JURNAL PENGABDIAN SOSIAL
e-ISSN : 3031- 0059
Volume 4, No. 1, Tahun 2026
https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps

Penguatan Soft Skill Mahasiswa PGPAUD dan Guru PAUD Melalui Pelatihan dan Implementasi Bonetik

Malpaleni Satriana[1], Nur Amalia Olby Anwar[2], Fahma Mamlu'atul Mukarromah[3], Mila Susanti[4], Agis Nur Azzahra[5], Mega Alya[6], Najma Aulia[7], Rubiatul Adawiah[8], Sabrina Wahyuningtyas Ananda Putri[9], Sharena Diva Dwiyanti[10], Thalita Nur Abdillah[11]

[1,2,3,5,6,7,8,9,10,11] *Prodi PGPAUD Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia*
[4] *TK Negeri 2 Samarinda, Indonesia*

Received : 19 Oktober 2026, Revised : 04 November 2026, Published : 13 November 2026

Corresponding Author
Nama Penulis: Malpaleni Satriana
E-mail: malpaleni@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Penguatan Soft Skill Mahasiswa PGPAUD dan Guru PAUD Melalui Pelatihan dan Implementasi Bonetik (boneka etnik) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dalam memiliki soft skill dan mendidik anak usia dini. Bonetik digunakan sebagai media stimulasi yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan serta memberikan bekal keterampilan nyata (hands-on experience). Membuat bonetik melibatkan integrasi antara kreativitas, ketelitian, dan kemampuan komunikasi, sekaligus memperkenalkan berbagai macam jenis pakaian daerah etnik dan hewan-hewan yang ada di Kalimantan. Metode yang digunakan melalui 3 tahapan, yaitu sosialisasi implementasi pelaksanaan program ke mitra sebagai pengkondisian awal mitra; pelatihan membuat bonetik; dan workshop implementasi bercerita menggunakan bonetik. Pelatihan pembuatan bonetik dan workshop bercerita secara keseluruhan terbukti efektif meningkatkan kompetensi pedagogis dan soft skill mahasiswa PGPAUD serta guru PAUD. Melalui program ini, peserta tidak hanya berhasil memproduksi media pembelajaran mandiri yang kreatif, ekonomis, dan aplikatif berupa set boneka jari serta naskah cerita orisinal, tetapi juga mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan komunikasi empatis, rasa percaya diri, manipulasi suara (voice acting), dan kemampuan mengelola kelas secara interaktif, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap optimalisasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini di ruang kelas.
Kata kunci - *bercerita, boneka etnik, media pembelajaran, soft skill*

Abstract

The enhancement of soft skills amongst PGPAUD students and kindergarten teachers through the training and implementation of 'Bonetik' (ethnic puppets) aims to improve pedagogical competence in developing soft skills and educating young children. Bonetik is used as a creative, interactive and enjoyable stimulus, whilst also providing practical skills (hands-on experience). Creating Bonetik involves the integration of creativity, attention to detail and communication skills, whilst also introducing a variety of traditional ethnic costumes and animals found in Kalimantan. The method consists of three stages: an introductory session on the programme's implementation with partners to prepare them, training in making Bonetik, and a storytelling workshop using Bonetik. The finger puppet making training and storytelling workshops have proven effective in enhancing the pedagogical competence and soft skills of both PGPAUD students and kindergarten teachers. Through this programme, participants not only succeeded in producing creative, cost-effective and practical self-made learning

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

materials in the form of a set of finger puppets and original story scripts, but also experienced a significant improvement in their empathetic communication skills, self-confidence, voice acting and the ability to manage the classroom interactively, which ultimately had a positive impact on optimising various aspects of early childhood development in the classroom.

Keywords - *storytelling, ethnic puppets, learning materials, soft skills*

How To Cite : *Satriana, M., Anwar, N. A. O., Mukarromah, F. . M., Susanti, M. ., Azzahra, A. N. ., Alya, M. ., Aulia, N. ., Adawiah, R. ., Putri, S. W. A., Dwiyanti, S. . D. ., & Abdillah, T. N. . (2026). Penguatan Soft Skill Mahasiswa PGPAUD dan Guru PAUD Melalui Pelatihan dan Implementasi Bonetik. Jurnal Pengabdian Sosial, 4(1), 95-104. https://doi.org/10.59837/1y5cck76*

Copyright *©2026 Malpaleni Satriana, Nur Amalia Olby Anwar, Fahma Mamlu'atul Mukarromah, Mila Susanti, Agis Nur Azzahra, Mega Alya, Najma Aulia, Rubiatul Adawiah, Sabrina Wahyuningtyas Ananda Putri, Sharena Diva Dwiyanti, Thalita Nur Abdillah*

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman kanak-kanak (TK) merupakan satuan pendidikan pada jalur formal yang menyelenggarakan pendidikan anak umur lima sampai enam tahun. Pendidikan TK merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak didik sesuai karakteristik anak agar dapat berkembang seluruh aspek kepribadiannya melalui proses bermain. Peran guru anak usia dini menjadi sangat penting (Elok et al., 2021; Hastuti & Iswatiningsih, 2025; Jadidah et al., 2025), agar mereka dapat menyelaraskan tumbuh kembang anak (Durlak et al., 2022). Guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media yang dapat dijadikan alat permainan edukatif dalam membelajarkan anak. Selain itu guru pun dapat mempraktekkan media yang dibuatnya sesuai dengan prinsip pembelajaran pada anak usia dini yaitu belajar melalui bermain. Media pembelajaran pada anak usia dini hendaklah dapat dilakukan secara interaktif (H. Hikmah et al., 2024; Satriana et al., 2022), sehingga dapat mendukung salah satu prinsip pembelajaran tersebut. Dimana pembelajaran interaktif mengajak anak lebih aktif karena suasana belajar mengarah kepada anak-anak yang dapat menemukan hasil pemahaman melalui suatu interaksi, mudah dalam memahami materi, karena dibantu melalui media belajar yang kongkrit dan alat pembelajan edukatif yang interaktif (Brown & Camptioone, 2013; Hendratno et al., 2022; Huynh et al., 2020).

Hasil observasi awal yang dilakukan di sekolah mitra yakni TK Negeri 02 Kota Samarinda menunjukkan bahwa kondisi di lapangan belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan tuntutan tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilalukan, guru masih terbatas dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif, hemat biaya dan kontekstual. Kegiatan bercerita di kelas juga belum banyak memanfaatkan media interaktif berbasis kearifan lokal.

Pada proses kegiatan belajar, media merupakan hal yang tidak asing lagi. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Disamping sebagai sistem penyampai, media yang sering diganti dengan kata *mediator* (Guillory, 2010; Moore, 2014; Satriana & Maghfirah, 2025) merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan penyelesaiannya. *Dale's Cone of Experience* (Lee & Reeves, 2017; Masters, 2013) menggambarkan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). TK Negeri 2 merupakan salah satu salah satu bentuk layanan pendidikan yang menjadi rujukan di Kota Samarinda, khususnya di wilayah Sungai Kunjang. Salah satu *soft skill* yang dapat meningkatkan kompetensi guru adalah dalam membuat media pembelajaran (Lutfidha & Rindaningsih, 2024) yang menyenangkan, diantaranya adalah membuat boneka jari dengan mengusung budaya lokalitas daerah Kalimantan Timur berupa pakaian etnik daerah, inilah pembeda antara boneka jari biasa dengan bonetik dalam pelatihan ini dan bagaimana menguasai metode bercerita yang baik (Irawati & Prahastiwi, 2026; Sriyanti & Putri, 2023).

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

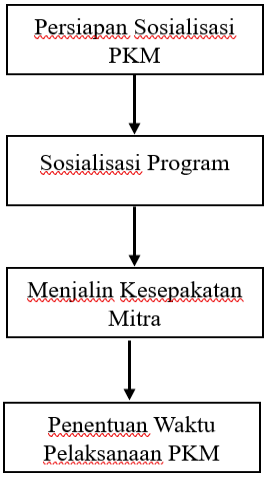
Membuat boneka jari etnik (bonetik) merupakan *soft skill* yang sangat berharga bagi pendidik maupun orang tua karena melibatkan integrasi antara kreativitas, ketelitian, dan kemampuan komunikasi. Keterampilan ini tidak sekadar membuat alat peraga, tetapi membangun media yang mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara efektif, sekaligus memperkenalkan berbagai macam jenis pakaian daerah etnik dan hewan-hewan yang ada di Kalimantan. Setelah memahami media bonetik dan manfaatnya, menguasai metode bercerita itu sendiri adalah kekuatan inti dari proses pembelajaran tersebut (Hidayah et al., 2026; Nugraha et al., 2025; Wahyuni et al., 2022). Tanpa teknik bercerita yang baik, bonetik yang bagus sekalipun tidak akan maksimal fungsinya.

Bercerita dengan bonetik adalah metode pembelajaran di TK yang efektif, menggunakan bonetik untuk menghidupkan cerita (Fatmawati et al., 2026; Sriyanti & Putri, 2023). Teknik ini meningkatkan kemampuan bahasa (verbal/nonverbal), konsentrasi, empati, serta merangsang imajinasi anak dalam suasana yang menyenangkan. Boneka membantu memvisualisasikan karakter, membuat anak lebih mudah memahami pesan moral, serta menambah kosakata baru. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi pedagogik dan soft skills mahasiswa PGPAUD dan guru TK melalui pelatihan pembuatan bonetik dan mendongeng. Luaran dari kegiatan ini adalah satu set boneka jari bertema pakaian adat dan hewan khas Kalimantan, naskah cerita, serta peningkatan keterampilan dan soft skills peserta.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di TK Negeri 2 Samarinda, Kecamatan Sungai Kunjang, Kota Samarinda pada bulan Agustus tahun 2026 selama 2 hari. Peserta berjumlah 20 Orang yang terdiri dari 10 guru TK Negeri 2 Samarinda dan 10 mahasiswa PGPAUD Universitas Mulawarman. Pelaksanaan program menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi program kepada mkitra, pelatihan pembuatan bonetik dan pendampingan workshop implementasi bercerita menggunakan bonetik.

Tahap pertama adalah sosialisasi implementasi program kepada mitra sebagai pengondisian awal. Tahap ini bertujuan untuk menyamakan persepsi, membangun komitmen, dan memastikan kesiapan teknis mitra sebelum program berjalan

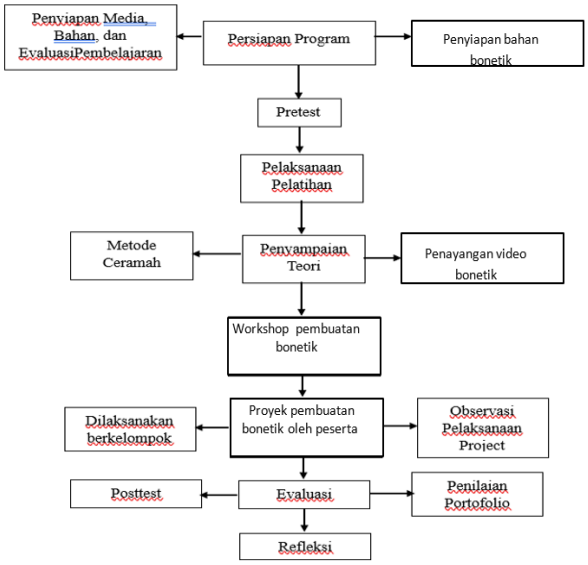


Gambar 1. Alur Pelaksanaan Sosialisasi Program ke Mitra

Tahap kedua adalah pelatihan membuat bonetik yang terdiri atas penyiapan bahan, penyampaian materi dengan metode ceramah dan penayangan video bonetik, workshop pembuatan bonetik secara berkelompok, proyek pembuatan bonetik oleh peserta yang diobservasi pelaksanaannya, serta penilaian portofolio (Bagan 2). Bahan dasar bonetik adalah kain flanel. Langkah pelatihan meliputi identifikasi jenis bahan, penyusunan rencana pembuatan bonetik dan metode

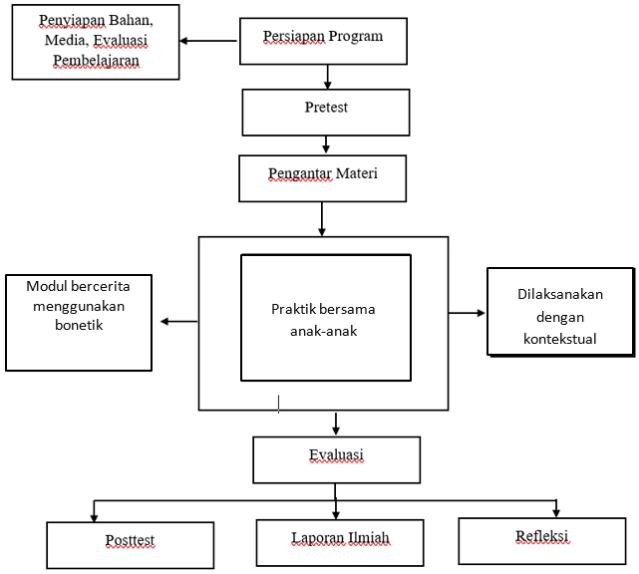
This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

bercerita, pengembangan bentuk boneka sesuai tema budaya etnik, pelatihan pembuatan bonetik, pengintegrasian metode bercerita menggunakan bonetik ke dalam pembelajaran TK, dan pengembangan cerita dengan pendekatan budaya lokal Kalimantan Timur.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Pelatihan Membuat Bonetik

Tahap ketiga adalah pendampingan workshop implementasi metode bercerita menggunakan bonetik yang dilaksanakan secara kontekstual, meliputi praktik bersama anak-anak dan penggunaan modul bercerita menggunakan bonetik (Bagan 3). Pendampingan berlangsung dalam empat sesi. Sesi pertama berupa pembukaan dan pemodelan, yaitu demonstrasi bercerita oleh pendamping dan *ice breaking* berbasis gerakan jari. Sesi kedua berupa pendampingan teknis penguasaan bonetik, yaitu eksplorasi karakter, latihan olah suara, dan sinkronisasi gerakan boneka dengan tokoh yang sedang berbicara. Sesi ketiga berupa pendampingan penyusunan alur cerita, yaitu pemilihan tema edukatif, penyusunan plot sederhana (pembukaan, konflik ringan, dan penyelesaian), serta teknik menyisipkan pertanyaan agar anak tetap terlibat. Sesi keempat berupa simulasi terbimbing dan umpan balik, yaitu simulasi dalam kelompok kecil, penampilan (*showcase*) di depan seluruh peserta, dan masukan mengenai kontak mata, posisi tangan, serta ekspresi wajah.



Gambar 3. Alur Workshop Implementasi Bercerita Dengan Bonetik

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan dan implementasi bonetik dilaksanakan di TK Negeri 2 Kota Samarinda dengan melibatkan kepala sekolah, guru TK, peserta didik usia 5-6 tahun serta mahasiswa Program Studi PGPAUD Universitas Mulawarman. Pelaksanaan program berlangsung dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi program kepada mitra dan mahasiswa, pelatihan pembuatan boneka jari etnik (bonetik), dan pendampingan workshop implementasi metode bercerita menggunakan bonetik. Hasil dari setiap tahap diuraikan secara berurutan dan dilanjutkan dengan pembahasan mengenai capaian evaluasi program.

Sosialisasi Program kepada Mitra dan Mahasiswa

Kegiatan diawali dengan sosialisasi sebagai pengondisian awal untuk menyamakan persepsi, membangun komitmen, dan memastikan kesiapan teknis mitra sebelum program berjalan. Pada tahap ini tim pelaksana memaparkan latar belakang, tujuan, dan manfaat program, menjelaskan petunjuk teknis pelaksanaan, serta menyampaikan indikator capaian yang harus dipenuhi selama kegiatan. Pemaparan tersebut berangkat dari temuan observasi awal bahwa guru di mitra masih terbatas dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif, hemat biaya, dan kontekstual, sementara kegiatan bercerita di kelas belum banyak memanfaatkan media interaktif berbasis kearifan lokal. Dengan demikian, mitra memahami bahwa bonetik hadir sebagai jawaban atas kebutuhan yang mereka rasakan sendiri.

Sosialisasi juga menghasilkan kesepakatan mengenai pembagian peran antara tim pelaksana, guru, dan mahasiswa, penunjukan penanggung jawab dari masing-masing pihak, serta jalur koordinasi untuk pelaporan berkala dan penanganan kendala. Penandatanganan perjanjian kerja sama dan penyusunan jadwal pelaksanaan dari awal hingga evaluasi menjadi bentuk komitmen formal kedua belah pihak. Keterlibatan guru dan kepala sekolah dalam merumuskan masalah dan solusi sebagaimana terlihat pada Gambar 1 menunjukkan bahwa program dirancang secara partisipatif. Pendekatan ini penting karena kepemilikan bersama terhadap program akan mendorong peserta mengikuti rangkaian kegiatan berikutnya dengan lebih sungguh-sungguh.



Gambar 4. Sosialisasi kepada Mitra dan Mahasiswa

Sosialisasi dan implementasi pelatihan pembuatan bonetik yang diintegrasikan dengan metode bercerita secara teoretis memberikan dampak transformatif-holistik (Afandi, 2024; Ratnadi & Putu Agus Windu Yasa Bukian, 2023) terhadap pengembangan kompetensi subjek melalui sinergi aktivitas kinestetik-kreatif dan linguistik-naratif. Berlanda epistemologi konstruktivisme dan prinsip *experiential learning*, proses manufaktur bonetik secara mandiri mengonstruksi kemampuan pemecahan masalah spasial-visual dan motorik halus (Reistanti et al., 2025), yang selanjutnya diaktualisasikan secara diskursif melalui artikulasi naratif sebagai media proyeksi emosional, pengayaan literasi, dan internalisasi empati sosial (Aulia et al., 2026). Aliansi metodologis ini tidak sekadar mengonvergensi dimensi bermain dan belajar (*play-based learning*), melainkan juga secara aksiologis berkontribusi

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

signifikan dalam mengeskalasi efikasi diri, menstimulasi kepekaan estetis, serta mengoptimalkan ragam kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) secara humanis dan komprehensif.

Pelatihan Membuat Bonetik

Pelatihan pembuatan bonetik dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan teknis sekaligus memastikan proses produksi berjalan efisien. Peserta mengikuti rangkaian tahapan yang dimulai dari mengenali jenis bahan, menyusun rencana pembuatan bonetik dan metode bercerita, mengembangkan bentuk boneka sesuai tema budaya etnik, hingga mengintegrasikan metode bercerita ke dalam kegiatan pembelajaran di TK dengan pendekatan lokalitas Kalimantan Timur (Gambar 2). Pelatihan menghasilkan satu set boneka jari bertema pakaian adat dan hewan khas Kalimantan beserta naskah cerita yang dirancang peserta sebagai luaran program.



Gambar 5. Pelatihan Membuat Bonetik

Dari sisi pedagogis, proses membuat bonetik secara mandiri sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan experiential learning, karena peserta membangun kemampuan pemecahan masalah spasial-visual dan motorik halus melalui pengalaman langsung (Reistanti et al., 2025). Bonetik dengan motif pakaian adat dan hewan khas daerah menjadi benda tiruan yang dekat dengan lingkungan anak sehingga lebih mudah dipahami. Keterampilan membuat media ini termasuk soft skill yang meningkatkan kompetensi guru karena memadukan kreativitas, ketelitian, dan kemampuan komunikasi (Lutfidha & Rindaningsih, 2024). Pelatihan yang memadukan keterampilan teknis dengan pemahaman pedagogis dan nilai-nilai lokal juga dipandang penting bagi guru PAUD, seperti pada pelatihan pembuatan media cerita berbasis kearifan lokal (Muliatik et al., 2025). Penguatan kompetensi semacam ini berkaitan erat dengan mutu pembelajaran di lembaga PAUD karena soft skill guru mencakup aspek pedagogik, kepribadian, dan profesional (Rasmani et al., 2021).

Pendampingan Workshop Implementasi Metode Bercerita Menggunakan Bonetik

Pendampingan workshop bertujuan untuk memastikan para guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga percaya diri dan mahir menggunakan Bonetik saat bercerita (Fitri, 2025) di depan anak-anak. Berikut alur dan cara pendampingan yang sistematis untuk workshop tersebut. Kegiatan dibuka dengan demonstrasi mini-storytelling oleh pendamping dan ice breaking gerakan jari untuk melemaskan jari peserta. Peserta kemudian dilatih mengenali karakter bonetik yang dipegang, mengubah intonasi suara sesuai tokoh, dan menggerakkan boneka hanya ketika tokoh tersebut berbicara agar perhatian anak tertuju pada boneka yang tepat.

Pada tahap berikutnya peserta menyusun naskah dengan tema edukatif yang disesuaikan dengan kurikulum, seperti kejujuran, kebersihan, atau pengenalan angka, menggunakan alur sederhana yang terdiri atas perkenalan tokoh, konflik ringan, dan penyelesaian yang memuat pesan moral. Peserta juga diajarkan menyisipkan pertanyaan di tengah cerita agar anak tetap terlibat. Latihan dilakukan melalui simulasi kelompok kecil dengan umpan balik antarteman, kemudian ditutup

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dengan penampilan di hadapan seluruh audiens (Gambar 3). Dalam sesi evaluasi, pendamping memberikan masukan mengenai kontak mata dengan audiens, posisi tangan agar tidak menutupi wajah atau terlalu rendah sehingga tidak terlihat anak, dan keselarasan ekspresi wajah dengan emosi tokoh.



Gambar 6. Workshop Bercerita Dengan Bonetik

Hasil Evaluasi Program

Evaluasi dilaksanakan melalui pre-test dan post-test pada setiap kegiatan serta refleksi bersama di akhir kegiatan. Peserta pelatihan berjumlah 20 orang yang terdiri atas guru TK dan mahasiswa PGPAUD. Ringkasan capaian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek yang diukur	Pre-test	Post-test	Peningkatan	Kategori
Soft skill peserta	61,7	81,5	19,8	Sedang
Pengetahuan pedagogik peserta	52,0	85,0	33,0	Sedang
Minat belajar anak	58,4	82,6	24,2	Sedang

Rata-rata skor soft skill peserta meningkat dari 61,7 pada pre-test menjadi 81,5 pada post-test termasuk kategori sedang. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek, sebagaimana tampak pada Tabel 2.

Tabel 2. Rata-rata Skor Soft Skill per Aspek

Aspek soft skill	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Kreativitas	60,0	82,0	22,0
Ketelitian	58,0	79,0	21,0
Komunikasi	62,0	83,0	21,0
Empati	63,0	81,0	18,0
Kerja sama	65,5	82,5	17,0

Peningkatan terbesar terdapat pada aspek kreativitas, disusul ketelitian dan komunikasi. Pola ini sejalan dengan kegiatan inti pelatihan, yaitu merancang bonetik dari bahan sederhana, mengerjakan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

detail motif dan busana adat, serta berlatih menyampaikan cerita dengan intonasi dan ekspresi yang tepat. Aspek empati juga meningkat karena peserta berlatih membaca reaksi anak dan menyisipkan pesan moral dalam cerita, sebagaimana kemampuan bercerita dengan boneka dapat menumbuhkan empati dan literasi anak (Anaswa et al., 2025; Aulia et al., 2026). Aspek kerja sama meningkat paling kecil. Kegiatan berkelompok memang sudah ada dalam simulasi dan penyusunan naskah, tetapi porsinya lebih sedikit dibandingkan kegiatan individual seperti membuat boneka dan tampil bercerita. Karena itu, penguatan kerja sama perlu dirancang lebih terstruktur pada kegiatan lanjutan, misalnya praktik mendongeng berpasangan atau tim di kelas TK mitra.

Pada pengetahuan pedagogik, rata-rata skor naik dari 52,0 menjadi 85,0 mendekati batas kategori tinggi, dan separuh peserta telah mencapai kategori tinggi secara individual. Capaian ini menunjukkan bahwa peserta memahami prinsip belajar melalui bermain, peran media konkret, ciri teknik bercerita yang baik, serta syarat keamanan media bagi anak usia 5–6 tahun. Hasil tersebut mendukung pandangan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan konkret membantu anak usia dini lebih mudah memahami materi (S. K. W. Hikmah et al., 2024; Satriana et al., 2022)

Evaluasi pada workshop bercerita yang melibatkan 20 peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar dari rata-rata 58,4 menjadi 82,6. Anak menjadi lebih antusias, lebih fokus mengikuti cerita, dan lebih berani menanggapi pertanyaan guru. Perubahan ini menandakan bahwa penggunaan bonetik dengan tokoh yang berpakaian adat dan berwujud hewan khas daerah menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sejalan dengan upaya menumbuhkan minat belajar dan keterampilan fungsional melalui bercerita (Afianti et al., 2023; Chotimah et al., 2026).

Refleksi bersama di akhir kegiatan memperkuat temuan kuantitatif tersebut. Guru dan mahasiswa menyampaikan bahwa mereka lebih percaya diri bercerita di depan anak, memperoleh alternatif media yang murah dan kontekstual, serta tertarik menggunakan bonetik secara rutin dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan bonetik yang dipadukan dengan pendampingan bercerita terbukti memperkuat soft skill dan kompetensi pedagogik peserta sekaligus meningkatkan minat belajar anak, sehingga tujuan program dan luaran yang direncanakan dapat tercapai. Sebagai tindak lanjut, diperlukan pendampingan berkelanjutan agar peserta terus mengembangkan variasi karakter dan cerita bonetik, terutama untuk memperkuat aspek kerja sama.

KESIMPULAN

Kegiatan penguatan soft skill mahasiswa Prodi PGPAUD FKIP Universitas Mulawarman dan guru TK Negeri 2 Samarinda melalui pelatihan dan implementasi bonetik telah dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu sosialisasi program, pelatihan pembuatan bonetik, dan pendampingan workshop bercerita. Kegiatan menghasilkan [jumlah dan ragam] bonetik berbahan kain flanel bertema pakaian adat dan hewan khas Kalimantan serta naskah cerita orisinal. Rata-rata skor soft skill peserta meningkat dari 61,7 pada pre-test menjadi 81,5 pada post-test, dengan peningkatan terbesar pada aspek kreativitas, ketelitian, dan komunikasi. Pengetahuan pedagogik peserta meningkat dari 52,0 menjadi 85,0, dan penilaian portofolio proyek media memperoleh rata-rata 85,5 (kategori baik). Minat belajar anak juga meningkat dari 58,4 menjadi 82,6. Hasil refleksi menunjukkan penguatan keterampilan peserta dalam membuat media, mengolah suara, dan bercerita secara interaktif. Capaian ini menjawab tujuan kegiatan untuk menguatkan kreativitas, ketelitian, dan komunikasi peserta. Namun, hasil tersebut belum dapat digeneralisasi karena jumlah peserta terbatas dan kegiatan tidak menggunakan kelompok pembanding. Secara praktis, kegiatan ini dapat menjadi contoh pelatihan media berbasis budaya lokal yang dapat direplikasi di lembaga PAUD lain. Keberlanjutan program dapat diupayakan melalui rencana tindak lanjut bersama mitra agar bonetik digunakan dalam pembelajaran sehari-hari, pendampingan lanjutan oleh tim pelaksana yang menekankan penguatan aspek kerja sama, pemanfaatan bonetik oleh mahasiswa dalam praktik mengajar, serta kajian lanjutan mengenai dampaknya terhadap perkembangan anak.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Mulawarman, atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan melalui Dana Hibah Pelatihan SK Nomor: 1266/UN17.5/PM.01.01/2026 untuk kegiatan Penguatan Soft Skill Mahasiswa PGPAUD dan Guru PAUD Melalui Pelatihan dan Implementasi Bonetik.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A. (2024). *Strategi dan inovasi pembelajaran: Landasan filosofis, model pembelajaran, dan perkembangan pembelajaran inklusif*. Brilliant Edumedia.

Anaswa, M. H., Irshandy, D. W., & Widyasari, C. (2025). Stimulasi empati melalui kegiatan mendongeng pada anak usia dini. *Jurnal PAUD: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(2), 79–86. https://doi.org/10.17977/um053v7i2p79-86

Aulia, N., Anwar, N. A. O., & Satriana, M. (2026). Meningkatkan self-regulation anak usia dini melalui boneka jari berbasis budaya responsif dalam pembelajaran bermain peran. *Journal of Education Research, 7*(3), 2497–2506. https://doi.org/10.37985/jer.v7i3.3982

Brown, A. L., & Campione, J. C. (1990). *Interactive learning environments and the teaching of science and mathematics. In M. Gardner, J. G. Greeno, F. Reif, A. H. Schoenfeld, A. diSessa, & E. Stage (Eds.), Toward a scientific practice of science education (pp. 111–139).* Lawrence Erlbaum Associates.

Chotimah, I., Liana, H., & Aslina, Y. (2026). Perkembangan bahasa melalui metode bercerita boneka jari anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Islam Terpadu Subulussalam Samarinda. *BEduManagers Journal: Borneo Educational Management and Research Journal, 6*(2), 1–11. https://doi.org/10.30872/bedu.v6i2.5877

Durlak, J. A., Mahoney, J. L., & Boyle, A. E. (2022). What we know, and what we need to find out about universal, school-based social and emotional learning programs for children and adolescents: A review of meta-analyses and directions for future research. *Psychological Bulletin, 148*(11–12), 765–782. https://doi.org/10.1037/bul0000383

Fatmawati, F., Fauziddin, M., Puspita, Y., Joni, J., & Sa'ida, A. Y. N. (2026). Upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun dengan penerapan metode bercerita berbantuan boneka jari di TK Negeri Mengkirau Kecamatan Tasik Putri Puyu Kabupaten Kepulauan Meranti. *Journal of Exploratory Dynamic Problems, 3*(1), 152–162. https://doi.org/10.31004/edp.v3i1.198

Febrianti, A., Rusmayadi, & Herman. (2022). Pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka jari terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak TK Idhata Cambayya. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal), 2*(2). https://doi.org/10.37216/aura.v2i2.602

Guillory, J. (2010). Genesis of the media concept. *Critical Inquiry, 36*(2), 321–362. https://doi.org/10.1086/648528

Hastuti, D. P., & Iswatiningsih, D. (2025). Pentingnya peran guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada anak usia dini. *SIBATIK Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan, 4*(5), 581–594. https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i5.2745

Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research, 3*(1), 11–31. https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179

Hikmah, H., Wongsonadi, S. K., Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). Enhancing early childhood social-emotional skills through innovative interactive learning media. *Asian Journal of Social and Humanities, 3*(3), 526–544. https://doi.org/10.59888/ajosh.v3i3.460

Huynh, E., Nyhout, A., Ganea, P., & Chevalier, F. (2021). Designing narrative-focused role-playing games for visualization literacy in young children. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 27*(2), 924–934. https://doi.org/10.1109/TVCG.2020.3030464

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Irawati, E., & Prahastiwi, E. D. (2026). Penggunaan media boneka tangan dalam metode bercerita untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. *YASIN, 6*(6), 7308–7325. https://doi.org/10.58578/yasin.v6i6.12208

Jadidah, N., Mukhlis, M., Hidayah, R., & Fadilah, N. (2024). Peran guru dalam membentuk karakter anak usia dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini, 6*(1), 88–95. https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.1887

Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2018). Edgar Dale and the cone of experience. In *Foundations of learning and instructional design technology*. Pressbooks. https://pressbooks.pub/lidtfoundations/chapter/edgar-dale-and-the-cone-of-experience/

Lutfidha, B. P., & Rindaningsih, I. (2024). Pengembangan soft skill guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Mesada: Journal of Innovative Research, 1*(2), 85–95. https://doi.org/10.61253/30mjn726

Masters, K. (2013). Edgar Dale's pyramid of learning in medical education: A literature review. *Medical Teacher, 35*(11), e1584–e1593. https://doi.org/10.3109/0142159X.2013.800636

Moore, C. W. (2014). *The mediation process: Practical strategies for resolving conflict* (4th ed.). Jossey-Bass.

Nugraha, T., Hadianti, Y., Susanti, E., & Manuardi, A. R. (2025). *Bercerita untuk jiwa: Pendekatan deep learning dalam metode bercerita sebagai self-healing guru sekolah dasar*. CV Dika Kelana.

Puspita, W., & Kurniawan, N. (2024). Improving early childhood language skills by telling stories using finger puppets: A classroom action research. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education, 5*(1), 1–10. https://doi.org/10.35719/gns.v5i1.155

Putri Hidayah, R., Agustini, R., Kholijah, A., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2026). Peningkatan kemampuan menyimak anak melalui metode bercerita dengan boneka tangan. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 257–269. https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.1836

Rasmani, U. E. E., Rahmawati, A., Palupi, W., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., & Fitrianingtyas, A. (2022). Manajemen soft skills guru dalam menguatkan mutu pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(2), 886–893. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1584

Ratnadi, N. N. A., & Bukian, P. A. W. Y. (2023). Pelatihan pembuatan boneka jari sebagai media ajar bagi guru TK Kecamatan Seririt. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3*(2), 174–183. https://doi.org/10.32665/mafaza.v3i2.2412

Reistanti, A. P., Nurlatifasari, R., Ulinnuha, S., & Ragil Rahayu, S. (2025). Implementasi permainan boneka tangan untuk meningkatkan kecerdasan verbal linguistik anak usia dini. *Journal of Creative Responsive Interaction and Supportive Teaching in Early Childhood Learning, 1*(2), 99–106. https://doi.org/10.63889/jcristal.v1i2.336

Satriana, M., & Maghfirah, F. (2025). Do e-books mediate the construction of children as meaning-makers? Early childhood teachers' views. *Qualitative Research Journal*, 1–15. https://doi.org/10.1108/QRJ-08-2025-0276

Satriana, M., Heriansyah, M., & Maghfirah, F. (2022). The use of shared reading books in Indonesian early childhood. *Education 3-13, 50*(6), 777–788. https://doi.org/10.1080/03004279.2021.1912134

Sriyanti, S., & Putri, N. D. A. (2023). Implementasi media boneka jari melalui kegiatan bercerita dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal, 9*(1), 51–61. https://doi.org/10.33394/jtni.v9i1.7297

Utariani, N. K., Sudarma, I. K., & Magta, M. (2014). Penerapan metode bercerita berbantuan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 2*(1). https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3264

Wahyuni, I. W., Putra, A. A., Utami, D. T., Oktadila, R., Fitriah, R., & Nurfitriah, N. (2022). Peningkatan soft skill guru pendidikan anak usia dini. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4*(2), 364–369. https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4792

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license