

Training on Making Educational Hand Puppet Games for Kindergarten Teachers in Nursyifa, Abason Village

Risky Diya Amalia Rais^{1*}, Sindifaula Suludani², Heti³, Siti Fadila⁴
Universitas Muhammadiyah Luwuk

Corresponding Author: Risky Diya Amalia: Riskydiyaamalia@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Educational Toys, Hand Puppets, Early Childhood Education, Teacher Training.

Received : 20, January

Revised : 15, February

Accepted: 18, March

©2026 Rais, Suludani, Heti, Fadila (s):

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

This Field Experience Practice (PPL) activity aims to increase teachers' creativity in developing educational toys (APE) through training in making hand puppets at RA An Nursyifa Kindergarten in Abason Village, South Totikum District, Banggai Kepulauan Regency. The background of this activity is based on observation results which show that the use of learning media in the classroom is still limited and lacks variety. The implementation method includes observation, material preparation, training implementation, and the application of hand puppets in learning activities. The results of the activity show that teachers are able to make and utilize hand puppets independently as a medium for storytelling and interactive communication. The use of hand puppets had a positive impact on the learning atmosphere, as indicated by increased attention, participation, and response from children during the learning process. This training proved that the development of simple media based on teacher creativity can support more interesting and effective learning in early childhood education.

Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Boneka Tangan Bagi Guru Tk Ra An Nursyifa Desa Abason

Risky Diya Amalia Rais^{1*}, Sindifaula Suludani², Heti³, Siti Fadila⁴

Universitas Muhammadiyah Luwuk

Corresponding Author: Risky Diya Amalia: Riskydiyaamalia@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Boneka Tangan, Pendidikan Anak Usia Dini, Pelatihan Guru.

Received : 20, Januari

Revised : 15, Februari

Accepted: 18, Maret

©2026 Rais, Suludani, Heti, Fadila (s):

This is an open-access article distributed under the terms of the

[Creative Commons Atribusi 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan alat permainan edukatif (APE) melalui pelatihan pembuatan boneka tangan di TK RA An Nursyifa Desa Abason, Kecamatan Totikum Selatan, Kabupaten Banggai Kepulauan. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas dan kurang variatif. Metode pelaksanaan meliputi tahap observasi, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan, serta penerapan boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu membuat dan memanfaatkan boneka tangan secara mandiri sebagai media bercerita dan komunikasi interaktif. Penggunaan boneka tangan memberikan dampak positif terhadap suasana belajar, ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi, dan respons anak selama proses pembelajaran berlangsung. Pelatihan ini membuktikan bahwa pengembangan media sederhana berbasis kreativitas guru dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam proses perkembangan anak. Pada masa ini, anak berada pada fase pertumbuhan yang pesat, baik dari segi kognitif, bahasa, sosial, maupun emosional (Winarsih, 2025). Proses pembelajaran di tingkat taman kanak-kanak tidak hanya berfokus pada pemberian materi, tetapi juga pada stimulasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, pembelajaran di pendidikan anak usia dini perlu dirancang dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan pengalaman langsung.

Salah satu unsur penting dalam pembelajaran anak usia dini adalah penggunaan alat permainan edukatif (APE). APE tidak sekadar menjadi media hiburan, tetapi memiliki fungsi untuk membantu anak memahami konsep melalui aktivitas bermain. Bermain merupakan cara alami anak dalam belajar. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kreativitas, serta keterampilan sosial (Syamsuddin, 2026). Media pembelajaran yang menarik akan membantu anak lebih fokus dan antusias dalam mengikuti kegiatan di kelas. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak lembaga PAUD masih mengalami keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran, khususnya Alat Permainan Edukatif (APE) untuk stimulasi motorik halus anak. Keterbatasan pendanaan, rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media, serta kurangnya pemahaman tentang pentingnya stimulasi motorik halus menjadi tantangan utama (Teau, Rais, & Tadeko, 2025). Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya perkembangan motorik halus anak dan dapat mempengaruhi kesiapan anak saat memasuki pendidikan dasar. Kondisi ini juga dapat ditemukan di beberapa sekolah yang berada di wilayah pedesaan, termasuk di TK RA An Nursyifa Desa Abason, Kecamatan Totikum Selatan, Kabupaten Banggai Kepulauan. Berdasarkan hasil pengamatan awal, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku cerita dan metode penjelasan langsung oleh guru. Anak-anak memang tetap mengikuti kegiatan belajar, namun suasana kelas belum sepenuhnya interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dapat memengaruhi tingkat keterlibatan anak. Anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap media visual dan aktivitas yang melibatkan imajinasi. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran adalah boneka tangan. Boneka tangan dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan bercerita, dialog, maupun permainan peran. Melalui boneka, guru dapat menyampaikan pesan moral, mengenalkan kosakata baru, serta membangun komunikasi dua arah dengan anak secara lebih menarik. Boneka tangan termasuk dalam kategori alat permainan edukatif yang mudah dibuat dan tidak memerlukan biaya besar. Bahan-bahannya sederhana, seperti kain flanel, benang, dan lem. Selain itu, boneka tangan dapat dikreasikan sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru dapat membuat karakter hewan, tokoh keluarga, atau figur profesi yang relevan dengan materi. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung pembelajaran bahasa, tetapi juga membantu pengembangan imajinasi dan ekspresi anak.

Namun demikian, kemampuan guru dalam membuat alat permainan edukatif secara mandiri masih perlu ditingkatkan. Sebagian guru belum terbiasa merancang media pembelajaran kreatif karena keterbatasan pelatihan atau referensi. Padahal, kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap suasana pembelajaran di kelas. Guru yang mampu mengembangkan media sederhana akan lebih mudah menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan anak. Melihat kondisi tersebut, kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menjadi salah satu sarana untuk memberikan kontribusi nyata bagi sekolah. Melalui program pelatihan pembuatan alat permainan edukatif boneka tangan, mahasiswa dapat bekerja sama dengan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada proses pembuatan boneka, tetapi juga pada cara memanfaatkannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Pelatihan pembuatan boneka tangan di TK RA An Nursyifa diharapkan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran. Dengan adanya pelatihan ini, guru tidak lagi bergantung pada alat yang dibeli dari luar, melainkan dapat memanfaatkan bahan sederhana yang tersedia di sekitar. Selain itu, penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan bagi anak.

Kegiatan ini juga memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa PPL dalam memahami kondisi pendidikan anak usia dini di lingkungan pedesaan. Mahasiswa tidak hanya mengamati, tetapi terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Melalui interaksi dengan guru dan anak-anak, mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tantangan serta potensi pengembangan pembelajaran di TK. pelatihan pembuatan alat permainan edukatif boneka tangan merupakan bentuk upaya sederhana namun bermakna dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di TK RA An Nursyifa Desa Abason. Media pembelajaran yang kreatif dapat membantu anak lebih tertarik, aktif, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan dukungan guru yang memiliki keterampilan dalam membuat dan menggunakan APE, proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini diharapkan dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini dilaksanakan di TK RA An Nursyifa yang terletak di Desa Abason, Kecamatan Totikum Selatan, Kabupaten Banggai Kepulauan. Tahap observasi dilakukan pada tanggal 22 Januari untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan kebutuhan media pembelajaran. Tahap persiapan materi pelatihan dilaksanakan pada tanggal 2 Februari dengan menyusun bahan ajar serta menyiapkan alat dan bahan pembuatan boneka tangan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan selama periode 26 Januari sampai 27 Februari, yang mencakup demonstrasi, praktik, serta penerapan boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Prosedur Kerja

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara sistematis. Tahap pertama adalah observasi untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan media pembelajaran serta kebutuhan guru terhadap alat permainan edukatif. Tahap kedua berupa penyusunan materi pelatihan dan persiapan alat serta bahan. Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi pembuatan boneka tangan, serta praktik langsung oleh guru. Tahap terakhir adalah evaluasi dan refleksi bersama guru mengenai manfaat serta penerapan boneka tangan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah rincian tahapan kegiatan:

Tabel 1. Rincian Tahapan Kegiatan

Tanggal	Tahap Kegiatan	Uraian Singkat
22 Januari	Observasi	Mengamati kondisi sekolah, penggunaan media pembelajaran, serta berdiskusi dengan guru mengenai kebutuhan alat permainan edukatif
2 Februari	Persiapan Materi	Menyusun materi pelatihan, menyiapkan pola boneka tangan, serta alat dan bahan yang akan digunakan
26 Januari - 27 Februari	Pelaksanaan dan Pendampingan	Penyampaian materi tentang APE, demonstrasi pembuatan boneka tangan, praktik langsung oleh guru, serta penerapan dalam kegiatan pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan alat permainan edukatif (APE) boneka tangan di TK RA An Nursyifa Desa Abason dilaksanakan melalui tahapan observasi, persiapan materi, pelaksanaan pelatihan, serta penerapan dalam pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dibuat secara mandiri.

Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal penggunaan media pembelajaran di TK RA An Nursyifa. Berdasarkan pengamatan dan diskusi bersama guru, media yang digunakan masih terbatas pada buku cerita dan alat peraga sederhana. Kegiatan bercerita biasanya dilakukan tanpa media pendukung visual yang interaktif, sehingga perhatian anak belum sepenuhnya terfokus. Penelitian Elia (2025) menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan dalam storytelling dapat meningkatkan keterlibatan dan respons anak selama kegiatan belajar. Hasil serupa juga ditemukan dalam studi Alfitriani (2025) yang menyatakan bahwa media boneka tangan mampu membantu perkembangan perilaku sosial dan kemandirian anak karena adanya interaksi dua arah antara

guru dan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan kondisi di lapangan yang menunjukkan perlunya media yang dapat menghidupkan suasana kelas.

Gambar 1. Observasi awal dan diskusi bersama guru mengenai penggunaan media pembelajaran



Setelah observasi, dilakukan persiapan materi pelatihan. Tahap ini meliputi penyusunan konsep pelatihan, penyiapan pola boneka tangan, serta alat dan bahan seperti kain flanel, gunting, lem, dan hiasan sederhana. Persiapan dilakukan agar guru dapat memahami langkah pembuatan secara runtut dan mudah diikuti. Penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh (2026) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan APE berbasis kreativitas lokal membantu guru meningkatkan keterampilan merancang media secara mandiri. Selain itu, penelitian Rizka (2025) menekankan bahwa keterlibatan langsung pendidik dalam proses pembuatan media meningkatkan rasa kepemilikan dan motivasi dalam menggunakannya di kelas. Hal ini memperkuat pentingnya tahap persiapan sebagai fondasi pelaksanaan pelatihan.

Gambar 2. Persiapan bahan dan contoh boneka tangan sebelum pelatihan dimulai



Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui demonstrasi dan praktik langsung oleh guru. Pada tahap ini, guru diperkenalkan pada konsep APE serta manfaat boneka tangan dalam pembelajaran anak usia dini. Boneka tangan dapat digunakan sebagai media bercerita, permainan peran, dan penyampaian pesan moral. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan boneka tangan secara signifikan meningkatkan kemampuan mendengarkan cerita pada anak usia dini (Telaumbanua, 2025). Temuan ini relevan dengan kondisi di TK RA An Nursyifa, di mana anak-anak menunjukkan perhatian lebih ketika guru menggunakan boneka dibandingkan saat bercerita tanpa media.

Penggunaan media boneka tangan tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan berbahasa anak secara lebih aktif. Melalui boneka tangan, anak dapat merancang serta menceritakan ide dan gagasannya sendiri secara lisan, sehingga membantu mereka memahami alur cerita, karakter, serta pengembangan cerita secara keseluruhan (Komalasari & Tresna, 2026). Selain itu, kegiatan bercerita dengan boneka tangan juga membuka ruang terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan anak. Dalam proses ini, anak tidak hanya menyimak, tetapi juga dilibatkan untuk memberikan respons berupa pertanyaan, jawaban, maupun tanggapan terhadap topik yang sedang dibicarakan. Interaksi timbal balik tersebut memungkinkan anak mempelajari kosakata baru dan menggunakan bahasa dalam konteks yang bermakna, sehingga memberikan pengalaman berbahasa yang lebih kaya (Rais, 2025). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran, guru perlu dibekali keterampilan dalam membuat dan menggunakan boneka tangan secara kreatif.

Selama praktik, guru terlihat antusias mengikuti setiap tahapan pembuatan boneka tangan. Mereka mulai dari menggambar pola, menggunting kain, hingga merangkai bagian wajah dan pakaian boneka. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membuka ruang kreativitas guru. Penelitian Kencana (2024) tentang *storytelling* menggunakan media boneka tangan menunjukkan bahwa media ini mendorong interaksi yang lebih aktif antara guru dan anak serta membantu perkembangan bahasa anak.

Setelah boneka tangan selesai dibuat, guru mencoba menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Boneka digunakan untuk menyampaikan cerita dan mengajak anak berdialog. Anak terlihat lebih fokus dan menunjukkan ekspresi antusias, anak terlihat tertarik menjawab pertanyaan yang diajukan melalui karakter boneka. Penelitian Asrining Sasi et al (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan membantu meningkatkan partisipasi dan motivasi anak. Boneka tangan sebagai media bermain sekaligus belajar mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, studi terbaru tentang media interaktif di PAUD (2022–2023) menunjukkan bahwa penggunaan alat visual dan karakter imajinatif mendukung perkembangan bahasa dan sosial anak secara bertahap. Pengamatan selama penerapan menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami cerita ketika disampaikan melalui boneka. Interaksi menjadi lebih dua arah, dan anak tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini sejalan dengan temuan Alotaibi (2024) yang menyatakan bahwa *storytelling* dengan boneka tangan meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dan anak.

Gambar 3. Penerapan boneka tangan dalam kegiatan bercerita di TK RA An Nursyifa.



Hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa guru memiliki peningkatan pemahaman mengenai pemanfaatan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang kreatif. Setelah mengikuti demonstrasi dan praktik pembuatan boneka tangan, guru mulai memahami bahwa media sederhana dapat memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mampu membuat boneka tangan secara mandiri, tetapi juga mulai merancang skenario penggunaan boneka tersebut dalam kegiatan bercerita dan permainan peran di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Selain meningkatkan keterampilan guru, penggunaan boneka tangan juga memberikan dampak positif terhadap interaksi pembelajaran di kelas. Anak-anak terlihat lebih fokus, antusias, dan aktif ketika kegiatan bercerita dilakukan menggunakan boneka tangan. Media ini membantu guru menciptakan komunikasi yang lebih interaktif karena anak tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat dalam dialog dengan tokoh boneka. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran serta membantu perkembangan bahasa dan imajinasi anak usia dini. Penggunaan boneka tangan juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan komunikatif bagi anak (Komalasari & Tresna, 2026).

Integrasi media boneka tangan dalam pembelajaran menunjukkan potensi yang besar dalam mendukung pendekatan belajar berbasis bermain (*learning through play*). Melalui kegiatan bercerita dan permainan peran menggunakan boneka, anak dapat mengekspresikan ide, memahami alur cerita, serta mengembangkan kemampuan komunikasi secara alami. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna serta memperkuat perkembangan bahasa dan sosial anak (Dhieni, et al. 2021). Dengan demikian, pelatihan pembuatan boneka tangan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa keterampilan teknis bagi guru, tetapi juga berpotensi

meningkatkan kualitas proses pembelajaran di TK RA An Nursyifa secara berkelanjutan.

Pelatihan ini memberikan dampak positif bagi guru maupun anak. Guru menjadi lebih percaya diri dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran secara mandiri. Kreativitas guru juga berkembang karena mampu menyesuaikan desain boneka dengan tema pembelajaran. Bagi anak-anak, penggunaan boneka tangan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Anak menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dan terlibat dalam cerita. Hasil ini mendukung berbagai penelitian terbaru yang menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar anak usia dini.

Kegiatan PPL ini tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga menunjukkan bahwa pelatihan sederhana berbasis kebutuhan sekolah dapat memberikan perubahan nyata dalam proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan bahan yang mudah diperoleh dan kreativitas guru, alat permainan edukatif seperti boneka tangan sederhana dapat menjadi media pembelajaran yang berkelanjutan di TK RA An Nursyifa Desa Abason.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan alat permainan edukatif boneka tangan di TK RA An Nursyifa Desa Abason menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran sederhana dan kreatif. Berdasarkan tahapan observasi, persiapan, hingga pelaksanaan dan penerapan di kelas, terlihat adanya perubahan dalam cara guru memanfaatkan media selama kegiatan belajar mengajar. Guru tidak lagi hanya mengandalkan metode cerita secara lisan, tetapi mulai menggunakan boneka tangan sebagai sarana komunikasi yang lebih interaktif. Penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Anak-anak menunjukkan perhatian yang lebih fokus, respon yang lebih aktif, serta keterlibatan yang lebih baik saat kegiatan bercerita berlangsung. Media ini membantu guru membangun komunikasi dua arah yang lebih efektif dengan peserta didik. Selain meningkatkan kreativitas guru, pelatihan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kegiatan PPL ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis kebutuhan sekolah dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini, khususnya melalui pemanfaatan alat permainan edukatif yang sederhana dan mudah diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, L. (2025). Pengaruh media boneka tangan terhadap stimulasi keahlian berbicara anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Aulad Pendidikan Anak*, 7(2), 210–225. <https://aulad.org/index.php/aulad/article/download/994/483/4553>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Early Childhood Education*, 8(2), 150–168. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/6149>

- Asrining Sasi, A., Emmanuel Haryono, S., & Nur Kumala, F. (2025). Upaya meningkatkan kemampuan bercerita melalui penggunaan media boneka tangan. *Jurnal PAUD Indonesia*, 5(4), 89–103. <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/2534>
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., Yarmi, G., & Wulan, S. (2021). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Elia, E. (2025). Teaching storytelling using hand puppets to train independence in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 45–56. <https://ejournal.stit syekhburhanuddin.ac.id/index.php/jised/article/download/14/21>
- Kencana, R. (2024). Early childhood speaking skills through paper puppet media. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 30–41. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/alathfal/article/view/13750>
- Komalasari, D., & Tresna, F. D. (2026). Boneka tangan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 9(1), 97–103. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria>
- Munawaroh, S. (2026). Pemanfaatan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 98–112. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/41491>
- Syamsuddin, M. M. (2026). Pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Early Childhood Research Review*, 13(1), 112–127. https://www.researchgate.net/publication/391637078_Pengaruh_Media_Boneka_Tangan_Terhadap_Kemampuan_Berbicara_Anak_Usia_5-6_Tahun
- Tean, F., Rais, R.D.A., & Tadeko, N. (2025). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 621–626. <https://doi.org/10.63822/fg9ynt28>
- Telaumbanua, N. (2025). Exploring the impact of play-based learning on early childhood language development. *Journal of Early Learning Innovations*, 2(1), 77–90. <https://upu-journal.potensi-utama.org/index.php/melt/article/view/1275>
- Winarsih, A. (2025). Pemanfaatan media boneka tangan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran dini. *Jurnal Pendidikan Anak Dini*, 4(2), 58–73. <https://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/download/633/560>