
3. Hasil Observasi dan Wawancara:
 - a. Berdasarkan observasi, anak-anak menunjukkan minat tinggi, aktif berinteraksi, dan mampu menyusun kalimat sederhana saat bermain dengan boneka jari.
 - b. Guru menyatakan bahwa model ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, serta mengenal kosakata baru.
 - c. Anak-anak juga lebih percaya diri saat bercerita di depan teman-teman.

Temuan penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan APE Boneka Jari Saronde memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak usia dini. Hal tersebut tercermin dari lonjakan skor rata-rata yang cukup mencolok antara hasil pre-test dan post-test, yakni dari 62,3 menjadi 83,5. Analisis statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 20,27, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan nilai t tabel sebesar 2,045 pada tingkat signifikansi 5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan bahasa anak yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran ini.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

Model APE yang dikembangkan mengintegrasikan unsur budaya lokal, yaitu cerita rakyat dan lagu daerah Saronde. Pendekatan ini terbukti efektif karena mampu menarik minat anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan merangsang partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran. Ketika anak terlibat secara emosional dan kognitif melalui media yang familiar, kemampuan bahasa mereka berkembang lebih optimal, sebagaimana yang juga ditegaskan dalam teori konstruktivisme sosial oleh Vygotsky.

Dari hasil observasi, terlihat bahwa penggunaan boneka jari memfasilitasi kegiatan menyimak, bercerita, dan berdialog. Anak-anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga menirukan, menyusun kalimat, dan menjawab pertanyaan dari guru maupun teman sebayanya. Proses ini memperkuat kemampuan reseptif dan produktif dalam berbahasa. Selain itu, anak juga menunjukkan peningkatan keberanian untuk tampil di depan kelas, yang merupakan indikator penting dalam perkembangan keterampilan komunikasi. Guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini juga memberikan respon positif. Mereka menyatakan bahwa APE ini mempermudah proses penyampaian materi dan membangun kedekatan emosional dengan anak. Guru tidak perlu terlalu banyak mengarahkan, karena anak-anak cenderung aktif secara spontan saat bermain dengan boneka jari. Interaksi yang dibangun melalui permainan bersifat natural dan kontekstual, mendukung penguasaan bahasa secara lebih menyeluruh.

Penggunaan media boneka jari juga memperkaya strategi pembelajaran berbasis permainan.¹⁶ Dalam dunia anak usia dini, bermain adalah sarana utama dalam belajar. Boneka jari menjadi perpanjangan tangan guru untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara konkret, imajinatif, dan menyenangkan. Selain membantu perkembangan bahasa, boneka ini juga dapat mendukung aspek sosial emosional, seperti kerja sama, empati, dan rasa percaya diri. Analisis data kualitatif dari wawancara dengan guru dan dokumentasi hasil karya anak menunjukkan bahwa APE Boneka Jari Saronde sangat cocok untuk diterapkan di lingkungan pendidikan TK. Anak-anak dapat mengaitkan cerita dengan pengalaman mereka sehari-hari, menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Nilai-nilai kearifan lokal yang ditanamkan juga menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter sejak dini.

¹⁶ Devi Amalia Putri, “*Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Kelompok 4-5 Tahun Di Ra Plus Naina Kids Kec. Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019*” (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018).



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

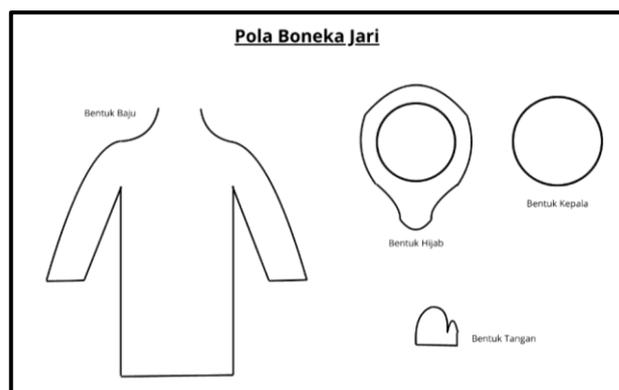
Dari sudut pandang pengembangan model, boneka jari ini mudah dibuat, hemat biaya, dan bisa dimodifikasi sesuai dengan tema atau materi yang dibutuhkan. Keunggulan ini memberikan peluang untuk dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru maupun komunitas PAUD di daerah lain. Dengan melibatkan kreativitas guru dan konteks budaya setempat, model APE ini dapat direplikasi dalam berbagai bentuk dan variasi cerita. Sehingga pengembangan model APE Boneka Jari Saronde merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan aplikatif. Selain efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa, model ini juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal yang mulai jarang disentuh dalam kurikulum formal. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam mengintegrasikan nilai-nilai budaya daerah dalam pendidikan anak usia dini, guna menciptakan generasi muda yang cerdas dan berakar pada identitas kebudayaan lokal.

Uji Prototipe

Pembuatan Prototipe Boneka Jari

Berikut proses pembuatan prototipe Boneka jari dengan langkah berikut:

1. Membuat Pola
 - a. Gambar pola boneka jari pada kertas karton sebagai panduan.
 - b. Pastikan ukuran sesuai dengan jari anak/guru.
 - c. Buat pola depan dan belakang sesuai bentuk karakter boneka jari saronde



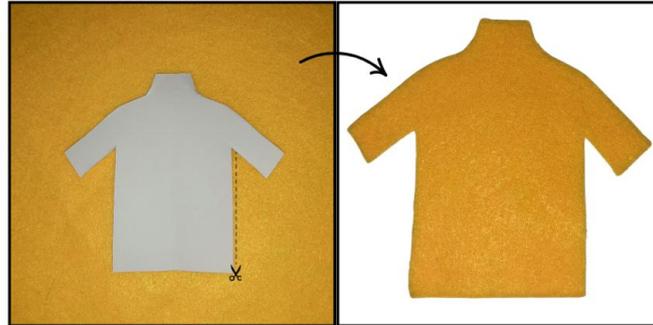
2. Memotong Kain Sesuai Pola
 - a. Letakkan pola kertas di atas kain flanel.
 - b. Gunting kain sesuai pola untuk bagian depan dan belakang.
 - c. Jika ada aksesoris (seperti telinga, mata, atau baju), potong kain tambahan sesuai bentuknya.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436



3. Menambahkan Detail Wajah dan Aksesoris
 - a. Menggunakan benang lalu di jahit untuk membuat mata dan mulut.
 - b. Jika menggunakan flanel, potong kain kecil berbentuk mata, hidung, mulut, lalu rekatkan dengan lem atau jahit.
 - c. Tambahkan aksesoris seperti manik-manik untuk pakaian adat dan *sundi* untuk karakter manusia atau boneka jari saronde.
 - d. Menambahkan pita di jadikan selendang boneka



4. Menyatukan Bagian Boneka Jari

Ada dua teknik utama untuk menyatukan bagian depan dan belakang boneka jari:

 - a. Jahit tangan (Tusuk Feston atau Jelujur)
 1. Gunakan benang dan jarum untuk menjahit bagian tepi boneka.
 2. Biarkan bagian bawah terbuka agar bisa digunakan sebagai boneka jari.
 - b. Menggunakan Lem Kain atau Lem Tembak
 1. Rekatkan tepi boneka dengan lem kain atau lem tembak.
 2. Pastikan semua bagian menempel kuat sebelum digunakan
5. Uji coba prototipe boneka jari
 - a. Masukkan jari ke dalam boneka dan uji kenyamanan penggunaannya.
 - b. Periksa apakah boneka cukup kuat, tidak mudah robek, dan proporsi bentuknya sesuai.
 - c. Lakukan tes interaksi dengan anak-anak untuk melihat apakah boneka menarik perhatian mereka.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

- d. Jika perlu perbaikan, buat perubahan pada desain sebelum memproduksi lebih banyak boneka jari.



Membuat Materi Pembelajaran yang Mendukung

Pada tahap ini, disesuaikan dengan tema/topik yang akan digunakan yaitu topik budaya Gorontalo dengan materi pembelajaran saronde kearifan local budaya Gorontalo. Merancang cerita saronde yang menarik untuk meningkatkan kemampuan Bahasa di taman kanak-kanak di kecamatan kwandang sebagai bahan pemandu boneka jari yang akan digunakan

KESIMPULAN

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengembangan media Alat Permainan Edukatif (APE) berupa Boneka Jari Saronde efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini di jenjang Taman Kanak-Kanak yang berada di Kecamatan Kwandang. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, yang memberikan bukti nyata bahwa media tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan bahasa anak. Efektivitas media ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test, serta hasil analisis paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan signifikan ($t_{hitung} = 20,27 > t_{tabel} = 2,045$).



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

Model APE ini mengintegrasikan kearifan lokal melalui cerita rakyat dan lagu Saronde, yang tidak hanya memperkaya kosakata anak, tetapi juga menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Boneka jari memfasilitasi proses pembelajaran bahasa yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam berkomunikasi. Media ini juga mendapat respon positif dari guru karena mudah digunakan, ekonomis, dan mendukung pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Pengembangan media serupa dengan pendekatan budaya lokal dapat terus dilanjutkan untuk menciptakan alat permainan edukatif yang kontekstual dan relevan. Boneka jari dapat dikembangkan dengan berbagai tema cerita rakyat dari daerah lain guna memperkaya sumber belajar berbasis budaya. Selain itu juga diharapkan lembaga pendidikan dan dinas pendidikan setempat diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal dengan memberikan pelatihan, bimbingan teknis, dan dukungan fasilitas kepada para pendidik di jenjang PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, Erine. "Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Agilearner* 1, no. 1 (February 12, 2023). <https://doi.org/10.56783/ja.v1i1.14>.
- Bashirli, Yagut. "Formation of Students' Listening-Comprehension Skills in Teaching English from a Linguodidactic Perspective." *Bulletin of Postgraduate Education (Series)* 29, no. 58 (September 18, 2024): 24–39. [https://doi.org/10.58442/3041-1831-2024-29\(58\)-24-39](https://doi.org/10.58442/3041-1831-2024-29(58)-24-39).
- Chairilsyah, Daviq. "Improving Language Skills For Early Childhood." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6, no. 2 (March 24, 2022): 418. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8559>.
- Hakeu, Febrianto, Mohamad Steven Alim, Adisti Viska Sari Djarumia, Avelya Deysi Ramadya, and Feronika Lambari. "Analysis of technology-based islamic religious education teaching modules to encourage religious moderation in madrasah tsanawiyah." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 13, no. 1 (2025): 1–13.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

- Hildreth, Gertrude. "Interrelationships among the Language Arts." *The Elementary School Journal* 48, no. 10 (June 1948): 538–49. <https://doi.org/10.1086/458989>.
- Howard-Jones, Paul, Jayne Taylor, and Lesley Sutton. "The Effect of Play on the Creativity of Young Children During Subsequent Activity." *Early Child Development and Care* 172, no. 4 (August 2002): 323–28. <https://doi.org/10.1080/03004430212722>.
- Ismawati Azzola. "Upaya Mendorong Perkembangan Minat Belajar Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media APE (Peralatan Bermain Edukatif)." *ABDI KARYA : Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (February 5, 2024): 01–06. <https://doi.org/10.69697/abdikarya.v1i1.79>.
- Koyuncu, Selma, Kristiina Kumpulainen, and Arniika Kuusisto. "Scaffolding Children's Participation during Teacher–Child Interaction in Second Language Classrooms." *Scandinavian Journal of Educational Research* 68, no. 4 (June 6, 2024): 750–64. <https://doi.org/10.1080/00313831.2023.2183430>.
- Maghfiroh, Anna Shihatul, Jamiludin Usman, and Luthfatun Nisa. "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 51–65.
- Muliawati, Amelia, Sumardi Sumardi, and Elan Elan. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangan Pada Kelompok B Di TK Plus Salsabil Kabupaten Cirebon." *Jurnal PAUD Agapedia* 3, no. 1 (2019): 11–23.
- Nadirah, S Pd, Andi Dwi Resqi Pramana, and Nurmalinda Zari. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Method (Mengelola Penelitian Dengan Mendelely Dan Nvivo)*. CV. Azka Pustaka, 2022.
- Okpatrioka, Okpatrioka. "Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Phillips, Beth M., Young-Suk Grace Kim, Christopher J. Lonigan, Carol M. Connor, Jeanine Clancy, and Stephanie Al Otaiba. "Supporting Language and Literacy Development with Intensive Small-Group Interventions: An Early Childhood Efficacy Study." *Early Childhood Research Quarterly* 57 (2021): 75–88. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.05.004>.
- Putri, Devi Amalia. "Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Kelompok 4-5 Tahun Di Ra Plus Naina Kids Kec. Medan Area Tahun Ajaran 2018/2019." Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2018.



TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam

P-ISSN: 2338:6673; E-ISSN 2442:8280

Vol. 13. No. 02. Juni, 2025, Hal: 420-436

Rahman, Yunanfathur. "Total Physical Response Method In Foreign Language Learning." *ELTICS: Journal of English Language Teaching and English Linguistics* 4, no. 1 (February 4, 2020). <https://doi.org/10.31316/eltics.v4i1.542>.

Rubtsov, V.V. "Two Approaches to the Problem of Development in the Context of Social Interactions: L.S. Vygotsky vs J. Piaget." *Cultural-Historical Psychology* 16, no. 3 (2020): 5–14. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160302>.