

Local Wisdom in Play: Hand Puppets Made from *Ilung* as Alternative Media to Develop Early Childhood Skills

Nor Izatil Hasanah

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
**email Korespondensi : nor.iz.a.uin-antasari.ac.id*

Abstrak: Sejak sebelum generasi 1990-an, *Ilung* (eceng gondok) telah digunakan oleh anak-anak desa di sekitar sungai sebagai media bermain boneka tangan, karena pada waktu itu belum tersedia mainan seperti Barbie. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* serta pemanfaatan *Ilung* sebagai media edukatif alternatif berupa boneka tangan sederhana untuk kegiatan micro role-play pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan Teknik observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian ini adalah 1 orangtua dan 2 anak yang sering memainkan *Ilung* di rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa boneka tangan berbahan *Ilung* dapat dibuat dengan teknik sederhana dan digunakan sebagai media bermain peran yang kreatif untuk mengembangkan dan mengenalkan anak pada nilai budaya serta lingkungan sekitar. Temuan ini menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis sumber daya lokal.

Kata kunci: *Ilung, Boneka Tangan, Bermain Peran, Perkembangan Anak Usia Dini, Kearifan Lokal*

Abstract: Since before the 1990s, *Ilung* (water hyacinth) was used by village children around the river as a medium for playing with hand puppets, because at that time toys like Barbie were not yet available. This study aims to describe the process of making hand puppets from *Ilung* and the use of *Ilung* as an alternative educational medium in the form of simple hand puppets for micro role-play activities in early childhood education. This study is a qualitative descriptive study using observation, interview and documentation techniques to collect data. The subjects of this study were 1 parent and 2 children who often play with *Ilung* at home. The results show that hand puppets made of *Ilung* can be made with simple techniques and used as a creative role-play medium to develop child's language skill. This approach combines local wisdom with innovative learning methods, resulting in affordable, environmentally friendly learning media, and introducing children to cultural values and the surrounding environment. These findings serve as a reference for educators in developing learning media based on local resources.

Keywords: *Water Hyacinth, Hand Puppets, Role Play, Early Childhood Development, Local Wisdom*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di berbagai daerah di Indonesia. Sebelum era modernisasi dan globalisasi membawa beragam bentuk permainan digital dan mainan pabrikan, anak-anak di pedesaan memiliki cara tersendiri dalam berkreasi menggunakan sumber daya alam di sekitarnya. Mereka memanfaatkan daun, kayu, tanah liat, atau tanaman air untuk dijadikan alat bermain yang sederhana namun penuh makna. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan *Ilung* atau eceng gondok oleh anak-anak di daerah aliran sungai, khususnya di wilayah Kalimantan Selatan, pada generasi sebelum tahun 1990-an. Anak-anak pada masa itu menggunakan batang dan daun *Ilung* untuk membuat boneka tangan sederhana yang dijadikan teman bermain, menggantikan boneka pabrikan seperti Barbie yang belum dikenal atau sulit didapat di daerah pedesaan.

Kegiatan bermain menggunakan *Ilung* sebagai boneka tangan bukan sekadar hiburan, tetapi juga sarana bagi anak untuk mengekspresikan ide, berimajinasi, dan melatih kemampuan berbahasa melalui percakapan atau bermain peran sederhana. (Bergen, 2021) Anak-anak biasanya memberi nama pada boneka tangan buatannya, menciptakan dialog, bahkan menyusun alur cerita kecil yang mencerminkan pengalaman mereka sehari-hari. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan anak dalam berkomunikasi, menambah kosakata, serta membangun rasa percaya diri saat berbicara. Selain itu, interaksi sosial antar anak yang muncul selama bermain membantu mengembangkan empati dan kemampuan bekerja sama. (Putri et al., 2025)

Namun, perkembangan zaman dan kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia permainan anak. Mainan tradisional yang dahulu berakar pada kreativitas dan pemanfaatan bahan alam kini semakin jarang dijumpai. Anak-anak lebih banyak terpapar pada permainan digital atau mainan buatan pabrik yang kurang melibatkan eksplorasi alam dan interaksi sosial secara langsung. (Zahra et al., 2025) Kondisi ini menyebabkan berkurangnya pengalaman bermain yang bersifat nyata (*hands-on experience*) dan menurunnya kesadaran terhadap nilai-nilai budaya lokal yang terkandung dalam permainan tradisional. Dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD), fenomena ini menjadi tantangan bagi pendidik dan orang tua untuk menghadirkan kembali media dan aktivitas bermain yang bersumber dari lingkungan sekitar.

Bermain merupakan kegiatan utama dalam masa kanak-kanak yang berperan penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak—baik fisik, sosial, emosional, maupun kognitif. Melalui bermain, anak belajar memahami dunia di sekitarnya, mengenal diri sendiri, dan membangun hubungan sosial. (Rahmawati, 2025) Selain itu, anak belajar dengan efektif melalui kegiatan dan media konkret yang melibatkan indera dan pengalaman langsung. (Setyawati, 2024) Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersumber dari lingkungan alam memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran bermakna di pendidikan anak usia dini.

Dalam praktik pendidikan, boneka tangan (*hand puppet*) dikenal sebagai salah satu media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sosial anak. Boneka tangan dapat membantu anak mengembangkan imajinasi, memperkaya kosa kata, serta memfasilitasi komunikasi ekspresif dalam suasana bermain yang menyenangkan (Rini & Mahabbati, 2025). Bermain peran menggunakan boneka tangan, atau yang dikenal dengan istilah *micro role-play*, memungkinkan anak untuk berpura-pura menjadi tokoh tertentu dan mengomunikasikan ide serta perasaannya melalui dialog. Aktivitas ini tidak hanya menstimulasi kemampuan berbahasa, tetapi juga mengembangkan empati dan kemampuan memahami sudut pandang orang lain (Bahuleyan et al., 2025).

Sayangnya, media boneka tangan yang umum digunakan di lembaga PAUD saat ini sebagian besar berbahan dasar sintetis atau buatan pabrikan, sehingga cenderung kurang mencerminkan nilai keberlanjutan (*sustainability*) dan kearifan lokal. Padahal, konsep pendidikan berbasis kearifan lokal menekankan pentingnya mengintegrasikan nilai, tradisi, serta sumber daya lingkungan sekitar dalam proses pembelajaran (Ananda & Santoso, 2025). Penggunaan bahan alami seperti *Ilung* untuk membuat boneka tangan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang tidak hanya ramah lingkungan, tetapi juga sarat makna budaya. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar tentang bahasa dan kreativitas, tetapi juga tentang identitas budaya dan tanggung jawab terhadap lingkungan.

Ilung atau eceng gondok merupakan tanaman air yang tumbuh subur di perairan dangkal dan dikenal luas di wilayah Banjarmasin dan Kalimantan Selatan. Meskipun sering dianggap sebagai gulma karena pertumbuhannya yang cepat dan menutupi permukaan air, tanaman ini sebenarnya memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan menjadi bahan kerajinan tangan dan media edukatif (Purnomo et al., 2024). Pemanfaatan *Ilung* dalam konteks pembelajaran anak usia dini merupakan bentuk transformasi nilai ekologis menjadi kegiatan edukatif yang menarik (Rahmayanti et al., 2022). Dengan memanfaatkan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar, anak dapat belajar tentang kreativitas, pelestarian alam, dan nilai-nilai budaya secara bersamaan.

Selain nilai ekologisnya, kegiatan membuat dan memainkan boneka tangan dari *Ilung* juga dapat dijadikan sarana pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Anak diajak untuk menciptakan tokoh boneka, memberi peran, dan mengembangkan alur cerita. Kegiatan ini secara tidak langsung mendukung pengembangan kecakapan bahasa (*language development*) yang menjadi salah satu aspek utama dalam kurikulum PAUD (Rahmawati, 2025). Bermain peran merupakan bentuk kegiatan yang paling kompleks dalam perkembangan anak usia dini karena melibatkan simbolisasi, imajinasi, serta interaksi sosial (Azkia et al., 2025).

Pemanfaatan *Ilung* sebagai boneka tangan juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan berkelanjutan. Anak belajar dengan memanfaatkan sumber daya lokal yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Ramadhani et al., 2025). Hal ini mendukung gagasan pembelajaran yang menekankan pada *learning by doing* dan *learning from environment*, yang di dalamnya terkandung nilai pendidikan karakter, seperti tanggung jawab, cinta lingkungan, serta rasa syukur terhadap anugerah alam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Ilung* sebagai boneka tangan tidak hanya memiliki nilai historis dan kultural, tetapi juga berpotensi menjadi media edukatif alternatif yang mendukung pengembangan bahasa dan kreativitas anak usia dini. Upaya menghidupkan kembali permainan tradisional ini dapat menjadi bentuk inovasi pedagogis yang sederhana namun bermakna, sekaligus memperkenalkan anak pada nilai-nilai kearifan lokal dan keberlanjutan lingkungan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* serta cara penggunaannya dalam kegiatan *micro role-play* pada pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga berupaya menunjukkan bagaimana integrasi kearifan lokal dan inovasi pembelajaran dapat menghasilkan media yang murah, ramah lingkungan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik, orang tua, maupun pengembang kurikulum dalam merancang media pembelajaran berbasis sumber daya lokal yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga bernilai edukatif dan ekologis.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* serta cara pemanfaatannya sebagai media edukatif dalam kegiatan *micro role-play* pada anak usia dini. Penelitian dilakukan di desa Malintang Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, yang secara geografis masih memiliki banyak area perairan dengan pertumbuhan tanaman *Ilung* (eceng gondok). Subjek penelitian ini adalah 1 orangtua dan 2 anak yang masih sering memainkan *Ilung* di rumah. Pemilihan subjek ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling. Untuk mengumpulkan data penulis menggunakan Teknik observasi partisipan, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk kegiatan bermain yang bersifat spontan, menyenangkan, dan penuh imajinasi. Melalui bermain, anak-anak berinteraksi dengan lingkungannya, mengekspresikan gagasan, serta membangun pemahaman terhadap dunia sekitar. Bermain menjadi sarana alami bagi anak untuk belajar tanpa tekanan, karena aktivitas ini memberikan kesempatan untuk bereksperimen, meniru, dan menciptakan sesuatu yang bermakna bagi dirinya. Seperti dikemukakan oleh Piaget dalam (Alfadhilah, 2025), bermain merupakan cara anak mengasimilasi pengalaman baru ke dalam struktur berpikirnya. Sementara Vygotsky dalam (Kurniati, 2025) menegaskan anak mengembangkan kemampuan sosial, bahasa, dan fungsi mental tingkat tinggi melalui interaksi sosial. Melalui bermain anak berinteraksi dengan cara yang menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang efektif. Guru dan orang tua berperan penting dalam menyediakan media bermain yang mendorong anak untuk aktif, kreatif, dan komunikatif. Salah satu media yang terbukti efektif dalam mendukung kegiatan bermain adalah boneka tangan. Boneka tangan memungkinkan anak mengekspresikan emosi, menyusun dialog, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana yang menyenangkan (Rahmatika et al., 2025). Melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan (*hand Puppet*), anak belajar berbahasa, memahami alur cerita, serta mengembangkan empati terhadap tokoh yang diperankan.

Pemanfaatan media boneka tangan dapat diadaptasi dari berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Di wilayah Banjarmasin dan sekitarnya, terdapat tanaman air yang dikenal dengan nama *Ilung* atau eceng gondok, yang tumbuh melimpah di sungai dan rawa-rawa (Mayasari, 2023). Bagi masyarakat lokal, *Ilung* sering dianggap sebagai tanaman liar atau gulma air. Namun sejak sebelum generasi 1990-an, anak-anak desa di sekitar sungai memanfaatkan batang *Ilung* untuk membuat boneka tangan sederhana sebagai alat bermain. Tradisi ini lahir dari keterbatasan akses terhadap mainan modern seperti boneka pabrikan, tetapi justru mencerminkan kreativitas dan kearifan lokal yang tinggi.

Mengingat nilai historis dan ekologisnya, pemanfaatan *Ilung* sebagai boneka tangan sederhana layak dihidupkan kembali dalam konteks pendidikan anak usia dini. Media ini tidak hanya ramah lingkungan dan mudah diperoleh, tetapi juga dapat digunakan untuk mendukung kegiatan *micro role-play* yang mendorong anak berlatih berbicara, berimajinasi, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, boneka tangan berbahan *Ilung* berfungsi ganda: sebagai sarana bermain yang menyenangkan sekaligus media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya, ekologi, dan kreativitas anak.

Proses Pembuatan Boneka Tangan dari *Ilung*

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* dilakukan dengan cara yang sederhana, alami, dan spontan oleh anak-anak. Kegiatan ini tidak memerlukan alat bantu atau bahan tambahan apa pun selain tanaman *Ilung* yang tumbuh di sekitar rumah atau di tepi sungai. Anak-anak memilih batang *Ilung* yang masih segar karena memiliki tekstur yang lentur dan tidak mudah patah, kemudian memotongnya sepanjang kurang lebih 15–20 sentimeter untuk dijadikan bagian utama boneka. Setelah dipotong, biasanya *Ilung* tersebut didiamkan beberapa saat agar daun mudah dibentuk menjadi rambut.

“Kami biasanya hanya menggunakan batang Ilung yang tumbuh di sumur belakang rumah. Anak-anak saya ajak memetik sendiri, memilih yang masih segar karena lebih lentur dan mudah dibentuk, awalnya anak langsung menyobek-nyobek daun membentuk rambut, namun malah mudah putus jadi harus didiamkan dulu agar sedikit layu jadi muah dibentuk ” (Ibu NIH)



Gambar 2. *Ilung* yang telah diambil dari sungai dan siap dibentuk

Tahap awal dimulai dengan membentuk bagian kepala boneka dari ujung batang *Ilung* yang sedikit menggembung. Anak-anak biasanya menekan bagian tengah batang untuk menandai leher dan tubuh boneka. Bagian daun yang telah ditekuk dibentuk menjadi bagian-bagian kecil sebagai rambut, atau menggunakan serat *Ilung* yang kering untuk memberikan kesan wajah dan pakaian sederhana. Proses ini dilakukan dengan penuh imajinasi tanpa arahan orang dewasa, menunjukkan adanya kreativitas dan kemampuan representasional yang berkembang secara alami.

“Kelibatan sekali waktu mereka memutar batang Ilung, jarinya aktif semua. Mereka jadi lebih hati-hati, tapi juga semangat,” (Ibu NIH)



Gambar 2. Anak sedang membuat *Ilung* menjadi boneka tangan

Selama proses pembuatan, anak terlihat aktif menggunakan keterampilan motorik halus seperti menggenggam, menekan, mengikat, dan menyesuaikan bentuk batang sesuai keinginan. Aktivitas tersebut melatih koordinasi tangan dan jari, memperkuat kontrol otot halus, serta mengembangkan ketelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat (Amira & Kadir, 2025) yang menyatakan bahwa manipulasi benda nyata dalam kegiatan bermain mendukung perkembangan motorik halus dan kognitif anak usia dini.

Selain aspek motorik, proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman anak terhadap lingkungan alam. Anak belajar mengenali struktur batang *Ilung*, membedakan bagian yang lentur dan keras, serta menemukan bahwa bahan alami dapat diubah menjadi benda baru yang memiliki fungsi berbeda. Dalam konteks pembelajaran, pengalaman ini mencerminkan pendekatan *experiential learning*, di mana anak belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi atas apa yang mereka lakukan. Menurut Suryaningsih, (2024) pendekatan *experiential learning* dapat meningkatkan keterampilan 4C (*Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity*) yang sangat esensial untuk mendukung perkembangan anak di masa depan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses membuat boneka dari *Ilung* menumbuhkan rasa bangga dan kepemilikan terhadap hasil karya. Anak menunjukkan antusiasme untuk memperlihatkan boneka buatannya kepada teman dan orang tua. Fenomena ini menggambarkan pentingnya memberikan ruang bagi anak untuk berkreasi secara bebas, sebagaimana ditegaskan oleh Montessori dalam (Erlina & Noviani, 2024) bahwa pendidikan anak usia dini harus memberi kesempatan bagi anak untuk belajar melalui kegiatan konkret dan bermakna.



Gambar 3. Boneka tangan *Ilung* hasil kreasi anak

Dengan demikian, proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* bukan sekadar aktivitas membuat mainan, tetapi juga merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang melibatkan aspek motorik, kognitif, afektif, dan sosial. Anak tidak hanya menghasilkan produk fisik berupa boneka, tetapi juga membangun pemahaman tentang kreativitas, lingkungan, dan nilai kerja keras. Dari sudut pandang pedagogis, kegiatan ini menunjukkan bagaimana bahan sederhana dari alam dapat diolah menjadi media edukatif yang efektif, murah, dan relevan dengan konteks kehidupan anak.

Penggunaan Boneka Tangan *Ilung* dalam Kegiatan Micro Role-Play

Setelah boneka tangan dari *Ilung* selesai dibuat, anak-anak menggunakannya dalam kegiatan bermain peran. Permainan ini dilakukan secara spontan tanpa arahan langsung dari orang dewasa. Anak-anak menggunakan boneka buatannya untuk memerankan tokoh-tokoh yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti ayah, ibu, kakak, adik atau teman. Tema permainan yang muncul umumnya berkaitan dengan pengalaman sehari-hari di rumah, interaksi keluarga, atau aktivitas lainnya.



Gambar 4. Kedua anak sedang bermain peran sebagai kakak adik menggunakan boneka tangan *Ilung*

Dalam observasi, terlihat bahwa anak-anak berinteraksi aktif melalui dialog sederhana saat boneka “kakak” berbicara dengan boneka “adek”, atau ketika mereka menirukan percakapan orang tua.

Salah satu anak tampak mengangkat bonekanya sambil berkata:

“Adik ayo kita mandi, babis itu kita main ya.”

Kemudian anak lain menimpali,

“ok, kakak.”

“Kalau sudah mandi kita pergi main ke taman ya, di sana ada perosotan lho”

Interaksi tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam menginternalisasi pengalaman sosial dan mengubahnya menjadi bentuk simbolik melalui bahasa dan gerak tubuh. Fenomena ini sejalan dengan paparan (Musthofiyah et al., 2025) bahwa bermain peran merupakan wahana bagi anak untuk berlatih fungsi-fungsi mental tingkat tinggi, termasuk kemampuan berbahasa, berpikir imajinatif, dan memahami perspektif orang lain.

Kegiatan *role-play* atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berbahasa anak usia dini (Azkia et al., 2025). Melalui aktivitas ini, anak diberi kesempatan untuk meniru, mengimajinasikan, dan mengekspresikan berbagai peran sosial dalam konteks bermain. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan boneka tangan berbahan *Ilung* (eceng gondok) menjadi sarana yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki makna ekologis dan kultural yang kuat.

Boneka tangan *Ilung* memungkinkan anak untuk berkomunikasi secara aktif tanpa tekanan formal. Saat anak memainkan boneka, ia seolah berbicara melalui tokoh lain, sehingga rasa percaya diri untuk berbicara meningkat. Proses ini sangat penting bagi anak-anak yang cenderung pemalu atau memiliki keterlambatan bicara, karena boneka berfungsi sebagai “mediator komunikasi” antara anak dan lingkungannya. Melalui dialog sederhana, anak belajar menggunakan bahasa untuk menyampaikan maksud, mengajukan pertanyaan, menjawab, serta mengekspresikan emosi.

Selain itu, kegiatan *micro role-play* mendorong pengembangan kosakata dan struktur bahasa. Dalam interaksi bermain, anak mendengar dan meniru ungkapan dari teman atau orang dewasa, lalu mengadaptasikannya dalam percakapan boneka. Semakin sering aktivitas ini dilakukan, semakin kaya variasi bahasa yang digunakan anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky dalam (Salamah & Depalina, 2025) bahwa bahasa berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman bermakna.

Dari sisi pedagogis, guru atau orang tua berperan sebagai *scaffolder* yang membantu anak memperluas kemampuannya dengan memberikan model kalimat, kosa kata baru, atau pertanyaan terbuka yang merangsang respon verbal anak. Misalnya, guru dapat menanyakan, “Apa yang dilakukan boneka kamu hari ini?” atau “Bagaimana perasaan boneka itu?” Pertanyaan semacam ini mendorong anak untuk berpikir dan berbicara secara lebih kompleks.

Boneka tangan berbahan *Ilung* juga mendukung perkembangan aspek nonverbal bahasa, seperti intonasi, ekspresi wajah, dan gestur tubuh. Saat anak menggerakkan boneka, ia belajar menyesuaikan nada suara dengan karakter yang diperankan—misalnya suara tinggi untuk karakter kecil atau lembut untuk karakter ibu. Aktivitas ini memperkuat kemampuan pragmatik, yaitu kemampuan menggunakan bahasa sesuai konteks sosial.

Lebih jauh, kegiatan ini tidak hanya menstimulasi aspek linguistik, tetapi juga mengintegrasikan nilai budaya dan lingkungan lokal. Anak-anak yang tumbuh di wilayah sekitar sungai akan merasa lebih dekat dengan bahan alami seperti *Ilung*, yang selama ini mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memperkuat keterhubungan antara anak, lingkungan, dan bahasa yang digunakan dalam konteks keseharian. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa tidak bersifat artifisial, melainkan berakar pada pengalaman nyata anak.

Secara konseptual, pemanfaatan boneka tangan *Ilung* dalam *micro role-play* mencerminkan pendekatan belajar kontekstual (*contextual learning*)—bahwa anak belajar paling efektif ketika media dan pengalaman belajar dikaitkan dengan kehidupan mereka

(Nursarofah, 2022). Pendekatan ini juga sejalan dengan paradigma pembelajaran berpusat pada anak, di mana anak berperan aktif dalam membangun makna, sementara guru hanya berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya bahasa.

Dengan demikian, penggunaan boneka tangan *Ilung* tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mendukung perkembangan bahasa anak secara holistik—meliputi kemampuan menyimak, berbicara, memahami makna, serta menggunakan bahasa dalam konteks sosial. Lebih dari itu, kegiatan ini menanamkan nilai kecintaan terhadap budaya lokal, kreativitas, dan kesadaran ekologis sejak dini.

PENUTUP

Penelitian ini mendeskripsikan proses pembuatan boneka tangan dari *Ilung* (eceng gondok) serta pemanfaatannya dalam kegiatan *micro role-play* pada anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Ilung* dapat diolah menjadi media pembelajaran yang sederhana, murah, dan ramah lingkungan. Boneka tangan berbahan *Ilung* tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendorong perkembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain peran. Dalam aktivitas ini, anak berkesempatan untuk berkomunikasi, mengekspresikan ide, memperkaya kosakata, dan membangun rasa percaya diri dalam suasana yang menyenangkan. Selain memberikan dampak pada pengembangan bahasa, penggunaan boneka tangan *Ilung* juga menanamkan nilai kearifan lokal dan kepedulian terhadap lingkungan. Anak-anak belajar mengenal bahan alami yang berasal dari lingkungan sekitarnya dan memahami bahwa benda sederhana dapat memiliki nilai edukatif tinggi. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, direkomendasikan bagi penelitian berikutnya untuk meneliti tentang efektifitas penggunaannya untuk anak-anak pada umumnya maupun anak yang berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/10.51675/Alzam.V5i1.1092>
- Amira, F. N., & Kadir, R. A. (2025). Pedagogical Approaches To Enhancing Fine Motor Skills In Early Childhood Through Play-Based Activities. *International Journal Of Pedagogy*, 3(01), 34–40. <https://doi.org/10.31849/Ijp.V3i01.26708>
- Ananda, B. C., & Santoso, A. P. (2025). Pengembangan Pembelajaran Inklusif Yang Mengadopsi Kearifan Lokal Di Tingkat Paud. *Muara Pendidikan : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora*, 1(2), 1–15. <https://jurnal.muaraedukasi.id/index.php/muradik/article/view/12>
- Azkie, N. S., Rezeki, N. M., Zahra, A. A., & Sari, I. A. (2025). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 5358–5367. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2434>
- Bahuleyan, B., Babu, R., Davis, A., Av, S., Ck, S., S, A., Thomas, N. E., & Shojan, T. (2025). Role Play As A Pedagogical Strategy For Cultivating Empathy. *Gajms Journal Of Medical Sciences*, 5(1 (Jan-Jun)), 95–100. <http://gajms.gajms.ac.in/ojs/index.php/gajms/article/view/304>
- Bergen, D. (2021). *The Handbook Of Developmentally Appropriate Toys*. Bloomsbury Publishing Plc.

- Erlina, & Noviani, D. (2024). Impelemntasi Metode Montesorri Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Educatia: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 14(2), 119–141. <https://doi.org/10.69879/Sf4cm598>
- Kurniati, E. (2025). Teori Sosiokultural Vygotsky Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–24. <http://www.putrapublisher.org/ojs/index.php/jspaud/article/view/703>
- Mayasari, A. (2023). Meningkatkan Potensi Kerajinan Eceng Gondok Di Desa Depok, Kapanewon Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Atma Inovasia*, 3(6), 530–534. <https://doi.org/10.24002/jai.v3i6.5300>
- Musthofiyah, R., Mustakimah, M., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V8i1.902>
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashbil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.33367/Piaud.V2i1.2492>
- Purnomo, A., Hani, U., Purnamasari, S., Maulida, A. Z., & Hadi, A. (2024). Pemanfaatan Limbah Eceng Gondok Sebagai Kerajinan Tas. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.55983/empjcs.V3i1.436>
- Putri, D., Usman, U., & Idhayani, N. (2025). Eksplorasi Peningkatan Keterampilan Bahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Amalia Mandara Mendidoha. *Edum Journal*, 8(1), 106–123. <https://doi.org/10.31943/Edumjournal.V8i1.269>
- Rahmatika, V., Ismayyah, N., Masruroh, M., Kulsum, U., Hidayatulah, S., Silvita, D. M., & Munawarah, J. (2025). Peningkatan Keterampilan Bahasa Anak Dalam Komunikasi Melalui Media Boneka Tangan. *Child Kingdom : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.53961/Childom.V3i1.227>
- Rahmawati, R. (2025). Pentingnya Bermain Dan Permainan Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Kreativitas Dan Kepemimpinan Masyarakat*, 7(7). <https://shohibpena.com/index.php/jkkm/article/view/16>
- Rahmayanti, R., Hayati, N. R., Sukandi, P., Buana, D. M. A., Agustriyana, D., Sofyandi, H., & Sujai, R. A. D. A. (2022). Pemanfaatan Eceng Gondok Untuk Melatih Kreativitas Anak Sejak Dini Di Panti Sosial Mizan Amanah Gede Bage Bandung. *Jurnal Pengabdian Uci*, 1(2). <https://jpucic.id/index.php/jpucic/article/view/43>
- Ramadhani, D. O., Afifah, E. N., & Nisak, F. Z. (2025). Pemanfaatan Sumber Daya Lingkungan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 677–687. <https://doi.org/10.61722/jipm.V3i1.699>
- Rini, S. A. S., & Mahabbati, A. (2025). Storytelling Based On Contextual Learning With Hand Puppets In Early Childhood Language Development: Metode Storytelling Berbasis Contextual Learning Dengan Boneka Tangan Pada Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Innovation Studies*, 26(4), 10.21070/Ijins.V26i4.1690-10.21070/Ijins.V26i4.1690. <https://doi.org/10.21070/Ijins.V26i4.1690>
- Salamah, U., & Depalina, S. (2025). Pentingnya Lingkungan Dan Interaksi Sosial Dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Wissen : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 308–318. <https://doi.org/10.62383/Wissen.V3i3.1076>
- Setyawati, D. E. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran. *Sekar: Indonesian Journal Of Community*

- Engagement*, 1(1), 8–14.
<https://press.kuninstitute.id/index.php/sekar/article/view/10>
- Suryaningsih, N. M. A. (2024). Studi Literatur: Implementasi Experiential Learning Terhadap Kemampuan 4c Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 7(3), 820–827.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.807>
- Zahra, N. F. Z., Nurazizah, S., Ma'afi, M. R., Mahfuz, H., & Muhajir, F. F. (2025). Melestarikan Warisan Budaya: Permainan Tradisional Di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mematubi*, 2(1, Maret), 43–49.
<https://ojs.pjkrsm.id/index.php/sm/article/view/31>