

Sosialisasi Dan Pelatihan Permainan Boneka Tangan Sebagai Media Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta

Eny Kusumawati

Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

e-mail: enylajanu86@gmail.com

Abstract

Self-confidence is very important to be instilled in students so that they grow into someone who is able to develop their potential. However, in SD AL-Islam 2 Jamsaren, it was found that many grade IV students had quite low self-esteem. They are still shy to socialize, ask questions during lessons and are less proud of themselves. This is due to the lack of motivation that does not encourage students to be more confident. The application of group guidance is one of the solutions to increase student self-confidence. This community service has the aim of assisting grade IV SD AL-Islam 2 Jamsaren students to carry out group guidance using hand puppet media to increase students' self-confidence. The result of this activity was that fourth grade students at SD AL-Islam 2 Jamsaren Surakarta became more active and confident in participating in learning activities at school. This can be seen from the active participation of students in each activity. Therefore it is very necessary to continue this activity to increase the self-confidence of class IV SD AL-Islam 2 Jamsaren Surakarta

Keywords: hand puppet game, student self-confidence

Abstrak

Sikap percaya diri sangat penting ditanamkan pada peserta didik agar ia tumbuh menjadi sosok yang mampu mengembangkan potensi dirinya. Akan tetapi di SD AL-Islam 2 Jamsaren banyak ditemui bahwa siswa kelas IV memiliki rasa percaya diri yang cukup rendah. Mereka masih malu untuk bersosialisasi, bertanya saat pembelajaran dan kurang bangga terhadap dirinya sendiri. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi yang kurang mendorong siswa untuk lebih percaya diri. Permainan boneka tangan merupakan salah satu media untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk mendampingi para siswa kelas IV SD AL-Islam 2 Jamsaren untuk menggunakan media permainan boneka tangan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Hasil dari kegiatan ini adalah siswa kelas IV SD AL-Islam 2 Jamsaren Surakarta menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif siswa setiap kegiatan berlangsung. Oleh karenanya sangat diperlukan keberlanjutan dari kegiatan ini untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IV SD AL-Islam 2 Jamsaren Surakarta

Kata kunci : permainan boneka tangan,percaya diri siswa

Accepted: 2023-07-18

Published: 2023-10-12

PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang paling penting, dimana pada saat inilah pertama kali anak memulai kejenjang pengenalan adanya dunia luar dan pembelajaran baru, dimana biasanya anak hanya berinteraksi dengan lingkungan keluarga, disaat memasuki Sekolah Dasar anak harus dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolahnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Dalam perkembangan psikososialnya, anak mengalami bentuk perkembangan yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan psikosial pada tahap awal akan berpengaruh pada tahap selanjutnya. Oleh sebab itu, jika terjadi hambatan dalam perkembangan psikosial awal pada anak, akan mempengaruhi perkembangan psikosial pada tahap selanjutnya. Menurut Erickson (Sujiono, 2011:72-73) pada anak usia sekolah dasar, perkembangan psikososialnya dimulai dengan krisis kepercayaan terhadap lingkungan, kemudian ditandai dengan berkembangnya rasa malu

dalam diri anak, dan krisis antara inisiatif dan melaksanakan inisiatif dan rasa bersalah untuk melakukan apa yang ingin dilakukan oleh anak.

Perkembangan psikososial anak usia dini tersebut menggambarkan bahwa pada usia tersebut anak perlu mengembangkan rasa percaya dirinya. Rasa percaya diri merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dibina dan dikembangkan pada anak. Rasa percaya diri bagian dari perkembangan perilaku sosial yang perlu ditumbuh-kembangkan pada anak sejak usia dini. Guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab penuh terhadap perkembangan anak, perlu memfasilitasi percaya diri melalui proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas IV Sekolah Dasar Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta, yang berjumlah 25 peserta didik yang telah peneliti lakukan, terdapat rasa percaya diri yang masih rendah. Beberapa anak lebih banyak melakukan sesuatu dengan sendirinya tanpa ada kerja sama antara satu sama lain pada saat pembelajaran berkelompok yang diperintahkan oleh guru karena merasa malu untuk berbaur dengan teman satu kelompoknya. Lalu hal ini diperkuat dengan wawancara wali kelas yang mengatakan bahwa beberapa peserta didik dikelas IV memang terdapat beberapa anak memiliki rasa percaya diri rendah, belum mau berinteraksi dengan teman sekelasnya, mementingkan diri sendiri, kurangnya menghargai satu sama lain, suka menyendiri di waktu tertentu, sulit untuk mengungkapkan pendapat ketika disuruh maju kedepan oleh guru, malu untuk berbaur dengan teman-temannya, jika permasalahan ini terus dibiarkan maka akan menghambat perkembangan anak kedepannya, maka dari itu untuk meningkatkan rasa percaya diri anak perlu dilakukannya layanan bimbingan kelompok. Dari penelitian yang didapatkan saat dilapangan yaitu sekolah SD Al-Islam 2 Jamsaren belum mempunyai guru BK, selama ini sekolah hanya guru wali kelaslah yang berperan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada peserta didik dikelas IV tersebut, sehingga hal itu yang menyebabkan rendahnya rasa percaya diri siswa dilingkungan sekolah.

Berdasarkan hal di atas, untuk lebih mengefektifkan kegiatan ini peneliti menggunakan media boneka tangan, dimana boneka tangan yang dimaksud menurut Gunardi (Sulianto et al., 2014: 116) yaitu boneka tangan yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Menurut Daryanto dalam (Marini, dkk, 2015:4), boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan. Sulianto (2014: 2) menyebutkan dinamakan boneka tangan karena para pemain (guru, siswa, atau orang tua) memainkannya dengan cara memasukkan telapak tangan mereka ke dalam boneka.

Dari uraian dan permasalahan diatas, pengabdian ini berjudul "PENERAPAN DAN SOSIALISASI PERMAINAN BONEKA TANGAN SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA DI SD AL-ISLAM 2 JAMSAREN SURAKARTA".

METODE

A. Metode Yang Digunakan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan berdasarkan tahapan tahapan sebagai berikut :

1) Pra kegiatan

- a. Perijinan Kegiatan perijinan dilakukan dengan memberi surat perijinan kepada pihak sekolah yaitu SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta dan meminta daftar peserta yang akan mengikuti kegiatan.
- b. Melakukan persiapan waktu dan tempat untuk proses pelaksanaan kegiatan. Pembekalan kepada para peserta kegiatan di SD Al-Islam 2 Jamsaren.
- c. Menyiapkan tahap perancangan kegiatan
- d. Persiapan alat-alat dan kelengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan

2) Pelaksanaan Kegiatan

Proses selanjutnya setelah mendapatkan ijin dari pihak kepala sekolah dan daftar nama peserta yang akan mengikuti kegiatan pengabdian ini. Setelah menyampaikan tujuan dari kegiatan ini, adapun beberapa tahapan yang akan dilakukan pada kegiatan pengabdian ini, antara lain adalah sebagai berikut :

Tahap I :

Pengenalan kepada siswa apa itu bimbingan dan konseling serta memberikan rincian kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya kepada siswa.

Tahap II :

Melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok sesuai dengan jadwal yang sudah disusun. Mengumpulkan anak dalam kelas dan melakukan kegiatan bimbingan kelompok. Anak-anak dibimbing dan didampingi dalam pelaksanaan setiap kegiatan selama 1 jam setiap harinya.

Tahap III :

Tahap ini dilakukan dengan memberikan motivasi siswa untuk lebih meningkatkan rasa percaya diri mereka.

3) Pasca Kegiatan

a. Analisis data dan tolak ukur keberhasilan

Pada tahap ini semua data dianalisis untuk diketahui berhasil tidaknya program ini kemudian di evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari program ini. Keberhasilan ditinjau dari perubahan tingkat rasa percaya diri siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan bimbingan dan konseling.

b. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan direncanakan akan dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk melaporkan rangkaian dan hasil pelaksanaan kegiatan secara institusi kepada penyedia dana program ini.

B. Partisipasi Mitra

Dalam Pelaksanaan Kegiatan Untuk partisipasi mitra yang akan dilibatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah kepala sekolah, guru di sekolah dan siswa kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren. Kepala sekolah dan guru diharapkan mampu memfasilitasi dan mendorong siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pengabdian ini hingga selesai. Siswa kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren adalah mitra selanjutnya atau mitra inti yang akan mengikuti kegiatan pengabdian ini. Tujuan dan harapan kegiatan ini adalah adanya perubahan signifikan kearah yang positif dan untuk mendampingi anak-anak dengan berbagai kegiatan bimbingan kelompok sehingga menjadi lebih termotivasi untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

C. Pembahasan Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Di adakannya kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat mendampingi anak-anak dengan berbagai kegiatan bimbingan kelompok sehingga menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berlangsung secara tatap muka dengan melibatkan beberapa peserta dan tim terkait. Kegiatan yang dilaksanakan di salah satu ruang kelas di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta yang dihadiri oleh 25 peserta yang terdiri dari siswa kelas IV di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Sebagian besar pada awalnya kurang berminat untuk mengikuti bimbingan ini namun

dalam proses pelaksanaan kegiatan bimbingan selama 1 bulan ini dapat diikuti oleh siswa tersebut. Pelaksanaan bimbingan dilaksanakan agar peserta didik dapat memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan tidak malu-malu di dalam kegiatan belajar maupun diluar kegiatan belajar. Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:
Menyusun rencana sosialisasi:

Tabel 1. Susunan Rencana Sosialisasi

NO.	PERIHAL	KETERANGAN
1	Waktu dan Tempat Pelaksanaan	Februari – Agustus 2023
2	Alat Yang Digunakan	Boneka tangan dan materi cerita tentang rasa percaya diri
3	Hasil / Output	1. Respon Tanggapan partisipatif peserta 2. Luaran yang dihasilkan lainnya berupa HKI
4	Peringkat keaktifan peserta	Berdasarkan perilaku peserta pada saat kegiatan bimbingan dan kelompok dilaksanakan

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan Tindakan

Lama pelaksanaan pengabdian adalah 4 bulan, terinci sebagai berikut :

Tabel 2. Pelaksanaan Tindakan Pengabdian

KEGIATAN	MINGGU							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Koordinasi tim pelaksanaan pengabdian Masyarakat								
Perencanaan teknik pelaksanaan pengabdian Masyarakat								
Persiapan pembagian tugas (kepanitiaan)								
Pelaksanaan Bimbingan dan kelompok								
Evaluasi dan tindak lanjut								
Pembuatan laporan								

c. Observasi dan Evaluasi

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada bulan Februari – Agustus 2023 di SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Dilaksanakannya pengabdian ini karena belum pernah

diadakan pengabdian serupa disekolahan tersebut. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan kepada anak-anak dengan permainan boneka tangan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dan menambah pengetahuan.

PERMAINAN BONEKA TANGAN

Menurut Sulianto (et al.,2014:116), permainan boneka tangan dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan kedalam tangan. Menurut (Suradinata & Maharani, 2020), permainan boneka tangan merupakan salah satu media bantu yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan oleh anak. Boneka ini merupakan boneka yang berasal dari kain yang berbentuk menjadi berbagai macam karakter; seperti hewan atau manusia. Ukuran boneka tangan lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan kedalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka.

Menurut Gunardi (Sulianto et al., 2014: 116-117) ada baiknya memperhatikan ketentuan ketentuan dalam menggunakan boneka tangan, seperti hal-hal berikut ini :

1. Hendaknya guru/pencerita hafal isi cerita.
2. Ada baiknya menggunakan skenario dalam cerita.
3. Latihlah suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misalnya suara anak-anak, suara nenek-nenek, suara ibu-ibu, suara binatang dan lain-lain.
4. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak.
5. Boneka yang digunakan bisa lebih dari satu , dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita.
6. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita yang dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
7. Apabila menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Anak menyimak percakapan dan jalan cerita yang disajikan.
8. Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh dua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru ataupun orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar jalan cerita lebih terdengar indah, dipermanis dengan alunan musik.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan permainan boneka tangan

PENERAPAN BONEKA TANGAN SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA

Menurut Nurla (2006:60) percaya diri merupakan sebuah kekuatan yang luar biasa. Percaya diri laksana reaktor yang membangkitkan segala energi pada diri seseorang untuk mencapai sukses. Sebagai generasi penerus bangsa, sikap percaya diri sangat penting ditanamkan pada peserta didik agar ia tumbuh menjadi sosok yang mampu mengembangkan potensi dirinya.

Hal ini sejalan dengan Depdiknas (2012:21-22) yang menjadikan beberapa indikator percaya diri sebagai patokan yaitu berani menyatakan pendapatnya, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, bangga dengan dirinya, berani melakukan tanpa bantuan, berani mencoba hal yang baru, mau melakukan tantangan dan tidak mudah menyerah, berani mempertahankan apa yang dipahami, ingin tampil menjadi juara, bangga terhadap hasil karya sendiri.

Salah satu metode/model pembelajaran untuk anak usia dini adalah Model Beyond Centre and Circle Time (BCCT). Model BCCT adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman praktik. Dengan model ini anak diajarkan untuk bermain terarah dan menggali pengalaman sendiri. Dengan demikian, menurut penulis boneka jari dapat digunakan sebagai media untuk anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri melalui bermain terarah dan menggali pengalaman langsung.

Boneka tangan adalah boneka yang dapat dimasukkan ketangan, bentuknya kecil seukuran tangan orang dewasa (Gunarti, dkk., 2010:5.20). Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain flanel. Tujuan permainan boneka tangan menurut Zaman, dkk. (2011:6.14) yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.

Guru dengan segenap kreativitasnya membentuk boneka tangan sesuai dengan tema yang dipilih. Contohnya, tema yang dipilih keluarga, maka setidaknya karakter pada boneka jari terdapat anggota keluarga yaitu ayah, ibu, adik dan kakak. Cara penggunaan boneka tangan ini dengan cara guru menceritakan sebuah cerita sesuai dengan tema yang dipilih dengan menggerakkan boneka tangan sebagai medianya. Setelah itu, anak diminta untuk menceritakan kembali sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru. Selain untuk menumbuhkan percaya diri, dengan bercerita menggunakan boneka tangan dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia dini.



Gambar2. Dokumentasi kegiatan penerapan boneka tangan sebagai media meningkatkan rasa percaya diri

KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri siswa sangat penting untuk ditingkatkan karena sikap percaya diri sangat penting ditanamkan pada peserta didik agar ia tumbuh menjadi sosok yang mampu mengembangkan potensi dirinya. Peran layanan bimbingan dan kelompok dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas 2 SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta adalah dengan menggunakan media permainan boneka tangan. Permainan boneka tangan memiliki peran untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk mendampingi anak-anak dengan melakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan menggunakan boneka tangan sebagai media untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*. PRENADAMEDIA GROUP: Jakarta.
- Astuti, Anita Dewi, dkk. 2013. Model layanan BK Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*. ISSN 2252-6889
- Bimbingan, J., Pendidikan, F. I., & Semarang, U. N. (2016). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Terhadap Penyesuaian Diri Siswa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 5(2).
- Ginanti, Ni Wayan, Asep Solikin, and Heru Nurrohman. 2017. "Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Selat Kuala Kapuas." *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 2(2): 39–41.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Marini, Ketut, dkk. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PG-PAUD*. Volume 3 No. 1
- Sucipto, S. (2016). *Konseling Kelompok Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2), 133–139.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT INDEKS: Jakarta. Susanto,
- Sulianto Joko, Mei Fita Asri Untari, and Fitri Yulianti. 2014. "Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 15(2): 94–104.
- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 72–81.
- Utariani, Ni Komang, dkk. 2014. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak TK Kelompok A. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 2 Nomor 1
- Warsito, .A, & Triyanto, .A. (2010). *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Kementrian Pendidikan Nasional, Program Studi Bimbingan dan Konseling, UNY. Makalah. Tidak diterbitkan
- Zaman, Badru, dkk. 2008. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.