ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2708-2716

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengembangan Media Boneka Jari Interaktif Berbasis ADDIE dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4–5 Tahun

Nabila Nusaibah Ibtihaj[1]✉, Shofyanti Nur Zuama[2], Amrullah[3], Andi Agusniatih[4]
[1 2 3 4] Pendidikan guru pendidikan anak usia dini, Universitas Tadulako, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara dan minimnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran di Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka jari tangan yang layak dan menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada subjek 12 anak. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dengan rubrik penilaian kemampuan berbicara yang mencakup indikator artikulasi, kosakata, dan kelancaran, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kategori perkembangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan berbicara anak sesudah perlakuan. Sebelum perlakuan, rata-rata kemampuan anak berada pada kategori Belum Berkembang (45,83%) dan Mulai Berkembang (45,83%). Setelah implementasi media boneka jari tangan, kemampuan anak meningkat pesat menjadi kategori Berkembang Sesuai Harapan (45,83%) dan Berkembang Sangat Baik (41,67%), tanpa ada anak dalam kategori Belum Berkembang. Simpulan penelitian ini adalah media boneka jari tangan terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Boneka Jari Tangan, Kemampuan Berbicara, Pengembangan Media*

Abstract

This research was motivated by low speaking skills and limited active engagement among children in Group A at TK Negeri Pembina Samporoa. This study aims to develop feasible finger puppet media and test its effectiveness in improving speaking skills among children aged 4–5 years. The method used was Research and Development (R&D) applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) involving 12 children. Data were collected through structured observation using a speaking skill assessment rubric covering articulation, vocabulary, and fluency indicators, and analyzed using descriptive quantitative statistics based on percentage development categories. The results showed a significant increase in children's speaking abilities after treatment. Before treatment, the average child's ability was in the "Not Developed" (45.83%) and "Starting to Develop" (45.83%) categories. Following the implementation of finger puppet media, children's abilities increased rapidly to "Developing as Expected" (45.83%) and "Very Well Developed" (41.67%), with no children remaining in the "Not Developed" category. In conclusion, finger puppet media is proven to be feasible and effective in enhancing speaking skills in Group A at TK Negeri Pembina Samporoa.

Keywords: *Early Childhood, Finger Puppets, Media Development, Speaking Ability*

Copyright (c) 2026 Nabila Nusaibah Ibtihaj, et. al
✉ Corresponding author :
E-mail address : nabilanusaiba02@gmail.com (Palu, Indonesia)
Received 24 July 2026, Accepted 24 August 2026, Published 24 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jenjang pendidikan dasar awal menurut Anidi *et al.*, (2025) memainkan peran strategis dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terutama aspek bahasa lisan, Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022, kondisi ideal kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun ditandai dengan kemampuan melafalkan kata secara jelas, menguasai kosakata harian, serta merangkai kalimat sederhana secara lancar dalam komunikasi dua arah. Namun, kondisi faktual di lapangan kerap memperlihatkan adanya hambatan serius pada penguasaan keterampilan berbicara anak usia dini (Oktaviani *et al.,* 2021). Menurut hasil studi pendahuluan dan observasi awal yang dilaksanakan pada anak Kelompok A (usia 4–5 tahun) di TK Negeri Pembina Samporoa, ditemukan permasalahan nyata terkait rendahnya kemampuan berbicara anak. Dari total 12 anak yang diamati, indikator kemampuan berbicara belum memperlihatkan capaian perkembangan yang optimal. Data awal memperlihatkan jika pada aspek kemampuan pengucapan/artikulasi terdapat 50% anak di kategori Belum Berkembang (BB) dan 37,5% Mulai Berkembang (MB). Di aspek penguasaan sekaligus penggunaan kosakata saat beraktivitas, sebanyak 50% anak ada di kategori BB dan 43,75% di kategori MB. Sementara itu, pada aspek kelancaran berbicara, tercatat 37,5% anak ada di kategori BB dan 56,25% kategori MB. Kondisi ini memperlihatkan jika sebagian besar anak masih kesulitan guna mengekspresikan ide, mengucapkan kata secara jelas, serta merangkai kalimat sederhana secara lancar dalam proses pembelajaran.

Akar permasalahan dari rendahnya kemampuan berbicara anak di TK Negeri Pembina Samporoa dipicu minimnya penggunaan media pembelajaran visual-interaktif yang mampu menstimulasi respons verbal secara aktif (Herawati & Rahmansyah, 2023). Pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung monoton dan didominasi oleh metode konvensional satu arah, sehingga minat anak untuk berkomunikasi secara spontan masih sangat rendah (Rahmani & Setiyatna, 2023). Padahal, karakteristik utama belajar anak usia 4–5 tahun ada di fase bermain yang membutuhkan media konkret, menarik, dan manipulatif untuk menjembatani pikiran abstrak menjadi tuturan lisan (Jannah *et al*., 2025). Menurut Anriyani & Vitaloka, (2025) Tanpa intervensi media yang adaptif dan interaktif, hambatan berbicara ini berpotensi memicu timbulnya kecemasan berkomunikasi (*communication apprehension*), serta rasa percaya diri yang rendah pada anak saat berinteraksi sosial di lingkungan sekolah (Sigalingging, 2025).

Secara teoritis dan empiris, kajian mengenai penggunaan media peraga dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak telah berkembang pesat (*state of the art*). Penelitian terdahulu oleh (Lisdayana, 2025) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis karakter mini seperti boneka jari terbukti mampu menstimulasi aspek psikologis anak, khususnya memicu keberanian dan menghilangkan rasa malu karena anak merasa "bersembunyi" di balik karakter yang dimainkan. Penelitian lain dari (Nur *et al.*, 2023) dan (Chrestiany & Hasibuan, 2016) menegaskan bahwa stimulasi bahasa melalui pendekatan *edutainment* dan *role-play* interaktif sangat efektif menambah perbendaharaan kosakata, memperjelas intonasi vokal, serta membangun kelancaran berdialog pada anak prasekolah. Lebih lanjut, (Puteri *et al.*, 2024) serta (Karim *et al.,* 2022) menggarisbawahi bahwa boneka jari berperan sebagai *interactive scaffolding* yang memicu percakapan spontan dan komunikasi dua arah tanpa tekanan emosional

Meskipun penelitian tentang media boneka jari telah banyak dilaksanakan, sebagian besar studi terdahulu lebih berfokus pada penerapan media boneka jari yang bersifat siap pakai (*standard/manufactured*) atau sebatas penerapan metode bercerita konvensional dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tanpa menyentuh tahapan pengembangan produk secara sistematis. Terjadi kesenjangan penelitian (*gap analysis*) di mana masih terbatasnya pengembangan media boneka jari tangan yang dirancang dan disesuaikan secara khusus (*custom-designed*) berbasis analisis kebutuhan kontekstual anak usia 4–5 tahun, lengkap dengan panduan skenario naskah cerita interaktif serta prosedur evaluasi bertahap yang terintegrasi dalam kurikulum PAUD. Kebanyakan media yang ada belum mengintegrasikan efektivitas desain material (seperti kain flanel dengan stimulasi sensorik-kinestetik) terhadap indikator spesifik kelancaran dan artikulasi lisan anak di wilayah-wilayah daerah.

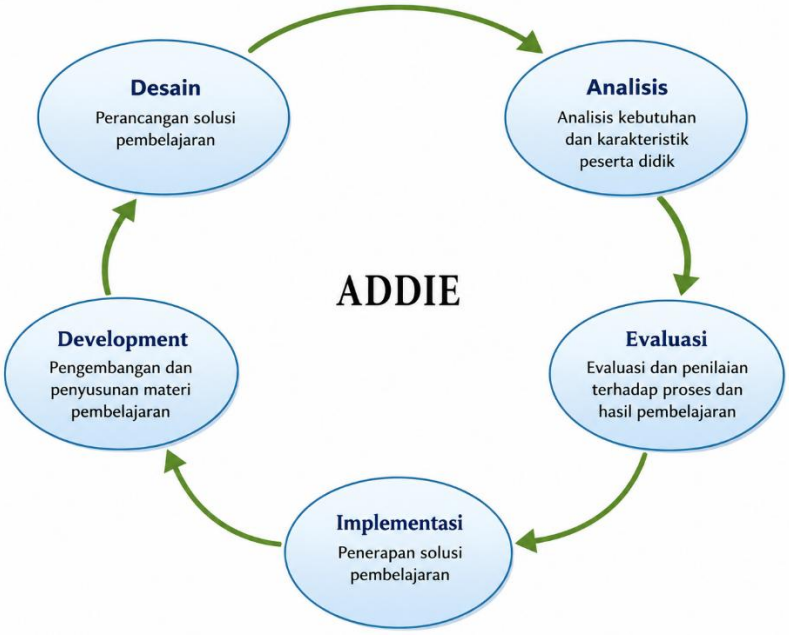
Spesifikasi kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi bahan flanel bertekstur kinestetik-sensorik dengan naskah skenario cerita kontekstual yang terhubung langsung pada instrumen evaluasi tiga indikator spesifik: ketepatan artikulasi vokal, pengayaan kosakata harian, dan kelancaran tuturan lisan anak usia 4–5 tahun. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi menyediakan panduan empiris bagi pendidik PAUD dalam mengintegrasikan media peraga manipulatif berbasis skenario cerita untuk mengatasi hambatan artikulasi, keterbatasan kosakata, dan ketidaklancaran berbicara anak usia dini secara alami di kelas.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Metode R&D dipilih karena sangat tepat untuk memecahkan permasalahan nyata pembelajaran di kelas melalui prosedur pengembangan produk media yang tidak hanya menghasilkan perangkat peraga konkret, tetapi juga teruji validitas dan efektivitasnya secara empiris di lapangan (Wahyuni *et al.*, 2021). Model ADDIE dipilih dibandingkan model pengembangan lain (seperti Borg & Gall yang membutuhkan alur uji coba lapangan berulang secara luas atau 4D yang berorientasi pada perangkat pembelajaran umum) karena ADDIE memiliki struktur evaluasi revisi berulang (*iterative evaluation*) pada setiap fasenya. Karakteristik ini sangat fleksibel dan presisi untuk pengembangan media konkret anak usia 4–5 tahun, sehingga memungkinkan penyempurnaan desain visual, tekstur material kinestetik, dan skenario interaktif secara bertahap sebelum diimplementasikan di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Samporoa. Subjek uji coba atau partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A yang berjumah 12 anak (terdiri dari 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan) pada kelompok usia 4–5 tahun. Karakteristik utama partisipan berada pada tahap perkembangan pra-operasional yang membutuhkan stimulasi audio-visual-kinestetik serta media konkret manipulatif untuk menjembatani hambatan pengucapan/artikulasi, keterbatasan perbendaharaan kosakata, dan ketidaklancaran dalam berkomunikasi.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Analysis: Melakukan analisis kebutuhan melalui observasi awal kondisi berbicara anak Kelompok A serta wawancara dengan guru kelas terkait media pembelajaran yang tersedia.
Design: Merancang spesifikasi fisik boneka jari (karakter fauna & manusia), menyusun naskah skenario cerita interaktif, serta merumuskan indikator rubrik penilaian (artikulasi, kosakata, kelancaran).
Development: Memproduksi media menggunakan kain flanel dan dakron, lalu melakukan uji kevalidan produk dan instrumen kepada 2 orang validator ahli (ahli media dan ahli materi PAUD).
Implementation: Menerapkan media boneka jari dalam pembelajaran cerita interaktif pada 12 anak Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa.
Evaluation: Menganalisis perubahan capaian kemampuan berbicara anak melalui perbandingan data *pre-test* dan *post-test* serta melakukan evaluasi formatif terhadap kepraktisan media.

Spesifikasi bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan media dirancang secara khusus untuk keamanan dan kenyamanan anak usia dini. Bahan utama yang digunakan meliputi kain flanel bertekstur lembut (*soft feel*) dengan ragam warna kontras/cerah, benang jahit katun, dakron sebagai pengisi bentuk 3D, lem

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

tembak non-toksik, serta mata boneka plastik (*safety eyes*). Karakter boneka jari yang dibuat merepresentasikan tokoh binatang dan manusia yang dekat dengan dunia anak, seperti kelinci, kucing, burung, dan tokoh keluarga. Spesifikasi alat yang digunakan dalam proses produksi dan penyusunan instrumen meliputi gunting kain presisi, mesin jahit portabel, pemanas lem elektrik, perangkat perekam suara (*voice recorder*) untuk memantau artikulasi anak, serta kamera dokumentasi (Tsana & Inten, 2025).

Data dikumpulkan melalui teknik observasi terstruktur menggunakan lembar rubrik penilaian kemampuan berbicara (skala 1–4) dan wawancara pendukung bersama guru kelas. Kevalidan instrumen dan media diuji melalui *expert judgment* oleh 2 orang validator ahli (ahli media pembelajaran PAUD dan ahli materi perkembangan bahasa anak). Hasil validasi dihitung menggunakan rumus persentase kelayakan dengan kriteria sangat layak/valid ($> 80\%$). Uji keandalan instrumen observasi diperkuat melalui persetujuan pengamat (*inter-rater reliability*) untuk memastikan konsistensi penilaian antar-observer.

Pengumpulan data kemampuan berbicara anak dilaksanakan dalam dua tahap, yakni sebelum intervensi (*pre-test*) dan setelah intervensi (*post-test*). Teknik analisis data yang dipakai ialah teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif (Majdi *et al.*, 2022). Data kualitatif berbentuk masukan, saran, serta kritik dari para validator ahli dianalisis secara deskriptif guna penyempurnaan produk. Sementara itu, data kuantitatif dari lembar observasi kemampuan berbicara anak sebelum dan sesudah intervensi dihitung memakai rumus persentase ketercapaian:

Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam empat kriteria Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yakni: Belum Berkembang (BB: 0–25%), Mulai Berkembang (MB: 26–50%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH: 51–75%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB: 76–100%). Peningkatan kemampuan berbicara anak dievaluasi dengan membandingkan distribusi persentase capaian antara kondisi awal dan kondisi akhir setelah penggunaan media boneka jari tangan

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media boneka jari tangan guna meningkatkan kemampuan berbicara anak Kelompok A di TK Negeri Pembina Samporoa dilaksanakan mengikuti lima tahapan model ADDIE, yang menciptakan produk media konkret yang valid, praktis, serta efektif. Pada tahap *Analysis*, diperoleh data awal jika mayoritas anak mengalami keterbatasan dalam berbicara, terutama pada artikulasi yang kurang jelas, kosa kata yang terbatas, dan rasa canggung saat mengekspresikan pendapat secara lisa.. Hasil analisis kebutuhan ini menjadi dasar pada tahap *Design* untuk merancang bentuk boneka jari berkarakter fauna dan figur manusia yang menarik, menyusun naskah cerita interaktif, serta merumuskan kisi-kisi instrumen penilaian kemampuan berbicara anak(Trisdiana *et al*., 2022).

Pada tahap *Development*, produk media boneka jari tangan direalisasikan memakai kain flanel berwarna kontras dengan isian dakron, lalu diuji kelayakannya oleh para ahli. Penilaian oleh ahli media mencakup aspek daya tarik visual, keamanan bahan, dan kemudahan manipulasi jari, sedangkan penilaian oleh ahli materi berfokus pada kesesuaian tema cerita dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4–5 tahun. Temuan validasi memperlihatkan jika media boneka jari tangan mendapatkan kualifikasi sangat layak dan sangat valid tanpa revisi mayor, sehingga siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba lapangan.

Selanjutnya, pada tahap *Implementation*, media diterapkan pada 12 anak Kelompok A melalui aktivitas *storytelling* dan permainan peran interaktif dalam beberapa sesi pembelajaran. Efektivitas produk diukur dengan membandingkan data kemampuan berbicara anak sebelum intervensi (*pre-test*) serta sesudah intervensi (*post-test*). Rincian capaian perkembangan berbicara anak sebelum serta sesudah intervensi tampak di Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Berbicara Anak Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Aspek Kemampuan Berbicara	Kategori / Kriteria	Pre-Test (Sebelum)	Post-Test (Sesudah)
1	Kemampuan Pengucapan Anak	BSB (4)	0 (0%)	5 (31,25%)
		BSH (3)	2 (12,50%)	9 (56,25%)
		MB (2)	6 (37,50%)	2 (12,50%)
		BB (1)	8 (50,00%)	0 (0,00%)
2	Memakai Kosakata saat Bermain	BSB (4)	0 (0%)	8 (50,00%)
		BSH (3)	1 (6,25%)	5 (31,25%)
		MB (2)	7 (43,75%)	3 (18,75%)

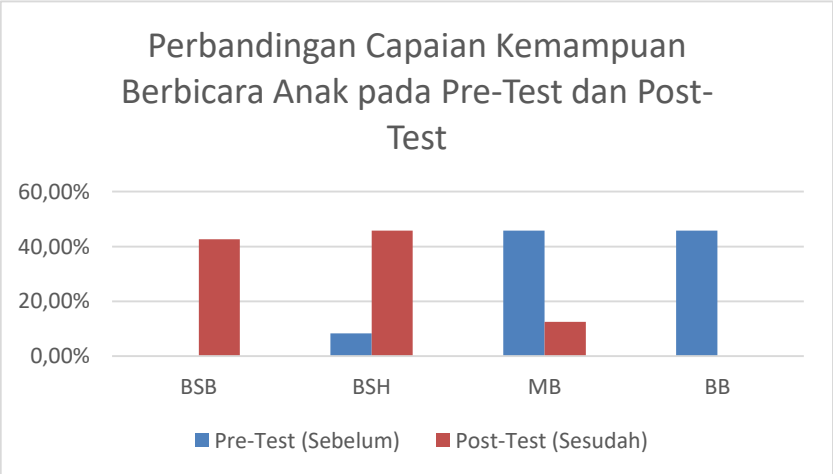
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

No	Aspek Kemampuan Berbicara	Kategori / Kriteria	Pre-Test (Sebelum)	Post-Test (Sesudah)
		BB (1)	8 (50,00%)	0 (0,00%)
3	Kelancaran Berbicara Anak	BSB (4)	0 (0%)	7 (43,75%)
		BSH (3)	1 (6,25%)	8 (50,00%)
		MB (2)	9 (56,25%)	1 (6,25%)
		BB (1)	6 (37,50%)	0 (0,00%)
REKAPITULASI KESELURAHAN (OVERALL)		BSB (4)	0 (0,00%)	20 (41,67%)
		BSH (3)	4 (8,33%)	22 (45,83%)
		MB (2)	22 (45,83%)	6 (12,50%)
		BB (1)	22 (45,83%)	0 (0,00%)
RINGKASAN SKOR		**Nilai Tertinggi**	8	12
		Nilai Terendah	3	7

Data pada Tabel 1 memperlihatkan pergeseran yang sangat signifikan pada seluruh indikator perkembangan berbicara anak. Sebelum perlakuan diberikan, persentase rata-rata anak mendominasi pada kriteria Belum Berkembang (BB) sejumlah 45,83% dan Mulai Berkembang (MB) sejumlah 45,83%, sementara anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hanya sejumlah 8,33%, serta tidak ada satu pun anak (0%) yang ada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebaliknya, setelah mendapatkan intervensi media boneka jari tangan, persentase anak pada kriteria Belum Berkembang (BB) menurun drastis hingga mencapai 0,00%. Kategori Mulai Berkembang (MB) tersisa 12,50%, sementara mayoritas anak melompat ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 45,83% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 41,67%.

Secara teoritis, efektivitas media boneka jari tangan dalam memicu lompatan kemampuan berbicara anak dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Pada usia 4–5 tahun (fase pra-operasional), anak membutuhkan representasi simbolik yang konkret untuk memproses gagasan abstrak menjadi bahasa lisan (Chrestiany & Hasibuan, 2016). Media boneka jari berfungsi sebagai *interactive scaffolding* dan instrumen *role-playing* yang mengalihkan beban psikologis anak (Widiastuty *et al.*, 2023). Saat memainkan boneka jari, anak mengalami kecenderungan *de-centering* di mana fokus perhatian kawan sekelas terarah pada karakter boneka, bukan pada fisik anak (Majdi *et al.*, 2022).Kondisi ini secara alami mengeliminasi kecemasan berkomunikasi (*communication apprehension*), rasa canggung, dan rasa takut salah. Selain itu, manipulasi gerakan jari berbahan kain flanel yang lembut memberikan stimulasi sensori-kinestetik yang bersinergi dengan proses auditori-visual, sehingga mempercepat pembentukan artikulasi vokal yang presisi, pengayaan kosakata baru, serta kelancaran berdialog (Larassati & Alifah, 2025).

Perbandingan pergeseran tingkat pencapaian perkembangan berbicara anak ini secara visual digambarkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Capaian Kemampuan Berbicara Anak pada Pre-Test dan Post-Test

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

Dari Gambar 2, bisa dipahami jika terjadi transformasi positif di struktur kualitatif berbahasa anak Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa. Secara eksplisit, temuan ini membuktikan jika penggunaan media boneka jari tangan secara berulang dan terstruktur berhasil memicu dorongan internal anak untuk meniru ucapan, menambah perbendaharaan kata baru, serta mengekspresikan imajinasi secara lisan tanpa adanya tekanan.

Hasil penelitian ini secara tegas menjawab rumusan masalah utama, yakni jika pengembangan media boneka jari tangan terbukti efektif guna mengembangkan kemampuan berbicara anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa. Temuan empiris ini diperoleh melalui skenario interaktif yang terintegrasi, di mana anak tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan dilibatkan secara aktif sebagai pemegang tokoh karakter (Azmi *et al.*, 2023). Ketika anak memainkan boneka jari pada jarinya sendiri, fokus perhatian kawan sekelas teralih pada karakter boneka dan bukan pada fisik anak, sehingga hambatan psikologis seperti rasa malu, canggung, serta kecemasan berkomunikasi dapat dieliminasi secara alami (Ramli *et al.*, 2022).

Interpretasi terhadap temuan ini mengonfirmasi teori perkembangan bahasa mengenai pentingnya interaksi dan bantuan pembelajaran interaktif. Media boneka jari tangan berfungsi sebagai jembatan konkret yang menghubungkan struktur berpikir internal anak dengan ekspresi tuturan lisan (Widiastuty *et al.*, 2023). Melalui manipulasi gerakan jari dan visualisasi warna-warni flanel, terjadi sinergi stimulasi antara sensori-kinestetik dengan aspek kognitif-bahasa (Juniandari & Hidayati, 2025). Anak terdorong untuk menirukan intonasi, merangkai frasa sederhana, dan melakukan dialog dua arah saat merespons pertanyaan guru maupun narasi rekannya (Trisnawati *et al.*, 2024).

Secara spesifik, efektivitas media ini tercermin dari lonjakan capaian anak pada setiap aspek indikator kemampuan berbicara (Farhani *et al.*, 2026). Pada aspek kemampuan pengucapan (artikulasi), anak-anak yang pada kondisi *pre-test* belum mampu melafalkan kata dengan jelas memperlihatkan kemajuan pesat pada *post-test*, di mana mayoritas anak berhasil berada pada kategori BSH (56,25%) dan BSB (31,25%). Hal ini membuktikan jika stimulasi visual berupa bentuk boneka dan peneladanan intonasi saat bermain peran membantu memperjelas artikulasi vokal anak secara signifikan (Putri & Yudha, 2023). Begitu pula pada aspek penggunaan kosakata saat bermain dan kelancaran berbicara (Larassati & Alifah, 2025), pergeseran persentase yang tajam hingga mengeliminasi kategori Belum Berkembang (BB) menjadi 0% menegaskan jika suasana belajar yang bebas dari tekanan mampu merangsang keberanian anak dalam merangkai kalimat serta mengutarakan gagasan secara percaya diri (Chotimah *et al.*, 2025).

Peningkatan secara akumulatif, di mana total gabungan kategori BSB dan BSH mencapai 87,50% pada *post-test*, memperkuat posisi media boneka jari sebagai instrumen pembelajaran yang adaptif teruntuk anak usia dini (Putro *et al.*, 2024). Keberhasilan ini tidak lepas dari sifat media manipulatif yang mampu mengalihkan perhatian anak dari rasa takut salah menjadi fokus pada alur cerita dan karakter yang dimainkannya (Nisa *et al.*, 2023). Dengan demikian, integrasi antara media pembelajaran yang menarik, skenario berbasis cerita kontekstual, dan keterlibatan aktif anak di dalam kelas terbukti memberikan dampak positif yang nyata terhadap transformasi kemampuan berbahasa lisan anak secara menyeluruh (Sa'diah & Sit, 2026).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media boneka jari yang dirancang secara khusus berbasis cerita kontekstual dengan teknik evaluasi bertahap pada indikator spesifik artikulasi dan kelancaran tuturan anak usia 4–5 tahun. Berbeda dengan pemanfaatan media pabrikan siap pakai yang cenderung pasif , produk yang dikembangkan ini dilengkapi dengan panduan skenario interaktif yang menuntut keberanian anak untuk melakukan improvisasi verbal spontan. Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan (limitasi). Pertama, subjek uji coba terbatas pada 12 anak di satu sekolah (TK Negeri Pembina Samporoa), sehingga generalisasi hasil secara lebih luas memerlukan kehati-hatian. Kedua, durasi intervensi dan implementasi media dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga dampak jangka panjang terhadap retensi kosakata dan kompleksitas struktur kalimat anak belum terekam secara komprehensif. Berdasarkan keterbatasan tersebut, direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan uji coba pada skala sampel yang lebih luas (*field testing*) dengan melibatkan kelompok kontrol melalui metode *quasi-experiment*. Bagi praktisi dan pendidik PAUD, disarankan untuk mengintegrasikan media boneka jari ini dengan naskah cerita berbasis kearifan lokal serta ragam variasi karakter yang lebih variatif guna menjaga keberlanjutan minat berkomunikasi anak.

Bila disandingkan dengan hasil-hasil penelitian terdahulu, temuan penelitian ini sejalan dan memperkuat studi mengenai efektivitas media berbasis karakter mini dalam membangkitkan rasa percaya diri anak saat berbicara. Penelitian ini juga memperkokoh temuan sebelumnya yang mengemukakan jika pendekatan bermain peran memakai media manipulatif efektif memperkaya penguasaan kosakata dan memperjelas intonasi vokal anak prasekolah (Fauzia *et al*., 2022). Lebih lanjut, penelitian ini melengkapi kajian mengenai

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

efektivitas media dongeng visual dalam membangun komunikasi interaktif dua arah pada pendidikan anak usia dini (Purwanti *et al.*, 2025).

Secara keseluruhan, integrasi antara validasi produk secara teknis dan pembuktian efektivitas empiris di kelas menegaskan jika media boneka jari tangan bukan sekadar alat permainan visual, melainkan sebuah instrumen pembelajaran transformatif yang mampu merestrukturisasi kemampuan artikulasi, penguasaan kosakata, dan kelancaran berbicara anak secara optimal.

Simpulan

Penelitian ini berhasil menjawab tujuan utama pengembangan, di mana media boneka jari tangan berbasis model ADDIE terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Samporoa. Penerapan media manipulatif dan skenario cerita interaktif ini secara signifikan berhasil merangsang keberanian anak, memperjelas artikulasi pengucapan, memperkaya penguasaan kosakata, serta melancarkan tuturan lisan tanpa hambatan psikologis seperti canggung atau malu. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media bermain peran konkret berbasis konteks mampu menjadi instrumen pembelajaran transformatif dalam mengoptimalkan potensi berbahasa lisan anak usia dini secara alami di kelas. Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media boneka jari ini pada skala sampel yang lebih luas menggunakan metode *quasi-experiment*, atau mengembangkannya untuk mestimulasi aspek keterampilan bahasa lain seperti kemampuan menyimak (*listening*) dan literasi awal pada konteks karakteristik anak yang beragam.

Daftar Pustaka

Anidi, Arung, F., Zibar L. parisau, C., & Juwairiyah, A. (2025). PERAN ORANG TUA DALAM STIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3–5 TAHUN Anidi1. *Jurnal E-Mas (Edukasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini)*, *1*(1), 62–72. https://doi.org/10.64690/e-mas.v1i1.255

Anriyani, L., & Vitaloka, W. (2025). Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Bicara Anak dengan Speech Delay melalui Media Pembelajaran Visual dan Strategi Interaktif. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 92–104. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v8i02.26048

Azmi, R., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(4), 2620–8326.10.29303/jipp.v8i4.1795

Chotimah, I., Liana, H., & Aslina, Y. (2025). Perkembangan Bahasa Melalui Metode Bercerita Boneka Jari Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Terpadu Subulussalam Samarinda. *BEduManageRs Journal*, *6*(2), 1–11. https://doi.org/10.30872/bedu.v6i2.5877

Chrestiany, S., & Hasibuan, R. (2016). IMPLEMENTASI MEDIA BONEKA JARI DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK KOSGORO SURABAYA. *Jurnal PAUD Teratai*, *07*, 1–5. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/22604

Farhani, R., Muazzomi, N., & Rosyadi, akhmad fikri. (2026). Pengaruh Story Telling Berbasis Kearifan Lokal Dengan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Little Muslims. *AEJ (Advances in Education Journal)*, *2*(6), 92–100. https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/1133

Fauzia, W., Hajar, R. T., Islam, P., Usia, A., Tinggi, S., Islam, A., & Gresik, A. M. (2022). Perkembangan bahasa aud dan praktek permainan bahasa anak. *At-Thufuly: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* |, *2*(2), 98–103. https://doi.org/10.37812/atthufuly.v2i2.584

Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). PENERAPAN MEDIA VISUAL UNTUK MEMUDAHKAN Pada era signifikan dalam meningkatkan daya angka , huruf , bentuk , warna , dan kata- Jurnal ini menggunkan metode Pustaka yakni berdasarkan referensi bacaan yang ada . Seperti yang sudah pembelajaran pada anak usi. *PERNIK Jurnal PAUD*, *6*(2), 83–87. https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672

Jannah, M., Sundari, N., & Fitriani, Y. (2025). Penggunaan Media Visual Pop Up Book untuk Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun. *Aulad; Journal on Early Childhood*, *8*(1), 332–344. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1001

Juniandari, S., & Hidayati, I. (2025). PERBEDAAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI DI TK SALSA DESA CINTA RAKYAT. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, *4*(4), 195–205. https://wikep.net/index.php/ADIBA/article/view/222

Karim, I. K., Juniarti, Y., & Arifin, I. novita. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

Berbicara Pada Anak. *Jurnal Raudhah*, *10*(2), 64–72. http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2037

Larassati, & Alifah, P. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG MELALUI MEDIA BONEKA JARI SISWA KELAS II MI AN-NAJIHAH BABUSSALAM MADIUN. *FONDATIA*, *9*(4), 882–901. doi:10.36088/fondatia.v9i4.5971

Lisdayana. (2025). MENGASAH KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI : INOVASI METODE BERCERITA DENGAN MEDIA VISUAL. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(2), 107–116. https://doi.org/10.36312/educatoria.v5i2.412

Majdi, M., Rahman, S. A., Humaidi, M., Kancil, W., & Indonesia, B. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA 3D TIPE MODEL WAYANG KANCIL DAN BUAYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA. *An-Nur: Jurnal Studi Islam*, *14*(2), 255–266. https://doi.org/10.37252/annur.v14i2.381

Nisa, A., Jannah, A., & Aulina, C. N. (2023). Finger Puppet Media Boosts Preschool Speaking Skills : Research Findings : Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Prasekolah dengan Media Boneka Jari : Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *21*(3), 1–8. https://pdfs.semanticscholar.org/bcc1/3290b6e03ce90cd2ba46fc4b274114d2e4b2.pdf

Nur, A., Sofi, S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, *1*(2), 109–121. https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79

Oktaviani, M., Novitasari, A. W., Glosalalia, Madinatuzzahra, & Aulia, N. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA PRASEKOLAH. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, *8*, 153–163. https://doi.org/10.21009/JKKP.082.04

Purwanti, E., Ashshidiqi, A., & Zultiar, N. (2025). METODE BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA FINGER PUPPET (BONEKA JARI) UNTUK ANAK USIA DINI 4 – 5 DI PAUD NURUL ABROR KABUPATEN CALAKAN. *CALAKAN: Jurnal Sastra, Bahasa, Dan Budaya*, *1*(1), 154–162. https://doi.org/10.61492/calakan.v3i2.322

Puteri, R. S., Roshonah, A. F., & Damayanti, A. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4 – 5 Tahun melalui Media Boneka Jari di TK Aisyiyah 12 Setiabudi Pamulang. *Jurnal FIP UMJ*, *1*, 1539–1545. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/69044

Putri, M. S., & Yudha, R. P. (2023). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Jari. *JIIP; Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(8), 6101–6107. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2516

Putro, C., Afita, D. N., Pacitan, S. A., Prodi, M., & Stai, P. (2024). Manajemen Pembelajaran Seni Peran melalui Media Boneka Jari pada Anak Usia Dini. *SENTRA*, *4*(1), 47–55. https://ejournal.alfattah.ac.id/index.php/JS/article/view/115

Rahmani, L. D., & Setiyatna, H. (2023). Komunikasi Efektif pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Journal Of Early Childhood Education And Research*, *4*(2), 73–80. https://short-url.cc/1A7Nq

Ramli, A. F., Rusmayadi, & Herman. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK Idhata Cambayya. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, *2*(2), 52–63. https://doi.org/10.37216/aura.v2i2.602

Sa'diah, N., & Sit, M. (2026). UPAYA MENUMBUHKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA BONEKA JARI. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *7*(2), 2745–8253. https://doi.org/10.69552/vzzvb214

Sigalingging, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Visual dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Rumbio; Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, *2*, 10–17. https://journal-rumbio.willyprint-art.my.id/index.php/ojs/article/view/46

Trisdiana, N. Z., Arkam, R., & Mustikasari, R. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA ANAK USIA DINI DENGAN MEDIA BONEKA JARI. *Jurnal Mentari*, *2*(2), 92–101. https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari/article/view/217

Trisnawati, A., Karta, i wayan, & Fahruddin. (2024). Pengaruh metode mendongeng menggunakan boneka jari dan metode bercerita menggunakan kartu bergambar terhadap perkembangan bicara anak. *Jurnal FKIP UNRAM*, *4*(1), 20–29. DOI: 10.29303/jmp.v4i1.5456

Tsana, A. N., & Inten, D. N. (2025). Efektivitas Media Audio Visual Animasi Interaktif Studycle Kids dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud (JRPG)*, *5*(2), 151–158. https://doi.org/10.29313/jrpgp.v5i2.8320

Wahyuni, S., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2021). PENGEMBANGAN BONEKA KULIT JAGUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, *2*(1), 185–190. https://journal.publication-

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8782

center.com/index.php/ijece/article/view/635

Widiastuty, H., Harahap, A. R., Alfiqri, A. F., & Yuvia. (2023). Pengenalan dan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Boneka Jari pada Komunitas Anak-anak. *KIFAH; Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 115–122. https://doi.org/10.35878/kifah.v2i2.860