



Kemampuan Penggunaan Media Panggung Boneka Interkatif Oleh Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Pendidikan Usia Dini

Rosmey Meriaty br. Sormin

Kasie Paud, Dinas Pendidikan, Tarutung

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan guru PAUD dalam penggunaan Panggung Boneka untuk meningkatkan minat belajar Anak PAUD. Kemampuan guru PAUD mencakup kemampuan bercerita, kemampuan mengerakkan bermain panggung boneka, kemampuan intonasi suara, dan kemampuan Kebutuhan Psikologi Anak PAUD. Dengan minat belajar, anak PAUD memiliki pengetahuan karakter yang baik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menganalisa beberapa literature.

Katakunci : Kemampuan Penggunaan Panggung Boneka, Minat Belajar Anak PAUD.

Abstract

The purpose of this paper is to determine how the ability of PAUD teachers in using the Puppet Stage to increase interest in learning PAUD children. PAUD teachers' abilities include storytelling skills, the ability to mobilize puppet stage skills, voice intonation skills, and the Psychological Needs ability of PAUD children. With interest in learning, PAUD children have good character knowledge. The research method used is a quantitative method, by analyzing several literatures.

Keywords: *The Ability to Use the Puppet Stage, The Learning Interest of Early Childhood Learning.*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan UU Pendidikan menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14).

Kemudian dalam pembangunan nasional bahwa Pendidikan sebagai salah satu bagian terpenting dalam proses pembangunan nasional yang merupakan salah satu faktor penentu pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. OPendidikan yang paling mendasar dan utama adalah pendidikan anak usia dini, dimana anak usia dini merupakan aset atau pewaris generasi bangsa yang tentunya harus mendapatkan perhatian agar mampu menciptakan generasi yang unggul serta berkualitas.



Selanjutnya Direktorat PAUD menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya yang artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai

Dari segi perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Suyatno menyatakan Karakteristik dan keunikan yang dimiliki anak usia dini itulah yang membedakan setiap anak dengan usia di atasnya, sehingga pendidikannya pun dipandang perlu dikhususkan (Slamet Suyanto, 2005:1). Perkembangan minat belajar anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua atau orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Minat belajar anak dapat dipengaruhi oleh eksternal dan internal. Secara Internal datang dari dalam diri anak. Sedangkan dari segi eksternal datang dari luar diri anak, termasuk lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, lingkungan gereja dan lingkungan sekolah. Secara khusus dari lingkungan sekolah yaitu teman sekolah, Kependidikan dan Pendidik serta infrasturuk Sekolah.

Secara khusus dari pengamatan peneliti anak PAUD di Tapanuli Utara memiliki latar belakang keluarga petani, menengah kebawah, budaya social Batak dan pedesaan. ANak PAUD di Tapanuli Utara bermain dengan permainan tradisional dan pedesaan. Sehingga anak anak PAUD kurang berminat belajar. Salah satu langkah dalam meningkatkan minat belajar anak PAUD adalah dengan metode pengajaran mempergunakan panggung boneka. Kemampuan guru dalam penggunaan panggung Boneka akan meningkatkan minat belajar anak PAUD.

METODE PENELITIAN

Metode yang dipakai adalah metode kuantitatif. Peneliti akan mengumpulkan literature yang berhubungan dengan panggung boneka dan minat belajar anak PAUD, kemudian menganalisa. Dari beberapa literature akan dibahas secara dalam, terperinci dan sederhana.

PEMBAHASAN

1. Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menitikberatkan pada koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan



spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya merupakan kegiatan bermain sambil belajar, karena pada masa ini anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi psikologis yang berkaitan dengan permainannya. Peluang anak dalam melibatkan diri diberbagai kegiatan bermain dinikmatinya sebagai suasana yang menyenangkan. Kegiatan bermain di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif, dan memanfaatkan sumber belajar. Kegiatan bermain juga harus menyenangkan, sehingga akan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dunianya sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar. Selanjutnya Hakikat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, nyaman dan menyenangkan.(Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, 2013:3).

Menurut Yusuf bahwa pada anak usia dini, bentuk-bentuk tingkah laku sosial di antaranya sebagai berikut:

- a. Pembangkangan (nativisme)
- b. Agresi (agression)
- c. Berselisih atau bertengkar (quarreling)
- d. Menggoda (teasing)
- e. Persaingan (rivarly)
- f. Kerja sama (cooperation)
- g. Tingkah laku berkuasa (ascendant behaviour)
- h. Mementingkan diri sendiri (selfishness)
- i. Simpati (simpaty) (Yusuf ; 2009)

2. Media Panggung Boneka

Kata dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah (1) alat; (2) sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak antara dua pihak; (4) perantara, penghubung(2001:726).Kemudian Eliyati mengutip pandangan Heinich, yang menyatakan bahwa, media merupakan alat saluran komunikasi. Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Para ahli tersebut



mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer dan instruktur. (Eliyawati 2005:104). Selanjutnya Sardiman dkk menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. (2009:7). Hal yang sama ditambah Latuheru, media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, sumber (pemberi pesan) adalah guru (1988:9).

Sedangkan Panggung Boneka terdiri dari dua kata yaitu Panggung dan Boneka. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, panggung ialah lantai (terbuat dari papan, bambu, dan sebagainya) yang diberi tiang (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:1012). Yenni menyatakan: Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang (Yenni Patriani Yakub, 2010:23). Adapun macam macam boneka ialah: boneka jari, boneka tangan, boneka bamboo, boneka tongkat, boneka tali, dan boneka bayang bayang.

Media panggung boneka interaktif merupakan media pengajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi guna yang efektif, komunikatif, dan interaktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan sistem menggunakan panggung boneka.

Manfaat bercerita panggung boneka menurut Musfiroh, (2015:95) ditinjau dari beberapa aspek, manfaat bercerita sebagai berikut:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak.
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi.
- c. Memacu kemampuan verbal anak.
- d. Merangsang minat menulis anak.
- e. Merangsang minat baca anak.
- f. Merangsang cakrawala pengetahuan anak

3. Minat Belajar

Slameto mendefenisikan minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan (Slameto, 2010). Lin menyatakan bahwa minat adalah perhatian (Lin & Huang, 2016). Kemudian Hillman menyatakan bahwa minat ialah fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002). Selanjutnya Krapp menyatakan bahwa minat belajar adalah : motivasi (Krapp, Hidi, & Renninger, 1992), pengatur perilaku (Wang & Adesope, 2016). Schiefele dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu (Schiefele, 2001). Kemudian Berndoff menyatakan: Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002). Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting



dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016).

Dari pandangan ahli di atas minat belajar ialah rasa suka, ketertarikan, perhatian, focus, ketekunan, usaha, ketrampilan, dan adanya interaksi dengan konteks belajar yang mempengaruhi pengetahuan, tujuan dan tingkat pembelajaran. Minat belajar itu merupakan perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

DISKUSI

Dari latar belakang anak PAUD yang berada di Tapanuli Utara maka perlu pikirkan tentang kemampuan guru dalam Penggunaan Media Panggung Boneka untuk meningkatkan minat belajar anak PAUD.

Menurut Sander bahwa penggunaan media panggung boneka yang diikutsertakan kegiatan bercerita dipilih karena pada dasarnya anak senang mendengarkan cerita. (dalam Tadzkhirotun Musfiroh, 2005: 26) ada beberapa alasan penting mengapa anak perlu mendengarkan cerita. Salah satunya karena mendengarkan cerita merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat lebih bergairah untuk belajar karena pada dasarnya anak senang mendengarkan cerita. Menurut Ramadi bahwa Meningkatkan keterampilan berbicara dengan metode bercerita saja ternyata tidak cukup, maka diperlukan suatu media yang dapat menarik perhatian anak pada saat bercerita. Media yang digunakan tentunya disesuaikan dengan karakteristik anak. Karena anak PAUD sesuai dengan pendapat Piaget Anak usia 4-5 tahun berada pada masa Praoperasional. Pada masa ini anak mampu mengadakan representatif dunia pada tingkatan yang konkret. Bonek (dalam Slamet, 2005: 53- 67).

Untuk itu kemampuan guru dalam penggunaan media panggung boneka untuk membangkitkan anak PAUD ialah:

1. Kemampuan Bercerita

Kemampuan guru bercerita dalam panggung boneka mencakup:

1. Kemampuan mencari cerita yang bagi anak.
2. Kemampuan bercerita dengan menarik, mengasikkan dan bagus.
3. Kemampuan bercerita dengan hebat yaitu cerita yang menampilkan atau menggambarkan kesaktian tokoh-tokohnya.



4. Kemampuan bercerita dengan Fantastis yaitu suatu cerita yang berkaitan dengan hal-hal yang menakjubkan atau mengagumkan, misalnya cerita yang menceritakan tentang dunia khayal.
5. Kemampuan bercerita dengan gembira atau sedih yaitu merupakan istilah anak-anak untuk menyatakan keharuan yang dirasakannya dalam sebuah kisah atau cerita.
6. Kemampuan bercerita dengan penokohan dalam cerita yaitu tokoh-tokoh yang sedang dikagumi anak-anak atau pun tokoh-tokoh yang sangat dekat dengan dunia anak-anak.
7. Kemampuan menghafal cerita.

2. Kemampuan bermain panggung boneka

Mulyani menyatakan bahwa untuk memainkan boneka yang dipakai sebagai media pendidikan perlu memperhatikan beberapa hal yaitu: 1. Permainan boneka ditekankan pada aksi dari pada kata-kata. Anak dapat mengembangkan daya imajinasi melalui gerakan boneka, aksi boneka akan dapat menggambarkan alur cerita yang akan dipahami oleh anak, tentu saja aksi yang dimainkan tetap dalam proporsi kewajaran sehingga nilai-nilai pengembangan pembelajaran dapat diserap oleh anak. 2. Cerita yang dibawakan tidak berteletele. Alur cerita singkat tetapi tetap menggambarkan detail peristiwa dengan lengkap. 3. Permainan singkat dan anak mengharapkan boneka berbuat sesuatu. Permainan boneka yang terlalu lama akan membuat anak menjadi bosan dan berakhir dengan kegaduhan. Akan lebih baik di sela-sela bercerita guru membuat sesuatu permainan dialog antara boneka dan anak. 4. Permainan sebaiknya diiringi musik. Kehadiran musik pengiring dapat dimanfaatkan ketika tokoh menyanyikan lagu bersama anak dan kegiatan ini dapat menghidupkan suasana menjadi lebih menyenangkan. 5. Permainan hendaknya disesuaikan dengan pengalaman anak. Hal ini akan lebih menarik minat anak karena penanaman nilai-nilai dalam kehidupan akan lebih mudah dipahami oleh anak. 6. Permainan tidak kaku. Kedua tangan guru harus lentur memainkan boneka, adakalanya melakukan gerakan secara bersama-sama (karena sedang bicara) adakalanya diam (karena menunggu giliran bicara). 7. Agar menarik, cerita hendaknya melibatkan siswa Guru dapat menyelipkan beberapa pertanyaan non cerita sebagai pengisi cerita, sekaligus strategi melibatkan anak .(Mulyani; 2013;22).

Selanjutnya dalam panggung boneka menggunakan gerak tubuh dan ekspresi wajah ketika mendongeng. Dalam mendongeng, adakalanya diperlukan beberapa gerak tubuh yang disesuaikan dengan alur isi dongeng. Pada umumnya, ketika mendongeng dengan buku, gerak tubuh didominasi oleh gerakan tangan. Selain itu, hal yang tidak kalah penting untuk dilakukan adalah penggunaan ekspresi wajah. Guru harus mampu menggunakan ekspresi



wajah sesuai dengan emosi para tokoh dalam dongeng. Emosi tokoh panggung boneka pada umumnya berbagi menjadi 4 yaitu senang, sedih, takut, dan terkejut.

3. Kemampuan intonasi suara

Kemampuan membutuhkan keterampilan dalam memainkan dan mengolah berbagai macam suara (intonasi, volume, dan warna suara) dari tokoh-tokoh dalam panggung boneka yang dimainkan. Kemudian Menggunakan variasi suara. Ketika mendongeng, hendaknya guru mampu menciptakan variasi suara sesuai dengan jumlah tokoh utama dalam isi dongeng. Hal tersebut dilakukan agar anak mampu membedakan karakteristik para tokoh panggung boneka dan menjadikan panggung boneka lebih menarik untuk disimak. Kemampuan intonasi suara juga memakai intonasi suara orang Tapanuli.

4. Kemampuan Memahami kebutuhan Psikologi Anak

Kemampuan memahami kebutuhan psikologi anak PAUD terdiri dari :

1. Kemampuan memahami tingkat perkembangan dan Lingkungan anak-anak, tempat dan keadaan
2. Kemampuan memahami tingkat moral dan bahasa anak
3. Kemampuan memahami spiritual anak
4. Memperhatikan daya kemampuan anak yang dibedakan atas usia antara lain : Usia 3-4 tahun tahap kemampuan mendengarkan cerita dari 7 s/d 10 menit, Usia 4-5 tahun tahap kemampuan mendengarkan cerita dari 10 s/d 20 menit. Dan Usia 5-6 tahun tahap kemampuan mendengarkan cerita dari 20 s/d 25 menit

KESIMPULAN

Dalam peningkatan minat belajar anak PAUD dapat menggunakan panggung boneka. Kemudian Penggunaan Panggung Boneka sebagai media simulasi kreatif di PAUD selain dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lisan atau keterampilan berbicara dan membina sikap perilaku yang baik yang dilakukan anak melalui peniruan tokoh-tokoh yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media panggung boneka sebagai media simulasi kreatif merupakan suatu strategi yang dapat meningkatkan minat anak PAUD mengapresiasi sebuah cerita dan memerankan tokoh-tokoh dengan penghayatan yang sesuai dengan peran masing-masing. Pembelajaran apresiasi Panggung boneka di PAUD diperlukan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran yang tepat. Berdasarkan simpulan di atas disarankan kepada guru PAUD mengembangkan kemampuan dalam penggunaan Panggung



Boneka Kreatif.. Guru Sekolah PAUD sebaiknya memilih bahan cerita yang sesuai dengan kebutuhan dan psikologi anak serta tingkat perkembangan anak PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Harun Rasyid, Mansyur, & Ainley, M., Hillman, K., & Hidi, S. (2002). Gender and Interest Processes in Response to Literary Texts: Situational and Individual Interest. *Learning and Instruction*, 12, 411-428.
- J. M. Collis, & S. Messick (Eds.), *Intelligence and Personality: Bridging the Gap in Theory and Measurement*. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associate.
- Krapp, A., Hidi, S., & Renninger, K. A. (1992). Interest, Learning, and Development. In A. Renninger, S. Hidi, & A. Krapp (Eds). *The Role of Interest in Learning and Development*, 3-25.
- Lin, S.-H., & Huang, Y.-C. (2016). Examining Charisma in Relation to Students Interest in Learning. *Active Learning in Higher Education* , 17 (2), 139-151.
- Rare.(2016). *Memulai Media Panggung Boneka*. Diakses tanggal 22 juli 2016 dari <https://www.rare.org/id/node/3164#>. WEEW3bkXXIU
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bercerita untuk anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Riski Ramadi, 2016, *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Panggung Boneka Pada Kelompok*, jurnal Pendidikan Anak, Volume 5, Edisi 2, Desember 2016
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Schiefele, U. (2001). The Role of Interest in Motivation and Learning. In Sri Agustin Mulyani, *Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Jilid 1, Nomor 2, September 2013, pp. 20-25
- Suratno (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Wang, Z., & Adesope, O. (2016). Exploring the Effects of Seductive Details with The 4-Phasemodel of Interest. *Learning and Motivation* , 55, 65-77.