

***STORYTELLING* DENGAN MEDIA BONEKA JARI: SUATU KEGIATAN *SERVICE LEARNING* DI MIS TUNAS ISLAM KABUPATEN BOGOR**

Tita Hasanah^{1*}, Aninda Nishfi Humairoh², Delia Iswandi³, Mutiara Puspita⁴, Sagita Fitriyani⁵, Siti Patimah Maesaroh⁶, Siti Qurrota A'yuni⁷, Siti Zulfah Hasanah⁸.

¹⁻⁸ Institut Agama Islam Sahid, Bogor Indonesia, tita.hasanah@inais.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 02 Desember 2024

Diterima: 09 Desember 2024

Diterbitkan: 21 Desember 2024

Keyword:

Finger puppets, storytelling, service learning, media

Kata Kunci:

Boneka jari, bercerita, service learning, media

DOI :

10.56406/jsm.v3i02.610

Abstract

This Community Service Activity (PKM) aims to implement one of the media created by students from Seni Budaya Keterampilan (the Art and Culture Skills) course, namely finger puppets through storytelling activities. The method used is service learning. The activities were carried out at MIS Tunas Islam, Pamijahan District, Bogor Regency. The target of this service activity is first grade students. The activity stages consist of planning, implementation and evaluation. In general, this PKM activities ran well and smoothly and provided several recommendations for further activities.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan ini bertujuan untuk mengimplementasikan salah satu media hasil karya mahasiswa dari mata kuliah Seni Budaya Keterampilan yaitu boneka jari melalui kegiatan *storytelling*. Metode yang digunakan ialah *service learning*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di MIS Tunas Islam Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. Sasaran kegiatan pengabdian ini ialah peserta didik kelas satu. Tahapan kegiatan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Secara umum, kegiatan PKM ini berjalan dengan baik dan lancar serta memberikan beberapa rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya.

PENDAHULUAN

Boneka jari merupakan salah satu media yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Boneka jari adalah mainan berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam jari tangan dan dimainkan dengan menggerakkan jari. Biasanya, bahan untuk membuat boneka ini ialah kain flanel yang bertekstur lembut. Bentuk boneka jari beraneka ragam, seperti bentuk manusia, berbagai jenis binatang, buah-buahan, dan lain-lain. Boneka ini bisa dibeli di toko Alat Permainan Edukatif (APE) atau dibuat sendiri sesuai dengan minat dan kebutuhan.

Media itu sendiri merupakan bentuk jamak dari *medium* yang diartikan sebagai saluran komunikasi (Heinich, *et al.* 2002). Istilah media dalam pada Bahasa Latin, berarti “*between*.” istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Sehingga boneka jari sebagai suatu media, dipandang

dapat membawa informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi, dalam hal ini dari pendidik kepada peserta didik.

Salah satu mata kuliah yang diselenggarakan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Sahid Bogor ialah mata kuliah Seni Budaya Keterampilan. Mata kuliah ini terdiri dari materi berupa teori dan praktik untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa menuangkan ide, imajinasi, dan kreativitas. Praktik membuat karya yang dibuatnya ialah membuat karya seni, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, seperti menggambar, melukis, kolase, montase, jumputan, origami, kirigami, dan lain-lain termasuk membuat boneka jari.

Media boneka ini biasanya dipakai pada jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), dan pada jenjang Sekolah Dasar terutama di kelas rendah (kelas satu, dua, atau kelas tiga). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka jari di Tingkat SD dapat meningkatkan aktivitas dan perkembangan sosial peralihan dari TK ke SD (Agustin *et al.*, 2022), mengembangkan kemampuan interpersonal peserta didik (Khairunnisa, 2020), meningkatkan keterampilan membaca (Yasin *et al.*, 2022), keterampilan menulis (Widad & Damayanti, 2021), kemampuan menyimak (Puspasari *et al.*, 2021), dan lain-lain. Selain itu, penelitian dan pengembangan media boneka jari juga telah dilakukan seperti yang dilakukan oleh Anjeli & Latifah (2021), Widad & Damayanti (2021), dan (Noviyanawati & Gede Agung, 2022). Hal ini menguatkan mahasiswa untuk melakukan praktik langsung menggunakan boneka jari melalui kegiatan bercerita atau *storytelling* kepada peserta didik Sekolah Dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan metode *service learning*. Menurut Afandi, *et al.* (2022), *Service Learning* merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis dengan memanfaatkan konsep *Experiential Learning*. Konsep ini melibatkan penerapan pengetahuan yang didapat di kelas dalam interaksi langsung dengan masyarakat atau komunitas. Salah satu mata kuliah yang dijalani ialah Seni Budaya Keterampilan. Pada mata kuliah ini, mahasiswa memperoleh teori dan melakukan berbagai praktik salah satunya membuat boneka jari berbagai bentuk dengan menggunakan bahan berupa kain flanel. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak tujuh orang. Boneka jari yang dibuat oleh mahasiswa tersebut diimplementasikan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk *storytelling*.

Tempat pelaksanaan kegiatan dilakukan di kelas satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta Tunas Islam, Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. Jumlah peserta didiknya sebanyak 26 anak, tetapi yang hadir pada pelaksanaan sebanyak 14 anak. Waktu pelaksanaan kegiatannya pada hari Senin, tanggal 15 Januari 2024. Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak tujuh orang yang melakukan tugas mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara geografis Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor berupa daratan yang terletak di kaki Gunung Salak. Berdasarkan pada data yang diperoleh dan bersumber dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor (BPS, 2024), luas wilayah kecamatan Pamijahan adalah 125,17 km², dengan ibukotanya ialah Gunungsari. Daerah ini berada pada ketinggian lebih kurang 581 meter di atas permukaan laut.

Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor belum memiliki sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN), tetapi terdapat 40 sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) dengan total jumlah pendidik sebanyak 402 orang dan 7.098 peserta didik pada tahun ajaran 2022-2023 (BPS, 2024). Salah satu MIS di Pamijahan ialah MIS Tunas Islam yang terletak di Kampung Bojong Limus Desa Cibening. Saat ini, MIS Tunas Islam dipimpin oleh kepala sekolah Perempuan yaitu Sopha Nadia, S.Pd.

MIS Tunas Islam didirikan pada tahun 1950 oleh tokoh masyarakat dan alim ulama yang ada di lingkungan sekitar. Tujuan mendirikan Lembaga pendidikan ini supaya penduduk setempat dan sekitar menjadi cerdas dalam ilmu pengetahuan, bermartabat di Masyarakat, dan bermanfaat untuk umat. Sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajarannya. Akreditasi yang diperoleh sekolah ini adalah grade B dengan nilai 84 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah. Jumlah total tenaga pendidiknya sebanyak 12 guru dengan peserta didik sebanyak 130 orang.

Kegiatan PKM dengan metode *service learning* berupa *storytelling* dengan media boneka jari dilakukan di kelas satu MIS Tunas Islam. Jumlah peserta didik di kelas satu yang mengikuti kegiatan PKM ini sebanyak 14 anak dari jumlah keseluruhan 26 anak. Kelas ini dibimbing oleh seorang wali kelas yaitu Rosmawati, S.Pd.

Proses kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Alur tahapan kegiatan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur tahapan PKM *Story Telling* dengan Boneka Jari**Perencanaan**

Pada tahap ini, mahasiswa menetapkan tema *storytelling* yaitu Menjaga Kebersihan dan Kesehatan Badan. Tema ini dipilih untuk menguatkan dan membiasakan anak kelas satu dalam menjaga lingkungan dengan tertib seperti membuang sampah pada tempatnya terutama sisa makanan atau kemasan jajanan saat di sekolah serta mengonsumsi makanan enak yang sehat. Setelah ditetapkan tema, mahasiswa Menyusun alur cerita dan menetapkan tokoh cerita. Pembuatan boneka jari disesuaikan dengan tokoh yang diperlukan dalam cerita.

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat boneka jari ialah: kain flanel berbagai macam warna, benang jahit atau benang sulam, manik-manik, mata itik, pita, dan bahan tambahan lain yang diperlukan sebagai aksesoris. Sedangkan peralatan yang diperlukan ialah gunting, jarum jahit atau jarum sulam, kertas pola, dan lem kain atau lem lilin.

**Gambar 2.** Proses pembuatan boneka jari

Proses pembuatan boneka jari terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Membuat pola dari kertas sesuai dengan bentuk boneka yang direncanakan. Pada tahap ini, mahasiswa menelaah berbagai bentuk pola dari media sosial.
2. Menggunting kain flanel sesuai dengan pola yang telah dibuat.
3. Membuat boneka jari dengan berbagai tusuk hias yang telah dipelajari, yaitu tusuk feston, flanel, rantai, tikam jejak, dan tusuk jelujur.
4. Kegiatan *finishing* yaitu memberi hiasan pelengkap seperti mata itik, pita, atau aplikasi lainnya.



Gambar 3. Boneka jari yang dibuat mahasiswa untuk kegiatan *story telling* dan hadiah kuis untuk peserta didik

Tokoh boneka jari dalam cerita terdiri dari: 1) Pinbel (Tirtagonis), 2) Ucul (Protagonis), 3) Odoy (Tirtagonis), 4) Una (Antagonis), 5) Pakde (penjaga kantin sekolah MI Tunas Islam), 6) Bude (istri pakde), 7) ibu Angel (guru kelas), 8) Wortel (berperan sebagai sayuran yang menyehatkan), 9) Belimbing (berperan sebagai buah yang menyehatkan), 10) Jeruk, 11) Stroberi, dan 12) Terong.

Selain membuat berbagai boneka jari, mahasiswa juga membuat panggung boneka mini sebagai latar cerita yang akan disampaikan. Panggung mini tersebut dibuat dari kardus bekas yang diberi warna dengan cat dan hiasan lainnya.



Gambar 4. Panggung boneka mini dan boneka jari yang siap dimainkan.

Dalam perencanaan juga dilakukan pengurusan izin yaitu surat permohonan tempat pelaksanaan kegiatan yang ditujukan kepada kepala sekolah MIS Tunas Islam. Selain itu, ditetapkan jadwal yang disepakati bersama yaitu pada hari Senin, Tanggal 15 Januari 2024.

Pelaksanaan

Pada tahap ini, ketujuh mahasiswa berangkat bersama-sama dari kampus Institut Agama Islam Sahid menuju lokasi kegiatan di MIS Tunas Islam yang hanya berjarak kurang lebih 10 menit perjalanan dengan membawa berbagai peralatan berupa

panggung mini, boneka jari sebagai tokoh-tokoh dalam cerita, dan boneka jari sebagai hadiah untuk peserta didik.

Kegiatan diawali dengan perkenalan para mahasiswa dan peserta didik, dilanjutkan dengan *ice breaking* untuk memecahkan suasana. Peserta didik terlihat antusias dan penasaran dengan kegiatan yang akan dilakukan. Bahkan beberapa kakak kelasnya ikut melihat melalui jendela. *Ice breaking* yang diberikan berupa permainan tepuk dan tebak-tebakan.



Gambar 5. Kegiatan *ice breaking* bersama anak-anak



Gambar 6. Kegiatan *storytelling* tengah berlangsung di panggung mini

Cerita boneka yang disampaikan mengenai cara menjaga kebersihan dan Kesehatan badan. Isi cerita mengenai sikap membuang sampah, memilih jajanan sehat, dan menjaga lingkungan sekolah. Sebagai umat Muslim, kebersihan merupakan sebagian dari iman. Selain itu, lingkungan yang bersih dapat membuat kita melakukan aktivitas sehari-hari tanpa adanya ancaman penyakit yang berarti. Selain itu, peserta didik dianjurkan untuk memilih jajanan yang lebih sehat supaya tidak menimbulkan berbagai masalah kesehatan pada diri sendiri. Peserta didik terlihat bersikap mendengarkan, menyimak alur cerita, dan merespon dengan mengangguk, tertawa, atau

menjawab pertanyaan. Para mahasiswa juga mengajak peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

Setelah menyampaikan cerita, peserta didik diberikan kuis berupa pertanyaan mengenai nama tokoh dan hikmah dalam cerita. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar mendapat hadiah berupa boneka jari yang telah disediakan. Peserta didik memilih sendiri jenis boneka jari yang disediakan. Hadiah tersebut membuat peserta didik yang lain termotivasi untuk terlibat dan menjawab pertanyaan kuis dari para mahasiswa. Kemudian, peserta didik mencoba dan memainkan boneka jari yang diperolehnya dari menjawab kuis.



Gambar 7. Peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan dialog dan kuis yang diberikan oleh mahasiswa

Kegiatan PKM diakhiri dengan penutup dan foto bersama, serta pemberian kenang-kenangan untuk pihak sekolah dan guru. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi pemantik kreativitas guru dan peserta didik, serta menumbuhkan semangat untuk menjaga kebersihan badan dan lingkungan, lebih bersemangat untuk menimba ilmu.



Gambar 8. Foto Bersama peserta didik

Evaluasi dan Rekomendasi

Setelah kegiatan *storytelling* dengan boneka jari usai, dosen pengampu dan mahasiswa melakukan evaluasi berupa refleksi dari kegiatan tersebut. Ada beberapa hal dalam kegiatan evaluasi ini, di antaranya ialah:

1. Mahasiswa dapat membuat boneka jari dari kain flanel yang dapat digunakan dengan baik dengan tiga teknik tusuk yaitu feston, tikam jejak, dan jelujur.
2. Kegiatan PKM berjalan dengan lancar, tidak ada kendala yang cukup berarti mulai dari perencanaan hingga pelaksanaannya.
3. Secara umum kegiatan PKM berjalan dengan baik sesuai tujuan yaitu untuk mengimplementasikan media hasil karya yang dibuat mahasiswa dari salah satu tugas mata kuliah dan memperoleh pengalaman secara langsung di lapangan.

Rekomendasi dari kegiatan PKM ini ialah:

1. Mahasiswa perlu lebih meningkatkan keterampilannya dengan membuat jenis boneka lainnya, seperti boneka tangan yang ukurannya lebih besar atau boneka *puppet* dari kertas.
2. Bahan pembuatan boneka dapat diupayakan menggunakan bahan bekas pakai seperti kardus, kaos kaki bayi, baju bayi, dan lain-lain untuk menghemat pengeluaran dana, memanfaatkan barang bekas, meminimalisir sampah, dan merangsang kreativitas.
3. Direkomendasikan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017) metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yang menggambarkan proses yang diterapkan pada desain instruksional dengan maksud menghasilkan episode pembelajaran yang disengaja (Huang, Spector, & Yang, 2019).

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa *storytelling* dengan media boneka jari berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta didik terlihat sangat antusias dan terlibat aktif mengikuti kegiatan dari awal hingga penutupan.

Diharapkan melalui pendekatan *service learning* ini, mahasiswa dan institusi pendidikan dapat secara konkret terlibat dalam memberikan pelayanan kepada Masyarakat, serta memberi kontribusi positif dalam pembangunan bangsa terutama di bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan PKM *storytelling* dengan media boneka jari ini, yaitu: kepala sekolah dan jajaran pendidik dan tenaga kependidikan di MIS Tunas Islam, terutama Bu Rosmawati, S.Pd. sebagai guru wali kelas satu. Selain itu ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Sahid Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. *et al.* (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Agustin, N., Yuliana, I., & Amelia Andayani, R. (2022). Penerapan Role Playing Berbantu Media Boneka Jari Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Perkembangan Sosial Peralihan Anak Dari Tk Ke Sd. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 104–116. <https://doi.org/10.32665/abata.v2i1.308>
- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- BPS. (2024). *Kabupaten bogor*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Pearson Education, Inc., publishing as Allyn & Bacon.
- Huang, R., Spector, J. M., Yang, J. (2019). Educational Technology: A Primer for 21st Century. In *Springer Nature Singapore Pte Ltd*. <https://doi.org/10.59668/226.3988>
- Khairunnisa, R. (2020). Implementasi Penggunaan Media Boneka Jari Untuk

- Mengembangkan Kemampuan Interpersonal Siswa Sdn 027 Samarinda Ulu. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 137–143. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1945>
- Noviyanawati, B. L., & Gede Agung, A. A. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 73–81. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>
- Puspasari, D., Negeri, S. D., & Wetan, G. (2021). *Workshop Penguatan Kompetensi Guru 2021 SHEs: Conference Series 4 (6) (2021) 908-914 The Application Finger Puppets Media to Increasing The Skill of Listening Fairytale*. 4(6), 908–914. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Widad, G. A. B., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 09(10), 3476–3485.
- Yasin, R. S., Bakhtiar, A. M., & Fauziyah, N. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Membaca Dongeng Berbantu Boneka Jari di Sekolah Dasar*. 28(2), 64–70. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4410](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4410)