

Pelatihan Pembuatan Media Wayang Binatang sebagai Inovasi Pembelajaran Kreatif bagi Guru PAUD

Ruayah

RA Nurul Ilmi Pernalang

Email Korespondensi: ruayahaja1@gmail.com

Info artikel

Riwayat Artikel:

Diterima : 01 Feb 2026

Direvisi : 08 Feb 2026

Diterbitkan : 11 Feb 2026

Kata Kunci:

*Pelatihan Guru PAUD;
Media Pembelajaran Kreatif;
Wayang Binatang; Inovasi
Pembelajaran*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru PAUD melalui pelatihan pembuatan media wayang binatang sebagai inovasi pembelajaran kreatif di Desa Kramat Pernalang. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung yang meliputi tahap persiapan, pelatihan pembuatan media, simulasi pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam merancang dan memproduksi media edukatif dari bahan sederhana serta meningkatnya kepercayaan diri dalam mengimplementasikannya di kelas. Penggunaan media wayang binatang terbukti mampu meningkatkan partisipasi anak, perkembangan bahasa, kreativitas, serta interaksi sosial-emosional dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih dialogis, menyenangkan, dan kontekstual sesuai karakteristik anak usia dini. Faktor pendukung keberhasilan program meliputi antusiasme guru, pendekatan praktik langsung, serta dukungan kelembagaan. Program ini berkontribusi terhadap penguatan profesionalisme guru dan pengembangan budaya inovasi pembelajaran kreatif di lingkungan PAUD pedesaan.



This is an open access article under the CC BY-NC-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia sejak tahap perkembangan paling awal. Pada fase usia 0–6 tahun, anak berada dalam periode emas (golden age) yang ditandai dengan perkembangan pesat pada aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan kreativitas. Pada tahap ini, stimulasi yang tepat akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kesiapan belajar anak di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, guru PAUD dituntut memiliki kompetensi pedagogik dan kreativitas tinggi dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu karakteristik utama pembelajaran anak usia dini adalah prinsip bermain sambil belajar. Anak belajar secara optimal melalui pengalaman konkret, aktivitas eksploratif, dan media visual yang menarik. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media yang inovatif tidak hanya meningkatkan perhatian

anak, tetapi juga membantu proses internalisasi konsep secara lebih mendalam.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru PAUD yang menghadapi keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran kreatif. Faktor keterbatasan anggaran, minimnya pelatihan, serta kurangnya akses terhadap sumber inovasi pembelajaran menjadi tantangan tersendiri, terutama di wilayah pedesaan. Kondisi ini berdampak pada penggunaan media yang cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga pembelajaran belum sepenuhnya optimal dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak.

Desa Kramat, Kabupaten Pematang Jaya, merupakan salah satu wilayah yang memiliki sejumlah lembaga PAUD dengan latar belakang sosial ekonomi masyarakat yang beragam. Guru-guru PAUD di wilayah ini memiliki semangat tinggi dalam mendidik anak, namun masih membutuhkan penguatan kapasitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kreativitas dan kearifan lokal. Berdasarkan observasi awal dan komunikasi dengan pengelola lembaga PAUD di Desa Kramat, diketahui bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran secara praktis dan aplikatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Salah satu inovasi media yang relevan dan mudah dikembangkan adalah wayang binatang. Wayang binatang merupakan media visual berbentuk tokoh-tokoh hewan yang dapat digunakan dalam kegiatan bercerita, bermain peran, serta pembelajaran tematik (Saputri & Fadhilah, 2024). Media ini memiliki keunggulan karena dapat dibuat dari bahan sederhana dan ramah lingkungan, seperti karton, kain flanel, atau bahan daur ulang. Selain itu, penggunaan tokoh binatang sangat dekat dengan dunia imajinasi anak usia dini, sehingga mampu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Dalam perspektif teori pembelajaran konstruktivistik, anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan (Putri et al., 2024). Media wayang binatang memungkinkan terjadinya interaksi dialogis antara guru dan anak, serta antar anak melalui kegiatan bermain peran. Aktivitas ini tidak hanya merangsang perkembangan bahasa dan komunikasi, tetapi juga menumbuhkan empati, kreativitas, dan kemampuan sosial. Dengan demikian, penggunaan media ini sejalan dengan prinsip pembelajaran holistik dalam PAUD.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media boneka atau wayang dalam pembelajaran anak usia dini mampu meningkatkan keterampilan berbicara, kemampuan menyimak, serta keberanian tampil di depan teman (Agnia et al., 2023; Clark et al., 2017; Terband et al., 2019). Studi tentang penggunaan *puppet show* (pertunjukan boneka) dalam pembelajaran bahasa anak usia dini menemukan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar (Sadaruddin, 2025; Yuniari et al., 2024; Oka et al., 2021; Sari et al., 2024; Mujahidah et al., 2021). Penelitian lain menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis storytelling dengan media visual mampu meningkatkan daya imajinasi serta pemahaman konsep moral pada anak (Haryadi & Ulumuddin, 2018; Thambu, 2017; Adnyani & Landrawan, 2022; Jannah et al., 2023).

Kajian mengenai pengembangan media pembelajaran kreatif juga menegaskan bahwa pelatihan bagi guru merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Program pelatihan yang bersifat praktik langsung terbukti lebih efektif dibandingkan sekadar penyampaian materi teoretis. Guru yang dilatih untuk membuat media sendiri cenderung lebih percaya diri dan inovatif dalam mengembangkan variasi pembelajaran di kelas.

Meskipun demikian, belum banyak kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang secara khusus memfokuskan pada pelatihan pembuatan media wayang binatang berbasis kearifan lokal untuk guru PAUD di wilayah pedesaan. Padahal, media yang dikembangkan sesuai konteks lokal memiliki potensi besar dalam memperkuat identitas budaya sekaligus meningkatkan relevansi pembelajaran. Di Desa Kramat Pematang Jaya, potensi ini dapat dikembangkan melalui desain karakter binatang yang mencerminkan lingkungan sekitar anak.

Urgensi pelaksanaan pelatihan ini semakin kuat mengingat tuntutan kurikulum PAUD yang mendorong pembelajaran berbasis kreativitas dan eksplorasi. Guru tidak hanya berperan

sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna. Inovasi media menjadi salah satu indikator profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran yang adaptif dan menarik.

Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, pelatihan pembuatan media wayang binatang juga memiliki implikasi terhadap pemberdayaan guru. Guru yang mampu membuat media sendiri dari bahan sederhana akan lebih mandiri dan tidak bergantung pada produk pabrikan yang relatif mahal. Hal ini sangat relevan dalam konteks pengelolaan PAUD dengan keterbatasan dana operasional.

Dari sisi anak, penggunaan media wayang binatang berpotensi meningkatkan perkembangan bahasa, sosial-emosional, serta kreativitas. Anak dapat belajar mengenal karakter, nilai moral, dan konsep-konsep sederhana melalui cerita yang disampaikan dengan tokoh-tokoh binatang. Interaksi dialogis dalam pertunjukan wayang juga melatih kemampuan berpikir kritis dan imajinatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pelatihan pembuatan media wayang binatang sebagai inovasi pembelajaran kreatif bagi guru PAUD di Desa Kramat Pemalang menjadi program pengabdian kepada masyarakat yang memiliki urgensi tinggi. Program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis guru dalam membuat media, tetapi juga mendorong transformasi praktik pembelajaran menjadi lebih kreatif, interaktif, dan kontekstual.

Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu menghasilkan perubahan nyata dalam proses pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga pengalaman langsung dalam merancang, membuat, dan mengimplementasikan media wayang binatang. Dengan demikian, program ini berkontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan anak usia dini sekaligus pemberdayaan guru sebagai agen inovasi pembelajaran di Desa Kramat Pemalang.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di lembaga PAUD wilayah Desa Kramat, Kabupaten Pemalang. Sasaran kegiatan adalah guru-guru PAUD yang aktif mengajar dan membutuhkan penguatan kapasitas dalam pengembangan media pembelajaran kreatif. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan praktik langsung (*participatory hands-on training*), yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan.

Pelaksanaan program dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelatihan inti, (3) tahap implementasi terbimbing, dan (4) tahap evaluasi dan refleksi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pengelola PAUD di Desa Kramat untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menentukan jumlah peserta, serta menyusun jadwal kegiatan. Selain itu, tim menyiapkan modul pelatihan, contoh desain wayang binatang, serta bahan dan alat seperti karton, kain flanel, stik kayu, gunting, lem, dan cat warna.

Tahap pelatihan inti dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif yang diawali dengan pemaparan konsep media pembelajaran kreatif, urgensi *storytelling* dalam PAUD, serta prinsip desain media edukatif. Selanjutnya peserta mengikuti demonstrasi pembuatan wayang binatang mulai dari perancangan pola, pewarnaan, hingga perakitan. Guru kemudian membuat media secara mandiri dengan pendampingan fasilitator.

Tahap implementasi terbimbing dilakukan dengan simulasi pembelajaran menggunakan media wayang binatang. Guru mempraktikkan kegiatan bercerita dan bermain peran di depan peserta lain. Fasilitator memberikan umpan balik terkait teknik komunikasi, ekspresi, dan integrasi media dalam pembelajaran tematik.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif, refleksi bersama, serta kuesioner kepuasan peserta. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan media di kelas. Pendekatan ini

memastikan bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi menghasilkan produk nyata dan kompetensi praktis yang aplikatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Kreatif

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media wayang binatang di wilayah PAUD Desa Kramat Pemalang menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam aspek kreativitas, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri dalam merancang pembelajaran inovatif. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional seperti lembar kerja, gambar cetak, atau buku cerita bergambar tanpa variasi alat peraga manipulatif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang eksploratif bagi anak.

Melalui pelatihan berbasis praktik langsung, guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya media pembelajaran sebagai alat stimulasi perkembangan anak usia dini. Pada sesi awal pelatihan, guru dikenalkan pada konsep media edukatif yang efektif, yaitu media yang menarik secara visual, aman digunakan, kontekstual dengan tema pembelajaran, serta mampu merangsang interaksi aktif. Pemahaman konseptual ini menjadi fondasi penting sebelum guru memasuki tahap praktik pembuatan media.

Dalam sesi praktik, guru diajak merancang desain wayang binatang mulai dari menentukan karakter, menggambar pola, memilih warna, hingga merakit media menggunakan stik penyangga. Proses ini melibatkan keterampilan motorik, ketelitian, serta kemampuan memvisualisasikan ide kreatif. Guru terlihat antusias ketika mulai memodifikasi bentuk binatang sesuai imajinasi masing-masing, seperti menambahkan ekspresi wajah yang lucu atau ornamen tambahan yang menarik perhatian anak. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membuka ruang eksplorasi kreativitas guru.

Selain aspek teknis, pelatihan juga meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru mulai memahami bahwa setiap karakter wayang dapat disesuaikan dengan tema tertentu, misalnya tema binatang darat, binatang air, atau cerita tentang persahabatan dan kejujuran. Dengan demikian, media yang dibuat tidak sekadar menjadi alat visual, tetapi juga sarana penyampaian nilai dan konsep pembelajaran. Pemahaman ini mencerminkan peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan media ke dalam perencanaan pembelajaran.

Pelatihan juga berdampak pada peningkatan rasa percaya diri guru. Sebelumnya, beberapa guru menyatakan keraguan dalam membuat media sendiri karena merasa kurang memiliki keterampilan seni atau kreativitas. Namun setelah melalui proses demonstrasi dan pendampingan, guru menyadari bahwa pembuatan media dapat dilakukan dengan langkah-langkah sederhana dan bahan yang mudah diperoleh. Pengalaman berhasil menghasilkan produk nyata berupa wayang binatang memberikan kepuasan tersendiri dan meningkatkan motivasi untuk terus berinovasi.

Dari sisi kolaboratif, pelatihan mendorong terjadinya diskusi dan pertukaran ide antar guru. Peserta saling berbagi inspirasi desain dan teknik pewarnaan, sehingga tercipta suasana belajar yang partisipatif. Interaksi ini memperkuat komunitas belajar guru di Desa Kramat Pemalang dan membuka peluang kerja sama dalam pengembangan media pembelajaran di masa mendatang. Pembelajaran kolaboratif semacam ini penting dalam membangun budaya profesional yang reflektif dan inovatif.

Lebih lanjut, pelatihan memberikan kesadaran kepada guru tentang pentingnya pemanfaatan bahan lokal dan daur ulang sebagai media pembelajaran. Guru mulai melihat potensi lingkungan sekitar sebagai sumber inspirasi, sehingga inovasi tidak selalu bergantung pada produk komersial yang mahal. Pendekatan ini relevan dengan kondisi lembaga PAUD yang memiliki keterbatasan anggaran, sekaligus menanamkan nilai keberlanjutan dan kepedulian lingkungan.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya terjadi pada ranah keterampilan teknis pembuatan media, tetapi juga pada aspek pedagogik, kreativitas, kolaborasi, dan kepercayaan diri. Guru menjadi lebih siap dan termotivasi untuk mengimplementasikan media wayang binatang dalam pembelajaran sehari-hari. Transformasi ini menjadi indikator keberhasilan program pengabdian dalam memberdayakan guru sebagai agen inovasi pembelajaran kreatif di lingkungan PAUD Desa Kramat Pemalang.

2. Implementasi Media Wayang Binatang dalam Pembelajaran PAUD

Setelah pelaksanaan pelatihan, guru-guru PAUD di Desa Kramat Pemalang mulai mengimplementasikan media wayang binatang dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap implementasi ini menjadi indikator penting keberhasilan program, karena menunjukkan sejauh mana keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan dapat diterapkan secara nyata dalam praktik pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi bersama guru, penggunaan media wayang binatang membawa perubahan positif dalam dinamika kelas serta keterlibatan anak selama proses belajar.

Media wayang binatang terutama digunakan dalam kegiatan *storytelling* atau bercerita tematik. Guru memanfaatkan karakter binatang untuk menyampaikan cerita yang berkaitan dengan tema pembelajaran, seperti tema binatang, lingkungan, persahabatan, kebersihan, dan perilaku baik. Dengan bantuan wayang, cerita yang disampaikan menjadi lebih hidup dan ekspresif. Anak-anak terlihat lebih fokus memperhatikan gerakan dan suara yang ditampilkan melalui tokoh wayang dibandingkan dengan metode bercerita tanpa alat peraga. Hal ini menunjukkan bahwa media visual manipulatif mampu meningkatkan atensi dan minat belajar anak usia dini.

Dalam praktiknya, guru tidak hanya menggunakan wayang sebagai alat demonstrasi satu arah, tetapi juga melibatkan anak secara aktif. Anak diberi kesempatan memegang dan memainkan wayang secara bergantian. Kegiatan ini memunculkan interaksi dua arah yang lebih dinamis. Anak dapat menirukan suara binatang, berdialog sederhana, atau menciptakan alur cerita baru sesuai imajinasi mereka. Interaksi tersebut memperkaya pengalaman belajar sekaligus melatih keberanian anak dalam berkomunikasi.

Implementasi media wayang binatang juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa anak. Ketika anak berpartisipasi dalam bermain peran, mereka terdorong untuk menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan guru, dan mengekspresikan pendapat. Guru melaporkan bahwa beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian berbicara ketika menggunakan wayang sebagai perantara komunikasi. Wayang berfungsi sebagai media transisi yang membantu anak merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri.

Selain aspek bahasa, penggunaan media ini juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Dalam kegiatan bermain peran, anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, serta memahami sudut pandang karakter yang diperankan. Misalnya, ketika cerita mengangkat tema persahabatan, anak dapat memahami pentingnya berbagi dan saling membantu melalui dialog tokoh binatang. Proses ini membantu internalisasi nilai moral secara lebih konkret dan kontekstual.

Dari sisi guru, implementasi media wayang binatang meningkatkan fleksibilitas dalam mengelola pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan cerita sesuai kebutuhan kelas dan mengaitkannya dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai. Media ini bersifat adaptif dan dapat digunakan dalam berbagai bidang pengembangan, termasuk bahasa, kognitif, nilai agama dan moral, serta sosial-emosional. Hal ini menunjukkan bahwa satu jenis media dapat dimaksimalkan untuk berbagai tujuan pembelajaran.

Kendati demikian, dalam tahap awal implementasi, beberapa guru masih memerlukan penyesuaian dalam mengatur waktu dan alur cerita agar pembelajaran tetap efektif. Tantangan tersebut diatasi melalui diskusi dan refleksi bersama, sehingga guru dapat berbagi

strategi dalam mengembangkan variasi cerita dan teknik penyampaian yang lebih menarik. Seiring berjalannya waktu, guru semakin terbiasa menggunakan media dan mampu mengintegrasikannya secara lebih natural dalam rutinitas kelas.

Secara keseluruhan, implementasi media wayang binatang dalam pembelajaran PAUD di Desa Kramat Pemalang menunjukkan dampak positif terhadap kualitas interaksi belajar. Media ini tidak hanya meningkatkan perhatian dan partisipasi anak, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui aktivitas bermain peran yang kreatif dan komunikatif. Keberhasilan tahap implementasi ini menegaskan bahwa pelatihan yang diberikan tidak berhenti pada penguasaan keterampilan teknis, melainkan menghasilkan perubahan nyata dalam praktik pembelajaran di kelas.

3. Dampak terhadap Kreativitas dan Interaksi Pembelajaran

Penggunaan media wayang binatang dalam pembelajaran PAUD di Desa Kramat Pemalang memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak serta kualitas interaksi pembelajaran di kelas. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi imajinasi dan pengembangan komunikasi yang lebih dinamis. Dampak tersebut terlihat dari perubahan suasana kelas yang menjadi lebih hidup, partisipatif, dan komunikatif dibandingkan sebelum penggunaan media.

Dari sisi kreativitas anak, media wayang binatang membuka ruang bagi anak untuk berimajinasi dan mengembangkan alur cerita sendiri. Ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan tokoh binatang, anak mulai menciptakan dialog spontan dan variasi cerita yang unik. Misalnya, tokoh kelinci tidak hanya berbicara sesuai naskah awal, tetapi dapat berinteraksi dengan tokoh lain berdasarkan ide anak. Proses ini menunjukkan adanya stimulasi berpikir divergen, yaitu kemampuan menghasilkan berbagai kemungkinan ide dari satu situasi. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kemampuan ini sangat penting untuk membangun fondasi kreativitas jangka panjang.

Kegiatan bermain peran menggunakan wayang juga meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sederhana. Ketika cerita menghadirkan konflik, seperti binatang yang bertengkar atau menghadapi tantangan, anak diajak untuk memikirkan solusi melalui dialog tokoh. Interaksi tersebut membantu anak belajar mengambil perspektif berbeda dan memahami konsekuensi tindakan. Dengan demikian, media wayang binatang berfungsi sebagai wahana simulasi sosial yang aman dan menyenangkan.

Selain dampak pada anak, penggunaan media ini juga memengaruhi pola interaksi antara guru dan anak. Sebelumnya, pembelajaran cenderung didominasi penjelasan verbal dari guru. Setelah menggunakan wayang, komunikasi menjadi lebih dialogis. Guru tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mengajukan pertanyaan terbuka yang mendorong anak berpikir dan merespons. Pola interaksi ini memperkuat hubungan emosional dan menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif.

Interaksi antar anak juga meningkat secara signifikan. Dalam kegiatan bermain kelompok, anak belajar bekerja sama untuk mengatur alur cerita, menentukan giliran memainkan tokoh, serta saling mendengarkan. Aktivitas ini melatih keterampilan sosial seperti empati, toleransi, dan kemampuan bernegosiasi. Anak yang sebelumnya cenderung pendiam mulai menunjukkan partisipasi aktif ketika diberikan peran tertentu dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa media wayang dapat menjadi alat pemberdayaan bagi anak dengan berbagai karakteristik kepribadian.

Dari perspektif guru, penggunaan media wayang binatang mendorong kreativitas dalam merancang strategi pembelajaran. Guru tidak lagi terpaku pada metode ceramah atau membaca buku, tetapi mulai bereksperimen dengan variasi cerita, intonasi suara, dan ekspresi dramatik. Proses ini meningkatkan profesionalisme dan fleksibilitas guru dalam mengelola kelas. Guru menjadi lebih reflektif dalam mengevaluasi respons anak dan menyesuaikan pendekatan sesuai kebutuhan.

Suasana pembelajaran yang lebih interaktif juga berdampak pada meningkatnya

motivasi belajar anak. Anak menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika mengetahui bahwa sesi pembelajaran melibatkan pertunjukan wayang. Mereka menunggu giliran dengan penuh semangat dan menunjukkan ekspresi kegembiraan selama kegiatan berlangsung. Motivasi intrinsik ini penting karena menjadi dasar bagi pembentukan sikap positif terhadap proses belajar secara umum.

Secara keseluruhan, dampak penggunaan media wayang binatang terhadap kreativitas dan interaksi pembelajaran sangat terlihat dalam dinamika kelas. Media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar anak, tetapi juga mengubah pola komunikasi menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif. Transformasi ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran sederhana dapat memberikan efek luas terhadap kualitas pembelajaran di PAUD (Suharyani et al., 2025). Dengan memanfaatkan potensi imajinasi anak dan kreativitas guru, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada perkembangan holistik anak usia dini.

4. Faktor Pendukung, Tantangan, dan Keberlanjutan Program

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media wayang binatang bagi guru PAUD di Desa Kramat Pemalang tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung yang berkontribusi terhadap keberhasilan program. Salah satu faktor utama adalah antusiasme dan komitmen guru sebagai peserta pelatihan. Sejak tahap awal, guru menunjukkan minat tinggi untuk mengikuti kegiatan dan terlibat aktif dalam setiap sesi praktik. Motivasi intrinsik ini menjadi modal penting dalam proses transformasi pembelajaran, karena inovasi tidak akan berjalan optimal tanpa kesiapan dan kemauan dari pelaku pendidikan itu sendiri.

Dukungan dari pengelola lembaga PAUD dan lingkungan desa juga menjadi faktor pendukung yang signifikan. Koordinasi yang baik memungkinkan pelatihan terlaksana dengan lancar, baik dari sisi penyediaan tempat maupun pengaturan waktu kegiatan. Selain itu, pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung (*hands-on*) memudahkan guru memahami materi secara aplikatif. Guru tidak hanya menerima teori, tetapi langsung menghasilkan produk berupa media wayang binatang yang siap digunakan. Keberhasilan menghasilkan karya konkret meningkatkan rasa percaya diri dan kepemilikan terhadap inovasi yang dikembangkan.

Ketersediaan bahan sederhana dan mudah diperoleh juga mendukung keberlanjutan program. Media wayang binatang dapat dibuat dari karton, kain flanel, atau bahan daur ulang yang tersedia di lingkungan sekitar. Hal ini menjadikan inovasi pembelajaran tidak bergantung pada anggaran besar. Guru dapat mereplikasi dan memodifikasi media sesuai kebutuhan tanpa beban biaya yang tinggi. Pendekatan ini sangat relevan dengan kondisi sebagian lembaga PAUD yang memiliki keterbatasan sumber daya finansial.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah konsistensi penggunaan media dalam jangka panjang. Pada tahap awal, guru cenderung antusias menggunakan wayang binatang dalam pembelajaran. Namun tanpa pendampingan lanjutan, ada kemungkinan penggunaan media menjadi tidak rutin. Tantangan lain adalah keterbatasan waktu guru dalam merancang alur cerita yang variatif. Kreativitas dalam *storytelling* membutuhkan latihan dan refleksi berkelanjutan agar tidak monoton.

Selain itu, perbedaan karakter anak dalam satu kelas juga memerlukan strategi adaptif. Tidak semua anak memiliki tingkat partisipasi yang sama dalam bermain peran. Guru perlu memastikan bahwa setiap anak memperoleh kesempatan yang adil untuk terlibat aktif. Hal ini membutuhkan manajemen kelas yang efektif serta sensitivitas terhadap kebutuhan individu anak.

Untuk menjaga keberlanjutan program, diperlukan strategi tindak lanjut yang sistematis. Salah satu rekomendasi adalah membentuk forum berbagi praktik baik antar guru PAUD di Desa Kramat melalui kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG). Forum ini dapat menjadi wadah diskusi, evaluasi, dan pengembangan variasi media pembelajaran lainnya. Selain itu, pendampingan berkala dari tim pengabdian atau pihak terkait dapat membantu memonitor

implementasi dan memberikan masukan konstruktif.

Secara keseluruhan, keberhasilan program didukung oleh kolaborasi yang kuat antara guru, lembaga, dan tim pelatihan. Tantangan yang muncul bersifat teknis dan dapat diatasi melalui komitmen serta penguatan jejaring profesional. Dengan strategi keberlanjutan yang tepat, pelatihan pembuatan media wayang binatang berpotensi menjadi model inovasi pembelajaran kreatif yang berkelanjutan dan dapat direplikasi di wilayah lain.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelatihan pembuatan media wayang binatang sebagai inovasi pembelajaran kreatif bagi guru PAUD di Desa Kramat Pemalang menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas guru. Melalui pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung, guru tidak hanya memahami konsep media pembelajaran yang efektif, tetapi juga mampu menghasilkan produk media edukatif yang aplikatif dan kontekstual. Peningkatan kompetensi terlihat pada kemampuan guru dalam merancang, membuat, dan mengintegrasikan media wayang binatang ke dalam kegiatan storytelling dan pembelajaran tematik.

Implementasi media wayang binatang di kelas berdampak pada meningkatnya partisipasi anak, perkembangan bahasa, kreativitas, serta interaksi sosial-emosional yang lebih aktif. Pembelajaran menjadi lebih dialogis, menyenangkan, dan bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain peran. Media ini juga mendorong guru untuk lebih fleksibel dan inovatif dalam mengelola pembelajaran sesuai kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Meskipun demikian, keberlanjutan penggunaan media memerlukan komitmen dan pendampingan lanjutan. Tantangan seperti keterbatasan waktu perencanaan dan konsistensi penggunaan media perlu diantisipasi melalui forum kolaboratif dan refleksi bersama antar guru.

Berdasarkan hasil kegiatan, direkomendasikan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan variasi pengembangan media kreatif lainnya. Penguatan komunitas belajar guru melalui Kelompok Kerja Guru (KKG) PAUD di tingkat desa atau kecamatan perlu dioptimalkan sebagai wadah berbagi praktik baik. Selain itu, dukungan kelembagaan dan kebijakan lokal dalam mendorong inovasi pembelajaran menjadi faktor penting untuk menjaga keberlanjutan program. Dengan strategi yang sistematis dan kolaboratif, inovasi media pembelajaran kreatif di PAUD dapat berkembang secara berkelanjutan dan berkontribusi pada peningkatan mutu pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- Adnyani, N. K. S. and Landrawan, I. W. (2022). Moral Education in Primary Schools With a Storytelling Approach. *Cendekia Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 285-301. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i2.728>
- Agnia, R. S., Rahminawati, N., & Inten, D. N. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Usia 5 - 6 Tahun di TK Kenanga Melalui Metode Bercerita Menggunakan Wayang dari Kardus Bekas. *Bandung Conference Series Early Childhood Teacher Education*, 3(1), 67-72. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8454>
- Clark, C. E., Tumanova, V., & Choi, D. (2017). Evidence-Based Multifactorial Assessment of Preschool-Age Children Who Stutter. *Perspectives of the Asha Special Interest Groups*, 2(4), 4-27. <https://doi.org/10.1044/persp2.sig4.4>
- Haryadi, T. and Ulumuddin, D. I. I. (2018). Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(01), 56-72. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i01.1018>
- Jannah, R., Mulyanti, F., & Bayan, R. P. (2023). Improving The Child's Moral Development

- through The Storytelling Method on Children 5-6 Years Old. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (Ijecer)*, 1(2), 48-62. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.6923>
- Mujahidah, N., Damayanti, E., & Afiif, A. (2021). The Role of Storytelling Methods Using Hand Puppets in Early Children's Language Development. *Child Education Journal*, 3(2), 78-91. <https://doi.org/10.33086/cej.v3i2.2129>
- Oka, G. P. A., Tea, M. D. A., & Maku, K. R. M. (2021). Pengembangan Media Hand Puppet Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di TKK Ade Irma Mataloko. *Imedtech (Instructional Media Design and Technology)*, 5(1), 33-39. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v5i1.238>
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-prinsip dan teori-teori belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332-349.
- Sadaruddin, S., Cahaya, C., Syamsuardi, S., Musi, M. A., & Sarimanah, E. (2025). Development of Storytelling-based Learning in Stimulating Children's Receptive and Expressive Language. *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 19(2), 263-273. <https://doi.org/10.21009/jpud.v19i2.50620>
- Saputri, S., & Fadhillah, E. A. (2024). Penggunaan media wayang tokoh untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada materi fabel. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 133-140.
- Sari, R., Widiastuti, S., & Rosyida, D. A. (2024). Pengembangan Media Wayang Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 4(1), 67-91. <https://doi.org/10.58192/insdun.v4i1.2850>
- Suharyani, Maharani, J. F., Herlina, & Rizka, M. A., & Hardiansyah, R. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis potensi lokal kepada guru-guru PAUD se-Kecamatan Jerowaru di PAUD Al-Akram. *Jurnal Dedikasi Madani: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 94-103.
- Terband, H., Namasivayam, A. K., Maas, E., Brenk, F. v., Mailend, M., Diepeveen, S., ... & Maassen, B. (2019). Assessment of Childhood Apraxia of Speech: A Review/Tutorial of Objective Measurement Techniques. *Journal of Speech Language and Hearing Research*, 62(8S), 2999-3032. https://doi.org/10.1044/2019_jslhr-s-csmc7-19-0214
- Thambu, N. (2017). Storytelling and Story Reading: A Catalyst for Inculcate Moral Values and Ethics among Preschoolers. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 7(6). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v7-i6/3143>
- Yuniari, L. K., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2024). Demonstration Learning Method Assisted by Hand Puppet Media Improves Children's Language and Social-Emotional Skills. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 350-358. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.80606>