

Pemanfaatan Boneka Tangan untuk Media Pembelajaran Daring dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19

Venni Herli Sundi^{1*}, Hastri Rosiyanti², Tiara Astari³, Bunga Puspita⁴

^{1,4}PGSD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

²Pendidikan Matematika FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

³PG-PAUD FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat, Tangsel, 15419

E-mail : venni.herli@umj.ac.id , hastrirosiyanti@gmail.com , tiara.astari@umj.ac.id ,
bungapuspita.2016@gmail.com

ABSTRAK

Pembahasan dalam jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media boneka tangan dan pengaruhnya terhadap media pembelajaran daring dan ekonomi masyarakat yang dilakukan di desa cipadu kota tangerang kecamatan ciledug. Penelitian ini merupakan jenis penelitian ceramah dengan metode ceramah dan demonstrasi. Subjeknya adalah guru, siswa dan masyarakat yang berjumlah total 20 orang. Peneliti menemukan bahwa: 1). Pemanfaatan boneka tangan untuk ekonomi masyarakat sangat baik, terlihat dari perencanaan, aktivitas guru siswa dan masyarakat serta respon yang telah diberikan antusias, semangat, perhatian dan kerja sama. 2). Terdapat pengaruh yang signifikan pemanfaatan boneka tangan terhadap media pembelajaran daring dan ekonomi masyarakat di daerah Cipadu Kota Tangerang Kecamatan Ciledug.

Kata kunci: Pemanfaatan ; Media Boneka Tangan ; Pembelajaran Daring ; Ekonomi

ABSTRACT

The discussion in this journal aims to determine the use of hand puppet media and its effect on online learning media and the community's economy in Cipadu village, Tangerang city, Ciledug district. This research is a type of ceramah research with a ceramah and demonstration spread method using . The subjects are teachers, students and the community, totaling 20 people. Researchers found that: 1). The use of hand puppets for the community's economy is very good, as can be seen from the planning, activities of student teachers and the community as well as the responses that have been given enthusiasm, enthusiasm, attention and cooperation. 2). There is a significant influence on the use of hand puppets on online learning media and the economy of the community in the Cipadu area, Tangerang city, Ciledug district

Keywords: Utilization; Hand Puppet Media; Online Learning; The Economy

1. PENDAHULUAN

Kegiatan bermain dan belajar merupakan taman bermain anak. Pada anak usia 7 – 8 tahun anak sudah mengembangkan ide - ide pada masa pendidikan anak. Anak sudah menginginkan alat untuk bermain bersama teman seusianya, dalam rangka menumbuhkan kemampuannya, sesuai apa yang dia lihat dan dialami dalam kehidupan mereka sehari – hari. Sesuai dengan kurikulum tahun 2010, adapun tujuan yang harus di kembangkan adalah pembentukan karakter,

dan pembentukan keterampilan. Pembentukan karakter meliputi sikap, emosi, kepercayaan, kebiasaan, dan kemauan. Pembentukan keterampilan meliputi berpikir lancar, berpikir luwes dan berpikir asli. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan bermain, belajar, berkesinambungan dan membiasakan diri. Seluruh aspek perkembangan anak harus mendorong dengan seimbang. Salah satu aspek penting yang harus di perhatikan adalah aspek keterampilan perkembangan aspek keterampilan meliputi berbicara,

menyimak, membaca, menulis dan mendengar. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk terampil dalam menggunakan media, media yang digunakan tentunya banyak sekali seperti media boneka tangan, dalam melakukan media boneka tangan tentunya guru harus kritis untuk memilih media pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media pembelajaran boneka tangan adalah karena siswa sekolah dasar senang bermain, bergerak, belajar, merasakan, melihat, dan mempraktekan sesuatu secara langsung. Sudjana dan rivai (2010 : 156) berpendapat, bahwa media boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan. Metode cerita dengan menggunakan media boneka tangan merupakan metode efektif dalam pembelajaran, karena dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap dalam pembelajaran yang lebih tinggi, mengajarkan siswa untuk berempati dan berempati, memberikan pelajaran budaya yang lebih tinggi dengan menggunakan media boneka tangan. Untuk menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah untuk (a). Melatih percaya diri, (b).meningkatkan imajinasi. (c). menumbuhkan daya kreatif, (d). melatih lisan dan ekspresi. Untuk mengembangkan lisan dan keterampilan berekpresi yang dilakukan oleh anak-anak melalui peniruan tokoh – tokoh yang dapat dikembangkan dalam kehidupannya. Rasa percaya diri menonjol ketika anak menyelesaikan bercerita dan memantapkan berdialog di deapan teman sebaya nya, sedangkan untuk mengembangkan imajinasi dan fantasi terlihat ketika anak menghadirkan sesuatu dalam pikiran dan perasaan terhadap perikalu tokoh dan alur cerita.



Gambar 1. Model Boneka Tangan

Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran

Boneka adalah salah satu jenis permainan yang digandrungi oleh anak-anak di sekolah dasar serta alat peraga tiruan yang sudah lama dimainkan oleh anak – anak sekolah dasar. Pemanfaatan boneka tangan sebagai media pembelajaran masih sangat jarang dilakukan oleh guru di sekolah dasar saat ini, hal ini dikarenakan media boneka tangan dianggap menjadi naturalis dalam cerita anak. Tokoh-tokoh yang dimainkan dalam cerita anak dapat diwujudkan melalui boneka, berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung pembelajaran dan dapat diikuti oleh anak – anak. Melalui boneka anak tau tokoh-tokoh dan karakter yang ada dalam dongeng atau cerita anak, berbicara dan gerakan-gerakan yang mudah dan dapat diikuti oleh anak. Melalui media boneka tangan anak tahu mana tokoh yang sedang berbicara, isi dalam cerita, alur jalan cerita, dan bagaimana perilakunya, boneka kadang menjadi hidup dalam imajinasi anak. (musyarofah : 2010). Untuk memainkan boneka yang dipakai perlu memperhatikan beberapa hal yaitu :

1. Permainan tidak kaku, tangan harus lentur jika mainkan media boneka tangan.
2. Permainan hendaknya dicocokkan dengan pengalaman bermain anak. Hal ini akan menarik minat anak karena permainan dengan menggunakan media boneka tangan dapat diterapkan nilai-nilai kehidupan
3. Agara lebih menarik, ajaklah siswa untuk bermain bersama dalam mendalami peran yang ada di cerita.
4. Permainan sebaiknya diiringi musik, manfaat dari musik itu sendiri bisa menghidupkan cerita anak.
5. Cerita pada media pembelajaran boneka tidak bertele-tele alur cerita singkat, jelas dan dapat dipahami oleh anak-anak.

Pemanfaatan Boneka Tangan Untuk Ekonomi Masyarakat

Permainan boneka tangan selain dapat menjadi media pembelajaran, boneka tangan juga bisa menjadi lahan perekonomian masyarakat. Kreativitas menjadi hal penting untuk masyarakat mengembangkan ide dan skill nya dalam bidang industri penjahit. Penggunaan alat jahit serta model boneka

tangan yang unik akan membuat pelanggan tertarik untuk membeli boneka tangan. Oleh karena itu masyarakat dapat mengembangkan potensi dan kreativitas dalam membuat boneka tangan yang unik dan bagus. Hal ini dikarenakan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang melonjak sehingga masyarakat harus membuat boneka yang unik, dan menjadi daya tarik pelanggan. Masyarakat bisa menjual hasil jahitan di daerah rumah nya, toko online dan mengimpor barang keluar negeri. Dengan begitu dapat meminimalisirkan perekonomian masyarakat dan bisa bermanfaat untuk kebutuhan ekonomi.



Gambar 2. Jenis Boneka Tangan

Sasaran Kegiatan

Sasaran pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah seluruh guru, siswa dan masyarakat di desa cipadu kota tangerang.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian “Pemanfaatan boneka tangan untuk media pembelajaran dan ekonomi selama covid 19” menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang dikombinasikan dengan menggunakan laptop untuk menyampaikan materi tentang; (a). Media Pembelajaran, (b). Penggunaan media boneka tangan kepada guru, siswa dan masyarakat. Penggunaan metode ini dapat memberikan materi relatif banyak secara padat, cepat, dan mudah. Model kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara *luring* (luar jaringan) dimana instruktur dapat menjelaskan secara langsung mengenai pemanfaatan boneka tangan untuk media pembelajaran dan ekonomi masyarakat selama covid 19. Metode ini juga menggunakan metode demonstrasi, metode demonstrasi digunakan untuk menunjukan suatu proses kerja sehingga memberikan kemudahan bagi peserta pengabdian. Demonstrasi dilakukan

oleh tim pengabdian sebagai narasumber untuk menyampaikan atau mempraktekan pemanfaatan boneka tangan kepada guru, siswa dan masyarakat.

Adapun langkah – langkah kegiatan ini melalui sebagai berikut :

- a) Persiapan, merupakan perencanaan program pengabdian yang meliputi :
 - 1) Koordinasi dengan pihak lokasi pengabdian.
 - 2) Penetapan waktu pelatihan
 - 3) Penentuan sasaran dan target peserta pelatihan, dan
 - 4) Perencanaan materi pelaksanaan.
- b) Pelaksanaan, untuk meningkatkan pengetahuan pemanfaatan boneka tangan dalam media pembelajaran kelas maupun daring maka dilakukan dengan penyediaan sarana dan prasarana kegiatan pengabdian dalam upaya peningkatan dan pengetahuan tentang media pembelajaran boneka tangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 03 Agustus 2020 secara langsung atau *luring* (Luar jaringan) di desa cipadu kota tangerang banten. Hasil dari pengabdian ini adalah banyak masyarakat yang sangat antusias dengan boneka tangan, karena di wilayah cipadu kota tangerang mata pencahariannya rata-rata tukang jait. Cara pembuatan boneka tangan adalah pertamanya kita siapkan kaos kaki, lalu lem, mata mainan, kardus dan benang woll. Langkah yang pertama gunting kaos kaki sesuai karakter boneka tangan yang kita inginkan, lalu gunting kardus sesuai karakter boneka tangan yang kemudian jait menggunakan benang woll dan mengikuti pola yang terakhir lem mata mainan untuk membentuk mata karakter boneka.

Hasil dari observasi terhadap media pembelajaran daring dan ekonomi masyarakat pada saat pemanfaatan media boneka tangan untuk masyarakat daerah cipadu maka dapat diperoleh sebagai berikut:

Penerapan boneka tangan Berdasarkan observasi cara penerapan media pembelajaran daring menggunakan boneka tangan sebesar 75%. Presentase tersebut dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan penggunaan boneka

tangan Berdasarkan observasi cara penerapan media pembelajaran daring menggunakan boneka tangan sesuai dan baik.

Penggunaan boneka tangan Berdasarkan observasi cara menggunakan media pembelajaran boneka tangan telah memenuhi kriteria dengan penilaian sebesar 57,5%. Presentase tersebut dalam kategori sedang atau cukup. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan yang telah digunakan untuk media pembelajaran dari menyiapkan media boneka, mengatur letak duduk anak yang telah ditentukan sebelumnya, mengarahkan perhatian anak, membaca judul cerita, menyajikan boneka tangan dilakukan dengan lancar dan cukup baik.

Pemanfaatan Berdasarkan observasi pemanfaatan media boneka tangan telah memenuhi kriteria dengan penilaian sebesar 75%. Presentase tersebut dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan pemanfaatan media boneka tangan kepada anak dilakukan dengan baik. Dari hasil observasi peningkatan kreativitas anak belajar menggunakan media boneka tangan secara keseluruhan diperoleh penilaian sebesar 72,5%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak belajar menggunakan media boneka tangan dilakukan dengan baik.

Selain observasi kepada anak SD kelas 4, observer juga melakukan observasi kepada masyarakat. Pada penelitian pemanfaatan media boneka tangan ini maka dapat diperoleh data dari masyarakat Cipadu dari segi ekonomi. Masyarakat yang membuat boneka tangan secara keseluruhan diperoleh penilaian sebesar 80%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dalam membuat boneka tangan sudah mahir dan dikerjakan dengan baik.

Pemilihan bahan untuk pembuatan boneka tangan secara keseluruhan diperoleh presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat bisa memilih bahan yang baik untuk pembuatan boneka tangan. Hasil pembuatan boneka tangan masyarakat cipadu dari hasil observasi secara keseluruhan mendapatkan presentase sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil pembuatan boneka tangan sudah menunjukkan hasil yang baik dan bagus.

Berdasarkan hasil dari observasi hasil pembuatan boneka tangan bisa dijual dan dijadikan ladang usaha sampingan sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat

belum menemukan pangsa pasar dari boneka tangan dan hasil dari penjualan masih sedikit.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah masyarakat, guru dan siswa bisa memanfaatkan media boneka tangan sebagai alat peraga pembelajaran. Selain itu masyarakat juga bisa memanfaatkan boneka tangan ini untuk kebutuhan ekonomi yang bisa dijual dan dijadikan ladang usaha baru.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, warga sekitar dalam meningkatkan program boneka tangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2012). *Media Pembelajaran Edisi 2*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Bachtiar Bachri. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Khundaru Saddono dan Slamet. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya putra Darwati.
- Fakhrudin, A., Arini U. I., (2015). *Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang*. Jurnal Bereputasi, 80-85. Retrived from.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.