



## Bilingual Storytelling Boneka Kulit Kayu Khombouw dan Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa

Putri Prabu Utami<sup>1</sup>, Bayu Aji Suseno<sup>2</sup>, Retnoning Adji Widi Astuti<sup>3</sup>, Yulini Rinantanti<sup>4</sup>,  
Hence Sahusilawane<sup>5</sup>, Muchammad Bayu Tejo Sampurno<sup>6</sup>

Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua, Indonesia<sup>1,2,3,5</sup>

Kompleks Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Jalan Kampwolker, UNCEN ATAS Waena, Yabansai, Heram,  
Jayapura, Papua, Indonesia

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih<sup>4</sup>  
Jalan Raya Sentani - Abepura, Jayapura, Papua, Indonesia

Fakultas Musik dan Seni Pertunjukan, Universiti Pendidikan Sultan Idris<sup>6</sup>

35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

E-mail: [putri@isbi-tanahpapua.ac.id](mailto:putri@isbi-tanahpapua.ac.id)<sup>1</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: August, 17 2024

Revised: August, 20 2024

Accepted: October, 04 2024

#### Keywords:

*bilingual storytelling,*

*boneka kulit kayu*

*khombouw,*

*buku cerita,*

*pengembangan ADDIE,*

*anak usia dini*

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *bilingual storytelling* menggunakan kombinasi media pembelajaran melalui format pertunjukan teatrikal boneka dan membacakan buku cerita bergambar pada anak usia pra sekolah. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif, menarik dan komunikatif untuk meningkatkan keterampilan *listening* dan *speaking* dalam berkomunikasi Bahasa Inggris pada siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura, serta menanamkan karakter peduli lingkungan dan sosial anak terhadap konservasi satwa endemik dan membangun warisan budaya lokal Papua untuk mempertahankan identitas bangsa. Perancangan media pembelajaran boneka kulit kayu Khombouw melalui desain karakter yang menggunakan gaya visual kartun stilasi untuk kebutuhan cerita yang mengadaptasi bentuk dari anak asli Papua dan satwa endemik Papua. Konsep visual dalam proses perancangan buku cerita bergambar dengan format *bilingual* yang berjudul Bertemu Sahabat Baru dengan ilustrasi karakter tokoh anak dan binatang yang akan dibuat alur (*plot*) cerita bertemakan *slice of life* mengenai kehidupan sehari-hari anak-anak yang belajar dan bermain di lingkungannya dengan dialek Papua.

*This study aimed to determine the application of the bilingual storytelling method using a combination of learning media through puppet theatrical performances and reading picture storybooks to preschool children. The research model used in this study is ADDIE. The results of this study produce interactive learning media that are effective, interesting, and communicative to improve listening and speaking skills in communicating English in YPPK Kindergarten students of Christ Bright World, Jayapura City, as well as instilling environmental and social care characters in children towards endemic animal conservation and building local Papuan cultural heritage to maintain national identity. The design of Khombouw bark puppet learning media through character design using a stylized cartoon visual style for the needs of stories that adapt the form of native Papuan children and endemic Papuan animals. The visual concept in the process of designing a picture storybook with a bilingual format entitled Bertemu Sahabat Baru with illustrations of children and animal characters that will be made into a slice-of-life themed story plot about the daily lives of children who learn and play in their environment with the Papuan dialect.*



[bit.ly/jpaUNY](https://bit.ly/jpaUNY)



## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa sejak dini akan mempercepat kemampuan seseorang dalam penguasaan berbahasa. Program *bilingual* usia pra sekolah menjadi sesuatu yang menarik untuk dikaji secara lebih mendalam, sehingga kegiatan tersebut dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. *Bilingual* atau dwibahasa adalah menggunakan dua bahasa. Keterampilan menggunakan dwibahasa tidak hanya dalam konteks berbicara dan menulis, namun juga kemampuan untuk memahami apa yang dikomunikasikan orang lain secara lisan dan tertulis. Dua bahasa yang dimaksud adalah bahasa ibu (*native language*) dan bahasa asing (*foreign language*). Bilingualisme yang diartikan bahasa dalam ilmu sosiolinguistik secara lebih luas juga dilihat sebagai sesuatu yang berhubungan dengan budaya dan lingkungan sosial. Kemampuan berbahasa akan menentukan kecakapan dalam berpikir dan memecahkan masalah (Solso, 2008). Fase perkembangan kognitif anak usia dini pada tahap praoperasional (2-7 tahun) masih mempunyai cara berpikir egosentris untuk menerima pandangan orang lain, serta memahami realitas dengan simbol.

Pada tahap pra operasional, anak sudah mulai untuk belajar menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau didengar (*perceptually bound*) dan mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya (*mental experiment*). Tahapan operasional konkret ditandai dengan perkembangan kemampuan pemikiran logika, sehingga pengalaman belajar anak dalam tahap *iconic* untuk memahami objek melalui gambar atau visualisasi verbal. Bercerita atau *story telling* menjadi suatu metode yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), aspek konatif (penghayatan) anak (Wardiah, 2017). Mendengarkan cerita atau dongeng merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini dengan cara yang menarik. Rendahnya kemampuan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak usia dini yang dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan sikap penerima yang pasif, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan pendekatan metode *storytelling* terhadap sosio-emosional anak. Kegiatan pembelajaran *storytelling* yang lebih banyak melakukan interaksi lisan secara aktif, bahasa secara spontan, dan menunda penjelasan secara gramatikal dapat diterapkan dalam program *bilingual* di jenjang pendidikan anak usia pra sekolah.

Bahasa Inggris sebagai muatan lokal di jenjang pendidikan SMP, SMA atau SMK, dan perguruan tinggi di Papua sejak tahun 1975 hingga sekarang. Mata pelajaran tersebut menjadi pelajaran suplemen yang diberlakukan di tingkat TK dan SD tertentu di Provinsi Papua. Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris terhadap anak usia pra sekolah dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif (memecahkan masalah dan berpikir kritis), serta meningkatkan kemampuan *multitasking* anak terhadap sosial lingkungannya. Perkembangan anak usia 0-6 tahun atau biasa disebut *golden age* menjadi waktu yang tepat untuk melatih kemampuan berbahasa asing. Anak memiliki kemampuan dwibahasa (*bilingualism*) memahami bahasa asing dengan baik seperti halnya pemahaman anak terhadap bahasa ibunya (Papalia & Wendkos, 1993). Pada usia tersebut sebaiknya orang tua membiasakan dengan berbagai bahasa asing agar ketika mereka tumbuh dewasa anak lebih mudah untuk menguasainya.

Pembelajaran bahasa Inggris dengan metode bercerita dapat membantu mempercepat pemahaman anak terhadap kosakata bahasa asing, mempertahankan konsentrasi anak, serta menghambat kejenuhan belajar yang konvensional (ceramah). Boneka dapat digunakan sebagai alat peraga bercerita dalam proses pembelajaran. Keterampilan bercerita yang didukung dengan penggunaan media dapat membawa *audience* lebih tertarik untuk mengikuti jalan cerita. Pertunjukan boneka merupakan wujud cerita dari kehidupan yang nyata, sehingga anak akan lebih memahami jalan cerita (Boueini, 2015). Kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan media boneka yang dikolaborasikan metode *storytelling* dengan buku cerita bergambar untuk menumbuhkan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Anak memerlukan suatu alat permainan yang dapat menyalurkan perasaan dan memecahkan masalah untuk memenuhi kebutuhan bermain tersebut adalah boneka. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak (Musfiroh, 2005). Kata boneka diserap dari Bahasa Portugis, yakni *boneca*. Boneka merupakan benda tiruan dari makhluk hidup seperti manusia, hewan atau tokoh fiksi yang dibuat sebagai benda mainan, tetapi juga dapat berfungsi ritual karena berkaitan dengan kegiatan yang bersifat gaib atau mistis. Dalam sistem kepercayaan masyarakat, boneka menjadi simbol dari orang yang sudah meninggal atau benda yang dapat digunakan sebagai media berkomunikasi dengan roh leluhur.



Penggunaan boneka sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan ekspresi lisan (keterampilan berbicara), membina dan mengembangkan sikap dan tingkah laku yang baik, melatih percaya diri, dan membangkitkan fantasi dan imajinasi. Kegiatan mendongeng dalam bentuk praktik langsung membaca buku cerita bergambar *bilingual* (Bahasa Indonesia & Bahasa Inggris) yang dikombinasikan dengan model pertunjukkan atau teatrikal boneka untuk mendukung keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Buku cerita paling banyak digunakan di pendidikan pra sekolah di dalam pembelajaran karena dapat memperkaya kosakata anak, serta dapat melatih daya imajinasi anak agar lebih kreatif dan aktif (Price dkk., 2012). Metode bercerita menggunakan boneka berbahan kulit kayu Khombouw menjadi alat peraga edukatif (APE) yang efektif untuk meningkatkan kepedulian anak terhadap pewarisan nilai budaya lokal, pengembangan intelektual, pendidikan karakter bangsa, serta hubungan interaksi manusia dengan lingkungan. Studi eksplorasi visual dalam pembuatan boneka karakter anak asli Papua dan satwa endemik Papua dari kulit kayu Khombouw akan dirancang dengan menggunakan sistem rangka dan persendian yang baik untuk mendukung konsep model pertunjukkan interaktif.

Kulit kayu Khombouw merupakan serat alam yang dihasilkan dari tumbuhan endemik di wilayah hutan tropis Kampung Asei Distrik Sentani Timur. Kulit kayu Khombouw dalam tradisi masyarakat suku Sentani sebagai bahan kerajinan tangan berupa lukisan dengan menampilkan motif yang mengandung makna dan arti yang sakral. Dalam sistem religi dan kepercayaan masyarakat, pohon Khombouw hanya dapat ditebang pada waktu bulan gelap (langit malam tanpa sinar bulan) atau disebut dengan bulan hitam adalah fase bulan baru yang kedua dalam satu bulan masehi (Manik dkk., 2022). Teknik pembuatan kulit kayu khombouw masih dikerjakan secara manual dengan menggunakan peralatan tradisional, serta membutuhkan waktu yang lebih lama dalam jumlah yang terbatas. Secara historikal, kulit kayu Khombouw dalam Bahasa Sentani disebut dengan *malo* sudah terlebih dahulu digunakan untuk pakaian bagi seorang perempuan suku Sentani yang akan menikah, kemudian juga sebagai pembungkus bayi setelah kelahiran dan pembungkus jenazah dalam ritual upacara kematian. Kulit kayu Khombouw memiliki tekstur yang halus dan dapat bertahan lama karena tidak mudah lapuk, serta memiliki tingkat elastisitas yang tinggi untuk menahan gesekan dan kekuatan tarikan (kelenturan) menjadi produk yang mempunyai bentuk ruang tiga dimensi.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan tentang boneka sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Siswati (2013) menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh pemberian metode *storytelling* dengan menggunakan panggung boneka terhadap kemampuan berbahasa anak. Namun dalam uji *independent samples t-test* dan uji analisis deskriptif dengan pendekatan desain eksperimen kuasi (*non-randomized pretest-posttest control group design*) pada aspek kemampuan bahasa dapat ditingkatkan melalui tata bahasa dan pengucapan fonem. Alhaq & Agustin (2020) melakukan penelitian mengenai perancangan boneka untuk menampilkan unsur identitas lokal yang mengangkat pesan tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang mengadaptasi hewan endemik langka di Indonesia. Penelitian yang pernah dilakukan mengenai permasalahan guru PAUD dalam mengenalkan Bahasa Inggris pada anak usia dini, seperti Daulay & Pransiska(2022), menjelaskan kurangnya strategi guru untuk menggunakan metode atau bahan ajar yang menarik bagi anak-anak. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Kustiawan (2016) bahwa anak usia dini lebih cenderung menyukai game, sehingga proses pembelajaran Bahasa Inggris akan lebih menyenangkan dengan media game daripada hanya menggunakan metode ceramah.

Di sisi lain, Nihayati & Nely Rahmawati Zaimah menyatakan bahwa pendidikan bahasa Asing pada anak usia dini dapat dimulai dengan menanamkan keterampilan mendengarkan cerita, sehingga dapat memberikan rangsangan ke otak anak-anak melalui sebuah gambar yang kemudian diucapkan menggunakan bahasa Asing. Akan tetapi, masih terdapat banyak pro dan kontra dalam pembelajaran bilingual anak usia dini Pransiska (2018). Meskipun demikian, metode pembelajaran yang menarik akan membuat anak merasa bahagia dan tidak tertekan dalam proses pembelajaran bahasa asing. Dari penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain, maka tidak terdapat penelitian yang mengembangkan alat peraga edukatif (APE) untuk anak pra sekolah menggunakan metode *storytelling* yang mengkombinasikan media pembelajaran berbentuk boneka dari material kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar dengan format *bilingual*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran dengan model pertunjukan teatrikal boneka dan membacakan buku cerita terhadap kemampuan berbicara anak usia dini melalui pembelajaran Bahasa Inggris.



## METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan menggunakan media pembelajaran yang diadaptasi dari siklus ADDIE, yaitu *analysis* (A), *design* (D), *development* (D), *implementation* (I), and *evaluation* (E). Pendekatan ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif visual berupa media boneka berbahan serat alam dari kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Papua dengan metode bercerita *bilingual* pada satuan pendidikan anak usia dini (PAUD) dan TK (taman kanak-kanak). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1989).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September tahun 2023 di TK YPPK Kristus Terang Dunia yang berada di Jalan Proyek, Kelurahan Yabansai, Distrik Heram, Kota Jayapura, Papua. Observasi sebagai metode pengumpulan data penelitian dengan mengamati, mendokumentasikan, dan menyimpulkan hasil penelitian melalui wawancara yang dilakukan secara tatap muka serta tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan metode *purposive sampling* melalui proses tanya jawab secara lisan yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data dari informan yang telah ditentukan, yakni guru mata pelajaran bahasa Inggris di TK YPPK Kristus Terang Dunia Jayapura.

Kegiatan implementasi dan pengujian produk bahan ajar dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pada minggu keempat (tanggal 25, 27, & 29 September 2023). Teknik pengumpulan data dengan metode kepustakaan menggunakan studi penelaah terhadap buku, literatur, catatan atau laporan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, sedangkan studi dokumentasi untuk melengkapi hasil penelitian berupa foto atau gambar dari kegiatan proses pembuatan *prototype* boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar hingga uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas dari media pembelajaran *bilingual*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data, reduksi data, verifikasi dan penegasan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran merupakan suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri dari strategi, pendekatan, metode, dan teknik. Model itu diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaks dan sifat dari lingkungan belajarnya (Suprihatiningrum, 2013). Desain pembelajaran ADDIE merupakan model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Keunggulan model pembelajaran ADDIE adalah berfokus terhadap pengembangan domain kognitif, emosional dan psikomotorik anak usia pra sekolah, bersifat konsisten, dan reliabel yang artinya tidak berubah-ubah dan dapat dipercaya, serta saling ketergantungan satu sama lain. (Harefa, 2023). Model pengembangan ADDIE dapat dilakukan untuk mengelaborasi media pembelajaran pada ranah verbal, keterampilan intelektual, psikomotor, dan sikap. Penerapan media boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar dengan metode *bilingual storytelling* untuk anak usia pra sekolah menggunakan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, sebagai berikut:

### *Analisis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis bentuk bahan ajar yang sudah pernah dilakukan sebelumnya menjadi informasi utama dalam pengembangan kegiatan pembelajaran, serta ketersediaan dan kesesuaian bahan ajar yang digunakan untuk mendukung terlaksananya kegiatan praktikum kepada peserta didik. Tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup tiga hal, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Pada tahapan analisis kebutuhan adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hambatan yang dapat ditemukan dalam proses pengajaran bahasa Inggris di pendidikan anak usia dini adalah kemampuan keterampilan dalam memahami empat komponen, yakni menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Faktor yang mempengaruhi kesulitan berbicara bahasa Inggris adalah rendahnya



penguasaan *vocabulary* (kosa kata), serta belum optimalnya model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam meningkatkan partisipasi siswa yang disesuaikan dengan tahapan tumbuh kembang usia anak. Ketepatan dalam memilih media yang dibutuhkan pada proses pembelajaran menjadi alat bantu guru untuk mempermudah proses penerimaan siswa terhadap materi bahan ajar. Kebutuhan belajar bagi anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Anak memerlukan suatu alat permainan yang dapat menyalurkan emosi untuk berimajinasi dan memecahkan permasalahan. Boneka merupakan media yang dekat dengan dunia bermain anak. Boneka dalam dunia pendidikan sering dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membangun kedekatan emosional antara pendidik dengan anak, serta meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode bercerita *bilingual* (bahasa Indonesia & bahasa Inggris). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Salim Hashmi dkk. dalam *Doll Play Prompts Social Thinking and Social Talking: Representations of Internal State Language in The Brain* (2021) menunjukkan bahwa permainan boneka dapat mengaktifkan daerah *posterior superior temporal sulcus* (pSTS) pada bagian otak manusia yang memungkinkan anak-anak dapat mengembangkan empati dan keterampilan sosial.

Analisis kurikulum dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai perancangan media dengan tujuan pembelajaran yang digunakan pendidik tersebut memiliki kesesuaian atau relevansi dengan kurikulum yang berlaku di sekolah pendidikan usia dini. Pembelajaran PAUD Kurikulum Merdeka yang disebut dengan Merdeka Bermain memberikan fleksibilitas bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kemampuan peserta didik dan melakukan penyesuaian dengan konteks dan muatan lokal. Perancangan media pembelajaran berupa boneka berbahan serat alam dan buku cerita bergambar dwibahasa Indonesia-Inggris berbasis kearifan lokal yang dikorelasikan dengan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PAUD yang menawarkan empat tema besar, antara lain: (1) tema aku sayang bumi; (2) aku cinta indonesia; (3) tema bermain dan bekerjasama; (4) imajinasiku (Suliastyati, 2021). Tahapan menganalisis karakter peserta didik bertujuan untuk kesesuaian (relevansi) media pembelajaran dengan karakteristik anak usia pendidikan dasar yang senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan senang memperagakan sesuatu secara langsung. Pemilihan media pembelajaran seni berbasis audio visual melalui format pertunjukkan boneka dan pembacaan buku cerita yang disesuaikan dengan kemampuan berbahasa dalam tumbuh kembang anak usia pra sekolah yang terdiri dari membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dalam penelitian sosial emosional anak, seni menjadi aspek perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Karakteristik perkembangan bahasa anak pada usia 4-5 tahun dapat menguasai 4.000-8.000 dan berbicara dengan lancar dan jelas tata bahasa kecuali pada beberapa kata masih terdapat kesalahan pelafalan dalam 5-6 kata, serta sudah mampu berpartisipasi dalam percakapan seperti mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dan menanggapi (Seeflt & Wasik, 2008). Pengembangan media pembelajaran anak usia dini dengan permainan teater boneka menurut tingkat pengalaman dalam Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam *Audio-Visual Methods in Teaching* (1969) adalah pengalaman yang di dramatisir, sedangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran berdasarkan tingkat pengalaman termasuk ke dalam kategori simbol verbal dan visual. Analogi visual kerucut yang dibuat oleh Edgar Dale untuk menunjukkan perkembangan belajar anak, apabila semakin arah kerucut tersebut meningkat ke atas berarti pembelajaran akan semakin abstrak dan semakin sedikit untuk dipahami oleh peserta didik.

### Desain

Tahapan dalam proses pembuatan desain karakter NEKAY yang merupakan singkatan dari boneka kulit kayu Khombouw menghadirkan bentuk, goresan, serta ekspresi wajah yang disesuaikan dengan kultur tradisi masyarakat Papua. Gaya ilustrasi kartun yang digunakan dalam perancangan sketsa boneka tersebut disesuaikan dengan *target audiens* (TK atau PAUD) untuk menampilkan kesan ceria, lucu, dan menyenangkan. Proses pembuatan karakter dari penokohan boneka kulit kayu Khombouw tersebut mengacu pada analisis yang dilakukan dengan mengamati perkembangan fisik anak usia dasar (anak asli Papua) secara anatomi yang ditinjau dari faktor genetik. Orang Papua termasuk ras *melanesoid* atau *melanesia* yang memiliki ciri khas fisik berupa warna kulit hitam, rambut hitam dan keriting, bibir agak tebal, postur tubuhnya tegap, hidung lebar, dan rahang sangat menonjol. Kebhinekaan dari karakteristik penduduk asli Papua lebih jelas terlihat melalui ciri fenotip, yaitu warna dan bentuk rambut (Rumansara, 2015). Menggambar anatomi (proporsi tubuh) anak usia dini atau kelompok bermain (4-6 tahun) menggunakan rumus panjang 5x tinggi kepala, sehingga proporsi tubuh anak akan lebih kecil



dibandingkan dengan ukuran kepala cenderung lebih besar. Pada tahapan menentukan bentuk dasar yang akan digunakan untuk menunjukkan sifat-sifat dari boneka karakter anak Papua tersebut adalah Lingkaran. Bentuk dasar lingkaran cenderung digunakan untuk menunjukkan karakteristik kekanak-kanakan, pelindung, suka menyatukan, ceria, lemah lembut. Desain karakter berorientasi pada bentuk boneka yang bergaya visual kartun stilasi untuk kebutuhan cerita yang mengadaptasi dari anak asli Papua. Karakter anak asli Papua yang dibuat ke dalam media boneka kulit kayu Khombouw untuk kebutuhan skenario episode pertama berjumlah dua buah yang terdiri dari anak laki-laki bernama Dominggus (Domi), dan anak perempuan bernama Yemima (Mima). Gambaran visual dari boneka kulit kayu Khombouw dibuat dalam posisi tubuh berdiri, dan mata yang memandang lurus. Pada bagian telapak tangan menggantung pada sisi-sisi tubuh dan menghadap ke depan, sedangkan telapak kaki juga menunjuk ke depan dan tungkai kaki lurus sempurna.

Sketsa dilakukan untuk proses pencarian bentuk awal dari anatomi boneka kulit kayu Khombouw memiliki proporsi tubuh dengan ukuran dari kepala hingga kaki hanya empat satuan kepala. Pada bagian kepala boneka dibuat dengan bentuk oval cenderung bulat, rambut hitam keriting berwarna kecoklatan, mata bulat berkantung, alis mata berukuran tebal, sedangkan bagian mulut dibuat melengkung ke atas untuk menunjukkan kebahagiaan, kepolosan, kemurnian, dan harapan. Karakter anak laki-laki dan anak perempuan yang berasal dari etnis Papua tersebut ditampilkan ke dalam model rambut keriting pendek dan rambut keriting berkeping dua buah. Kata Papua sendiri berasal dari bahasa melayu yang berarti rambut keriting menjadi sebuah gambaran yang mengacu pada penampilan fisik dari suku-suku asli di Papua. Desain boneka mengacu pada karakter biologis dan warna kulit orang Papua yang dibuat dengan konsep visual menggunakan warna natural yang dihasilkan dari material kulit kayu Khombouw, yaitu coklat kayu atau coklat kemerahan. Ilustrasi karakter boneka kulit kayu Khombouw menggunakan teknik pewarnaan *blocking* dengan gradasi warna yang dilakukan seirama dan secara bertingkat. Proses pewarnaan yang dilakukan dengan mendahulukan warna yang gelap terlebih dahulu, serta digantikan dengan warna yang lebih muda atau terang. Tahap awal dalam pembuatan *prototype* boneka adalah mengubah atau mentransformasikan gambar sketsa dari karakter anak Papua menjadi pola dasar untuk menciptakan produk akhir yang sesuai dengan desain ke dalam material kulit kayu Khombouw (lihat Gambar 1). Proses pemotongan pola boneka dengan ukuran sedang (50-70 cm) akan terbagi menjadi lima belas komponen pola yang sudah dipisahkan setiap bagiannya. Pembuatan pola boneka menggunakan teknik *draping* karena tidak membutuhkan ukuran yang dikerjakan secara langsung pada material kulit kayu Khombouw. *Draping* merupakan salah satu cara pembuatan pola busana dengan metode tiga dimensi dengan cara membuat desain langsung pada badan atau *manekin* dengan menggunakan material asli (Ellinwood, 2011).



Gambar 1. Sketsa NEKAY Karakter Anak Papua & Satwa Endemik Papua

Pola dasar tersebut dibuat sesuai dengan bentuk anatomi tubuh anak yang akan digunakan untuk proses perakitan boneka yang dimulai dari bagian kepala, badan, dan kaki. Proses pemotongan



komponen pola dasar tersebut mengikuti gambar yang sudah dibentuk dengan memberikan jarak 1-2 cm untuk pemberian bahan perekat dan penjahitan secara manual. Proses perakitan dilakukan dengan penyambungan setiap potongan kerangka boneka yang diberikan isian (*filler*) berupa bahan dacron agar mudah untuk mengembang dengan sempurna, serta tidak mengalami penyusutan ketika dipegang (lihat Gambar 2). Setelah proses pemotongan komponen pola boneka telah selesai dilakukan, maka tahapan berikutnya adalah penjahitan dari komponen pola dasar boneka. Pada proses penjahitan komponen pola menggunakan kombinasi teknik jahitan tangan secara manual dan mesin jahit otomatis. Komponen pola yang sudah dipisahkan setiap bagiannya mulai disambung dengan teknik jahit untuk membentuk badan boneka, kemudian dilanjutkan penjahitan pada bagian tangan dan kaki agar mendapatkan bentuk kerangka boneka.

Pada setiap bagian komponen pola yang telah disambung melalui proses penjahitan tersebut akan menyisakan lubang untuk pengisian bahan dacron. Pada proses *finishing* juga dapat berupa pelapisan permukaan atau pewarnaan agar produk yang dibuat lebih awet dan lebih menarik. Teknik sentuhan akhir dari material asli kulit kayu harus tetap dimunculkan untuk memberikan kesan alami (*natural*), sehingga tahapan proses *finishing* pada bagian permukaan material boneka tanpa menggunakan bahan lapisan *clear* atau *top coated*. Pembentukan karakter anak usia dini di PAUD atau TK melalui pakaian seragam yang berwarna cerah (Biru Muda dan Merah Muda) dan motif plaid yang didesain khusus agar disesuaikan dengan fisiologis dan aktivitas anak. Penambahan kerajinan *noken* sebagai aksesoris busana dari *prototype* boneka berbahan kulit kayu Khombouw bertujuan untuk memperkuat identitas kultural masyarakat Papua melalui media pembelajaran anak usia dini dalam pengembangan boneka berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal harus dikembangkan dari potensi daerah (Wagiran, 2012). Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi dari suatu daerah dalam membangun manusia berpendidikan yang berbasis kebenaran dan keluhuran budi, menjauhkan dari cara berpikir tidak benar, serta mengembangkan ranah afektif (*moral dan spiritual*), kognitif, dan psikomotorik.



Gambar 2. *Modelling* Boneka Kulit Kayu Khombouw

#### *Pengembangan*

Proses perancangan produk alat peraga edukatif (APE) dalam pembelajaran tematik belajar sambil bermain melalui permainan teater boneka untuk memberikan rangsangan pendidikan atau stimulasi anak untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar bahasa Inggris. Pada tahapan pengembangan akan dilakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual untuk

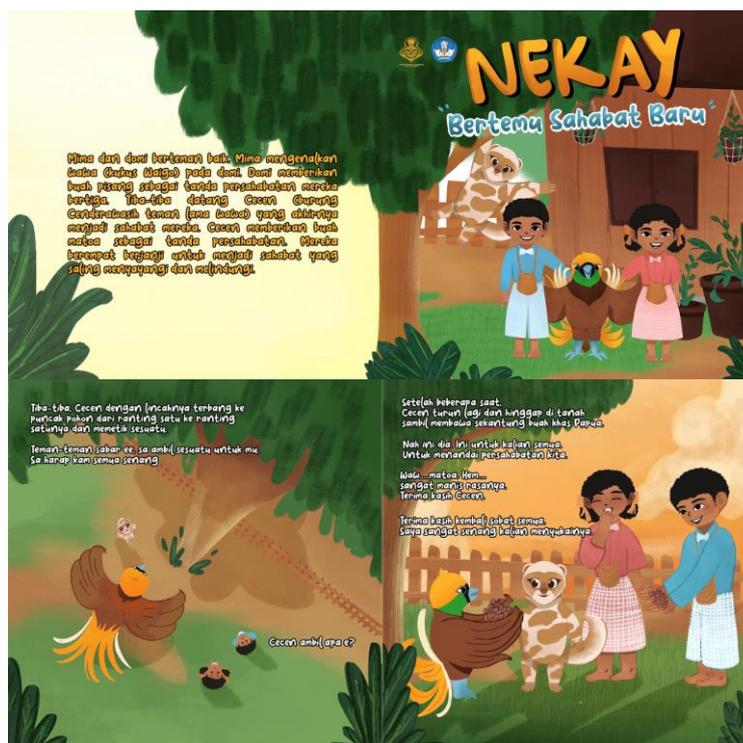


menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa (anak) melalui metode *bilingual storytelling* menggunakan buku cerita bergambar. Buku bergambar bertujuan untuk mendorong kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku, sehingga pembuatan cerita secara verbal harus menarik dan mengandung unsur visual yang menyampaikan pesan untuk pembaca. Gaya belajar dengan menggunakan media buku disebut *visual learner* yang mengemas gagasan, konsep, data, informasi dalam bentuk gambar dan teknik. Pada buku ilustrasi anak, visual naratif yang dihadirkan agar komunikasi edukasi yang ingin disampaikan kepada anak relatif mudah dan cepat dicerna dalam menerjemahkan konsep yang mendidik, sehingga anak sebagai audiens merasa senang dan sekaligus terhibur dengan alur yang disampaikan (Maharsi, 2016). Mendengarkan cerita dengan membacakan buku cerita dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca (literasi) agar mendorong perkembangan aspek kognitif, serta melatih konsentrasi dan daya ingat anak.

Konsep visual dalam proses perancangan buku cerita bergambar dengan ilustrasi karakter anak Papua dan satwa endemik Papua yang akan dibuat alur (*plot*) cerita bertemakan *slice of life* mengenai kehidupan sehari-hari anak-anak yang belajar dan bermain di lingkungannya (lihat Gambar 3). Genre *slice of life* biasanya berfokus pada kehidupan masa muda yang berhubungan dengan kehidupan sekolah atau kehidupan pribadi (Melatiningrum, 2022; Putri, 2020). Penyusunan cerita dibuat menyesuaikan aspek tumbuh kembang anak usia dini bermuatan kearifan lokal Papua, serta cerita yang disampaikan mengandung tentang pesan moral dan karakter anak mengenai nilai-nilai persahabatan, antara lain saling pengertian antara individu, rasa tulus dan ikhlas dalam memberi sesuatu, saling menjaga dan melindungi sesama makhluk ciptaan Tuhan. P

ada penelitian ini dilakukan perancangan buku cerita bergambar dengan judul Bertemu Sahabat Baru yang akan dibuat dalam dwibahasa (bahasa Inggris & bahasa Indonesia) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia pra sekolah. Spesifikasi teknis dari buku cerita bergambar yang diproduksi dengan print out media berukuran 20 x 20 cm menggunakan kertas berjenis Ivory 310 gram, serta diberikan teknik *laminasi glossy* pada bagian sampul depan dan belakang agar kertas dapat lebih awet dan tidak mudah rusak (terlipat). Pada bagian isi buku cerita bergambar tersebut menggunakan kertas Art Paper dengan ketebalan 150 gram yang mempunyai karakteristik permukaan *coated* atau tanpa dilapisi *finishing*. Buku cerita bergambar *bilingual* berjudul Bertemu Sahabat Baru memiliki halaman berjumlah 26 lembar termasuk sampul depan dan belakang. Model penyajian isi buku mengkombinasikan tulisan atau naskah cerita dwibahasa (*bilingual*) dan gambar ilustrasi yang dibagi menjadi dua bagian. Pada bagian pertama buku cerita berjudul Bertemu Sahabat Baru yang menerjemahkan teks bahasa Indonesia dengan menggunakan dialek bahasa daerah Papua, sedangkan bagian kedua pada buku cerita bergambar tersebut menampilkan naskah cerita yang dituliskan ke dalam bahasa Inggris.

Sinopsis dari cerita berjudul Bertemu Sahabat Baru adalah menggambarkan ikatan emosional yang membentuk sebuah hubungan antara manusia dengan hewan. Cerita yang menghadirkan tokoh karakter anak manusia bernama Dominggus (anak laki-laki) dan Yemima (anak perempuan), sedangkan satwa endemik Papua adalah Kuskus Waigo (Wawa), dan Burung Cenderawasih (Cecen). Kerangka cerita yang dibuat dengan model 5W+1H menggunakan alur (*plot*) yang dibuat lebih sederhana agar memudahkan anak untuk memahami gambaran singkat dari isi naskah cerita buku, yakni 1) Buku cerita *bilingual* yang menampilkan visual karakter anak Papua dan satwa endemik Papua; 2) Perancangan buku cerita bergambar *bilingual* sebagai bahan ajar untuk guru mata pelajaran bahasa Inggris di pendidikan anak usia dini (PAUD); 3) Pada konsep perancangan buku cerita yang berjudul Bertemu Sahabat Baru akan berfokus kepada *target audiens* anak usia pra sekolah yang berumur 4-5 tahun di Kota Jayapura; 4) Hasil perancangan buku cerita bergambar menjadi media pembelajaran *reading* dan *listening* untuk mendukung keberhasilan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dikombinasikan dengan model pertunjukkan atau teatrikal boneka berbahan kulit kayu Khombouw; 5) Buku ini diharapkan menjadi bahan ajar pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka (Merdeka Bermain); 6) Perancangan buku cerita bergambar ini dilakukan observasi dan pengambilan dokumentasi hingga tahapan pembuatan sketsa, pewarnaan, *layout* hingga tahap *final design*.



Gambar 3. Desain Layout Buku Cerita *Bilingual* “Bertemu Sahabat Baru”

Proses produksi buku cerita bergambar *bilingual* dilakukan metode penjilidan dengan menyatukan setiap lembaran kertas yang disusun secara berurutan menggunakan teknik jahit tusuk, sedangkan untuk menghindari resiko sudut buku yang tajam akan dipotong tumpul dengan menggunakan mesin *desktop corner* (mesin *hook* kertas). Teknik ilustrasi digital dalam pembuatan buku cerita dengan desain karakter anak Papua dan satwa endemik Papua menggunakan *software* Adobe Illustrator. Konsep kreatif perancangan buku ini mengusung gaya ilustrasi dengan teknik digital yang menggunakan *brush* bertekstur yang dibentuk *semi abstract at* dengan bagian garis dibuat secara bebas menggunakan kreasi baru yang tidak meniru objek nyata. Dalam perancangan tata letak buku cerita menggunakan *axial layout* yang memiliki tampilan visual sebagai titik pusatnya dengan menampilkan elemen pendukung di sekitar gambar utama berupa teks atau gambar (Firdhiana & Anggapuspa, 2021). Teks narasi cerita dengan format dwibahasa (Bahasa Inggris & Bahasa Indonesia) yang diletakkan pada ruang kosong (*white space*) untuk menciptakan desain tata letak yang memiliki keseimbangan dan kesatuan dalam struktur visual.

Pemilihan jenis, ukuran, dan warna yang tepat juga bertujuan untuk mendukung tingkat kenyamanan dan keterbacaan teks narasi yang memiliki desain visual menarik secara estetis, sehingga mampu memberikan rasa ketertarikan anak untuk menumbuhkan minat baca terhadap buku cerita Bertemu Sahabat Baru. Teks monolog dan dialog dalam buku cerita tersebut berjenis font GoodDogPlain yang dirancang oleh Ethan Paul Dunham merupakan pendiri Fonthead Design yang berlokasi di kota Wilmington di negara bagian Delaware, Amerika Serikat pada tahun 1995. Secara visual, font GoodDogPlain memiliki desain yang lucu dan menyenangkan, serta memiliki fungsi keterbacaan dengan ketebalan sedang yang memudahkan anak untuk mengenali huruf. Buku cerita ini menggunakan penyampaian atau kebahasaan yang lugas, sederhana, dengan kalimat yang tidak terlalu panjang agar informasi dan pesan dalam buku tersebut mudah untuk dipahami oleh anak. Buku cerita bergambar Bertemu Sahabat Baru menggunakan dominasi warna hijau dan coklat yang diasosiasikan dengan warna natural, tumbuhan, lingkungan. Implementasi warna coklat muda hingga tua mulai dari warna tanah, rumah, kulit anak Papua, hewan endemik Papua (Cendrawasih dan Kuskus Waigeo) untuk menggambarkan kehidupan sosial budaya masyarakat Papua yang rendah hati, bersahaja, dan terbuka terhadap orang lain. Saturasi warna kuning yang bercampur dengan warna jingga untuk menghadirkan suasana sore hari untuk menciptakan aura kehangatan, optimis, semangat, cerita, rasa bahagia yang



mampu menimbulkan suasana akrab. Warna hijau yang diaplikasikan dalam gambar pohon dan rumput sebagai *background* ilustrasi untuk menciptakan suasana perkampungan yang asri dan segar.

### Implementasi

Diseminasi implementasi bertujuan untuk menunjukkan penilaian dan masukan untuk melakukan perbaikan produk yang akan dihasilkan. Kegiatan diseminasi melibatkan siswa dan guru PAUD yang dilaksanakan TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura pada tanggal 29 September 2023. TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura merupakan jenjang pendidikan anak usia dini yang didirikan oleh Yayasan Pendidikan dan Persekolahan Katolik (YPPK) yang berlokasi di Jalan Proyek, Kelurahan Yabansai, Distrik Heram, Kota Jayapura, Papua. TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura yang terdiri dari 50 orang siswa dan 1 kepala sekolah dan 4 orang guru kelas. Kegiatan implementasi dan pengujian produk bahan ajar berupa boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar *bilingual* dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pada minggu keempat (tanggal 25, 27, & 29 September 2023). Dalam konsep pembelajaran *storytelling bilingual* dengan purwarupa berupa boneka kulit kayu Khombouw menggunakan bentuk panggung terbuka tanpa sekat, sehingga penonton (anak usia dini) akan merasa lebih dekat dengan pemain boneka. Mengacu pada karakteristik *audiens* yang sedang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, pertunjukan ini dibuat dengan memadukan elemen visual dari boneka dan elemen verbal melalui dialog antar karakternya melalui metode membaca buku cerita bergambar.

Pementasan boneka kulit kayu Khombouw ini ditampilkan secara live performing karena memiliki kelebihan adanya interaksi nyata antara penonton dan penampil. Kegiatan diseminasi dimulai dengan membacakan buku cerita berjudul Bertemu Sahabat Baru oleh guru kelas menggunakan metode *read aloud* untuk membangun keterampilan literasi melalui pengenalan bunyi, intonasi, kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. *Read aloud* adalah membaca cerita buku bergambar dengan suara yang nyaring (Nuryanto, 2017). Penggunaan alat peraga berupa boneka kulit kayu yang dimainkan oleh mahasiswa Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ditujukan kepada siswa agar lebih mudah mengikuti jalannya cerita dari buku bergambar tersebut. Setelah melalui tahap pasca pementasan dengan judul Bertemu Sahabat Baru dilakukan stimulasi sensorik dengan memberikan kesempatan kepada anak (siswa) untuk menyentuh atau memainkan boneka kulit kayu. Dalam konteks ini, guru akan meminta seorang anak supaya mau mencoba untuk memainkan boneka sesuai peran yang terdapat dalam cerita tersebut, serta mendorong anak yang paling berani diajak untuk memotivasi teman-teman yang lain. Pada tahap pra-operasional karakteristik kepercayaan diri anak adalah berani mengajukan dan menjawab pertanyaan (Chouinard, 2007).



Gambar 4. Diseminasi Boneka Kulit Kayu Khombouw & Buku Cerita Bergambar *Bilingual* Pada Siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura

### Evaluasi



Kemampuan kognitif anak untuk memahami bahasa yang terkandung dalam cerita boneka kulit kayu tersebut dapat diketahui dengan cara melakukan pengamatan pada pertemuan pertama hingga ketiga. Setelah pertunjukan boneka kulit kayu pada pertemuan ketiga akan dilakukan evaluasi pembelajaran dengan mengajak anak untuk *engaged* terhadap isi cerita yang sudah disampaikan melalui tanya jawab dan diskusi, serta meminta dua atau tiga anak untuk menceritakan kembali cerita yang sudah dibawakan di depan kelas ke dalam bahasa Indonesia. Anak yang dipilih dapat anak yang paling berani menyampaikan pendapatnya, baru setelah itu dipilih karakter dari anak yang memiliki kepribadian pemalu di kelas. Kemampuan berbicara merupakan sarana bagi anak untuk menyampaikan pendapat, ide atau keinginan kepada orang lain sehingga orang lain dapat memahami keinginan yang ada dalam diri anak (Anggraeni dkk., 2019). Dampak dari keberanian tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri kepada siswa untuk bertanya dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, hal tersebut dapat menjadi strategi yang tepat untuk menghilangkan rasa canggung dalam perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Rasa canggung merupakan keadaan khawatir yang menyangkut kesadaran-diri (*self conscious distress*) karena keraguan-raguan tentang penilaian orang lain terhadap perilaku atau dirinya. Biasanya anak yang mempunyai rasa canggung lebih memilih menghindari dari sesuatu yang memperhatikan dirinya. Sifat canggung yang dimiliki anak akan membuat anak kehilangan banyak kesempatan dan membawa banyak kerugian (Adhimah, 2020).

Setelah mengetahui kemampuan bahasa pada siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura dengan “menyimak” secara langsung melalui metode bercerita menggunakan boneka kulit kayu dan buku *bilingual*, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh guru kelas untuk melatih *listening* dan *speaking* dalam berkomunikasi bahasa Inggris dengan menuliskan lima kosakata yang diambil dari buku cerita bergambar Nekay berjudul Bertemu Sahabat Baru ke dalam media papan tulis, yakni rumah (*house*), burung (*bird*), teman (*friend*), pohon (*tree*), dan pisang (*banana*). Siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia diminta untuk mengucapkan lima kosakata dalam bahasa Inggris secara berulang-ulang, sehingga anak diharapkan dapat menghasilkan intonasi yang tepat ujaran bahasa Inggris secara lisan. Pada bagian ini perlu juga dipaparkan apa saja yang menjadi temuan masalah dari pembelajaran *bilingual storytelling* menggunakan media boneka dan buku cerita dalam kegiatan diseminasi ini. Sumber informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia menggunakan metode *simple random sampling*, sebagai berikut:

Pertama, siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura kurang memiliki kemampuan untuk menceritakan kembali suatu cerita secara kronologis dari pertunjukan teater boneka kulit kayu berjudul Bertemu Sahabat Baru, hal tersebut dikarenakan sebagian peserta didik tidak mendengarkan teks cerita yang dibacakan oleh guru kelas. Kedua, guru lebih banyak berfokus kepada isi cerita tanpa mencoba untuk melakukan *scaffolding* dalam menggali pengetahuan dan respon anak selama bercerita, sehingga cerita yang disampaikan oleh pemain boneka (mahasiswa dan guru kelas) kurang memiliki pesan, nasihat dan informasi yang dapat dipahami oleh anak. Ketiga, bentuk boneka kulit kayu yang dimainkan sebagai media *storytelling* siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura masih terkesan kaku karena tidak memiliki titik dan jenis artikulasi untuk menyesuaikan gerakan tubuh dan ekspresi pemain boneka. Keempat, siswa TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura kurang responsif terhadap pembelajaran yang berlangsung, sehingga dibutuhkan desain buku cerita bergambar yang mengaplikasikan metode pembelajaran *scramble* dengan pendekatan kontekstual untuk menyusun kombinasi huruf menjadi kata dengan tepat dan benar dalam bahasa Inggris. Model pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf (Sohimin, 2016).

## SIMPULAN

Perancangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal berupa boneka dari kulit kayu Khombouw yang berbentuk karakter anak Papua dan satwa endemik Papua dan buku cerita bergambar dengan format *bilingual* (bahasa Indonesia-bahasa Inggris). Kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan media boneka yang dikolaborasikan metode *storytelling* dengan buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dari berbagai aspek yaitu kognitif, emosi (perasaan), dan hubungan sosial anak. Tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar pada mata pelajaran bahasa Inggris di TK YPPK Kristus Terang Dunia dengan menggunakan model pembelajaran ADDIE, yakni (1) *Analysis* untuk mengidentifikasi



permasalahan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris karena belum optimalnya memanfaatkan potensi alam dan budaya lokal Papua menjadi alat peraga edukasi (APE); (2) *Desain* menjadi tahapan yang digunakan untuk perancangan visual karakter anak Papua dan satwa endemik Papua (Kuskus Waigeo dan Burung Cenderawasih) agar dapat diaplikasikan ke dalam media boneka dengan menggunakan warna natural yang dihasilkan dari material kulit kayu Khombouw, yaitu coklat kayu atau coklat kemerahan; (3) *Pengembangan* adalah tahapan Pembuatan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal Papua dengan judul Bertemu Sahabat Baru yang akan dibuat dalam dwibahasa (bahasa Inggris & bahasa Indonesia) untuk memperkuat dan meningkatkan aktivitas kesadaran siswa terhadap pentingnya lingkungan dan perlindungan hewan endemik Papua, serta bagaimana menjaga keseimbangan ekosistem dan keberlanjutan bumi; (4) *Implementasi* merupakan kegiatan diseminasi untuk pengujian produk bahan ajar berupa boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar *bilingual* yang dilakukan sebanyak 3 (tiga) kali pada siswa dan guru kelas di TK YPPK Kristus Terang Dunia Kota Jayapura; (5) *Evaluasi* untuk memvalidasi apakah model pembelajaran yang mengkombinasikan media boneka kulit kayu Khombouw dan buku cerita bergambar *bilingual* dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar anak usia pra sekolah pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Metode mengajar yang efektif harus mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, sehingga dapat mengenalkan konsep *full learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada suatu mata pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pendekatan komunikatif berbasis kearifan lokal melalui alat peraga edukasi (APE) dengan model teatrikal boneka kulit kayu Khombouw dan metode *read aloud* dari buku cerita *bilingual* untuk membangun keterampilan literasi melalui pengenalan bunyi, intonasi, kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis pada anak usia dini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai melalui kegiatan penelitian hibah internal yang bersumber dari PNPB Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua tahun anggaran 2023. Penulis berterima kasih kepada Rektor dan Lembaga Penelitian Pengabdian Masyarakat dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPM-PMP) Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Tanah Papua.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Karangbong RT. 06 RW. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>.
- Adriani, G. K. (2020). Pengembangan Buku Bergambar Bilingual Berbasis Budaya Yogyakarta Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *Journal Mahasiswa PG PAUD*, 9(1), 69-76.
- Alhaq, M., & Agustin, S. A. (2020). Perancangan Cerita, Boneka Karakter dan Environment untuk Serial Teater Boneka Tangkupet dengan Mengangkat Unsor Identitas Lokal Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni*, 9(1), 2020, <https://doi.org/10.12962/j23373520.v9i1.51985>.
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404-415. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>.
- Borg, W. R., & Gall, M. G. (1989). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Boueini, B. A. (2015). Teaching Social Skills to Children Through Puppetry (Case Study of Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults, Fouman, Iran, 2014). *Indian Journal of Fundamental and Applied Life Sciences*, 5(1), 1696-1702.
- Chouinard, M. M. (2007). Children's questions: A mechanism for cognitive development: III. Diary study of children's questions. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 72(1), 45-57. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5834.2007.00415>.
- Chrisnawati, L. Mumtazah, D. F., & Khairani, F. (2020). Boneka Hortikultura (Horta) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Eksperimen Dalam Upaya Membangun Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 233-237.
- Ellinwood, J. G. (2011). *Fashion by Design*. USA: Fairchild Books.



- Firdhiana, S., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6 - 12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 170-180. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44734>.
- Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A.H., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 6(1), 4405-4410. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3581>.
- Hariani, N. L. W., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2018). Pengembangan Cerita Bergambar Bilingual Book Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas III. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 40-52. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20264>.
- Kafah, S., & Siswati, S. (2013). Metode Storytelling Dengan Menggunakan Panggung Boneka Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal EMPATI*, 2(3), 549-556. <https://doi.org/10.14710/empati.2013.7377>.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Manik, A. M., Keiluhu, H. J., Surbakti., S.B., & Yuliana, S. (2022). Etnobotani Kayu Khombow (*Ficus* spp.) di Kampung Asei, Distrik Sentani Timur, Jayapura. *Jurnal Biologi Papua*, 14(1), 1-10. <https://doi.org/10.31957/jbp.1104>.
- Melatinigrum, T. (2022). Pengungkapan Tema Anime Saidaa No You Ni Kotoba Ga Wakiagaru Karya Kyohei Ishiguro. *Skripsi*. Universitas Nasional.
- Musfiroh, T. (2008). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen.
- Nihayati, A. M. & Zaimah, N. R. (2023). Relevansi Pembelajaran Bahasa Asing untuk Anak Usia Dini. Mantiqu Tayr: *Journal of Arabic Language*, 3(1), 25-34. <https://doi.org/10.25217/mantiquatayr.v3i1.3117>.
- Nuryanto, S. (2017). Penggunaan Metode Read Aloud Untuk Mendongeng Pada Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1). 38-44. <https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1208>.
- Papalia, D. E. & Wendkos, O. S. (1993). *A Child's World: Infancy Through Adolescence*. New York: McGraw-Hill.
- Pransiska, R. (2018). Kajian Program Bilingual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Edukasi: *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 10(2), 167-178. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v10i2.2409>.
- Price, L. H. et al. (2012). A Comparison of Preschool Teachers' Talk During Storybook and Information Book Read-Alouds. *Early Childhood Research Quarterly*, 27(3), 426-440.
- Putri, D. (2020). "Peran Anime Slice of Life dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara". *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Rumansara, E. H. (2015). Memahami Kebudayaan Lokal Papua: Suatu Pendekatan Pembangunan yang Manusiawi di Tanah Papua. *Ekologi Birokrasi*, 1(1), 47-58.
- Seefeldt, C & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. Indeks.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruuz Media.
- Solso, R. L. (2008). *Cognitive Psychology*. New York: Pearson.
- Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, I. W. (2021). *Buku Panduan Guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk Satuan PAUD*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR Ruzz Media.
- Wagiran. (2012). Pengembangan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Hamemayu Hayuning Buwana (Identifikasi Nilai-nilai Karakter Berbasis Budaya). *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(3), 329-339. <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v0i3.1249>.
- Wardiah, D. (2017). Peran Storytelling dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. *Wahana Didaktika*, 15(2), 42-56. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v15i2.1236>.