



**PENGEMBANGAN MEDIA DOLL HOUSE PAPER  
(BERMAIN BONEKA KERTAS DALAM BENTUK BUKU)**

Oleh :

Wirastri Setyorini<sup>1</sup>, Tri Rahayu Budiarti<sup>2</sup>, Yulia Indrawati<sup>3</sup>, Sri Juani Purwaningsih<sup>4</sup>,  
Trisni Herayati<sup>5</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Program Pasca Sarjana  
Universitas Panca Sakti  
Indonesia

e-mail: [wirastrisetyorini@gmail.com](mailto:wirastrisetyorini@gmail.com)

DOI:

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk membantu peserta didik TK Negeri Duren Sawit 02 di kelompok B dalam melaksanakan aktivitas bermain di area drama menggunakan media Doll House Paper. Dari hasil pertemuan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik ditemukan suatu kasus yakni kurangnya minat peserta didik untuk melakukan kegiatan main peran dan memperlihatkannya kepada pendidik melalui laporan pembelajaran setiap pekan. Salah satu faktor penyebabnya adalah media yang akan digunakan peserta didik untuk bermain terbatas, serta waktu dan kemampuan orangtua untuk menyediakan media juga terbatas. Uji coba produk dilaksanakan pada 24 peserta didik. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa para peserta didik menunjukkan minat untuk memainkan media Doll House Paper. bertujuan untuk membantu peserta didik TK Negeri Duren Sawit 02 kelompok B dalam melakukan kegiatan bermain di pusat-pusat permainan peran kecil menggunakan media Doll House Paper. Dari hasil pertemuan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, ditemukan kasus yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap kegiatan role playing dan menunjukkannya kepada pendidik melalui laporan pembelajaran mingguan. Salah satu faktor yang berkontribusi adalah media yang akan digunakan peserta didik untuk bermain terbatas, dan waktu serta kemampuan orang tua untuk menyediakan media juga terbatas. Uji coba produk dilakukan pada 24 siswa. Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa para peserta didik menunjukkan minat untuk memainkan media Doll House Paper.

**Kata kunci:** Doll House Paper, Permainan peran, Media

*Abstract* This study aims to help students of TK Negeri Duren Sawit 02 in group B in carrying out play activities in the drama area using Doll House Paper media. From the results of the learning evaluation meeting conducted by the teacher, a case was found, namely the lack of interest of students in role playing activities and showing it

*to the teacher through weekly learning reports. One of the contributing factors is that the media that children will use to play is limited, and the time and ability of parents to provide media is also limited. Product trials were carried out on 24 students. The results of the product trial showed that the students showed an interest in playing the doll house paper media. aims to help Duren Sawit State Kindergarten 02 students in group B in carrying out play activities in small role playing centers using the Doll House Paper media. From the results of the learning evaluation meeting conducted by the teacher, a case was found, namely the lack of interest of students in role playing activities and showing it to the teacher through weekly learning reports. One of the contributing factors is that the media that children will use to play is limited, and the time and ability of parents to provide media is also limited. Product trials were carried out on 24 students. The results of the product trial showed that the students showed an interest in playing the doll house paper media.*

**Keywords:** *Doll House Paper, Role play, Media*

---

Copyright (c) 2024 Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini

Received 17 Maret 2024, Accepted 28 Mei 2024, Published 9 Juli 2024



## **PENDAHULUAN**

TK Negeri Duren Sawit 02 menggunakan model pembelajaran area yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mencapai aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa serta sosial emosional. Di masa pandemi, pendidik TK Negeri Duren Sawit 02 senantiasa melakukan upaya agar proses pembelajaran area dapat berjalan dengan optimal meskipun peserta didik melakukan aktivitasnya dari rumah. Dari hasil pertemuan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik ditemukan suatu kasus yakni kurangnya minat peserta didik untuk melakukan kegiatan main peran dan memperlihatkannya kepada pendidik melalui laporan pembelajaran setiap pekan. Salah satu faktor penyebabnya adalah media yang akan digunakan peserta didik untuk bermain terbatas, serta waktu dan kemampuan orangtua untuk menyediakan media juga terbatas.

Minat merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri seseorang terhadap sesuatu. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Ubaidillah, 2019). Minat pada anak usia dini dalam melakukan proses pembelajaran sangat penting sehingga guru perlu memiliki metode atau media yang dapat menumbuhkan minat. Lebih lanjut menurut Ubaidillah mengungkapkan Indikator minat anak usia dini dapat dilihat dari 3

aspek yakni perasaan senang, perhatian serta keterlibatannya.

Saat bermain di area drama, peserta didik akan mengungkapkan perasaan dan pikirannya melalui media yang digunakan sebagai perantara. Peserta didik akan menentukan sebuah alur cerita yang berasal dari pikirannya atau sesuai dengan tema yang dibahas. Memberikan media yang tepat dan menarik minat peserta didik adalah sebuah cara yang efektif agar peserta didik tertarik untuk bermain di area drama. Hal ini yang mendorong pendidik untuk mengembangkan media main di area drama dengan judul "Pengembangan media doll house paper (bermain boneka kertas dalam bentuk buku)" sebagai salah satu upaya untuk menarik minat peserta didik melaksanakan aktivitas di area drama. Media ini menyajikan karakter skenario dalam bentuk boneka kertas dilengkapi dengan latar yang tepat untuk menggambarkan suasana yang seharusnya. Pengembangan media doll house paper dalam bentuk buku akan membantu peserta didik untuk berimajinasi, merasakan sesuai dengan karakter yang ada di skenario.

## **II. METODE PENGUJIAN PRODUK**

### **A. Jenis dan Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan prosedur model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations).

#### B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pengembangan media doll house paper (bermain boneka kertas dalam bentuk buku) dilaksanakan di TK Negeri Duren Sawit 02 Jakarta Timur dan subjek penelitiannya adalah 24 anak didik kelompok B yang berusia 5-6 tahun.

#### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

#### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan media doll house paper (bermain boneka kertas dalam bentuk buku) bagi anak kelompok B TK Negeri Duren Sawit 02 dilakukan dengan cara analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Negeri Duren Sawit 02 merupakan layanan pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran berbasis area. Terdapat 10 area yang disediakan antara lain: area drama, area membaca dan menulis, area sains, area balok, area matematika dan berhitung, area seni, motorik halus, area agama, area bahasa, area pasir / air. Kesepuluh area tersebut diharapkan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang seharusnya ada pada anak didik. Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menggambarkan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini yakni "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya

pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Keterbatasan proses tatap muka yang terjadi dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 membuat guru TK Negeri Duren Sawit 02 menemukan masalah pada pembelajaran sentra. Salah satu area yang paling berdampak ialah area drama. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, peserta didik tidak melakukan pembelajaran main peran secara optimal sesuai dengan alur main peran yang sudah dikirimkan. Jika pada pembelajaran main peran besar peserta didik dapat memanfaatkan berbagai benda yang ada disekitarnya untuk bermain peran, kondisi berbeda ditemukan saat bermain peran kecil. Hampir setiap wali kelas tidak mendapatkan dokumentasi main peran kecil. Berdasarkan hal tersebut dilakukan Pengembangan media doll house paper (bermain boneka kertas dalam bentuk buku) dilakukan untuk membantu anak didik Kelompok B TK Negeri Duren Sawit 02 dalam melaksanakan aktivitas bermain peran kecil.

Produk "Media Doll House Paper (Bermain Boneka Kertas Dalam Bentuk Buku)" merupakan pengembangan dari media rumah boneka kertas. Rumah Boneka kertas ialah mainan edukatif bagi anak yang berupa boneka kertas yang

lengkap dengan aksesoris berupa rumah dan perabotan. Media ini dapat ditemukan dengan berbagai desain dan pola yang dijual melalui situs online. Produk yang dikembangkan ialah mendesain media boneka kertas dengan gambar pendukung yang nantinya akan berbentuk menyerupai sebuah buku. peserta didik akan memainkan boneka kertas sebagai karakter dari skenario yang sudah dibuat. Latar pendukung akan membantu peserta didik untuk merasakan situasi yang digambarkan pada skenario. Konsep buku ini juga divariasikan dengan konsep 3D dimana boneka kertas dapat diselipkan pada latar yang membuat peserta didik dapat merasakan gambar yang bisa digerakkan.

Uji coba produk doll house paper dilaksanakan selama empat pekan yang terbagi dalam dua sub tema pembelajaran. Tema yang berlangsung saat uji coba produk ialah subtema binatang air dan subtema binatang yang bisa terbang. Produk yang digunakan berupa doll paper dengan cerita “Kiko si Kepiting” dan cerita “Alhamdulillah, Kita Saling Menolong(kisah Kupu-kupu dan Bunga Matahari)”.Prosedur pengembangan media doll house paper di sentra main peran diawali dengan penyusunan Merancang media dilanjutkan dengan penggunaan produk.

Pembuatan produk media doll house paper dilaksanakan 1 minggu sebelum tema berlangsung sesuai dengan rencana penggunaan produk. Gambar sebagai alur peserta

didik untuk memainkan karakter dicetak bersama dengan karakter dan aksesoris gambar yang dibutuhkan dicetak sejumlah peserta didik. setelah produk siap, pendidik lalu mendistribusikan produk kepada setiap wali kelas.

Uji coba produk media doll house paper dilaksanakan pada peserta didik kelompok B TK Negeri Duren Sawit 02 dengan jumlah 24 peserta didik. Kondisi pembelajaran yang terjadi di TK Negeri Duren Sawit 02 saat pelaksanaan uji coba produk berlangsung dengan sistem pembelajaran online dipadukan dengan pembelajaran tatap muka terbatas. Hal ini membuat pelaksanaan area drama berlangsung di kelas masing-masing dengan bantuan dari wali kelas. Pembelajaran area diberikan secara terbatas dengan durasi  $\pm 45$  menit.

Pada pelaksanaan uji coba produk ke-1, wali kelas yang bertindak terlebih dahulu melaksanakan sharing tema. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi penting yang perlu diketahui oleh peserta didik sesuai dengan TFP yang sudah dirancang sebelumnya. Pada sesi sharing tema ini juga, peserta didik mendengarkan skenario yang dibuat dengan metode bercerita. Wali kelas atau pendidik menceritakan skenario “Kiko si Kepiting” untuk memantik peserta didik dalam memahami alur yang akan dimainkan saat bermain peran menggunakan media doll house paper. Setelah bercerita, pijakan mengenai karakter apa saja yang dapat muncul di alur serta cara

menggunakan media pun disampaikan kepada peserta didik.

Dari hasil pengamatan, peserta didik menunjukkan minat untuk memainkan media doll house paper. Terlihat peserta didik menggunakan media doll house paper dengan menggerakkan karakter yang ada pada gambar alur. Hal ini sesuai dengan salah satu indikator minat peserta didik menurut Ubadillah yakni keterlibatan saat pembelajaran. Aksesoris yang tertempel membuat peserta didik dapat bereksplorasi saat memainkan media. Meskipun diawal kegiatan peserta didik sudah mendengarkan cerita dengan karakter yang sangat spesifik sesuai perannya masing-masing namun ada peserta didik yang menggunakan imajinasinya untuk membuat alur cerita sendiri dengan karakter yang ada pada media.

Tabel 3.1 Penilaian Indikator Area Drama uji coba ke-1

No	Nama Anak	Penilaian												Rata-rata		
		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas				Mengungkapkan keinginan-perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana				Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk di dalamnya						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	RY				4				3					3		3,33
2	FD				4				4						4	4,00
3	HN			3					4						4	3,50
4	DN				4				3					3		3,33
5	DZ			3					3					3		3,00
6	AH				4				4					4		4,00
7	BT			3					4					3		3,33
8	AY				4				4					3		3,67
9	SY			3					4						4	3,50
10	KN				4				3					3		3,33
11	FD				4				4					3		3,67
12	FR		2						4					3		3,00
13	RN				4				3					3		3,33
14	GM				4				4					3		3,67
15	IC				4				4					4		4,00
16	AI				4				4					3		3,67
17	AL			3			2					2				2,33
18	AF			3					4						4	3,50
19	QS				4				4					3		3,67
20	AD				3				4					4		3,50
21	BY				3				3						4	3,00
22	MD				4				3					3		3,33
23	DS			3					4					3		3,33
24	AS		2				2					2				2,00
Jumlah		0	2	9	13	0	2	7	15	0	2	14	8			
Persentase		0%	8,30%	37,50%	54,1%	0%	8,3%	29,1%	62,5%	0,0%	8,3%	58,3%	33,3%			

Berdasarkan tabel diatas, peserta didik diperoleh persentase sebesar 54,1% dari 24 peserta didik yang sudah mendapatkan skor 4 pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, 62,5 % pada indikator menggunakan keinginan dan perasaan serta 33,3% pada indikator menyebutkan peran dan pekerjaan saat bermain peran.

Data tersebut menunjukkan media doll house paper dapat membantu terlaksananya kegiatan di area drama. Bahkan peserta didik menunjukkan kemampuan yang optimal saat menggunakannya.

Karakter-karakter yang muncul pada uji produk 1 dengan subtema “binatang air” antara lain kepiting, kuda laut, ikan badut dan bintang laut. Semua

binatang tersebut merupakan binatang yang hidup di air sesuai dengan tema yang berlangsung. Cerita yang digambarkan pada media dimana kiko ingin bermain namun memiliki suatu kendala yakni dia mempunyai bagian dari tubuhnya yang berbahaya bagi binatang lain. cerita pada akhirnya mengantarkan anak untuk mengenal manfaat dari capit kepiting yakni alur yang menceritakan saat ada binatang yang terjatoh lalu kepiting membantunya menggunakan capit agar terlepas dari jerat jala nelayan.

Pada uji coba produk 2 pendidik yang mencoba untuk memberikan sharing tema. Hal ini agar dapat melihat perbedaan dari pelaksanaan sentra main peran di masa pandemi dimana wali kelas yang bertindak secara penuh terhadap pemberian kegiatan sentra kepada peserta didik. Pada uji coba produk menggunakan media doll house paper tema binatang yang bisa terbang peserta didik menunjukkan antusias untuk bermain peran. Terlihat peserta didik menggunakan media doll house paper dengan menggerakkan karakter yang ada pada gambar alur. Di uji coba produk 2 ini juga menunjukkan bahwa ada peserta didik yang mengembangkan alur yang sangat berbeda dari cerita yang disampaikan saat sharing tema berlangsung.

Tabel 3.2 Penilaian Indikator Area Drama Uji coba ke-2

No	Nama Anak	Penilaian												Rata-rata		
		Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas				Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana				Menyebutkan peran-peran dan pekerjaan termasuk di dalamnya						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	RY				4				3					3		3,33
2	FD				4				4					4		4,00
3	HN			3					4					4		3,67
4	DN				4				3					4		3,67
5	DZ			3					3					4		3,33
6	AH				4				4					4		4,00
7	BT			3					4					4		3,67
8	AY				4				4							4,00
9	SY				4				4					4		4,00
10	KN				4				3					4		3,67
11	FD				4				4					4		4,00
12	FR				4				4					4		4,00
13	RN				4				3					4		3,67
14	GM				4				4					4		4,00
15	IC				4				4					4		4,00
16	AI				4				4					3		3,67
17	AL			3					3					3		3,00
18	AF			3					4					4		3,67
19	OS				4				4					4		4,00
20	AD			3					4					4		3,67
21	BY			3					4					4		3,67
22	MD				4				4					4		4,00
23	DS			3					4					4		3,67
24	AS			3				2						3		2,67
Jumlah		0	0	9	15	0	1	6	17	0	0	4	20			
Persentase		0,0%	0,0%	37,5%	62,5%	0,0%	4,2%	25,0%	70,8%	0,0%	0,0%	16,7%	83,3%			

Berdasarkan tabel diatas, pada uji coba produk ke-2, peserta didik juga menunjukkan kemampuan yang baik saat bermain peran menggunakan media doll house paper. Diperoleh persentase sebesar 62,5% yang sudah mendapatkan skor 4 pada indikator terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, 70,8 % pada indikator menggunakan keinginan dan perasaan serta 83,3% pada indikator menyebutkan peran dan pekerjaan saat bermain peran.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian mengalami peningkatan dari uji produk sebelumnya. Karakter yang muncul pada media doll house paper subtema binatang yang bisa terbang antara lain ulat, kepompong, kupu-kupu, pohon kaktus dan bunga matahari. Cerita kali ini sangat memacu

minat peserta didik yang menyukai cerita fantasi. Dengan karakter yang sangat dekat dan disukai peserta didik yakni kupu-kupu, peserta didik yang bermain peran memahami setiap peran yang ada dan mencoba untuk menuangkan ekspresi mereka melalui media yang diberikan.

Kunci penting dari kegiatan menggunakan media ini ialah bagaimana menghadirkan situasi yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kognitif dalam kemasannya yang sesuai dengan perkembangan dan karakter peserta didik. Meskipun area drama diharapkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memainkan kehidupan nyata secara simbolik seperti yang dijelaskan sebelumnya namun tidak dapat dipungkiri anak usia dini merupakan anak yang menyukai fantasi.

Dikutip dari jurnal pendidikan oleh Pratiwi (2017) Piaget mengungkapkan bahwa pada usia 2-7 tahun anak berada di tahap *Symbolic* atau *Make Believe Play* ( $\pm$ 2-7 tahun) yaitu tahap pra operasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Ini berarti di tahap ini peserta didik menyukai segala sesuatu yang bersifat imajinatif. Pernyataan tersebut dikuatkan oleh penelitian yang dipaparkan Gwen Dewar (2019) melalui tulisannya bahwa “Fantasi memberikan keuntungan kepada anak usia dini. Terlibat dengan fantasi dapat merangsang kreativitas dan meningkatkan kosa kata. Ini dapat membantu

peserta didik mengembangkan keterampilan pengaturan diri yang lebih baik. Bahkan mungkin meningkatkan kinerja memori kerja mereka”.

Menurut Gwen Dewar (2019) banyak dari peserta didik yang sangat skeptis terhadap cerita yang disampaikan, artinya peserta didik sudah bisa membedakan antara suatu fakta atau hanya berupa khayalan.

Hal ini terlihat dari hasil studi penelitian oleh Andrew Shtluman and Susan Carey (2007) yang memaparkan:

“We presented four-year-olds with a series of events in an illustrated storybook. Then they asked the children to judge whether the events depicted could happen in real life. The kids correctly identified impossible events – like a character walking through walls. But they also incorrectly rejected many events that were merely improbable – like a character drinking onion juice, or owning a lion as a pet”

Dari pemaparan tersebut dapat dibuktikan bahwa anak usia 4 tahun dapat membedakan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata meskipun terdapat dalam cerita yang disampaikan. Pendidik dapat memberikan persiapan sebelum atau saat tahap *recalling* agar peserta didik semakin matang dalam memahami konsep cerita yang diberikan.

Cerita yang disajikan dengan imajinasi seperti yang terdapat pada media *doll house paper* dapat membantu tujuan pengembangan bahasa peserta didik di area drama. Peserta didik dapat mengembangkan

kosakata baru setelah mendengarkan cerita imajinasi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Skolnick-Weisberg et al (2015) yang mengungkapkan bahwa Anak-anak dalam kondisi fantasi tinggi menggunakan lebih banyak kosakata baru dalam pidato spontan mereka dibanding dengan anak-anak yang mendengarkan cerita realita.

Dengan demikian, melalui pendekatan cerita menggunakan karakter-karakter binatang yang melibatkan dunia imajinasi peserta didik, bermain di area drama menggunakan media doll house paper dapat memberikan stimulasi bagi perkembangan peserta didik. Penggunaan media doll house paper bagi peserta didik membantu peserta untuk bermain peran di pembelajaran yang terbatas akibat pandemi namun tetap dapat memberikan stimulasi terbaik bagi peserta didik.

#### **IV. KESIMPULAN**

Pengembangan media doll house paper yang dilakukan di area drama untuk peserta didik kelompok B TK Negeri Duren Sawit 02 merupakan salah satu usaha untuk mengatasi kurangnya minat peserta didik dalam bermain peran di masa pandemi. Media doll house paper dikembangkan dalam bentuk bermain boneka kertas dalam buku. Uji coba produk dilaksanakan selama 4 pekan yang terbagi kedalam 2 subtema yakni subtema “binatang air” dan subtema “binatang yang bisa terbang”.

Dari hasil uji coba produk ditemukan bahwa peserta didik

kelompok B TK Negeri Duren Sawit 02 menunjukkan minat untuk bermain peran menggunakan media doll house paper. Terdapat juga peserta didik yang mengembangkan alur cerita menggunakan berbagai karakter yang telah disediakan. Media doll house paper menstimulasi peserta didik untuk bermain peran dengan cerita imajinasi yang ditampilkan dalam media layaknya buku cerita.

Media ini dapat digunakan oleh pendidik di masa pandemi saat pembelajaran online atau tatap muka terbatas harus dilakukan. Pengembangan media ini juga dapat dilakukan dengan konsep media pop-up sebagai saran dari uji coba produk yang sudah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Gwen Dewar. 2019. The benefits of fantasy fiction and imaginative play (Online). Diakses pada tanggal 09 Januari 2022
- Shtulman A and Carey S. 2007. Improbable or impossible? How children reason about the possibility of extraordinary events. *Child Dev.* 2007 May-Jun;78(3):1015-32
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun .2003. standar kompetensi pendidikan. Jakarta.
- Weisberg DS, Ilgaz H, Hirsh-Pasek K, Golinkoff RM, Nicolopoulou A and Dickinson DK. 2015. Shovels and swords: How realistic and fantastical themes affect children's word

learning. *Cognitive Development*, 35,  
1-14.