

PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK

Ida Ayu Putu Sweniti¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia
email: dayutu6@gmail.com

Abstrak

Masih banyaksiswa anak usia dini yang belum mampu bersosialisasi saat pembelajaran di kelas. Selain itu banyak anak yang merasa bosan ketika belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan dan merancang media panggung boneka interaktif terhadap pengembangan media panggung boneka interaktif untuk perkembangan interaksi sosial anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan 4-D yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap *Define, Design, Development, Disseminate*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru TK kemudian diujicobakan kepada anak. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 86% (sangat baik). Validator ahli media pembelajaran dengan persentase skor 85% (sangat baik). Respon penggunaan produk dari enam orang guru TK dengan persentase skor 86,11% (sangat baik). Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran panggung Boneka Interaktif yang telah dikembangkan layak dan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. implikasi penelitian ini media yang telah digunakan dapat digunakan guru untuk meningkatkan interaksi sosial pada siswa.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Panggung Boneka Interaktif

Abstract

There are still many early childhood students who have not been able to socialize when learning in class. In addition, many children feel bored when studying in class. This study aims to analyze the feasibility level and design interactive puppet stage media for the development of early childhood social interactions. This type of research is development research. The model used in this study is a 4-D development model which consists of four stages, namely the Define, Design, Development, and Disseminates stages. The techniques used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. Product validation was carried out by material experts, media experts, and kindergarten teachers and then tested on children. The techniques used to analyze the data are qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of trials on material expert validators with a score of 86% (very good). Learning media expert validator with a score of 85% (very good). The response to product use from six kindergarten teachers with a score of 86.11% (very good). Based on the results of data analysis, it can be concluded that the interactive puppet stage learning media that has been developed is feasible and can be used in kindergarten as a learning medium to make it easier for teachers in the learning process. This research implies that the media that have been used can be used by teachers to increase social interaction with students.

Keywords: Social Interaction, Interactive Puppet Stage

1. Pendahuluan

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki sifat egosentris, rasa ingin tahu, sebagai makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang potensial untuk belajar. Oleh karena itu anak usia dini sangat membutuhkan stimulus dari orang yang lebih dewasa, orang tua, serta seorang guru yang memiliki peran penting dalam pemberian pengetahuan atau pendidikan kepada anak (Fauziddin, 2015; Putri, Handayani, & Akbar, 2020; Sary, 2018). Anak usia dini disebut juga sebagai *Golden Age*, sehingga masa ini sebagai pondasi dalam perkembangan hidup seseorang sebagai manusia (Cahyaningrum, Sudaryanti, & Purwanto, 2017; Mardiyah, Siahaan, & Budirahayu, 2020). Secara khusus, untuk meletakkan dasar yang kuat di masa keemasan tersebut berkembanglah tinjauan khusus mengenai pendidikan di usia dini. Pada dasarnya pendidikan taman kanak-kanak tidak mengharuskan pencapaian kemampuan membaca, menulis, dan berhitung tetapi lebih pada kesiapan sekolah. Tujuan program kegiatan belajar di TK adalah untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Dewi, Pujiarti, & Magta, 2020; Wulandari & Purwanta, 2021). Adanya tujuan tersebut, anak juga diharapkan mampu untuk berinteraksi sosial dengan baik kepada guru dan teman sebayanya ketika memasuki pendidikan dasar.

Kemampuan interaksi sosial sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya (Ambarwati, 2016; Mardiyah, Yulianingsih, & Putri, 2021). Anak harus diajarkan memiliki keterampilan berinteraksi sosial sejak usia dini, yang bisa didapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak memasuki sekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK). Ketika anak sudah mulai terjun ke sekolah, maka lingkungan juga memiliki peran untuk mengubah potensi tersebut sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan anak. Maka dari itu, untuk mendapatkan perkembangan yang optimal terutama dalam perkembangan interaksi sosial anak, pendidikan harus didapatkan oleh anak sejak dini, baik dari sekolah, keluarga maupun lingkungan sekitar yang memiliki peran positif terhadap perkembangannya.

Kondisi dengan kenyataan berbeda dengan apa yang diharapkan kurangnya media pembelajaran yang bisa meningkatkan interaksi sosial anak pada proses belajar. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah masih banyak anak yang mengalami kendala dalam interaksi sosial (Khadijah, Arlina, Hardianti, & Maisarah, 2021; Pebriana, 2017). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar, ditemukan permasalahan yaitu masih terdapat anak yang belum mampu bersosialisasi pada saat pembelajaran di kelas dan kurangnya interaksi sosial anak di lingkungan sekitarnya. Selain itu banyak siswa yang merasa bosan dalam belajar karena guru hanya bersifat monoton dan *teacher center* sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran membuat kemampuan interaksi sosial pada siswa. Kemampuan interaksi sosial yang rendah membuat siswa memiliki sikap kerjasama, dan sikap saling berbaur menjadi rendah sehingga siswa hanya menyendiri dan sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial (Darihastining, Aini, Maisaroh, & Mayasari, 2020; Sunismi, 2015; Zeptyani & Wiarta, 2020). Dalam sebuah proses pembelajaran peran media cukup penting untuk memudahkan proses belajar. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada anak, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar yaitu berupa gambar, model atau alat bantu lainnya. Secara umum media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar (Ayuni, Kusmariyatni, & Japa, 2017; Hanifah & Budiman, 2019;

Seika Ayuni, Kusmaryatni, & Japa, 2017). Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media panggung boneka interaktif.

Panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang ditampilkan dihadapan penonton (Solihati, 2015). Sedangkan boneka adalah suatu bentuk tiruan dari manusia, binatang atau tumbuhan yang terbuat dari kain ataupun kayu (Chrisyarani, 2018; Triutami, Sudhita, & Tegeh, 2014). Bagi anak, boneka merupakan benda yang tidak asing. Sebagian dari mereka menganggap boneka sebagai teman, sehingga dapat menceritakan keluh kesah atau kegiatan yang dilaluinya (Izzati & Yulsyofriend, 2020; Susiani, Pudjawan, & Renda, 2013). Jadi 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 yang menggunakan panggung boneka agar komunikasi dapat terjalin dua arah dan mempunyai timbal balik serta memberikan respon yang aktif. Media panggung boneka interaktif dapat memberikan kesan yang mendalam pada daya ingat seseorang terutama anak-anak. Penelitian yang dilakukan oleh Pebri, Tegeh, & Rahayu (2017) menyatakan bahwa media boneka efektif meningkatkan kemampuan bercakap pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Solihati (2015) media panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini. Media tersebut merupakan salah satu media pembelajaran anak usia dini yang dikembangkan dengan tujuan memudahkan anak untuk berinteraksi sosial dengan guru dan teman, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Beberapa langkah-langkah cara menggunakan media panggung boneka interaktif yaitu: a) Sebelum pembelajaran dimulai guru harus menyiapkan boneka yang sesuai dengan karakter atau alur cerita yang diperankan, b) guru menggunakan boneka tangan kemudian menerangkan dengan cara menggerak-gerakan tangan sambil berbicara, c) Setelah selesai pembelajaran kemudian guru memotivasi anak supaya mau mencoba memainkan boneka sesuai peran yang ada pada cerita, anak yang paling berani diajak memotivasi teman-teman yang lain, d) Guru memilih dua atau tiga anak untuk maju. Anak yang dipilih dapat anak yang paling berani, setelah itu dipilih anak yang pemalu. e) Tahap awal memainkan boneka, anak didampingi dahulu oleh guru agar ceritanya dapat lebih terarah dan berjalan lancar. Selanjutnya anak memainkan boneka secara spontan tanpa didampingi guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kelayakan dan merancang media panggung boneka interaktif terhadap pengembangan media panggung boneka interaktif untuk perkembangan interaksi sosial anak usia dini. Diharapkan media panggung boneka interaktif terhadap pengembangan media panggung boneka interaktif dapat meningkatkan perkembangan interaksi sosial anak usia dini.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*). Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk berupa panggung boneka interaktif sebagai sumber belajar interaksi sosial anak kemudian melakukan validasi terhadap produk boneka tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru TK kemudian diujicobakan kepada anak, sehingga dapat diketahui kelayakan dari pengembangan produk boneka interaktif untuk dijadikan sebagai sumber belajar di TK. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan. Model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Untuk tahapan keempat yaitu penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini, dikarenakan beberapa pertimbangan yakni memerlukan waktu yang lama dan biaya yang banyak. Penelitian ini dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar pada anak kelompok B dan penelitian ini dilakukan pada minggu kedua pada bulan Juli 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Dan subyek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini adalah

sebanyak 6 orang guru Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah kuesioner. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media berstruktur dengan menggunakan skala *Likert*. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Dalam pengembangan instrumen penelitian syarat utama instrumen yang baik adalah valid dan reliabel. Lembar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli materi, instrumen validasi ahli media dan lembar instrumen untuk guru TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Instrumen-instrumen tersebut digunakan sebagai dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Instrumen berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran sebagai dasar penilaian kelayakan ahli media, ahli materi dan anak didik.

Data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam Pengembangan Media boneka interaktif ini berupa data kuantitatif. Angka sebagai hasil penilaian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian atau masukan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Angket validasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan dengan kriteria penilaian kisi-kisi materi dan media pembelajaran. Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan materi oleh ahli materi, kelayakan media divalidasi oleh ahli media dan ahli pembelajaran. Angket validasi bertujuan untuk memperoleh nilai dari tim ahli mengenai media yang dikembangkan. Penilaian ini yang digunakan sebagai patokan apakah media tersebut sudah valid atau belum. Hasil uji coba dipakai sebagai dasar untuk mengukur apakah media panggung boneka interaktif yang dikembangkan sudah sesuai atau perlu direvisi lagi. Media panggung boneka interaktif selanjutnya diuji cobakan di lapangan secara lebih luas sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak yang sudah final.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap awal yang dilakukan yaitu pendefinisian. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Pada bagian ini akan dilakukan observasi dan wawancara di TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru di TK, peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai permasalahan yang terjadi diantaranya adalah selama pembelajaran berlangsung, guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis interaktif dan lebih banyak menggunakan media yang sudah ada di sekolah, serta guru kebiasaan hanya menjelaskan di depan kelas, sehingga anak cenderung hanya menerima penjelasan materi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan anak kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran. Alasan tidak digunakannya media karena kendala biaya dan kebanyakan guru kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan tersebut maka tahap pendefinisian dapat dilanjutkan ke tahap desain.

Tahap kedua yaitu desain produk. Setelah melalui tahap analisis, penelitian ini dilanjutkan dengan melakukan desain terhadap produk yang ingin dibuat. Dimulai dari menyiapkan materi-materi dan merancang desain yang akan digunakan pada media panggung boneka interaktif. Tujuannya tidak lain adalah untuk memudahkan proses pembuatan produk untuk kedepannya, jadi pada tahap ini semua hal yang berkaitan dengan pra produksi dipersiapkan dengan baik. Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Hasil validasi oleh validator dimana aspek yang dinilai yaitu aspek desain panggung, desain isi, kelengkapan materi dan isi materi media pembelajaran. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

Tahap terakhir adalah pengujian. Setelah produk selesai dibuat dan direvisi oleh validator, maka akan dilanjutkan dan dikembangkan kepada subyek uji coba. Namun sebelum produk dapat diuji cobakan kepada subyek uji coba yaitu 6 orang guru, terlebih dahulu harus dilakukan uji coba terhadap validator guna memperoleh perbaikan dan mendapatkan saran terhadap produk yang dibuat terkait dengan kelayakan produk yang nantinya akan dikembangkan di TK. Berdasarkan hasil uji coba terhadap validator ahli materi yang dinilai dengan menggunakan angket, yang tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Dari aspek isi materi masuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase skor 86% sehingga layak untuk diterapkan di TK. Selanjutnya adalah hasil uji dari dua validator ahli desain media pembelajaran yang dinilai menggunakan angket, ditemukan bahwa sebagian besar penilaian validator terhadap aspek desain media yang dibuat tersebar pada skor 5 (sangat baik) dan 4 (baik). Dari aspek desain media panggung boneka interaktif ini masuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase skor 85% dengan keterangan tidak perlu direvisi/sangat layak dikembangkan di TK. Hasil angket yang telah diisi oleh ahli desain media pembelajaran sebagai validator dalam penelitian media panggung boneka interaktif.

Tabel 1. Hasil Angket Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Validator Ahli	Skor Angket	Persentase Skor	Keterangan
1	Validator I	44	88%	Sangat layak
2	Validator II	41	82%	Sangat layak
Jumlah rata-rata skor		85	85%	Sangat Layak

Hasil persentase dari kedua validator ahli media tersebut jika dirata-ratakan akan memperoleh skor 85% dengan menggunakan kriteria kelayakan dari data angket ahli media dan materi, maka persentase skor 85% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi/sangat layak. Hasil angket yang telah diisi oleh validator ahli materi setelah mencoba menggunakan media pembelajaran panggung boneka interaktif.

Tabel 2. Hasil Angket Ahli Materi

No	Validator Ahli Materi	Skor Angket	Persentase Skor	Keterangan
1	Validator	43	86%	Sangat layak

Dari data yang diperoleh nilai dari validator ahli materi tersebut memperoleh hasil skor persentase 86%. Dengan kriteria kelayakan dari data angket ahli media dan materi maka persentase skor 86% termasuk dalam kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi/sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk telah layak diujicobakan di TK sebagai media pembelajaran, namun ada beberapa masukan yang dijadikan sebagai sarana untuk memperbaiki produk. Masukan tersebut diantaranya menyediakan beberapa pilihan cerita sebagai *setting/scenario* dasar untuk memberikan peluang bagi pendidik untuk melakukan elaborasi cerita, dan media juga perlu disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan guru melakukan perubahan atau perpindahan image yang ada pada panggung. Saran dan revisi produk dari validator ahli materi dan validator ahli media dapat dilihat pada table 3. Setelah dilakukannya uji coba terhadap validator ahli materi dan validator ahli media, telah ditemukan media panggung boneka telah memenuhi kriteria kelayakan media dan siap diujicobakan pada subyek penelitian yaitu pada guru TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Tujuannya adalah untuk mendapatkan hasil respon dalam penggunaan produk dari para subjek yang nantinya akan menggunakan produk tersebut. Berikut adalah hasil respon yang diberikan oleh para subjek yang diukur menggunakan angket setelah menggunakan media pembelajaran panggung boneka interaktif

Tabel 3. Revisi dan Saran Validator Ahli Materi Dan Validator Ahli Media Pembelajaran

No	Para Ahli	Saran
1	Ahli Materi	Agar guru atau calon guru bisa melanjutkan upaya pengembangan media pembelajaran di kelas untuk memotivasi siswa mengikuti kegiatan, selain mempermudah guru mendampingi siswa belajar dan bermain
2	Ahli Media	Sediakan beberapa tema atau situasi yang dapat dipilih bagi pendidik serta sesuai kebutuhan anak didik usia dini. Perlu disediakan beberapa pilihan cerita sebagai setting/skenario dasar yang memberikan peluang bagi pendidik untuk melakukan elaborasi cerita. Media perlu disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan guru/pendidik melakukan perubahan atau perpindahan image yang ada pada panggung.

Tabel 4. Persentase Hasil Angket Guru TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar

No	Guru	Skor Angket	Persentase Skor	Keterangan
1	Responden I	53	88,33%	Sangat Layak
2	Responden II	51	85%	Sangat Layak
3	Responden III	53	88,33%	Sangat Layak
4	Responden IV	50	83,33%	Sangat Layak
5	Responden V	47	78,33%	Layak
6	Responden VI	56	93,33%	Sangat layak
Jumlah Rata-rata Skor		310	86,11%	Sangat Layak

Perolehan nilai angket dari keenam guru tersebut diperoleh hasil persentase 86,11% sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan termasuk katagori kualifikasi sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka interaktif layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan layak diterapkan hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, media panggung boneka interaktif layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran (Suwatra, Magta, & Christiani, 2019; Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Media panggung boneka interaktif merupakan salah satu media yang tepat sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial anak untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Maka dari itu pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan itu diperlukan, karena kemampuan interaksi anak merupakan salah satu indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan instruksional dalam proses pembelajaran (Pratama, Renda, & Pudjawan, 2018; Ida Ayu Arieska Putri Umbara, Sujana, & Negara, 2020). Dengan adanya penggunaan media pada saat pembelajaran maka anak merasa tertarik sehingga kemampuan interaksi sosial anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (Antika, Priyanto, & Purnamasari, 2019; Trisnadewi, Putra, & Ardana, 2020). Penggunaan media yang menarik akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak (Carlucy, Suadhyana, & Negara, 2018; I A Arieska Putri Umbara, Sujana, & Negara, 2020). Seperti dengan menggunakan media panggung boneka inetraktif yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar menggunakan media panggung boneka interaktif. Media panggung boneka interaktif bisa dikatakan media yang berupa sosok manusia maupun hewan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, dimainkan dibalik panggung (*stage*) dan dimanipulasi oleh pemain boneka yang

bersembunyi dibalik panggung tersebut. 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.

Kedua, media panggung boneka interaktif layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran karena media ini dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Pada saat proses pembelajaran ini, penggunaan media ini membuat seluruh anak saling timbal balik dan berinteraksi dengan temannya sehingga dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik dan dapat berinteraksi dengan baik (Widyaningrum & Sumarwoto, 2013; Yuliani, Syahrman, & Sinthia, 2019). Interaksi sosial atau hubungan antara anak dan juga teman sebaya sangat penting. Siswa saling berkomunikasi untuk bertukar pikiran saat proses pembelajaran sehingga menyenangkan suasana belajar yang menyenangkan (Izza, 2020; Marwiyati & Istiningsih, 2021). Media yang digunakan juga merangsang siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran ini juga memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran (Chrisyarani, 2018; Pebri et al., 2017). Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Chrisyarani (2018) menyatakan bahwa media pembelajarannya berupa media tangan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Solihati (2015) media panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwita (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini. Penelitian ini memberikan implikasi yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan guru dalam pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Implikasi penelitian ini adalah media yang dikembangkan dapat digunakan guru untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran panggung boneka interaktif dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Tampilan dan teknik permainan yang ada pada boneka tangan dapat meningkatkan interaksi sosial anak didik ketika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak didik.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data, hasil uji dari validator ahli materi, ahli media pembelajaran serta uji coba media mendapatkan kualifikasi sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka interaktif layak digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan interaksi sosial siswa pada anak usia dini.

Daftar Rujukan

- Ambarwati, D. (2016). Hubungan Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(31), 926–934. Retrieved from <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/4993>.
- Antika, H., Priyanto, W., & Purnamasari, I. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko Dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually Terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimbar Ilmu*, 24(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>.
- Ayuni, I. A. S., Kusmariyatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran

- Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Dan Keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–213. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17707>.
- Carlucy, Suadnyana, & Negara. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 23(2), 162–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16416>.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Dewi, P. S. D., Pujiyanti, P. R., & Magta, M. (2020). Pendidikan Inklusif pada Pembelajaran Taman Kanak-kanak (Studi Kasus pada TK Rare Bali Shool). *Jurnal Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.441>.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak- Kanak Pembina Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.55>.
- Hanifah, & Budiman. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 3(3), 1–137. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>.
- Izza, H. (2020). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.483>.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.486>.
- Khadijah, K., Arlina, A., Hardianti, R. W., & Maisarah, M. (2021). Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>.
- Mardiyah, S., Siahaan, H., & Budirahayu, T. (2020). Pengembangan Literasi Dini melalui Kerjasama Keluarga dan Sekolah di Taman Anak Sanggar Anak Alam Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.476>.
- Mardiyah, S., Yulianingsih, W., & Putri, L. S. R. (2021). Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial untuk Membangun Empati dan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.665>.
- Marwiyati, S., & Istiningsih, I. (2021). Pembelajaran Sainifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>.
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD AIZA Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.285>.
- Pebri, Tegeh, & Rahayu. (2017). Efektivitas Metode Bercerita Dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Bercakap-Cakap Anak Kelompok B Di TK Widya Sesana Sangsit 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 336–347. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v5i1.11557>.

- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>.
- Pratama, G. H. A., Renda, N. T., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 128–136. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Sary, Y. N. E. (2018). Relationship of Parenting with Child Interpersonal Intelligence in Wonokerto Village, Lumajang Regency. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.93>.
- Seika Ayuni, I. G. a. P. A., Kusmariyatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1(3), 183. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Solihati, S. (2015). Efektifitas Media Panggung Boneka untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Anak Usia Dini. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.2345/modeling.v2i2.2176>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Susiani, P. E., Pudjawan, K., & Renda, N. T. (2013). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Boneka Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Anak Kelompok B TK Satya Kumara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v1i1.1138>.
- Suwatra, Magta, & Christiani. (2019). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 24(2), 185–193. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v24i2.21257>.
- Trisnadewi, N. K., Putra, M., & Ardana, I. K. (2020). Model Advance Organizer Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 25(2), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25152>.
- Triutami, I. G. A. A. D., Sudhita, I. W. R., & Tegeh, I. M. (2014). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v2i1.3239>.
- Umbara, I A Arieska Putri, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 13–25. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Umbara, Ida Ayu Arieska Putri, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Widyaningrum, Y., & Sumarwoto, V. D. (2013). Pengaruh Bimbingan Pribadi-Sosial Dengan Pendekatan Rational Emotive Therapy Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(3). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/counsellia.v3i2.251>.
- Wulandari, H., & Purwanta, E. (2021). Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.626>.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata

- Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>.
- Yuliani, M. T., Syahrman, S., & Sinthia, R. (2019). Yuliani, M. T., Syahrman, & Sinthia, R.). Hubungan Antara Interaksi Sosial Teman Sebaya Dengan Penerimaan Sosial Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 09 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah BK*, 2(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/consilia.2.3.245-253>.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.