

**PENGGUNAAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN INTERAKSI
SOSIAL ANAK PADA KELOMPOK B di BA AISYIAH
SERAYULARANGAN KECAMATAN MREBET KABUPATEN
PURBALINGGA**

SKRIPSI

**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Disusun Oleh:

Triwulan Dinasti Nur Ujjanalis

NIM: 1601411042

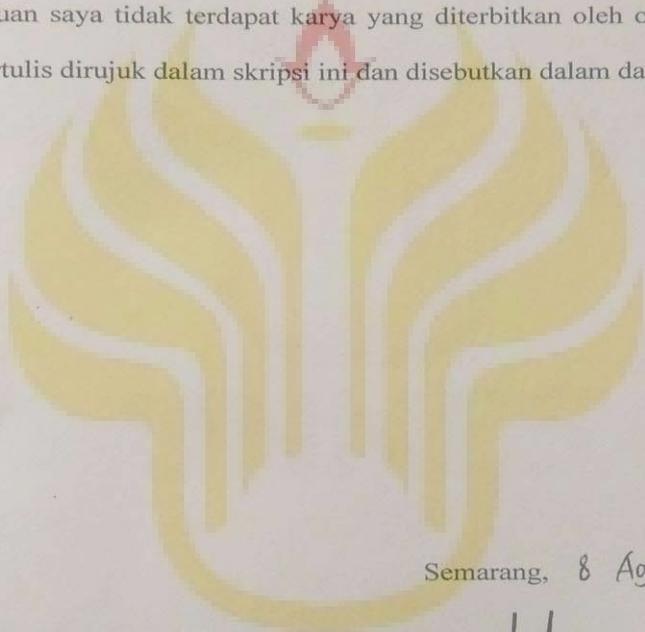
**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

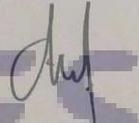
2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 8 Agustus 2017


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Triwulan Dinasti Nur Ujjanalis
NIM. 1601411042

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak pada Kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga”, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa
Tanggal : 8 Agustus 2017

Mengetahui,
Ketua Jurusan PG-PAUD

Semarang, Agustus 2017
Dosen Pembimbing



Edi Wafuwo, M.Pd
NIP. 197504252005011001

Dr. S. S. Dewanti H., M.Pd
NIP. 195706111984032001

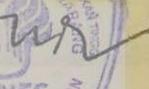
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Penggunaan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak pada Kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga” telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jumat
Tanggal : 11 Agustus 2017

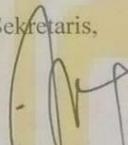
Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



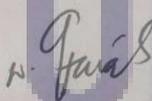
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,



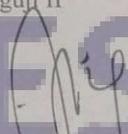
Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 197803302005011001

Penguji I



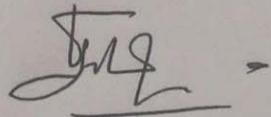
Neneng Tasuah, S.Pd, M.Pd
NIP. 197801012006042001

Penguji II



Amirul Mukminin, S.Pd, M.Kes
NIP. 197803302005011001

Penguji III



Dr. S. S Dewanti H., M.Pd
NIP. 195706111984032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

1. *Tidaklah engkau akan mendapat ilmu kecuali dengan enam syarat yaitu senang, semangat, sabar, biaya, menurut nasehat guru, dan panjang waktunya (Terjemahan Syair Arab)*
2. *Sesungguhnya Allah tidak menzalimi manusia sedikitpun, tetapi manusia itulah yang menzalimi dirinya sendiri (Q.S Yunus: 44)*
3. *Kecakapan seseorang dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya akan menentukan kesuksesan hidupnya*

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Basri dan Ibu Khotijah, terima kasih untuk support dan do'a di setiap sujud kalian.
2. Mba Dewi, Mas Atiq, Mba Diana, Mas Andhi, kakakku tercinta yang selalu memberikan nasehat dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
3. Tangguh Awaludin, lelaki yang sabar, selalu memberi dukungan dan semangat.
4. Sahabatku Tyas, Puspa, Rahmi, dan anak-anak "Sruputer" atas motivasinya.
5. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD 2011.
6. Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak pada Kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam penyelesaian studi Strata Satu (S-1) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang ini dapat diselesaikan dengan baik atas bimbingan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Edi Waluyo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama masa perkuliahan.
3. Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

4. Segenap Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membagikan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Kepala Sekolah dan segenap guru BA Aisyiyah Serayularangan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
6. Siswa dan siswi kelompok B BA Aisyiyah Serayularangan atas waktu dan bantuannya.
7. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, 8 Agustus 2017

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Chif
Penulis

ABSTRAK

Ujjanalis, Triwulan Dinasti Nur. 2017. *Penggunaan Media Panggung Boneka Interaktif untuk Mengembangkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga*. Skripsi, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dr. Sri Sularti Dewanti Handayani, M.Pd.

Kata Kunci: Kemampuan Interaksi Sosial, Media Panggung Boneka Interaktif

Secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua atau orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial anak yang dimulai smenjak balita kemudian menjadi dewasa. Kenyataan di lembaga TK khususnya BA Aisyiyah Serayularangan pada kelompok B menunjukkan bahwa sebagian besar anak yang belum mampu berinteraksi sosial secara maksimal karena kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran masih belum optimal. Penggunaan media panggung boneka interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan interaksi sosial dan memungkinkan anak untuk lebih banyak berinteraksi. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media panggung boneka interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B melalui penggunaan media panggung boneka interkatif di BA Aisyiyah Serayularangan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *pre-eksperimental design* tipe *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga sejumlah 30 anak. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalinggan yang berjumlah 30 anak dan usia anak 5 sampai 6 tahun.

Hasil penelitian berdasarkan perhitungan statistik, didapatkan nilai *mean* sebesar 93.83 untuk kelompok eksperimen. Perhitungan *Independent Sample t-Test* diperoleh $t_{hitung} = -16.204$ dengan sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ yang menjelaskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media panggung boneka interaktif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Halaman Pengesahan	iv
Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Lampiran	xii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1,1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Pengertian Kemampuan Interaksi Sosial	12
2.1.1 Indikator Kemampuan Interaksi Sosial.....	17
2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Interaksi Sosial.....	20
2.1.3 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	24
2.1.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial	29
2.1.5 Aspek-aspek Interaksi Sosial	33
2.2 Media Panggung Boneka Interaktif	36
2.2.1 Pengertian Media	36
2.2.2 Ciri-ciri Media.....	39
2.2.3 Jenis-jenis Media.....	40
2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran	45

2.2.5 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	47
2.2.6 Manfaat Media Pembelajaran AUD	50
2.2.7 Pengertian Panggung	54
2.2.8 Pengertian Boneka	54
2.2.9 Pengertian Interaktif	57
2.2.10 Pengertian Media Panggung Boneka Interaktif	57
2.3. Penelitian Terdahulu	58
2.4. Kerangka Berpikir	61
2.5 Hipotesis	63
BAB 3 METODE PENELITIAN	64
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	64
3.2 Desain Penelitian	64
3.3 Populasi dan Sampel	65
3.3.1 Populasi	65
3.3.2 Sampel	65
3.4 Variabel Penelitian	66
3.4.1 Variabel Bebas (<i>Independent Variabel</i>)	66
3.4.2 Variabel Terikat (<i>Dependent Variabel</i>)	66
3.5 Definisi Operasional Variabel	67
3.5.1 Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini	67
3.5.2 Media Panggung Boneka Interaktif	68
3.6 Metode Pengumpulan Data	68
3.7 Teknik Pengolahan Data	72
3.7.1 Validitas	72
3.7.2 Reliabilitas	74
3.8 Metode Analisis Data	75
3.8.1 Uji Normalitas	77
3.8.2 Uji Hipotesis	77

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	79
4.1.1 Identitas Sekolah.....	79
4.1.2 Kondisi Fisik Sekolah.....	80
4.2 Pelaksanaan Penelitian	80
4.2.1 Pengumpulan Data.....	80
4.2.2 Data Hasil Penelitian Kelompok Eksperimen	80
4.2.3 Data Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Kelompok Eksperimen...	83
4.3 Analisis Data	85
4.3.1 Uji Normalitas Data.....	85
4.4 Uji Hipotesis	86
4.4.1 Hasil Uji Hipotesis.....	86
4.5 Pembahasan.....	88
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	92
BAB 5 PENUTUP.....	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
DAFTAR LAMPIRAN	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	98
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	100
Lampiran 3. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian.....	102
Lampiran 4. Data Nama Responden	104
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	108
Lampiran 6. Validitas dan Reliabilitas.....	125
Lampiran 7. Analisis Data.....	130
Lampiran 8. Jadwal Penelitian	133
Lampiran 9. Naskah Cerita	135
Lampiran 10. Hasil Penelitian.....	175
Lampiran 11. Dokumentasi.....	177



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen.....	67
Tabel 3.3 Butir Soal Skala Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok B (Sebelum Uji Coba).....	70
Tabel 3.4 Butir Soal Skala Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok B (Setelah Uji Coba)	71
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	72
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas	75
Tabel 3.7 Kategorisasi Skor Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok B	76
Tabel 4.1 Hasil <i>pretest</i> Kelompok Eksperimen	81
Tabel 4.2 Hasil <i>posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	82
Tabel 4.3 Peningkatan pada Kelompok Eksperimen	83
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data.....	85
Tabel 4.5 Hasil <i>Mean</i> Uji Hipotesis.....	86
Tabel 4.6 Hasil <i>Paired-Test</i> Uji Hipotesis	87
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>T-test</i>	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	62
Gambar 4.1 Diagram data <i>pretest</i> kelompok eksperimen.....	81
Gambar 4.2 Diagram data <i>posttest</i> kelompok eksperimen.....	83



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14). Pendidikan sebagai salah satu bagian terpenting dalam proses pembangunan nasional yang merupakan salah satu faktor penentu pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dimana anak usia dini merupakan aset atau pewaris generasi bangsa yang tentunya harus mendapatkan perhatian agar mampu menciptakan generasi yang unggul serta berkualitas.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya yang artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai

kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, *sosio-emosional* dan spiritual.

Pendidikan anak usia dini dianggap sebagai gambaran dari suatu tatanan masyarakat, tetapi ada yang mengemukakan bahwa sikap dan perilaku suatu masyarakat dipandang sebagai suatu keberhasilan atau sebagai suatu kegagalan dalam pendidikan dan keberhasilan pendidikan tergantung kepada pendidikan anak usia dini karena jika pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini baik, maka proses pendidikan pada usia remaja, usia dewasa akan baik pula.

Secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Namun penelitian tentang otak menunjukkan bahwa jika anak dirangsang sejak dini, akan ditemukan potensi-potensi yang unggul dalam dirinya. Setiap anak unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar (*limitless capacity to learn*) yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif, mandiri. Oleh karena itu, anak memerlukan program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin. Jika potensi pada diri anak tidak pernah direalisasikan, berarti anak telah kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam hidupnya. Abraham Maslow telah menjelaskan tentang hirarki dari kebutuhan dasar manusia karena setiap individu itu berbeda, baik dilihat dari jenis kelamin, temperamen, ketertarikan, gaya belajar, pengalaman hidup, budaya,

kebutuhannya (Diane Trister Dodge, Laura J. Colker, Cate, 2008). Maka setiap individu juga berbeda dalam hal kemandirian, konsep diri, dan tingkat kemampuannya.

Usia 4-6 tahun (TK) merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Menurut Yusuf (Aulia Rifki Nourovita Putri, 2013) anak usia 4-6 tahun merupakan masa yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Dimana pada masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2004). Oleh sebab itu dibutuhkan suasana belajar, strategi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak pada masa dewasanya. Kebutuhan tumbuh kembang anak yang mencakup gizi, kesehatan dan

pendidikan harus menjadi satu kesatuan yang utuh. Bila anak ditelantarkan seperti kurang asupan gizi, perlindungan, kesehatan dan rangsangan pendidikan maka perkembangan kecerdasannya tidak akan optimal.

Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya merupakan kegiatan bermain sambil belajar, karena pada masa ini anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi psikologis yang berkaitan dengan permainannya. Peluang anak dalam melibatkan diri diberbagai kegiatan bermain dinikmatinya sebagai suasana yang menyenangkan. Kegiatan bermain di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan edukatif, dan memanfaatkan sumber belajar. Kegiatan bermain juga harus menyenangkan, sehingga akan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dunianya sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini, khususnya TK, perlu menyediakan beragam kegiatan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek moral dan nilai agama, seni, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kemandirian, dan fisik motorik.

Hakikat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan. Pendidikan anak usia dini merupakan dasar pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak. Dengan demikian pendidikan anak usia dini adalah

jendela pembuka dunia (*window of opportunity*) bagi anak. Bredekamp dan Regrant (dalam Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, 2013:3) menyimpulkan bahwa anak akan belajar dengan baik dan bermakna bila anak merasa nyaman secara psikologis serta kebutuhan fisiknya terpenuhi, anak mengkonstruksi pengetahuannya, anak belajar melalui interaksi sosial dengan orang dewasa dan anak lainnya, eksplorasi, pencarian, penggunaan, belajar melalui bermain, unsur perbedaan anak diperhatikan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang menciptakan anak agar mampu bersosialisasi dengan lingkungan serta mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu para pendidik perlu memahami bagaimana pendidikan yang seharusnya diberikan kepada anak agar mampu hidup sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Selain pendidik di sekolah, orang tua adalah pendidik yang sangat banyak memberikan pengaruh terhadap pendidikan anak usia dini, karena anak usia dini cenderung meniru setiap yang dilakukan oleh orang disekitarnya. Sikap, kebiasaan dan pola interaksi yang dibentuk diawal sangat menentukan seberapa jauh anak tersebut berhasil menyesuaikan diri dalam kehidupan yang akan datang. Farida Mayar mengemukakan bahwa:

“Perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua atau orang dewasa, lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak, yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik”.

Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial anak yang dimulai semenjak balita, sejalan dengan pertumbuhan badannya, balita

yang telah menjadi anak kemudian menjadi dewasa akan mengenal lingkungannya yang lebih luas. Perkembangan sosial pada anak sangat erat kaitannya dengan proses menyesuaikan diri terhadap berbagai aspek yang ada di lingkungan anak.

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama. Anak yang dilahirkan belum bersifat sosial. Artinya, anak tersebut belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang cara-cara penyesuaian diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang dewasa lainnya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua disebut sosialisasi.

Menurut Robinson (dalam Ahmad Susanto, 2011:40), sosialisasi sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif. Sosialisasi dari orang tua sangat diperlukan

oleh anak, karena anak masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing perkembangannya sendiri ke arah kematangan. Sama halnya dengan di lingkungan sekolah, anak juga perlu sosialisasi dari seorang guru agar anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya.

Kemampuan interaksi sosial berkaitan dengan kesanggupan dalam berhubungan antarindividu karena pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Interaksi sosial menurut Walgito (2003: 65) adalah suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya di mana individu satu dapat mempengaruhi individu lainnya atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Anak usia dini mulai mengasah kemampuan interaksi sosial di lingkungan keluarga dan sekolah. Tahap peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia dini sering tampak ketika mereka berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya atau guru kelas saat kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peran guru menjadi sangat penting untuk melakukan upaya meningkatkan kemampuan interaksi sosial dengan media yang menarik.

Kemampuan interaksi sosial anak dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru. Penggunaan media sangat bermanfaat, tidak hanya bagi peserta didik tetapi juga bagi guru. Bagi peserta didik adanya media dapat menjadikan anak lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dengan media dapat menimbulkan

anak menjadi aktif dan memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal, kenyataan di lembaga TK khususnya BA Aisyiyah Serayularangan pada kelompok B sebagian besar anak belum mampu berinteraksi sosial dengan baik, hal ini dapat dilihat dari kebiasaan termenung sendiri, gelisah, selalu menangis, merasa takut jika orang tuanya tidak menemaninya atau selalu berada di sampingnya, padahal ada beberapa anak yang terlihat asyik bermain bersama dengan anak-anak lainnya dengan penuh keceriaan tanpa terlihat rasa takut atau gelisah tetapi mereka sangat menikmati kegiatan bermain yang dilakukannya. Begitu pun pada saat kegiatan pembelajaran, ketika guru mengajak anak-anak untuk mengerjakan tugas masih banyak anak yang merasa malas dalam melakukan kegiatan, bagi anak tersebut membuat kegiatan pembelajaran jadi tidak menyenangkan, begitu juga pada saat anak-anak diberi tugas kelompok oleh guru ada beberapa anak yang belum mau bekerja sama dengan teman-temannya, hal ini membuat pelaksanaan tugas menjadi terhambat. Interaksi sosial anak ini kurang berkembang karena proses interaksi yang dilakukan yaitu kurangnya penyesuaian diri pada anak.

Guru masih memberikan tugas menggunakan lembar kerja anak saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, masih menggunakan panggung boneka yang pabrikan dan bentuknya kurang proposional, panggung boneka pabrikan pada umumnya berupa tokoh-tokoh orang yang tidak ada tokoh binatang, hal tersebut kurang menarik minat anak, dan juga fasilitas media panggung

boneka yang dimiliki di lembaga tersebut kurang memadai sehingga kegiatan belajar dan bermain anak jarang menggunakan media panggung boneka. Selain itu, guru dalam memainkan cerita panggung boneka lebih terpusat pada guru dan tidak mengajak anak secara interaktif. Pada usia 5-6 tahun (kelompok B) anak berada dalam masa keemasan dalam perkembangannya, di usia tersebut sangat penting dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial.

Keadaan tersebut menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak yaitu aspek mau bekerjasama dengan teman, mau membagi miliknya, memiliki sopan santun dan mengucapkan salam, hal tersebut dikarenakan kemampuan interaksi sosial anak sangat penting untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa, serta masyarakat luas.

Dari masalah yang muncul diharapkan pada saat pembelajaran guru menggunakan media yang menarik agar meningkatnya kemampuan interaksi sosial anak. Dengan adanya penggunaan media pada saat pembelajaran maka anak merasa tertarik sehingga kemampuan interaksi sosial anak yang diharapkan dapat sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penggunaan media yang menarik akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak. Seperti dengan menggunakan media panggung boneka interaktif yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media panggung boneka.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak maka peneliti akan menggunakan media panggung boneka interaktif agar dapat membantu mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak dan anak lebih tertarik pada pembelajaran di BA Aisyiyah Serayularangan khususnya kelompok B.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media panggung boneka interaktif efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, tujuan penelitian yang dapat diambil adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B melalui penggunaan media panggung boneka interaktif di BA Aisyiyah Serayularangan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan teoritis

Penelitian ini dapat berguna menambah wawasan pengetahuan dalam bidang penelitian dan pengetahuan memanfaatkan media panggung boneka interaktif dalam pembelajaran di lembaga TK dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi penulis

Jika terdapat hubungan antara penggunaan media panggung boneka interaktif dengan kemampuan interaksi sosial, maka dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melihat hubungan tersebut di sekolah sebagai tempat penelitian.

2) Bagi anak sebagai subjek penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memperoleh hasil perkembangan berupa peningkatan interaksi sosial sehingga merangsang aspek perkembangan lainnya dan memiliki kecerdasan bermasyarakat.

3) Bagi Guru

Dapat mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan media panggung boneka interaktif di TK khususnya kelompok B di BA Aisyiyah Serayularangan.

4) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini pihak sekolah mampu mengetahui kualitas guru, sehingga sekolah dapat memperbaiki dan mengoreksi, meningkatkan terus kinerja pendidik anak usia dini dan menghasilkan lulusan yang berkualitas.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kemampuan Interaksi Sosial

Anak dilahirkan belum bersifat sosial artinya belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar tentang cara-cara penyesuaian diri dengan orang lain. Kemampuan tersebut dapat diperoleh anak melalui pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh bimbingan orang tua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola dan pertumbuhan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, koordinasi emosi, dan koordinasi spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebagaimana dinyatakan oleh Susanto (2012:40) bahwa:

“Perkembangan sosial sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama”.

Dari pernyataan di atas dapat dipersepsikan bahwa perkembangan sosial anak tercapai dengan baik apabila anak mampu menyesuaikan diri sesuai dengan norma-norma yang berlaku dilingkungannya. Oleh karena itu perkembangan sosial anak perlu distimulasi dengan tepat sesuai dengan tahap perkembangannya.

Perkembangan sosial secara umum merupakan suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada di seluruh dunia. Menurut Muhibin (Syahisnu Adrianindita, 2015) perkembangan sosial merupakan proses pembentukan sosial self (pribadi dalam masyarakat) yaitu pribadi dalam keluarga, budaya, dan bangsa. Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan memerlukan tiga proses, yaitu: 1) belajar berperilaku dapat diterima secara sosial, 2) memainkan peran sosial yang dapat diterima, 3) perkembangan sikap sosial.

Menurut Hurlock (Sujanto, 1996:38) perkembangan sosial usia prasekolah berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Kemampuan anak menyesuaikan diri dalam lingkungan Taman Kanak-kanak memerlukan tiga proses yaitu: a) belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, b) memainkan peran sosial yang dapat diterima, c) perkembangan sosial untuk bergaul dengan baik.

Sedangkan Sunarto dan Hartono, menyatakan bahwa hubungan sosial (sosialisasi) merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan

manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang antar kompleks.

Peningkatan perilaku sosial cenderung paling menyolok pada masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah pada anak-anak mempelajari pandangan pihak lain terhadap perilaku mereka dan bagaimana pandangan tersebut mempengaruhi tingkatan penerimaan dari kelompok teman sebaya, akan tetapi ada beberapa bentuk perilaku yang tidak sosial atau antisosial. Terjadinya peningkatan perilaku sosial akan bergantung pada tiga hal. Pertama, seberapa kuat keinginan anak untuk diterima secara sosial; kedua pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku; dan ketiga kemampuan intelektual yang semakin berkembang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial.

Dari beberapa definisi perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah serangkaian proses perubahan secara kualitatif yang berlangsung dari masa awal sampai akhir kehidupan manusia. Semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas yang didasari oleh kebutuhan sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia.

Permendikbud No.137 tahun 2014 pasal 10 ayat 6 huruf c tentang perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Perkembangan sosial anak mulai terbentuk dan peka seperti berbagi mainan dengan teman yang ingin meminjam mainannya.

Kemampuan merupakan hal yang penting dalam proses pendidikan anak usia dini karena sebagai pendukung terbentuknya prsetasi anak usia dini. Menurut Robbins (2000: 67) kemampuan merupakan bawaan kessanggupan sejak lahir atau merupakan hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu hal. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan fisik dan kemampuan intelektual. Kemampuan fisik berkaitan dengan stamina dan karakteristik tubuh, sedangkan kemampuan intelektual berkaitan dengan aktivitas mental. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan yang melibatkan proses pendidikan karena terdapat proses berpikir dalam diri individu. Begitu pula kemampuan intelektual anak usia dini yang kemudian mengalami peningkatan pada aspek perkembangan lainnya.

Kemampuan seseorang akan menentukan kualitas hidupnya. Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan. Ketika anak usia dini bisa melakukan suatu pekerjaan dengan baik, maka

bisa dikatakan ia memiliki kemampuan dalam hubungannya dengan pekerjaan tersebut.

Secara umum, interaksi sosial diartikan sebagai cara seorang individu dalam berhubungan dengan individu yang lain karena sesuai dengan kodrat manusia yaitu makhluk sosial yang menyadari kehidupan bermasyarakat, sehingga pasti membutuhkan bantuan dari orang lain dengan diawali komunikasi yang baik. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Walgito (2003: 65) yang menyatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu satu dengan individu lainnya atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Menurut Bonner (Gerungan, 2009: 62) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara dua atau lebih individu di mana perilaku individu tersebut saling mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki. Pendapat lain dikemukakan oleh Setiadi dkk (2007: 67) bahwa manusia sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak bisa lepas dari pengaruh orang lain dalam masa hidupnya. Oleh sebab itu, sebagai makhluk sosial, seorang individu memerlukan kegiatan saling interaksi untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan interaksi sosial anak usia dini adalah suatu kesanggupan anak usia 5 sampai 6 tahun dalam melakukan hubungan timbal balik sesuai dengan nilai dan norma sosial yang berlaku di masyarakat agar dapat diterima sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial. Dengan adanya kemampuan interaksi sosial

tersebut, maka tumbuh kembang anak usia dini akan berjalan optimal yang ditandai dengan peningkatan perkembangan sosial dan mempengaruhi peningkatan aspek perkembangan lainnya.

2.1.1 Indikator Kemampuan Interaksi Sosial

Pada masa usia dini, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Salah satu kemampuan interaksi sosial pada masa ini adalah sosialisasi karena dapat meningkatkan kemampuan interaksi anak usia dini.

Ciri-ciri interaksi sosial yang baik menurut Santosa (2004:11) adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan, dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Ciri-ciri tersebut menjadi acuan dalam menentukan indikator kemampuan interaksi sosial anak usia dini yaitu:

- a. Belajar berhubungan dengan teman sebaya, guru, orangtua, dan orang dewasa lainnya.
- b. Memainkan peran sosial sebagai individu yang memiliki tujuan hidup.
- c. Mengembangkan perilaku dan sikap sosial yang dapat diterima oleh masyarakat.
- d. Menunjukkan kepedulian terhadap orang lain.
- e. Memahami struktur dan fungsi sosial di masyarakat.

Perkembangan sosial anak usia dini dapat dicirikan melalui berbagai kegiatan yang ditunjukkan oleh seorang anak kepada anak lainnya yang dapat memunculkan adanya interaksi sosial anak (Bambang Sujiono & Yuliani N.S, 2005:79), sebagai berikut:

- a. Adanya minat untuk melihat anak yang lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka. Secara naluri ketika anak bertemu pertama kali, mereka ingin melakukan interaksi dengan teman di lingkungan sekitarnya.
- b. Mulai bermain dengan mereka. Setelah adanya interaksi dengan teman sebayanya, maka mereka akan mulai bermain bersama.
- c. Mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dalam bermain. Ketika ada sekelompok anak yang sedang bermain bersama, biasanya anak cenderung ingin ikut bergabung dan melakukan kerja sama dalam bermain.
- d. Lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga anak yang dipilihnya sendiri.

Anak usia dini memiliki tingkat pencapaian perkembangan sosial yang harus dilalui dengan baik, agar kemampuan interaksi sosial mengalami peningkatan dan tumbuh kembang anak berjalan optimal. Menurut Hurlock (Herlina, 2013:32), peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia pra sekolah ditandai dengan adanya keberhasilan melakukan tugas perkembangan sosial, yaitu:

- a. Melakukan permainan yang bersifat menyendiri (*solitary play*) namun tetap berusaha mengadakan kontak sosial.
- b. Melibatkan diri dalam kegiatan yang menyerupai kegiatan anak-anak lain (*associative play*).

- c. Bermain pura-pura, seperti pura-pura menjadi perampok atau polisi (*make believe play*).
- d. Berusaha menjadi anggota kelompok dan mulai saling berinteraksi (*cooperative play*).

Sesuai tugas perkembangan sosial tersebut maka setiap anak usia dini diharapkan dapat bergaul dengan baik dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan karena semakin meluasnya lingkungan sosial anak. Anak mulai melepaskan diri dari lingkungan keluarga dan semakin mendekati diri kepada orang lain di lingkungan sekitarnya. Di samping teman sebaya, anak juga mulai bergaul dengan guru yang memiliki pengaruh yang sangat besar bagi proses optimalisasi tumbuh kembang anak. Sedangkan menurut Permendiknas No 58 Tahun 2009, perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.
- b. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
- c. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan interaksi sosial anak usia dini meliputi belajar berhubungan dengan teman sebaya, guru, orangtua, dan orang dewasa lainnya, memainkan peran sosial sebagai individu yang memiliki tujuan hidup, mengembangkan perilaku dan sikap sosial yang dapat diterima oleh masyarakat, menunjukkan kepedulian terhadap orang lain, dan memahami struktur dan fungsi sosial di masyarakat. Dari indikator tersebut, peran guru di sekolah sangat penting karena guru menjadi orang dewasa yang ditemui anak di luar lingkungan keluarga.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Interaksi Sosial Anak

Perkembangan sosial anak-anak pada dasarnya merupakan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan, dimana dalam proses integrasi dan interaksi ini faktor intelek dan emosional mengambil peranan penting. Sebagai makhluk sosial, seorang individu sejak lahir hingga sepanjang hayatnya senantiasa berhubungan dengan individu lainnya yang ditandai dengan berbagai aktivitas tertentu, baik aktivitas yang dihasilkan berdasarkan naluriah atau melalui proses pembelajaran tertentu. Berbagai aktivitas individu tersebut disebut perilaku sosial.

Dengan adanya interaksi sosial dengan orang lain, maka seorang individu akan mempunyai pola tingkah laku yang sesuai dengan lingkungannya tersebut. Apabila lingkungan itu baik maka hal itu tidak akan menjadi masalah bagi perkembangan individu tersebut, apabila lingkungan tinggal individu itu adalah lingkungan yang sifatnya negatif, maka dikhawatirkan hal itu akan berdampak buruk bagi perkembangan diri individu.

Terjadinya interaksi sosial pada individu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati. Menurut Walgito (2003: 66) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial adalah sebagai berikut:

a. Faktor imitasi

Imitasi adalah suatu dorongan untuk meniru orang lain. Faktor imitasi memiliki peran yang penting dalam peningkatan kemampuan interaksi sosial. Namun imitasi bukanlah faktor yang mendasari interaksi sosial. Seorang anak pada umumnya mengimitasi orang di sekitarnya untuk

memperoleh kemampuan interaksi sosial yang baru. Untuk melakukan imitasi, ada faktor psikologis lain yang berperan. Dengan demikian, untuk mengimitasi sesuatu perlu adanya sikap menerima dan sikap mengagumi terhadap apa yang diimitasi itu.

b. Faktor sugesti

Sugesti adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain yang biasanya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Oleh sebab itu, sugesti dapat dibedakan (1) auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri, sugesti yang datang dari dalam diri individu yang bersangkutan, dan (2) hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain. Di dalam sugesti, individu dengan sengaja dan secara aktif memberikan pandangan-pandangan, pendapat-pendapat, norma-norma dan sebagainya agar orang lain dapat menerima apa yang diberikannya itu.

c. Faktor identifikasi

Identifikasi adalah suatu dorongan untuk menjadi identik atau sama dengan orang lain. Di dalam identifikasi, anak akan mengambil sikap atau norma orang tua sebagai tempat belajar sosial pertama bagi anak. Segala sesuatu yang diperbuat oleh orangtua akan dijadikan tauladan oleh anak. Pada mulanya anak mengidentifikasikan diri pada orangtuanya, setelah masuk sekolah, tempat identifikasi beralih dari orangtua kepada orang lain yang dianggapnya bernilai tinggi dan dihormatinya. Identifikasi dilakukan oleh anak kepada orang lain yang

dianggap ideal dalam sesuatu segi, baik itu norma, sikap ataupun segi yang lain.

d. Faktor simpati

Simpati adalah suatu dorongan perasaan tertarik terhadap orang lain. Di dalam simpati, seorang individu tertarik dengan individu lainnya yang seolah-olah berlangsung dengan sendirinya. Simpati berkembang dalam hubungan individu satu dengan individu yang lain. Dengan demikian maka interaksi sosial yang berdasarkan atas simpati akan jauh lebih mendalam bila dibandingkan dengan interaksi baik atas dasar sugesti maupun imitasi.

Interaksi sosial juga bisa dihambat kemunculannya dengan adanya berbagai faktor. Faktor penghambat kemampuan interaksi sosial menurut Srimaryani (Khairani, 2013) adalah sebagai berikut:

a. Tingkah laku agresif

Tingkah laku agresif umumnya mulai tampak sejak anak berusia 2 tahun namun hingga usia 4 tahun tingkah laku ini masih sering muncul. Dibuktikan dengan masih sering terlihatnya anak TK yang saling menyerang secara fisik, misalnya memukul, mendorong, dan berkelahi.

b. Kurangnya daya suai

Kurangnya daya suai umumnya disebabkan cakrawala sosial anak yang relatif kurang karena masih terbatas pada situasi rumah dan sekolah.

c. Pemalu

Rasa malu biasanya terlihat ketika anak sudah mulai mengenal orang-orang di sekitarnya.

d. Manja

Memanjakan anak adalah salah satu sikap orangtua yang lebih memilih mengalah dari anak, membatalkan perintah atau larangan hanya karena anak menjerit, menentang, dan membantah.

e. Perilaku berkuasa

Perilaku ini muncul ketika anak sudah berumur 3 tahun dan semakin meningkat dengan bertambahnya kesempatan.

f. Perilaku merusak

Ledakan amarah yang dilakukan oleh anak seringkali disertai perilaku merusak benda-benda di sekitarnya.

Sebagai individu yang berkembang sesuai dengan lingkungan tempat tinggal, anak dituntut untuk melakukan interaksi sosial yang dapat meningkatkan perkembangannya. Soetarno (Khairani, 2013: 129-130) berpendapat bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor luar keluarga.

a. Faktor lingkungan keluarga

Keluarga adalah kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Faktor yang terkait dengan lingkungan keluarga dan yang banyak berpengaruh perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan:

- 1) Status sosial ekonomi keluarga
 - 2) Keutuhan keluarga
 - 3) Sikap dan kebiasaan orang tua
- b. Faktor luar keluarga

Kehidupan sosial anak di luar rumah akan melengkapi pengalaman anak di dalam rumah dan menjadi penentu bagi kehidupan sosial anak berikutnya. Faktor yang mempengaruhi keluarga berpengaruh terhadap anak dan kehidupan anak di luar lingkungan keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial meliputi faktor imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati. Interaksi sosial tidak muncul begitu saja. Oleh karena itu, faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan interaksi sosial menentukan tingkat keberhasilan individu atau kelompok dalam upaya menjadi anggota masyarakat. Dengan adanya faktor-faktor tersebut, hubungan timbal balik akan terjadi untuk memerankan individu sebagai makhluk sosial.

2.1.3 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Kemampuan interaksi sosial tidak akan muncul jika dalam hubungan antar individu tidak memenuhi syarat-syarat terjadinya sebuah interaksi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi dua syarat yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi. Soekanto (2006) menyebutkan syarat terjadinya interaksi sosial meliputi:

- a. Adanya kontak sosial
- b. Adanya komunikasi

Berdasarkan syarat interaksi sosial tersebut, secara lebih rinci akan dijelaskan pada uraian di bawah ini:

a. Kontak sosial

Kontak sosial tidak harus terjadi dengan adanya kontak fisik, akan tetapi adanya individu atau kelompok yang saling berhubungan, berhadapan, atau saling bertatap muka. Kontak sosial adalah hubungan antara satu pihak dengan pihak lain yang merupakan awal terjadinya interaksi sosial dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain meski tidak harus bersentuhan fisik. Kontak sosial bisa dilakukan dengan beberapa cara di dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- 1) Menurut cara pihak-pihak yang berkomunikasi, kontak sosial dibagi dalam dua macam, yaitu:
 - a) Kontak langsung, artinya pihak komunikator menyampaikan pesannya secara langsung kepada pihak komunikan, baik melalui tatap muka maupun melalui alat bantu media komunikasi
 - b) Kontak tidak langsung, artinya pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada komunikan melalui perantara pihak ketiga
- 2) Menurut terjadinya proses komunikasi, kontak sosial dibagi dalam dua macam, yaitu:

- a) Kontak primer, artinya hubungan yang terjadi pada saat awal komunikasi sosial itu terjadi
- b) Kontak sosial, artinya hubungan yang terjadi apabila pesan dari komunikator disampaikan kepada pihak komunikan melalui pihak ketiga atau melalui media komunikasi.

Berdasarkan macam kontak sosial di atas akan timbul suatu percakapan antara pihak komunikator dengan pihak komunikan, sehingga terjadi hubungan timbal balik antara pihak komunikator dan pihak komunikan tersebut.

b. Komunikasi

Pada dasarnya komunikasi artinya berhubungan atau bergaul dengan orang lain. Sugiyo (2005) menyatakan bahwa komunikasi adalah memberitahukan dan menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan, nilai dan pikiran dengan maksud agar menggugah partisipasi dan selanjutnya pihak yang diberitahukan tersebut menjadi milik bersama. Sugiyo (2005) menyebutkan ciri-ciri komunikasi meliputi:

1) Keterbukaan

Dalam komunikasi, terdapat kesediaan kedua belah pihak untuk membuka diri, mereaksi kepada orang lain, merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan berarti terdapat niat dari masing-masing pihak yaitu komunikator dan komunikan yang saling memahami dan membuka pribadi masing-masing.

2) Empati

Empati berarti menghayati perasaan orang lain atau turut merasakan apa yang dirasakan orang lain. Komunikasi ditinjau dari bidang psikologi, komunikator menunjukkan empati pada komunikan yang akan menunjang berkembangnya suasana interaksi yang didasari atas saling pengertian, penerimaan, dipahami, dan adanya kesamaan diri.

3) Dukungan

Dalam komunikasi, perlu adanya member dukungan dari pihak komunikator agar komunikan mau berpartisipasi dalam komunikasi. Artinya di dalam komunikasi juga perlu adanya suasana yang mendukung atau adanya motivasi.

4) Rasa positif

Rasa positif berarti terdapat kecenderungan bertindak dalam diri komunikator dengan tujuan memberikan penilaian yang positif terhadap komunikan.

5) Kesamaan

Kesamaan menunjukkan kesetaraan antara komunikator dengan komunikan. Kesetaraan ini termasuk ciri yang paling penting dalam keberlangsungan komunikasi.

6) Arus pesan yang cenderung dua arah

Situasi dalam komunikasi merupakan situasi dialogis karena dalam komunikasi terjadi interaksi antara komunikator dengan komunikan

sehingga tidak dapat diketahui secara pasti karena kedua belah pihak saling memberi dan menerima informasi.

7) Konteks hubungan tatap muka

Tatap muka merupakan salah satu ciri-ciri dari komunikasi karena dalam komunikasi antar pribadi terjadi secara langsung dan terdapat ikatan psikologis serta saling mempengaruhi secara intens.

8) Tingkat umpan balik yang tinggi

Komunikasi tidak cukup hanya ditandai oleh ketergantungan secara fisik antara sumber dan penerima, tetapi ditandai oleh adanya ketergantungan interaktif. Tindak lanjut dan umpan balik yang tepat memerlukan ditetapkannya mekanisme informal dan formal di mana pengirim dapat menguji bagaimana pesan diinterpretasikan.

9) Interaksi minimal dua orang

Salah satu ciri komunikasi yang penting adalah adanya hubungan antar manusia yang saling berinteraksi dalam sebuah komunikasi. Komunikasi melibatkan sekurang-kurangnya dua orang.

10) Adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja

Ciri komunikasi antar pribadi adalah menghasilkan akibat baik yang disengaja atau akibat yang direncanakan dan tidak direncanakan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, definisi kontak sosial lebih ditekankan pada individu atau kelompok yang berinteraksi, sedangkan definisi komunikasi lebih ditekankan pada proses pesan yang akan disampaikan sesuai tujuan pemberi pesan. Komponen pokok dalam kontak sosial yang harus dimiliki

anak berkaitan dengan kemampuan interaksi sosial adalah percakapan, kerjasama, dan rasa saling menghormati. Sedangkan komponen pokok dalam komunikasi yang harus dimiliki anak berkaitan dengan kemampuan interaksi sosial yaitu keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesamaan, arus pesan yang cenderung dua arah, konteks hubungan tatap muka, tingkat umpan balik yang tinggi, interaksi minimal dua orang, dan adanya akibat baik yang disengaja maupun tidak disengaja.

2.1.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Interaksi sosial terjadi dalam berbagai bentuk. Ada beberapa bentuk interaksi sosial untuk membedakannya. Menurut Gillin dan Gillin (Soekanto, 2006: 308), bentuk-bentuk interaksi sosial terbagi menjadi dua, yaitu proses asosiatif dan diasosiatif. Proses asosiatif terdiri dari kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi sementara proses diasosiatif terdiri dari persaingan, kontravensi, pertikaian, dan konflik.

a. Proses asosiatif

Proses asosiatif terdiri dari kerjasama, akomodasi, asimilasi dan akulturasi.

1) Kerjasama

Kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu tujuan bersama. Menurut Cooley (Soekanto, 2006) kerjasama timbul apabila individu menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan-kepentingan yang sama. Dan pada saat yang bersamaan memiliki cukup pengetahuan

dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut dengan kesadaran akan adanya kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta yang penting dalam kerjasama. Teori Gillin dan Gillin (Soekanto, 2006: 208) menjelaskan beberapa bentuk kerjasama, di antaranya kerjasama spontan (*spontaneous cooperation*), kerjasama langsung (*directed cooperation*), kerjasama kontrak (*contractual cooperation*), dan kerjasama tradisional (*traditional cooperation*).

2) Akomodasi

Akomodasi diartikan dalam dua hal, menunjuk pada suatu keadaan dan menunjuk pada suatu proses. Akomodasi yang menunjuk pada suatu keadaan artinya ada suatu keseimbangan dalam interaksi antara orang perorangan atau kelompok manusia dalam hubungannya dengan norma dan nilai sosial yang berlaku di dalam masyarakat. Akomodasi yang menunjuk suatu proses diartikan sebagai usaha-usaha manusia meredakan suatu pertentangan yaitu usaha-usaha untuk mencapai kestabilan. Akomodasi mempunyai beberapa bentuk yaitu kompromi (*compromise*), arbitrase (*arbitration*), mediasi (*mediation*), konsiliasi (*conciliation*), toleransi (*tolerantion*), *stalemate*, adjudikasi (*adjudication*), *displacement*, konversi, dan koersi (*coercion*).

3) Asimilasi

Asimilasi diartikan sebagai suatu proses penyesuaian sifat-sifat asli yang dimiliki dengan sifat-sifat lingkungan sekitar. Asimilasi merupakan proses sosial tahap lanjut atau tahap penyempurnaan. Artinya, asimilasi terjadi setelah melalui tahap kerjasama dan akomodasi.

4) Akulturasi

Akulturasi diartikan sebagai berpadunya unsur-unsur kebudayaan yang berbeda dan membentuk suatu kebudayaan baru, tanpa menghilangkan kepribadian kebudayaannya yang asli.

b. Proses disasosiatif

Proses disasosiatif dapat ditemukan di setiap masyarakat meskipun bentuk dan arahnya ditentukan oleh sistem sosial dan kebudayaan masyarakat. Proses disasosiatif berbentuk persaingan, kontravensi, pertikaian, dan konflik.

1) Persaingan

Persaingan diartikan sebagai suatu proses sosial di mana individu atau kelompok yang melakukan persaingan untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian umum atau dengan cara mempertajam prasangka tanpa mempergunakan kekerasan fisik atau mental.

2) Kontravensi

Kontravensi diartikan suatu bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian. Dalam bentuknya yang murni, kontravensi merupakan sikap yang tersembunyi terhadap unsur kebudayaan atau golongan tertentu.

3) Pertikaian

Pertikaian adalah proses sosial bentuk lanjut dari kontravensi, karena perselisihan sudah bersifat terbuka. Pertikaian terjadi karena adanya perbedaan antara kalangan tertentu dalam masyarakat. Semakin tajam perbedaan mengakibatkan amarah dan rasa benci yang mendorong tindakan untuk melukai, menghancurkan, atau menyerang pihak lain.

4) Konflik

Konflik merupakan suatu perjuangan individu atau kelompok sosial untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai ancaman kekerasan. Konflik tidak hanya berwujud pertentangan fisik saja, akan tetapi pihak yang satu menyingkirkan pihak lain dengan cara menghancurkan atau membuatnya tidak berdaya.

Anak-anak memiliki tingkah laku yang berbeda satu sama lain, termasuk tingkah laku sosial di dalamnya. Menurut Yusuf (2009), melalui pergaulan dan hubungan sosial, baik dengan orang tua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya, anak mulai menunjukkan bentuk-bentuk tingkah laku

sosial. Pada anak usia dini, bentuk-bentuk tingkah laku sosial di antaranya sebagai berikut:

- a. Pembangkangan (*nativisme*)
- b. Agresi (*agression*)
- c. Berselisih atau bertengkar (*quarreling*)
- d. Menggoda (*teasing*)
- e. Persaingan (*rivarly*)
- f. Kerja sama (*cooperation*)
- g. Tingkah laku berkuasa (*ascendant behaviour*)
- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)
- i. Simpati (*simpaty*)

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial meliputi proses asosiatif dan proses diasosiatif. Proses asosiatif terdiri dari kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi. Sementara proses diasosiatif terdiri dari persaingan, kontravensi, pertikaian, dan konflik. Terjadinya interaksi sosial dapat dilihat dalam berbagai bentuk interaksi sosial. Dengan adanya bentuk-bentuk tersebut, maka kemampuan interaksi sosial dapat dilihat sebagai pertimbangan untuk orangtua dan guru memilih metode dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial.

2.1.5 Aspek-aspek Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya aspek-aspek interaksi sosial. Gerungan (2010: 78) menyatakan bahwa aspek interaksi sosial yaitu situasi sosial. Situasi sosial merupakan setiap situasi di mana terdapat

saling hubungan antara manusia yang satu dengan manusia lainnya. Menurut Sherif (Gerungan, 2010) situasi-situasi sosial dibagi menjadi dua golongan utama, yaitu:

1) Situasi kebersamaan

Dalam situasi ini, individu-individu yang turut serta di situasi tersebut belum mempunyai hubungan yang teratur seperti yang terdapat pada situasi kelompok sosial. Situasi kebersamaan merupakan situasi di mana berkumpulnya sejumlah orang yang sebelumnya saling tidak mengenal, dan interaksi sosial yang tidak mendalam.

2) Situasi kelompok sosial

Situasi kelompok sosial merupakan situasi dalam kelompok di mana kelompok sosial tempat orang-orang berinteraksi memuat suatu keseluruhan tertentu. Hubungan tersebut berdasarkan pembagian tugas di antara para anggotanya menuju suatu kepentingan bersama.

Berbeda dengan pendapat di atas, Homans (Santosa, 2010) mengemukakan bahwa aspek dalam proses interaksi sosial adalah:

1) Motif/tujuan yang sama.

Suatu kelompok sosial tidak terbentuk secara spontan, akan tetapi terbentuk atas dasar motif atau tujuan yang sama.

2) Suasana emosional yang sama.

Dalam hidup berkelompok, setiap anggota kelompok mempunyai emosional yang sama. Motif atau tujuan dan suasana emosional yang sama dalam suatu kelompok kemudian disebut dengan *sentiment*.

3) Adanya interaksi/aksi

Setiap anggota dalam kelompok sosial saling mengadakan hubungan yang disebut interaksi, membantu, atau kerjasama. Dalam mengadakan interaksi, setiap anggota melakukan tingkah laku yang disebut dengan aksi.

4) Adanya segitiga interaksi sosial (aksi, interaksi, dan *sentiment*)

Proses aksi, interaksi, dan *sentiment* dalam interaksi sosial tersebut kemudian menciptakan bentuk piramida di mana pimpinan kelompok yang dipilih secara spontan dan wajar serta pimpinan menempati puncak piramida tersebut.

5) Adanya adaptasi internal.

Dipandang dari sudut totalitas, setiap anggota berada dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan secara terus menerus.

6) Adanya adaptasi eksternal.

Hasil penyesuaian diri tiap-tiap anggota kelompok terhadap lingkungan tanpa tingkah laku anggota kelompok yang seragam.

Menurut Endah Purwanti (2011), beberapa aspek kemampuan interaksi sosial anak yaitu sebagai berikut:

- 1) Mau bekerjasama dengan teman ketika melakukan kegiatan, yang mencakup amatannya yaitu:
 - a) Mau menolong teman
 - b) Menawarkan bantuan kepada teman
 - c) Mengajak teman bermain

- 2) Mau membagi miliknya, yaitu:
 - a) Menawarkan dan memberikan sesuatu kepada teman
- 3) Memiliki sopan santun dan mengucapkan salam, yaitu:
 - a) Mengucapkan terima kasih setelah memperoleh sesuatu
 - b) Menjawab salam

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek interaksi sosial meliputi komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan situasi-situasi. Selain hal tersebut, aspek-aspek interaksi sosial juga memuat motif atau tujuan yang sama, suasana emosional yang sama, adanya interaksi/aksi, adanya segitiga interaksi sosial, adaptasi internal, dan adaptasi eksternal. Dan juga aspek interaksi sosial meliputi mau bekerjasama dengan teman, mau membagi miliknya, memiliki sopan santun dan mengucapkan salam. Adapun aspek-aspek interaksi sosial yang akan dijadikan pembuatan skala dan kisi-kisi instrumen penelitian meliputi mau bekerjasama dengan teman, mau membagi miliknya, memiliki sopan santun dan mengucapkan salam.

2.2 Media Panggung Boneka Interaktif

2.2.1 Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (dalam Mukhtar Latif, dkk 2013:151), secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan

keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Heinich, Molenda dan Russell (dalam Cucu Eliyawati 2005:104), media merupakan alat saluran komunikasi. Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Para ahli tersebut mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer dan instruktur.

Media seperti yang dikutip dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:726) adalah (1) alat; (2) sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; (3) yang terletak antara dua pihak; (4) perantara, penghubung. Sedangkan dalam Kamus Kata Serapan, media adalah benda/alat/sarana, yang menjadi perantara untuk menghantarkan sesuatu (Martinus, 2001:359-360).

Sadiman dkk (2009:7) mengungkapkan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Latuheru (1988:9), media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Dalam dunia pendidikan, sumber (pemberi pesan) adalah guru,

penerima pesan adalah siswa, sedangkan informasi (pesan) adalah materi pelajaran yang harus disampaikan guru kepada siswa. Hamalik (1989:12) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Sedangkan menurut Soeparno (1988:1) media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*receiver*).

Arsyad (2007:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Istilah media sering dikaitkan dengan kata teknologi yang berasal dari kata Latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia ilmu).

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE) yang terbagi menjadi dua golongan yaitu: (1) APE luar: Alat permainan edukatif

yang disediakan di luar ruangan (halaman/taman); (2) APE dalam: alat permainan edukatif yang disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan.

Dari beberapa definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan guna lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa serta dapat merangsang siswa untuk memahami selama proses pembelajaran berlangsung.

2.2.2 Ciri-ciri Media

Media pembelajaran sebagai alat penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal memiliki beberapa ciri. Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya (Azhar Arsyad, 2005:12). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek (Sukiman, 2012:35). Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri fiksatif ini penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif (Sukiman, 2012:36). Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut (Sukiman, 2012:37). Penggunaan media dalam ciri distributif ini, media tidak hanya terbatas pada satu atau beberapa kelas pada sekolah di wilayah tertentu tetapi dapat disebar ke tempat yang diinginkan, misalnya rekaman video, audio, disket komputer.

2.2.3 Jenis-jenis Media

Media pembelajaran merupakan komponen yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis serta format dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Oleh karena itu, timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan jenis media.

Jenis media yang umum dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:152) di antaranya:

2.2.3.1 *Media visual/grafis* merupakan media yang dapat dilihat. Media visual paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran antara lain:

- a. Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat dan mudah digunakan.

Gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifa'i (dalam Sukiman, 2012:86) hal tersebut disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya.

Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas/lainnya. Sedangkan foto adalah gambar barang (orang, binatang, dan sebagainya) yang dibuat dengan alat pemotret/kamera (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:28).

Ada enam syarat gambar/foto yang baik menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:153) sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan: (1) autentik (jujur/sebenarnya); (2) sederhana (poin-poinnya jelas); (3) ukuran relatif; (4) mengandung gerak atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu); (5) gambar atau foto karya siswa sendiri akan lebih baik; (6) gambar sebaiknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Adapun contoh penggunaannya dalam media pembelajaran PAI adalah gambar Ka'bah, gambar masjid, gambar orang melaksanakan shalat, gambar orang berwudhu, dan sebagainya.

- b. Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail (Mukhtar Latif, dkk., 2013:153). Contoh di pendidikan, seorang guru dapat menerangkan cara rukuk atau sujud, cara berbaris makmum ketika shalat berjamaah yang benar dengan menunjukkan sketsa orang sedang rukuk atau sujud, barisan orang dalam shalat berjamaah.
- c. Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar (Mukhtar Latif, dkk., 2013:153).
- d. Bagan/*chart*: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan tertulis atau lisan secara visual (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Sebagai media yang baik, bagan harus: (1) dapat dimengerti anak; (2) sederhana dan lugas,

tidak rumit atau berbelit-belit; dan (3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap *up to date* juga tidak kehilangan daya tarik (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:35).

Beberapa jenis bagan/chart secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu chart yang menyajikan pesan secara bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:36).

Chart yang bersifat menunda penyampaian pesan, antara lain (Sukiman, 2012:92): (1) bagan tertutup (*hidden chart*) disebut juga *strip chart*; (2) bagan balikan (*flip chart*) menyajikan setiap informasi. Bagan/chart yang dapat menyajikan pesan sekaligus, antara lain (Sukiman, 2012:93): (1) bagan pohon (*tree chart*) biasanya dipakai untuk menunjukkan sifat, komposisi atau hubungan antar kelas/keturunan; (2) bagan arus (*flow chart*) menggambarkan arus suatu proses; (3) *stream chart* adalah kebalikan dari bagan pohon; (4) bagan garis waktu (*time line chart*) bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu.

- e. Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar, untuk melengkapinya sering menggunakan simbol verbal (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Contohnya: grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran (*circle graph* atau *pie graph*), grafik gambar (*pictorial graph*).

- f. Kartun: suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Misalnya guru ingin menunjukkan bahwa Indonesia terdiri dari beragam suku bangsa dengan memperlihatkan kartun beragam suku bangsa.
- g. Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan motivasi tingkah laku orang yang melihatnya (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Misalnya, poster yang diarahkan untuk mendidik peserta didik hidup selalu rukun dan selalu menjaga persaudaraan.
- h. Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154).
- i. Papan flanel (*flanel board*): media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Contoh gambar papan flanel angka-angka, untuk membedakan warna, pengembangan perbendaharaan kata-kata.
- j. Papan buletin (*bulletin board*): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster, dan objek dalam bentuk tiga dimensi.

2.2.3.2 *Media audio*: berkaitan dengan indra pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal

(lisan), maupun nonverbal (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Beberapa jenis media yang dikelompokkan dalam media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium.

2.2.3.3 *Media proyeksi diam (audio visual)*: mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual (Mukhtar Latif, dkk., 2013:154). Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, kadang media ini disertai dengan rekaman audio atau hanya visual saja. Jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi.

2.2.4 Pemilihan Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar tentu memiliki berbagai kriteria sehingga layak dipertimbangkan menjadi media yang akan digunakan. Adapun kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketepatan tujuan pembelajaran, artinya dalam menentukan media yang akan digunakan pertimbangannya bahwa media tersebut harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Pemilihan media pembelajaran sangat penting. Diperlukan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk dapat melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Menurut Sadiman (dalam Mukhtar Latif dkk, 2013:155) mengatakan, bila media itu sesuai pakailah, *“If medium fits, use it!”*. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Menurut Mukhtar latif, dkk (2013:155) ada beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- c. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Media pembelajaran dapat memberikan timbal balik antara guru dan siswa serta lembaga pendidikan.
- d. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memerhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.

- e. Media pembelajaran yang dipilih sebaiknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan. Misalnya kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak.
- f. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya memerhatikan keseimbangan koleksi (*well rounded collection*), termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang. Pemilihan media perlu sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.
- g. Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu menyertakan alat bantu penelusuran informasi, seperti katalog, kajian buku, *review*, atau bekerja sama dengan sesama komponen fungsional.

2.2.5 Prinsip-prinsip Media Pembelajaran

Tahap pembuatan dapat dikatakan sebagai puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Karena produk akhir dalam proses pengembangan media adalah dihasilkannya media yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:158) beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran:

- a. Media pembelajaran yang dibuat sebaiknya multiguna. Artinya media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Dalam membuat media tidak harus selalu dengan biaya yang mahal, bahan-bahan di sekitar kita dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru, bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia berbahaya perlu dihindari oleh guru.
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Media yang dibuat sebaiknya dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana sebagai bagian yang perlu diperhatikan karena setiap media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media yang dibuat harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, kelompok maupun klasikal.
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat guru, begitu juga media perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru juga harus memperhatikan syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi (Mukhtar Latif, dkk, 2013:159-160):

a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan:

- 1) kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD;
- 2) kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
 - (a) sesuai dengan tingkat kemampuan anak;
 - (b) dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak;
 - (c) membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar.

b. Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan:

- 1) kebenaran;
- 2) ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep);
- 3) keawetan (kuat dan tahan lama);
- 4) ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah);
- 5) keamanan;
- 6) ketepatan ukuran;
- 7) kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.

c. Segi estetika/keindahan:

- 1) bentuk yang elastis;
- 2) kesesuaian ukuran;
- 3) warna/kombinasi warna yang serasi.

2.2.6 Manfaat Media Pembelajaran AUD

Media dapat meningkatkan daya tarik sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar hal ini disebabkan karena materi pembelajaran dikemas dalam bentuk lain dari biasanya yaitu dengan menggunakan media, maka dengan demikian daya tarik siswa akan meningkat terhadap kegiatan pembelajaran, jika sudah tertarik mereka akan mempunyai motivasi untuk belajar sedangkan motivasi sangat berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar pada seseorang.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik, dengan maksud membantu peserta didik belajar lebih optimal, sehingga pembelajaran bias lebih efektif dan efisien.

Menurut Mukhtar Latif, dkk (2013:165) banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

- g. Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Sementara itu Kemp dan Dayton (dalam Mukhtar Latif, dkk 2013:166) mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu:

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g. Sikap positif terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peranan guru ke arah yang positif.

Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru.

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan guru saja tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:28) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme. Melalui media pembelajaran anak lebih diperlihatkan ke hal-hal yang konkret atau nyata, guru lebih sebagai perantara dan anak diajak untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
- b. Memperbesar perhatian siswa. Adanya media pembelajaran lebih menarik minat dan perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
 - 1) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film, radio, atau model.
 - 2) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - 3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
 - 4) objek atau proses yang rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide.
 - 5) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video.

- 6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide atau simulasi komputer.

2.2.7 Pengertian Panggung

Panggung menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:1012) yaitu lantai (terbuat dari papan, bambu, dan sebagainya) yang diberi tiang. Panggung menurut Purwadarminta adalah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium (<http://teaterku.wordpress.com/tata-panggung>, diambil tanggal 2 Mei 2016).

Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang ditampilkan di hadapan penonton.

2.2.8 Pengertian Boneka

Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang (Yenni Patriani Yakub, 2010:23). Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka, hewan, dan miniatur (*dolls, animals, and miniatures*) merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia, atau hewan. Biasanya boneka digunakan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah

besar atau orang dewasa, namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak, terutama anak perempuan.

Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di sekolah-sekolah di Amerika. Di Indonesia penggunaan boneka sebagai media pendidikan massa bukan merupakan sesuatu yang asing. Di Jawa Barat dikenal boneka tongkat yang disebut “Wayang Golek” dipakai untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan di Jawa Tengah dibuat boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu dan disebut “Wayang Krucil”. Di Jawa Tengah dan di Jawa Timur dikenal dengan bayang-bayang yang disebut “Wayang Kulit”. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang.

Menurut Yenni Patriani Yakub (2010:25) macam-macam boneka dilihat dari bentuk dan cara memainkannya, antara lain:

a. Boneka jari

Dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat digunakan sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Dapat juga dibuat dari sarung tangan, dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian pencerita tinggal memainkannya.

b. Boneka tangan

Disebut boneka tangan, karena boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya berupa baju

yang akan menutup lengan orang yang memainkannya, cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan/pembelajaran di sekolah-sekolah sudah dilaksanakan.

c. Boneka tongkat

Disebut boneka tongkat, karena cara memainkannya menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Untuk keperluan penggunaan boneka tongkat sebagai media pendidikan/pembelajaran di sekolah, maka tokoh-tokohnya dibuat sesuai dengan keadaan sekarang.

d. Boneka tali

Boneka tali atau “Marionet” banyak dipakai dinegara barat. Perbedaan antara boneka tali dengan boneka yang lain adalah boneka tali bagian kepala, tangan, dan kaki dapat digerak-gerakkan sesuai keinginan kita dengan cara menggerakkannya dengan tali. Boneka tali mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau atap panggung boneka. Sepintas terlihat mudah, namun cukup sulit untuk membuat gerakan yang pas sesuai dengan gerak yang dituntut cerita. Pencerita kadang-kadang membuat gerakan boneka yang berlebihan, sehingga terkesan dibuat-buat dan hal semacam itu cenderung membosankan.

e. Boneka bayang-bayang

Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerakan bayang-bayang dari boneka tersebut. Di Indonesia dikenal dengan wayang kulit, namun untuk keperluan sekolah, wayang seperti ini dianggap kurang efektif karena untuk memainkan boneka bayang-bayang diperlukan ruangan gelap atau tertutup.

Adapun macam boneka yang digunakan dalam penelitian ini adalah boneka tangan yang sudah dimodifikasi dari baju dan bagian belakang kepala boneka.

2.2.9 Pengertian Interaktif

Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu melakukan aksi, antar-hubungan, saling aktif. Interaktif adalah komunikasi dua arah atau mempunyai timbal balik, interaktif dalam pembelajaran bias bersumber dari manusia.

2.2.10 Pengertian Media Panggung Boneka Interaktif

Menurut Sylvia Rahardja, media panggung boneka adalah salah satu media yang sesuai untuk menyampaikan pesan pelajaran kepada anak-anak, dalam bentuk cerita kehidupan sehari-hari (<http://www.panggungboneka.net/panggung-boneka>, diambil tanggal 2 Mei 2016).

Media panggung boneka interaktif merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan sistem penyampaian pengajaran menggunakan panggung boneka agar komunikasi dapat terjalin dua arah dan mempunyai timbal balik serta memberikan

respon yang aktif. Media panggung boneka interaktif bisa dikatakan media yang berupa sosok manusia maupun hewan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dimainkan di balik panggung (*stage*) dan dimanipulasi oleh pemain boneka yang bersembunyi di balik panggung tersebut.

Melalui media panggung boneka interaktif, anak-anak dapat melihat secara langsung pesan atau pelajaran melalui dialog-dialog boneka, atau tanya jawab dengan anak-anak tentang perilaku yang baik bagi mereka. Cerita panggung boneka dapat disajikan dalam dialog-dialog langsung, yang terjadi antara boneka dengan anak-anak sehingga anak menjadi lebih aktif dan responsif dalam mengikuti cerita panggung boneka. Media panggung boneka interaktif dapat memberikan kesan yang mendalam pada daya ingat seseorang terutama anak-anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka interaktif adalah media pengajaran yang efektif dan positif karena anak-anak dapat melihat langsung dan mencontoh teladan yang positif terutama tentang kemampuan interaksi sosial, anak-anak juga mudah menirukan sikap atau perbuatan yang ditampilkan para tokoh cerita.

2.3 Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian Yulia Siska (2011) dengan judul “*Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas B Taman Kanak-kanak Al-Kautsar Bandarlampung Tahun Ajaran 2010-2011)*”, hasil penelitian

peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak. Kesamaan dalam penelitian ini adalah memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan aspek sosial anak.

- b. Penelitian Rosalia Indah Sari, dkk (2015) dengan judul "*Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Media Boneka Jari*" hasil penelitian ini adalah perkembangan aspek sosial anak setelah menggunakan media boneka jari dapat dikembangkan dengan optimal. Kesamaan dalam penelitian ini adalah memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengembangkan aspek sosial anak dan menggunakan media berupa media boneka.
- c. Penelitian skripsi Ika Yunita (2014) dengan judul "*Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok A1 di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Slemani*" hasil dari penelitian ini adalah metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara dari pratindakan keterampilan berbicara anak sebesar 48%, meningkat pada Siklus I menjadi 72%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 83%. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan media boneka.
- d. Penelitian skripsi Susanah (2013) dengan judul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Metode Bercerita dengan Panggung Boneka pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Sumberwulan*

Tahun Ajaran 2012/2013” hasil penelitian ini adalah metode bercerita dengan menggunakan panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Kesamaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan sama-sama menggunakan media panggung boneka dan umur yang diteliti juga sama.

- e. Penelitian skripsi Ria Adistyasari (2013) dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang Tahun ajaran 2012/2013)*” hasil dari penelitian ini adalah kegiatan permainan angin puyuh dengan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan aspek sosial anak usia dini dan umur yang diteliti juga sama.
- f. Jurnal Choi, Dong Hwa dan Juhu Kim (2003) dengan judul “*Practicing Social Skills Training for Young Children with Low Peer Acceptance: A Cognitive-Social Learning Model*” berdasarkan jurnal tersebut model pembelajaran sosial-kognitif terdiri dari tiga bagian yaitu menambah konsep kemampuan, mendorong untuk melaksanakannya, dan menjaga kemampuan tersebut dan menyamaratakannya. Untuk keberhasilan dan pelaksanaan latihan bersosialisasi yang rendah pengajar harus memahami teori dan prosedur secara rinci. (*Early Childhood Education Journal, Vol. 31, No. 1, Fall 2003*).

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Sintesis tentang hubungan variabel tersebut, selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis. Jadi kerangka berpikir merupakan dimensi-dimensi kajian utama, faktor-faktor kunci, variabel-variabel dan sintesis hubungan antara dimensi yang disusun dalam bentuk narasi atau garis. Penggunaan media di dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak khususnya aspek mau bekerjasama dengan teman, mau membagi miliknya, memiliki sopan santun dan mengucapkan salam. Media yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan media panggung boneka interaktif. Pembelajaran menggunakan media panggung boneka interaktif merupakan pembelajaran dimana guru dalam memainkan cerita panggung boneka tidak hanya berpusat pada guru saja tetapi mengajak anak secara interaktif sehingga kemampuan interaksi sosial anak dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, pembelajaran di kelas masih menggunakan media konvensional bahkan sering tidak menggunakan media di dalam pembelajaran. Pembelajaran yang tidak menggunakan media di dalam pembelajaran dapat membuat anak merasa jenuh dalam pembelajaran.

Kemampuan interaksi sosial anak salah satu aspek yang sangat penting, karena perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan juga sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, saling berkomunikasi serta kerja sama. Dari hal itu maka kemampuan interaksi sosial anak perlu diberi stimulus agar kemampuan interaksi sosial anak lebih berkembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media panggung boneka interaktif untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan (Sugiyono, 2009:96). Sedangkan menurut Arikunto (2010:10) hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat dibuat rumusan hipotesis, yaitu:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media panggung boneka interaktif di BA Aisyiyah Serayularangan.

H_a : Terdapat peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media panggung boneka interaktif di BA Aisyiyah Serayularangan.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media panggung boneka interaktif dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia dini khususnya pada anak kelompok B yang ditunjukkan anak mau bekerjasama dengan teman, mau membagi miliknya, serta memiliki sopan santun dan mengucapkan salam.

Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan media panggung boneka interaktif, kemampuan interaksi sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan *posttest* yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dibandingkan hasil *pretest*. Pada kelompok eksperimen didapat nilai rata-rata semula 56,63 menjadi 93,83 yang menunjukkan peningkatan sebesar 37,20. Pada perhitungan uji-t nilai $t_{hitung} = -16.204$ dengan $sig. (2-tailed) < 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ yang menjelaskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media panggung boneka interaktif dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak kelompok B.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Sebaiknya lebih meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media panggung boneka.
- b. Sebaiknya lebih memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapat untuk pembuatan media pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan kerjasama dengan orangtua untuk mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak.
- d. Dapat membuat kegiatan pembelajaran di luar kelas yang menyenangkan agar anak dapat berinteraksi dengan lebih baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan literatur dan variasi yang lebih mendalam guna mengembangkan kemampuan interaksi sosial anak dengan menggunakan media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianindita, Syahisnu. 2015. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Metode Bercerita di KB Siti Sulaechah 04 Semarang*. Semarang: Jurnal Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Semarang
- Apriyanti, Kiki. 2016. *The Implementation of Project Based Learning Models in Improving Social Interaction Ability on Children Aged 5-6 Years in Dharma Wanita Bumimulyo Kindergarten Batangan District Pati Regency*. Semarang: Jurnal Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Semarang
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azwar, Saifuddin. 2011. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Choi, Dong Hwa & Juhu Kim. 2003. *Practicing Social Skills Training for Young Children with Low Peer Acceptance: A Cognitive-Social Learning Model*. Early Childhood Education Journal
- Dewi, Rosmala. 2005. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Hurlock, B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- _____. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenada Media Group
- Latifah, Ulya & Anita Chandra D.S. 2014. *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kunci Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Semarang: Jurnal Penelitian PAUDIA
- Mardianingsih, Ratih. 2016. *Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Ditinjau dari Penggunaan Media Puisi Naratif di Kelompok A TKIT Robbani Kendal*. Semarang: Skripsi Jurusan PG-PAUD UNNES
- Mayar, Farida. 2013. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*. Padang: Jurnal Al-Ta'lim

- Prabawati, Ari. 2010. *Mengolah Data Statistik Hasil Penelitian dengan SPSS 17*. Semarang: Wahana Komputer
- Purwanti, Endah. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Play Group Alam Matahari-ku Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012*. Surakarta: Jurnal Jurusan PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Putri, Aulia Rifki Nourovita. 2013. *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 Tahun di Kecamatan Suruh*. Semarang: Jurnal Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Semarang
- Sari, Rosalia Indah, dkk. 2015. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Jari*. Bandung: Jurnal Jurusan PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Bambang & Yuliani N.S. 2005. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua dalam Membina Perilaku Anak Sejak Dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Suyadi, dan Dahlia. 2014. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Walgito, Bimo. 2010. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Yakub, Yenni Patriani. 2010. *Mengenal Aneka Teater Boneka*. Bogor: Horizon
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Referensi