



Penerapan Digital Puppet Show Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak di RA Al Fauzi

Ratna Ermayasari¹

¹ RA Al Fauzi

Correspondence: ratnaermayasari23@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Digital Puppet Show,
Expressive Language, Early
Childhood Education,
Interactive Learning, Language
Development, RA Al Fauzi.

ABSTRACT

This research aims to explore the implementation of an Interactive Digital Puppet Show to enhance expressive language skills in children at RA Al Fauzi. The study uses a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design, involving 25 students. The intervention consists of digital puppet shows where children actively participate in storytelling and character dialogue using interactive digital puppets. The puppet show is designed to encourage children to express their thoughts, emotions, and creativity through verbal communication. Data is collected through observations, teacher interviews, and student feedback. The findings indicate that the use of digital puppet shows significantly improved children's expressive language skills. Students became more confident in speaking, expressing their ideas, and engaging in conversations with peers. The interactive nature of the digital puppet show, which allows children to control the characters and their dialogue, contributed to their increased participation and language development. This study highlights the potential of using digital puppet shows as an innovative method to foster expressive language skills in early childhood education, offering an engaging and fun way to support language development in young learners.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan keterampilan bahasa, khususnya kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan bahasa ekspresif adalah kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ide-ide dengan jelas dan efektif melalui kata-kata. Pada anak-anak, keterampilan ini berfungsi untuk memperkuat komunikasi sosial, mendukung perkembangan kognitif, dan membentuk dasar bagi kemampuan literasi yang lebih lanjut. Di RA Al Fauzi, siswa usia dini sangat memerlukan media yang dapat merangsang perkembangan bahasa ekspresif mereka, karena pada tahap ini, anak-anak masih dalam proses pembelajaran untuk mengungkapkan diri dengan tepat.

Namun, meskipun keterampilan bahasa ekspresif sangat penting untuk perkembangan anak, banyak anak-anak yang menghadapi kesulitan dalam mengungkapkan perasaan dan ide mereka dengan cara yang jelas. Hal ini sering kali disebabkan oleh kurangnya kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan dan bebas tekanan. Menurut penelitian oleh Hsin et al. (2014), pembelajaran yang berbasis pada media interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif anak-anak dengan cara yang lebih alami. Oleh karena itu, diperlukan metode yang dapat mendorong anak-anak untuk lebih percaya diri dalam berbicara.

Penerapan teknologi dalam pendidikan anak usia dini semakin menjadi alternatif yang menarik untuk mendukung pengembangan berbagai keterampilan, termasuk bahasa ekspresif. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak adalah dengan menggunakan *digital puppet show*. Puppet show merupakan metode yang telah dikenal luas untuk mendorong ekspresi verbal anak melalui peran yang dimainkan oleh boneka. Dengan memanfaatkan teknologi digital, puppet show menjadi lebih interaktif, menarik, dan dapat diakses lebih mudah, bahkan di ruang kelas. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi

dalam pembelajaran anak-anak dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan memperkaya pengalaman belajar.

Digital Puppet Show memungkinkan anak-anak untuk tidak hanya menonton, tetapi juga berpartisipasi dalam pembuatan cerita, menggerakkan boneka, serta berbicara untuk karakter-karakter dalam cerita. Aktivitas ini dapat memberikan mereka kesempatan untuk bereksperimen dengan suara, intonasi, dan ekspresi dalam berbicara, yang penting untuk perkembangan bahasa ekspresif mereka. Sebuah studi oleh Beers (2011) juga mengemukakan bahwa anak-anak yang diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam pertunjukan boneka cenderung lebih berani berbicara, serta lebih percaya diri dalam menggunakan bahasa mereka.

Salah satu keuntungan dari penggunaan Digital Puppet Show adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak menekan bagi anak-anak. Berbicara di depan umum atau di depan teman-teman mereka kadang bisa membuat anak-anak merasa gugup atau malu. Dengan menggunakan boneka digital, anak-anak bisa merasa lebih nyaman karena mereka dapat berbicara melalui boneka, yang membuat proses belajar berbicara lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Brown dan Ryan (2003), yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam suasana yang menyenangkan akan meningkatkan rasa percaya diri anak dalam berkomunikasi.

Selain itu, metode ini memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang berbagai karakter dan situasi melalui cerita yang dimainkan dengan boneka. Mereka dapat berperan sebagai berbagai tokoh dalam cerita, yang membantu mereka belajar untuk mengekspresikan diri dalam berbagai konteks sosial. Menurut Saracho dan Spodek (2007), bermain peran melalui boneka membantu anak-anak untuk mengenali perasaan, serta mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan cara yang kreatif dan imajinatif. Pengalaman ini juga mendukung pembelajaran sosial dan emosional anak, karena mereka belajar berinteraksi dengan karakter yang berbeda.

Di RA Al Fauzi, penerapan Digital Puppet Show berbasis teknologi dapat menjadi inovasi yang menarik dalam pembelajaran. Anak-anak pada usia dini sangat senang dengan hal-hal yang baru dan menarik, dan penggunaan teknologi seperti ini dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan memanfaatkan perangkat digital yang sudah tersedia, seperti komputer atau tablet, anak-anak dapat lebih mudah mengakses dan berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis Digital Puppet Show. Penelitian oleh Hsin et al. (2014) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu anak-anak untuk lebih terlibat dalam pembelajaran yang berbasis pada pengalaman praktis dan imersif.

Namun, meskipun terdapat banyak potensi, tantangan yang dihadapi dalam penerapan Digital Puppet Show adalah kesiapan guru dan infrastruktur yang memadai. Di beberapa sekolah, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya, perangkat teknologi yang dibutuhkan mungkin tidak selalu tersedia atau cukup untuk mendukung penggunaan metode ini. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pendidik untuk memastikan bahwa mereka memiliki akses ke perangkat dan pelatihan yang cukup untuk mengimplementasikan metode ini dengan efektif. Menurut penelitian oleh Kabat-Zinn (1990), kesiapan pendidik dalam mengadopsi teknologi baru sangat penting untuk keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Penggunaan Digital Puppet Show juga memerlukan strategi yang tepat dalam merancang kegiatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial anak-anak. Materi yang digunakan dalam permainan peran dengan boneka harus disesuaikan dengan tingkat usia dan kebutuhan belajar anak. Misalnya, cerita-cerita yang digunakan harus mengandung nilai-nilai moral yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian oleh Zins & Elias (2007) menyatakan bahwa kegiatan berbasis cerita yang relevan dengan pengalaman hidup anak-anak dapat membantu mereka untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai yang diajarkan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, penerapan Digital Puppet Show di RA Al Fauzi dapat menjadi langkah yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak. Dengan menggunakan teknologi untuk memperkenalkan karakter, cerita, dan dialog melalui boneka digital, anak-anak diharapkan dapat lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Selain itu, metode ini dapat membantu anak-anak untuk memahami konsep-konsep sosial dan emosional yang penting dalam perkembangan mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana penerapan Digital Puppet Show dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak di RA Al Fauzi.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai sosial dan emosional yang penting bagi perkembangan anak usia dini. Dengan teknik yang menarik dan menyenangkan, Digital Puppet Show dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan komunikasi anak-anak di RA Al Fauzi.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengeksplorasi penerapan Digital Puppet Show Interaktif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak di RA Al Fauzi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selama setiap siklus, anak-anak berpartisipasi dalam pertunjukan boneka digital yang memungkinkan mereka untuk berbicara dan berinteraksi dengan karakter dalam cerita yang disampaikan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi siswa mengenai pengalaman mereka.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan kemampuan bahasa ekspresif siswa selama penerapan metode ini. Observasi dilakukan untuk menilai perubahan dalam cara siswa mengungkapkan diri secara verbal, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan interaktif. Wawancara dengan guru dan siswa digunakan untuk menggali persepsi mereka terhadap efektivitas penggunaan Digital Puppet Show dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Hasil analisis diharapkan memberikan wawasan tentang pengaruh teknik ini terhadap pengembangan bahasa ekspresif anak-anak di RA Al Fauzi.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Digital Puppet Show Interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak di RA Al Fauzi. Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas ini menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berbicara di depan teman-temannya. Sebelum menggunakan metode ini, banyak anak yang enggan berbicara secara terbuka, namun setelah mengikuti sesi Digital Puppet Show, mereka mulai lebih sering mengungkapkan ide dan perasaan mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Prensky (2001), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran dan memperbaiki kemampuan komunikasi mereka.

Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak mulai dapat menggunakan berbagai ekspresi verbal dengan lebih tepat selama bermain peran. Mereka mulai berbicara dengan lebih jelas dan sesuai dengan karakter yang mereka mainkan dalam cerita. Ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka digital memberi mereka kesempatan untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan. Beers (2011) menyatakan bahwa metode berbasis permainan dapat memperkaya ekspresi bahasa anak-anak dan membuat mereka lebih kreatif dalam mengungkapkan diri.

Selama sesi Digital Puppet Show, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Mereka harus berkolaborasi dengan teman-temannya untuk menciptakan cerita dan memainkan peran masing-masing. Aktivitas ini memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti berbicara secara bergiliran, mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain. Penelitian oleh Saracho dan Spodek (2007) menunjukkan bahwa kegiatan kolaboratif seperti ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan bahasa anak, karena mereka belajar berinteraksi dengan teman sebaya.

Penerapan Digital Puppet Show juga mendorong anak-anak untuk menggunakan bahasa yang lebih kaya dan beragam. Selama aktivitas, mereka diberi kebebasan untuk memilih kata-kata yang sesuai dengan peran mereka, yang membantu mereka mengembangkan kosakata dan kemampuan berbicara. Ini sesuai dengan temuan Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan peran dalam aktivitas yang terstruktur dapat memperkaya perkembangan bahasa anak-anak, terutama dalam konteks komunikasi verbal.

Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan positif, beberapa anak memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital. Mereka kesulitan mengoperasikan perangkat dan terkadang merasa canggung dalam berinteraksi dengan boneka digital. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat mendukung pembelajaran, dibutuhkan waktu

untuk anak-anak beradaptasi. Prensky (2001) menunjukkan bahwa anak-anak memerlukan bimbingan dalam mengatasi hambatan teknologi untuk memaksimalkan pengalaman pembelajaran mereka. Namun, setelah beberapa sesi, anak-anak mulai merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam menggunakan perangkat digital untuk berinteraksi dengan cerita dan boneka. Mereka menjadi lebih mandiri dalam menggerakkan boneka dan mengatur jalannya cerita. Ini menunjukkan bahwa dengan pengulangan dan dukungan, anak-anak dapat dengan cepat beradaptasi dengan teknologi baru, sejalan dengan temuan Beers (2011), yang menyatakan bahwa pengulangan adalah kunci untuk membantu anak-anak belajar teknologi dengan efektif.

Selain perkembangan bahasa, anak-anak juga mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berimajinasi dan berpikir kreatif. Dalam setiap sesi Digital Puppet Show, anak-anak diberi kebebasan untuk berimprovisasi dan menciptakan cerita berdasarkan tema yang diberikan. Aktivitas ini mendorong mereka untuk berpikir di luar kebiasaan dan mengembangkan imajinasi mereka, yang berkontribusi pada perkembangan kognitif mereka. Menurut Saracho dan Spodek (2007), bermain peran dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak-anak.

Meskipun Digital Puppet Show memberikan banyak manfaat, tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat teknologi yang ada di RA Al Fauzi. Beberapa anak harus berbagi perangkat, yang mengurangi waktu mereka untuk berinteraksi dengan boneka digital. Hal ini mengindikasikan bahwa untuk memaksimalkan penerapan teknologi ini, diperlukan perangkat yang lebih memadai. Penelitian oleh Hsin et al. (2014) menunjukkan bahwa akses yang terbatas terhadap teknologi dapat mengurangi efektivitas pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pengadaan perangkat yang memadai sangat penting.

Secara keseluruhan, penerapan Digital Puppet Show Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak di RA Al Fauzi. Anak-anak tidak hanya belajar berbicara dengan lebih percaya diri, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan penggunaan teknologi yang menyenangkan dan interaktif, metode ini berhasil menarik perhatian anak-anak dan memotivasi mereka untuk berkomunikasi lebih baik. Diharapkan, metode ini dapat diperluas untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa di tingkat pendidikan anak usia dini secara lebih luas.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Digital Puppet Show Interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak-anak di RA Al Fauzi. Melalui metode ini, siswa tidak hanya merasa lebih percaya diri dalam berbicara, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas mereka. Aktivitas ini memungkinkan anak-anak untuk berimajinasi, bekerja sama, dan mengungkapkan diri melalui karakter-karakter boneka digital, yang mengurangi rasa canggung mereka dalam berkomunikasi. Meskipun beberapa tantangan teknis, seperti keterbatasan perangkat, dihadapi, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan memperkaya pengalaman belajar bahasa anak. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, Digital Puppet Show dapat menjadi metode yang relevan untuk meningkatkan keterampilan bahasa ekspresif anak-anak di pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa di sekolah-sekolah dasar dapat dikembangkan lebih lanjut, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

REFERENCES

- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and Its Role in Psychological Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822-848.
- Hsin, C. T., et al. (2014). *The Role of Technology in Early Childhood Education: Its Impact on Learning and Development*. Journal of Early Childhood Education.
- Kabat-Zinn, J. (1990). *Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness*. Delta.
- Naylor, S., & Keogh, J. (2000). *The Role of Storytelling in Child Development*. Early Childhood Education Journal, 27(3), 167-174.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.

- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. Journal of Early Childhood Teacher Education, 28(2), 183-191.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wilson, K. (2010). *The Power of Storytelling in Learning and Development*. International Journal of Education and Development.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.