

Implementasi Media Panggung Boneka Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Sri Lestari^{1✉}, Dedah Jumiatin²

¹ Kelompok Bermain (KOBER) Alamanda, Kota. Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ chie13007@gmail.com, ² dedah_jumiatin@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 14/10/2024; Direvisi: 29/10/2024; Disetujui: 07/11/2024

ABSTRAK

Latar belakang dari riset ini adalah kemampuan sosial yang rendah sehingga tidak memiliki sikap kerjasama, dan sikap bersosialisasi. Media pembelajaran yang tidak menarik menjadi salah satu sebab anak kurang percaya diri. Media belajar untuk meningkatkan kemampuan sosial yang menyenangkan yaitu panggung boneka interaktif. Riset ini bertujuan untuk menelaah penerapan media panggung boneka interaktif, dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Metode yang digunakan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah 10 orang anak usia 5-6 tahun dan 1 guru. Data dikumpulkan melalui pengamatan dan wawancara. Data dikaji melalui reduksi data dan penyajian serta penarikan kesimpulan. Hasil riset menunjukkan penerapan media panggung boneka interaktif bisa meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B. Hasil akhir observasi kemampuan sosial mendapati enam anak yang berkembang sesuai harapan, dua anak mulai berkembang dan dua anak belum berkembang.

KATA KUNCI

Kemampuan Interaksi Sosial; Panggung Boneka Interaktif

ABSTRACT

The background of this research is low social skills so they do not have cooperative and social attitudes. Learning media that is not interesting is one of the reasons why children lack self-confidence. A fun learning medium to improve social skills is the interactive puppet stage. This research examines the application of interactive puppet stage media in enhancing children's social skills. The method used in this research is descriptive-qualitative. The research subjects were 10 children aged 5-6 years and 1 teacher. Data was collected through observation and interviews. Data was studied through data reduction presentation and conclusion. The research results show that the application of interactive puppet stage media can improve the social skills of group B children. The final results of observing social skills found that six children were developing according to expectations, two children were starting to develop, and two children were not yet developing.

KEYWORDS

Social Interaction Ability; Interactive Puppet Stage

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial perlu diterapkan sejak anak usia dini. Masa tumbuh pada usia dini akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Kesulitan anak untuk mengembangkan dirinya salah satu faktor penyebabnya yaitu terhambatnya perkembangan kemampuan sosial. Oleh sebab itu menerapkan kemampuan sosial pada anak sejak dini penting karena merupakan suatu keterampilan untuk bekal hidup di masa yang akan datang. Menurut Sadulloh (dalam Nurhayati, Pratama & Wahyuni, 2020) salah satu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini yang meliputi kemampuan sosial dan kemampuan emosional tersebut terbagi menjadi dua aspek yang berlawanan. Kedua aspek ini memiliki hubungan yang sangat erat meskipun memiliki kekhususan masing-masing. Oleh karena itu, anak belajar menyesuaikan diri dengan orang lain merupakan suatu kematangan dalam kemampuan sosial anak usia dini. Sedangkan menurut Nurihsan & Agustin (dalam Jumiatin, 2015) menyatakan bahwa kedewasaan dalam hubungan sosial adalah proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan azas-azas kelompok, berkomunikasi, bekerja sama, moral dan tradisi untuk bersatu menjadi satu.

Oleh karena itu sangatlah penting menstimulus perkembangan sosial anak. Menurut Menteri Pendidikan Nomor. 146 Tahun 2014 Usia 5-6 tahun untuk perkembangan sosial anak, interaksi sosial salah satu kemampuan sosial yang harus dicapai. Tahapan ini merupakan dasar untuk perkembangan di masa yang akan datang. Oleh karena itu peningkatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu ditunjukkan dari sikap toleran, menunjukkan sikap kerjasama, mengenalkan tata krama dan sopan santun, memahami dan mengikuti peraturan disiplin, gigih, berbangga terhadap hasil karya, meluapkan emosi sosial berdasarkan kondisi.

Kemampuan sosial tersebut akan menjadi bekal pergaulan sosial di masa yang akan datang, bermain bersama teman akan berpengaruh terhadap kapabilitas sosialnya. (Sweniti, 2020). Kemampuan sosial sangat penting untuk anak usia dini, dalam menstimulus kemampuan sosial pada usia dini maka harus mampu bersikap toleran, sikap kerjasama, mengenalkan adab dan kesopanan santunan, memahami dan mengikuti peraturan disiplin, gigih, berbangga terhadap hasil karya, dan mengkespresikan emosi sosial sesuai kondisi. Akan tetapi kemampuan sosial yang dikembangkan pada peserta didik usia 5-6 tahun mengalami kesulitan seperti adanya sikap intoleran, menunjukkan kerjasama, mengenalkan adab dan kesopanan, memahami dan mengikuti peraturan disiplin, gigih, berbangga pada hasil karya, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, dikarenakan media pembelajaran yang tidak menyenangkan dan kurangnya interaksi dalam proses belajar menjadi penyebab kemampuan sosial anak kurang optimal.

Berdasarkan paparan di atas, permasalahan kemampuan sosial, diantaranya; (1) anak usia 5-6 tahun belum bisa bersosialisasi atau berinteraksi dengan teman sebayanya, (2) belum mampu bekerjasama, (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai, (4) di sekolah kurang tersedia media pembelajaran, (5) media panggung boneka interaktif belum diterapkan dalam peningkatan kemampuan sosial. Bisa disimpulkan peningkatan kemampuan sosial bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Menumbuh kembangkan kemampuan sosial anak melalui penerapan permainan merupakan suatu media pembelajaran bagi anak. Sedangkan menurut Rita (dalam Dewi, Mulyana & Santana, 2020). Menyatakan bahwa media merupakan alat yang bisa menyampaikan pesan untuk menstimulus belajar anak, media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan secara deskriptif maupun demonstrasi.

Media pembelajaran yang digunakan ini dapat meningkatkan semangat belajar anak, serta memudahkan untuk proses belajar mengajar. Miarso (dalam Suryani, Setiawan & Putra, 2019, hlm.4) menyatakan media pembelajaran semacam proses komunikasi dan interaksi agar dapat mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik sehingga dapat mempertinggi minat belajar anak. Tidak hanya itu, media belajar juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak. Menurut Yulianti & Rachman (Habibi & Rachmayani, 2023) penggunaan media belajar yang kurang menarik menjadi penyebab rendahnya kemampuan sosial, sehingga tidak tercapai pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Hasbi (dalam Nurhayati, Pratama & Wahyuni, 2020, hlm 5) menyatakan bahwa alat permainan yang disediakan guru tidak harus bernilai ekonomi tinggi, tetapi guru dapat memanfaatkan apa saja yang ada di lingkungan sekitar. oleh karena itu semua aspek perkembangan dapat dikembangkan melalui bermain salah satunya adalah aspek kemampuan sosial diri yang membuat anak mampu berinteraksi dengan orang lain melalui media panggung boneka interaktif. Panggung boneka interaktif ini, sebagai media yang dimainkan dalam sandiwara boneka, menyebabkan anak aktif dalam kegiatan pembelajaran yang telah dibuat, hingga dapat menumbuhkan kemampuan sosial (Muchlis & Ibrohim, 2020).

Berdasarkan hal di atas, peneliti melakukan penelitian terkait implementasi panggung boneka interaktif terhadap peningkatan aspek perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di KOBER Alamanda Bandung.

METODOLOGI

Metode riset yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan maksud untuk memahami gejala yang bertautan. Sumber data yang terkumpul tidak menekankan pada angka (Sugiyono, 2018). Untuk menjelaskan hasil riset tentang meningkatkan kemampuan sosial melalui media panggung boneka pada peserta didik kelompok usia 5-6 tahun di Kober Alamanda menggunakan data kualitatif. Subjek penelitian ini 10 orang peserta didik kelompok usia 5-6 tahun dan guru. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi, dikaji melalui reduksi data, penyajian data berupa bentuk tabel, dan kesimpulan. Adapun indikator kemampuan sosial anak 5-6 tahun adalah sebagai berikut : (1) sikap toleran, (2) kerjasama, (3) Mengenalkan tata krama dan sopan santun, (4) Memahami dan mengikuti peraturan disiplin, (5) Tidak mudah menyerah, (6) Bangga terhadap hasil karya sendiri, (7) Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Salah satu hasil riset berupa dokumentasi aktivitas belajar menggunakan media panggung boneka interaktif mengenai hubungan sosial pada peserta didik, dapat dilihat dari gambar 1 kegiatan anak bermain panggung boneka interaktif.



Gambar 1. Kegiatan Bermain Panggung Boneka Interaktif

Data dokumentasi ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Maret 2023 di KOBER Alamanda. Alat bermain pertunjukan boneka interaktif dengan tujuan untuk mengoptimalkan kemampuan hubungan sosial pada peserta didik 5-6 tahun di KOBER Alamanda, adalah hasil dari dokumentasi kegiatan anak memainkan langsung. Penerapan media panggung boneka interaktif dengan cara membuat langsung dari bahan dasar triplek tebal, paku triplek, dan cat kayu warna-warni sehingga menimbulkan pengalaman yang sangat menyenangkan.

Selain menggunakan data dokumentasi peneliti juga menggunakan data wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 4 April 2023 dengan seorang guru yaitu ED menyatakan bahwa implementasi panggung boneka interaktif pada anak usia 5-6 tahun di KOBAR Alamanda sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Terlihat adanya peningkatan kemampuan sosial anak setelah implementasi panggung boneka interaktif.

Selain menggunakan data dokumentasi dan wawancara, peneliti juga melakukan observasi selama 5 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 9, 13, 15, 27, dan 30 Maret 2023. Untuk mengetahui hasil penerapan alat bermain panggung boneka interaktif diperoleh berdasarkan hasil observasi bahwa penilaian kerja peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan sosial anak. Sebanyak 2 dari 10 anak mampu bersosialisasi dengan baik, sebanyak 6 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak mulai berkembang serta 2 anak yang belum berkembang untuk kemampuan sosialnya. Hasil data ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan menggunakan alat bermain panggung boneka interaktif meningkat. Kemampuan sosial peserta didik usia 5-6 tahun sebelum melakukan kegiatan menerapkan alat bermain panggung boneka interaktif. Berikut penjelasan tabel 1

Tabel. 1 Sebelum Penelitian Kemampuan Hubungan Sosial Peserta Didik

No	Nama Anak	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	MQ			✓	
2.	DF			✓	
3.	DV		✓		
4.	AL		✓		
5.	RK	✓			
6.	RH	✓			
7.	MA		✓		
8.	AV		✓		
9.	FL	✓			
10.	IN	✓			
	TOTAL	4	4	2	

Rasa bosan anak pada aktivitas belajar timbul karena penyampaian guru yang tidak menarik. Dari tabel 1 dapat dilihat kemampuan sosial anak 4 anak belum berkembang, mulai berkembang 4 anak mulai berkembang dan dan 2 anak berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hal tersebut permainan panggung boneka interaktif sebagai upaya peningkatan kemampuan anak.

Tabel 2 Kegiatan yang Dilakukan Saat Penelitian

No	Indikator	Nama Anak									
		MQ	DF	DV	AL	RK	RH	MA	AV	FL	IN
1.	Menunjukkan sikap toleransi	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
2.	Menunjukkan sikap Kerjasama	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3.	Mengenalkan tata krama dan sopan santun	3	3	3	3	2	2	3	2	1	1
4.	Memahami dan mengikuti peraturan disiplin	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
5.	Tidak mudah menyerah	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
6.	Bangga terhadap hasil karya sendiri	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2
7.	Mengekspresikan emosi secara wajar	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)	: 1
Mulai Berkembang (MB)	: 2
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	: 3
Berkembang Sangat Baik (BSB)	: 4

Dari data di atas aktivitas mengenalkan tata krama dan sopan santun ditunjukkan dengan tujuh aktivitas belajar, aktivitas tersebut merupakan paling sulit di lakukan dibandingkan aktivitas lainnya, dibuktikan dengan adanya dua anak belum berkembang, Sikap kerjasama merupakan aktivitas yang paling mudah dilakukan terbukti semua anak bisa melakukannya tanpa bantuan guru dan pengamat. Ini terlihat pada tabel 2 kegiatan yang dilakukan peneliti dalam upaya meningkatkan kemampuan hubungan sosial peserta didik.

Tabel 3 Setelah Melakukan Penelitian Kemampuan Sosial Peserta Didik

No	Nama Anak	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	MQ			✓	
2.	DF			✓	
3.	DV			✓	
4.	AL			✓	
5.	RK		✓		
6.	RH		✓		
7.	MA			✓	
8.	AV			✓	
9.	FL	✓			
10.	IN	✓			
	TOTAL	2	2	6	

Berdasarkan dari data diatas pada tabel 3, kemampuan sosial anak meningkat, terlihat dari 6 orang anak berkembang sesuai harapan, dua anak mulai berkembang sebanyak, dan 2 anak belum berkembang.

Media panggung boneka interaktif dapat dimanfaatkan sebagai alat bermain untuk pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, media panggung boneka interaktif ini sering dijumpai menjadi alat bermain yang mengasyikkan dan menggembirakan untuk anak serta mewujudkan aktivitas bermain seraya belajar yang mengikutsertakan anak dengan lingkungan menurut Anisa, Kusumawardani & Maryani (2018).

Bahan yang digunakan untuk media belajar yang aman dan mudah, maka menerapkan media panggung boneka interaktif dinilai efektif dalam peningkatan perkembangan sosial emosional apalagi untuk meningkatkan kemampuan sosial anak hal ini berlandaskan hasil penelitian di atas. Dalam menerapkan kemampuan sosial umumnya dilaksanakan, sehingga diperlukan alat pembelajaran yang bisa diterapkan sebagaimana implementasi media panggung boneka interaktif. Hal ini membantu pendalaman yang dilakukan di kober Alamanda, Sebagai penyampaian pembelajaran meningkat secara optimal di lihat dari kemampuan sosial peserta didik yang mengalami peningkatan, maka guru menyiapkan alat bermain panggung boneka interaktif.

KESIMPULAN

Hasil dari pendalaman adalah untuk mendukung anak untuk meningkatkan kemampuan sosial, diantaranya oleh mengimplementasikan alat bermain panggung boneka interaktif. Untuk meningkatkan kemampuan sosial peserta didik penerapan alat bermain panggung boneka interaktif adalah media yang menunjang untuk anak dalam melanjutkan ke tahap selanjutnya. Dalam mendapatkan Panggung boneka interaktif ini mudah dan pelaksanaannya pun sangat gampang. Sepuluh peserta didik yang mengikuti kegiatan ini yaitu tujuh aspek perkembangan kemampuan sosial terdapat 2 peserta didik yang kemampuan sosialnya belum berkembang, 2 anak yang kemampuan sosialnya mulai berkembang dan 6 anak kemampuan sosialnya berkembang sesuai harapan. Kesimpulan dari pendalaman ini bahwa Implementasi alat belajar panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dinilai efektif digunakan guru untuk aktivitas belajar yang menyenangkan.

REFERENSI

- Anisa, P., Kusumawardani, R., & Maryani, K. (2018). Pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun (Penelitian eksperimen di TK Al-Khairiyah Cilegon-Banten). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 135-142. <https://eprints.untirta.ac.id/7184/1/PENGARUH%20PENGUNAAN%20MEDIA%20BALOK%20TERHADAP%20KREATIVITAS%20ANAK%20USIA%205%20-%20%206%20TAHUN%20%20%28Penelitian%20Eksperimen%20di%20TK%20Al%20-%20Khairiyah%20Cilegon%20-%20Banten%29.pdf>
- Dewi, E., Mulyana, E., & Santana, F. D. T. (2020). Permainan congklak sebagai media pembelajaran dalam menumbuh kembangkan sosial emosional pada anak-anak usia antara 5-6 tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 205-211. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p%25p>
- Nurfani, Habibi, M. M. ., Nurhasanah, & Rachmayani, I. . (2023). Peningkatan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan anak kelompok B. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 56-64. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2735>
- Jumiatin, D. (2015). Pengaruh pembelajaran contextual teaching & learning (ctl) terhadap keterampilan sosial anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 1(1), 73-81. <https://doi.org/10.22460/ts.v1i1p73-81.93>
- Muchlis, I. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan bahasa indonesia anak pada media panggung boneka di RA Sabilunnajah. *WALADI*, 1(1), 55-75. <https://doi.org/10.61815/waladi.v1i1.118>
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Nomor 146 Tahun 2014.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sweniti, I. A. P. (2020). Pengembangan media panggung boneka interaktif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 406-415. <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i3.29423>