

Workshop Boneka Jari sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Tita Hasanah^{1*}, Nabila Cinta^{2*}, Siti Jamilah Nawawi³, M. Ismul Azan⁴, Syaiful Fadilah⁵, Intan Rahma Amalia⁶, Ardika Rifky Ramadhan⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Institut Agama Islam Sahid, Bogor, Indonesia.

email: * titahasanah.inais@gmail.com, harasidharun72@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: April 2025
Diterima: November 2025
Diterbitkan: Februari 2025

Keyword:

Workshop, finger puppets, learning media, creative media

Kata Kunci:

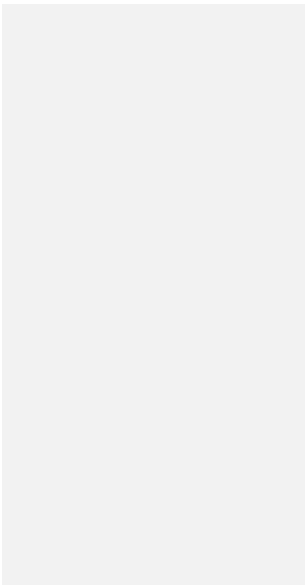
Workshop, boneka jari, media pembelajaran, media kreatif

ABSTRACT

The community service activity in the form of a Finger Puppet Workshop as a Creative Learning Medium aims to improve the skills of educators and prospective educators in making and implementing finger puppets as a learning medium. This activity was held on February 1, 2025, at the Sahid Islamic Institute in Bogor and was attended by 30 participants consisting of students, teachers, and education practitioners. The implementation method used a participatory training approach that included preparation, implementation, and evaluation stages. The workshop began with introductory material, then demonstrations and practice of making finger puppets. The results of the activity showed that participants were highly enthusiastic, able to produce finger puppets independently, and understood their use to support creative learning. This workshop had a positive impact in improving the pedagogical skills of participants and strengthening their literacy in simple but effective learning media. This activity is expected to encourage educators to be more creative in utilizing alternative learning media to improve the quality of learning at various levels of education.

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian berupa workshop Boneka Jari sebagai Media Pembelajaran Kreatif bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik dan calon pendidik dalam membuat serta menerapkan boneka jari sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada 1 Februari 2025 di Institut Agama Islam Sahid



Bogor dan diikuti oleh 30 peserta yang terdiri dari mahasiswa, guru, dan praktisi pendidikan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan workshop dimulai dengan materi pengantar, kemudian demonstrasi dan praktik pembuatan boneka jari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme tinggi, mampu menghasilkan boneka jari secara mandiri, serta memahami penggunaannya untuk mendukung pembelajaran kreatif. Workshop ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan pedagogik peserta dan memperkuat literasi mereka terhadap media pembelajaran sederhana namun efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan bermakna, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Guru memerlukan beragam media yang dapat membantu menyederhanakan konsep, meningkatkan interaksi, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang memiliki potensi besar dalam mendukung hal tersebut adalah boneka jari. Boneka jari merupakan alat sederhana yang ditempatkan pada jari tangan untuk memvisualisasikan tokoh atau objek tertentu, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi melalui pendekatan yang konkret, imajinatif, dan komunikatif. Wright et al. (2012) menegaskan bahwa media visual sederhana semacam ini terbukti mampu merangsang perkembangan kognitif dan bahasa anak karena memberikan pengalaman belajar yang multisensori.

Dalam konteks pembelajaran kreatif, guru dan calon guru perlu dibekali keterampilan dalam merancang dan memanfaatkan media non-digital yang mudah dibuat dan dapat digunakan dalam berbagai situasi kelas. Boneka jari menjadi pilihan ideal karena biayanya murah, proses pembuatannya sederhana, fleksibel digunakan pada berbagai mata pelajaran, serta dapat mendukung penguatan karakter dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Temuan penelitian Azmi et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan boneka dalam kegiatan bercerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa

ekspresif anak usia dini. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media sederhana mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan humanis.

Sejumlah penelitian juga menegaskan efektivitas boneka jari dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, kreativitas, dan kepercayaan diri anak. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Hasanah et al. (2024) menunjukkan bahwa *storytelling* dengan media boneka jari mampu mendorong imajinasi anak, membuat pembelajaran lebih hidup, dan memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Sejalan dengan itu, penelitian Noviyawati dan Agung (2022) menemukan bahwa media boneka jari berbasis model pembelajaran SAVI valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas rendah.

Meskipun penelitian menunjukkan manfaat yang besar, kenyataannya masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan membuat boneka jari secara mandiri sesuai kebutuhan pembelajaran. Keterbatasan ini berdampak pada minimnya penggunaan media kreatif di kelas. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Workshop* Boneka Jari sebagai Media Pembelajaran Kreatif diselenggarakan untuk memberikan pelatihan praktis kepada guru, mahasiswa pendidikan, dan praktisi lainnya. *Workshop* ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam mengenal fungsi pedagogis boneka jari, menguasai teknik pembuatannya, serta mampu mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah maupun lembaga pendidikan lainnya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan partisipatif berupa *workshop* yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterampilan praktis peserta dan mendorong kolaborasi dalam kegiatan pelatihan, sebagaimana dijelaskan oleh Firjatullah et al. (2025) bahwa model pelatihan partisipatif efektif dalam membangun kompetensi dan kemandirian peserta dalam konteks pemberdayaan masyarakat. *Workshop* dilakukan pada tanggal 1 Februari 2025 di Aula Bale Edi Institut Agama Islam Sahid Bogor dan diikuti oleh 30 peserta, terdiri atas mahasiswa, guru, serta praktisi pendidikan lainnya.

Tahapan kegiatan pengabdian terdiri dari:

1. Tahap persiapan, dilakukan dengan mengurus dokumen perizinan, menyusun jadwal kegiatan, membuat *flyer* publikasi *workshop*, serta menyiapkan seluruh bahan dan alat yang diperlukan untuk sesi praktik pembuatan boneka jari. Adapun bahan yang disiapkan meliputi kain flanel, benang, jarum jahit, gunting, lem, mata boneka, dan aksesoris pendukung lainnya. Tahapan persiapan ini penting sebagaimana disampaikan Rosadi et al. (2022) bahwa perencanaan administratif dan logistik yang baik menjadi faktor utama keberhasilan program pengabdian masyarakat.



Gambar 1. *Flyer* kegiatan workshop

2. Tahap pelaksanaan, terdiri dari tiga sesi utama:
 - Pertama*, penyampaian materi pengantar mengenai pentingnya media pembelajaran kreatif dan peran boneka jari dalam meningkatkan interaksi, imajinasi, dan pemahaman konsep pada siswa.
 - Kedua*, narasumber mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan boneka jari secara langsung agar peserta memahami teknik dasar seperti memotong pola, menjahit sederhana, serta menempel aksesoris.
 - Ketiga*, peserta melakukan praktik pembuatan boneka jari secara mandiri dengan bimbingan langsung dari narasumber dan fasilitator. Model pelatihan yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, dan praktik ini sejalan dengan temuan Hamizar et al. (2023) yang menyatakan bahwa *workshop* berbasis praktik langsung lebih efektif dalam menguasai keterampilan teknis.
3. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati tingkat keterlibatan peserta selama kegiatan, kualitas hasil karya boneka jari yang dibuat, serta melakukan wawancara singkat mengenai pemahaman peserta terhadap implementasi media tersebut dalam pembelajaran. Evaluasi seperti ini mengikuti prinsip monitoring sederhana dalam kegiatan pengabdian masyarakat, di mana keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari perubahan keterampilan serta respons peserta terhadap kebermanfaatannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop “Boneka Jari sebagai Media Pembelajaran Kreatif” berlangsung pada 1 Februari 2025 di Aula Bale Edi, Institut Agama Islam Sahid Bogor, dengan jumlah peserta 30 orang. Peserta terdiri dari mahasiswa pendidikan, guru PAUD, serta guru SD/MI yang memiliki minat untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif. Setiap peserta memperoleh satu paket bahan lengkap untuk membuat boneka jari, termasuk kain flanel, benang, jarum, serta pola dasar berbagai karakter (Gambar 2). Penyediaan paket ini memudahkan peserta untuk mengikuti instruksi secara langsung dan menghasilkan karya secara mandiri. Peralatan lainnya disediakan panitia untuk digunakan secara bersama seperti lem tembak dan gunting.

Kegiatan workshop dipandu oleh Tita Hasanah, M.Si., yang memiliki pengalaman dalam pengembangan media kreatif untuk pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Dalam pelaksanaannya, beliau dibantu oleh mahasiswa Program Studi PGMI yang telah mendapatkan materi tentang pembuatan media

pembelajaran kreatif, sehingga mampu mendampingi peserta selama proses demonstrasi maupun praktik. Kehadiran pendamping ini memastikan setiap peserta memperoleh bimbingan yang memadai, mulai dari memahami konsep, menguasai teknik dasar, hingga menyelesaikan produk boneka jari secara mandiri.



Gambar 2. Paket Bahan Membuat Boneka Jari

Pada sesi pertama, narasumber menyampaikan materi pengantar mengenai pentingnya media pembelajaran kreatif bagi siswa. Penekanan diberikan pada manfaat penggunaan media konkret seperti boneka jari dalam membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas visual, kinestetik, dan imajinatif. Hal ini selaras dengan pendapat Wright et al. (2012) bahwa media visual sederhana mampu meningkatkan keterlibatan dan perkembangan kognitif anak. Selain itu, guru memerlukan media alternatif yang murah, fleksibel, dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar sehari-hari. Boneka jari menjadi solusi tepat untuk menjembatani kebutuhan tersebut.

Pada sesi kedua, narasumber mendemonstrasikan beberapa teknik dasar pembuatan boneka jari, termasuk pengenalan jenis-jenis tusuk jahit seperti tusuk feston, tusuk jelujur, dan tusuk tikam jejak. Demonstrasi juga mencakup tahap memotong pola, menyatukan kain flanel, serta menempelkan aksesoris wajah dan pakaian. Peserta kemudian mempraktikkan setiap tahap dengan bimbingan langsung. Berdasarkan observasi, sebagian besar peserta mampu mengikuti langkah-langkah dengan baik dan menunjukkan kreativitas tinggi dalam memodifikasi desain boneka. Temuan ini memperkuat penelitian

Noviyanawati & Agung (2022) yang menyatakan bahwa boneka jari mendorong kreativitas dan meningkatkan kemampuan siswa mengekspresikan cerita melalui kegiatan bermain peran.



Gambar 3. Praktik Membuat Boneka Jari

Pada sesi ketiga, dilakukan refleksi dan evaluasi. Peserta menyampaikan pengalaman selama pelatihan, kemudahan penggunaan media, serta potensi penerapannya di kelas. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa boneka jari adalah media yang sangat aplikatif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama, Tematik, serta penguatan karakter. Temuan ini sejalan dengan Hasanah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa boneka jari mampu meningkatkan imajinasi, kemampuan berbahasa, dan rasa percaya diri anak melalui kegiatan storytelling. Dalam perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan yang berbasis praktik seperti ini efektif meningkatkan kompetensi peserta, sebagaimana dijelaskan oleh Hamizar et al. (2023) bahwa workshop berbasis demonstrasi dan praktik langsung meningkatkan penguasaan keterampilan pedagogik secara signifikan.

Secara keseluruhan, *workshop* ini memberikan manfaat yang nyata bagi peserta dalam hal keterampilan teknis membuat boneka jari dan pemahaman pedagogis mengenai penggunaannya dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa model pelatihan partisipatif merupakan pendekatan yang relevan dan efektif dalam pemberdayaan pendidik (Firjatullah et al., 2025). Dampak positif ini menjadi dasar perlunya pelatihan lanjutan yang berfokus pada pengembangan cerita, penggunaan

boneka dalam pembelajaran karakter, serta penyusunan *modul-based storytelling* untuk berbagai mata pelajaran.



Gambar 4. Foto Peserta *Workshop* Bersama Dekan FITK dan Kaprodi PGMI

KESIMPULAN

Workshop Boneka Jari sebagai Media Pembelajaran Kreatif yang dilaksanakan pada 1 Februari 2025 berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengenal, membuat, dan mengimplementasikan boneka jari dalam pembelajaran. Seluruh peserta terlibat aktif dalam kegiatan dan mampu menghasilkan karya boneka jari yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. *Workshop* ini juga memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran kreatif memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta interaksi siswa, terutama pada jenjang pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar.

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi pengembangan kompetensi pendidik dalam menyediakan media pembelajaran yang mudah diterapkan dan relevan dengan kebutuhan kelas. Temuan *workshop* ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media boneka jari dalam pembelajaran, serta menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan pedagogik peserta. Ke depan, kegiatan

serupa dapat dikembangkan dengan cakupan lebih luas, termasuk pelatihan lanjutan untuk pengembangan cerita, modul pembelajaran, dan integrasi boneka jari dalam pembelajaran tematik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan workshop ini diselenggarakan sebagai salah satu tugas mata kuliah Event Manajemen di Program Studi Manajemen Pendidikan Islam bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa PGMI Institut Agama Islam Sahid. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Dekan FITK Dr. H. Joko Trimulyo, M.Pd., ketua Program Studi MPI Dr. Muzhir Ihsan, M.Pd., serta kepada ketua Program Studi PGMI Samsul Huda, M.Si. atas bantuan moral dan materi hingga kegiatan ini terselenggara dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557–2565. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1795>
- Firjatullah, M., Aisyah, S., Putri, S. A., et al. (2025). Implementasi model kolaborasi partisipatif dalam pengabdian masyarakat. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 6(1).
- Hamizar, A., Malawat, F. F., & Maruapey, M. W. (2023). Menjembatani teori dan praktik: Pemberdayaan mahasiswa melalui workshop metodologi penelitian dan skill-building. *MANGENTE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Hasanah, T., Humairoh, A. N., Iswandi, D., Puspita, M., Fitriyani, S., Maesaroh, S. P., A'yuni, S. Q., & Hasanah, S. Z. (2024). Storytelling dengan media boneka jari: Suatu kegiatan service learning di MIS Tunas Islam Kabupaten Bogor. *Jurnal Sahid Mengabdikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.56406/jsm.v3i02.610>
- Noviyawanawati, 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>
- Rosadi, A., Nur, R. A., Ridwan, D., & Apriandinata, I. (2022). Pelatihan penulisan dan publikasi artikel pengabdian kepada masyarakat pada mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1).
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2012). *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.