



Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini

Rifqi Aulia^{1✉}, Na'imah², Raden Rachmy Diana³

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia

DOI: 10.35473/ijec.v3i2.981

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima :16/05/2021

Disetujui :15/07/2021

Dipublikasikan : 31/07/2021

Kata Kunci:

boneka tangan, sosial emosional

Keywords:

playing, lego, daily learning, creativity, child 5-6 years

Abstrak

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sebuah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Analisis data dilakukan melalui 3 tahap, yakni: mengumpulkan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui perkembangan sosial dan emosional pada anak setelah menggunakan media permainan boneka tangan selama pembelajaran di kelas. Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan minat, merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Perkembangan sosial dan perkembangan emosional mempunyai keterkaitan yang saling mempengaruhi, ketika perkembangan emosi anak berkembang dengan baik, maka akan memudahkan anak untuk berinteraksi dengan baik pula terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan ini sangat efektif untuk menstimulus perkembangan sosial dan emosional anak, hal ini dapat dibuktikan dengan kemampuan anak berbagi dengan teman, bisa berinteraksi dengan baik melalui sebuah dialog yang dimainkan melalui boneka tangan, bisa bermain secara berkelompok, selain itu anak juga sudah mulai bisa menunjukkan emosi sedih dan bahagiannya ketika memainkan salah satu peran dari boneka tangannya.

Abstract

In this study, the researcher used a qualitative approach with the type of field research. Data analysis was carried out through 3 stages, namely: collecting data, presenting data, and drawing conclusions. This research was conducted with the aim of knowing the social and emotional development of children after using hand puppet games during classroom learning. The existence of learning media in the teaching and learning process is expected to generate interest, stimulate learning activities, and even bring psychological influences on students. Social development and emotional development have interrelationships that influence each other, when children's emotional development develops well, it will make it easier for children to interact well with the people around them. The results showed that the hand puppet media was very effective in stimulating the social and emotional development of children, this can be proven by the children's ability to share with friends, can interact well through a dialogue played through hand puppets, can play in groups, besides that children has also begun to be able to show sad and happy emotions when playing one of the roles of his hand puppet.



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2021 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉Corresponding author : Rifqi Aulia
Address: UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, Indonesia
Email: rifqiaulia2409@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami sebuah fase tumbuh kembang yang begitu pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Usia ini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia setelahnya, karena pada masa ini kecerdasan anak berkembang dengan sangat luar biasa. Usia ini masuk pada fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan (Mulyasa, 2012). Guna mengembangkan potensi serta seluruh aspek perkembangan anak maka penting bagi anak untuk memperoleh pendidikan sejak usia dini. Hal ini juga selaras dengan UU No 20 Tahun 2003, yang berbunyi: “ pendidikan anak usia dini merupakan sebuah upaya khusus yang diberikan pada anak sejak awal kelahiran sampai usia enam tahun yang diberikan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar nantinya anak siap dalam menjajaki pendidikan selanjutnya” (Suyanto, 2005). Masa ini merupakan masa yang sangat penting karena akan mempengaruhi perkembangan anak pada kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, lembaga PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka secara maksimal. Atas dasar ini pula lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Suyadi, 2014).

Pendidikan untuk anak usia dini di sebut sebagai periode yang sangat penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, khususnya ketika anak berusia 3-6 tahun, karena masa ini adalah masa peka bagi mereka. Dikatakan masa peka karena di usia ini terdapat beberapa fungsi tertentu yang perlu untuk distimulus serta diarahkan sehingga nantinya tidak akan terjadi hambatan dalam perkembangannya. Anak yang mendapat stimulus baik sejak dini maka akan terlihat baik pula perkembangannya. Periode ini dilakukan dengan tujuan untuk meletakkan pondasi awal dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian dan lain sebagainya. Dari perspektif tumbuh kembang, anak usia dini disebut sebagai kelompok individu yang unik. Di katakan pentingnya masa-masa awal, karena ini adalah masa keemasan bagi mereka (Nurjannah, 2017). Di masa keemasan ini, fungsi fisik dan mental sudah matang, sehingga anak siap menghadapi dan memenuhi semua tugas perkembangan yang

diharapkan dalam pola perilaku sehari-hari. Perlu digaris bawahi bahwasanya pada masa ini apabila anak mengalami suatu hal yang menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak, maka dikhawatirkan akan mengakibatkan terhambatnya pula perkembangannya pada masa selanjutnya (Susanto, 2017). Oleh karena itu, lingkungan sekitar, guru dan terkhusus orangtua diharapkan bisa menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak dengan semaksimal mungkin. Agar nantinya anak akan tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan siap menghadapi segala tantangan kehidupan.

Salah satu perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan secara optimal ialah perkembangan sosial dan emosionalnya. Secara fitrah manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial. Pada awal kelahiran mereka belum mempunyai sifat sosial, dengan kata lain mereka belum bisa berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial ini nantinya akan didapatkan melalui serangkaian kesempatan serta pengalaman bergaul dengan orang yang ada disekitarnya (Mursid, 2016). Begitu juga dengan kemampuan emosi anak, pada awal kehidupannya anak belum bisa mengelola emosi yang mereka miliki dengan baik, sehingga diperlukan stimulus untuk merangsang perkembangan tersebut. Perkembangan emosional anak prasekolah memiliki perbedaan dengan aspek perkembangan yang lainnya. Walaupun perkembangan emosi terjadi serentak dengan beberapa perkembangan lain, seperti: perkembangan fisik, sosial, kognitif, bahasa, dan kreatif dan saling bergantung diantara perkembangan tersebut. Seringkali emosi diartikan dengan keadaan marah. Anak yang sering marah pun seringkali disebut dengan anak yang memiliki emosional tinggi. Penggunaan kata emosional untuk anak yang sering marah tentu saja merupakan sebuah kekeliruan yang sangat sering dilontarkan oleh banyak orang. Lazarus menyatakan bahwa emosi merupakan sebuah keadaan yang kompleks pada diri individu, yang ditandai dengan perubahan secara badaniah dalam bernafas, detak jantung, perubahan kelenjar serta kondisi mental, seperti halnya ketika anak dalam keadaan gembira maka dapat ditandai dengan adanya perasaan kuat yang disertai dengan suatu dorongan yang mengacu pada suatu bentuk perilaku (Riana, 2011).

Pada survey awal yang peneliti lakukan di kelompok TK B Sunan Giri masih ditemukan beberapa anak yang perkembangan sosial dan emosionalnya belum berkembang secara maksimal. Hal tersebut bisa dilihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Masih ada beberapa anak yang bersifat agresif, murung, serta tidak mau berbagi dan bermain dengan teman lainnya. Hal ini tentu saja bertolak belakang dengan indikator pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak pada umur TK B (5-6 tahun) yang tertuang pada Permendikbud 137 Tahun 2014, yang menyebutkan bahwa pada anak usia 5-6 tahun seharusnya ia sudah mampu memperlihatkan bahwa

dirinya bisa menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada, mengenal dan mengelola perasaannya sendiri secara wajar, mampu bermain dengan teman sebaya, dan lain-lain (RI, 2014). Ketika kemampuan sosial, budaya dan bahasa sudah tertanam dengan baik pada anak, maka anak akan mudah bergaul serta bermain dengan beberapa teman lainnya. Anak bermain merupakan sebuah refleksi dan pengaruh dari perkembangan kognitif serta motoriknya sebagai wilayah sosial dan emosional anak (Harun, 2017).

Ada banyak cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak, salah satunya ialah dengan menyediakan media belajar yang menarik untuk anak. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan dari seorang guru dan akan diteruskan kepada penerima pesan yakni anak (Zaman, Hery Hermawan, & Eliyawati, 2009). Dengan bantuan media maka akan menghasilkan suatu proses pembelajaran serta memaksimalkan tujuan pembelajaran yang lebih baik. Sebaiknya media pembelajaran yang digunakan dapat memberikan ruang, menarik minat, serta masih bersifat baru bagi anak. Dengan begitu maka perkembangan anak dapat ditingkatkan dengan mudah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media boneka tangan. Media ini berbentuk tiruan manusia atau hewan yang dimainkan dengan warna yang unik dan menggunakan satu tangan. Keunggulan media ini adalah menarik bagi anak-anak karena sangat mudah dimainkan dan juga banyak menggunakan tokoh cerita manusia dan hewan serta tidak berbahaya untuk anak. Selain bentuknya yang unik media boneka tangan ini sangat disukai oleh anak usia dini, karena dalam penerapannya anak tidak merasa dituntut untuk belajar melalui media tersebut. Namun sebaliknya anak akan merasa sangat senang karena prosesnya dilakukan dengan cara bermain yang menyenangkan dan bisa dilakukan dengan teman-teman sebayanya.

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui peningkatan pada perkembangan sosial dan emosional anak melalui media boneka tangan ini, maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang mana penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan serta menganalisis sebuah fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang, baik secara individual ataupun kelompok. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah jenis penelitian lapangan (field research). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial dan emosional pada anak setelah menggunakan media

permainan boneka tangan selama pembelajaran di kelas. Subyek yang dipilih adalah anak-anak kelompok TK B yang berusia 5-6 Tahun. Sedangkan objek yang dipilih ialah berupa permainan boneka tangan. Permainan ini diharapkan bisa membantu menstimulus anak agar mampu mengembangkan aspek sosial dan emosi yang mereka miliki dengan seoptimal mungkin. Teknik pengumpulan data dibutuhkan dalam mencapai sebuah tujuan dalam penelitian. Proses mengungkap penelitian ini ialah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2015).

Observasi dilakukan dengan maksud agar peneliti bisa mengetahui kondisi atau permasalahan yang sedang terjadi, mencari data yang dibutuhkan peneliti dengan cara mengamati secara langsung, mencatat kejadian yang berlangsung dalam proses observasi. Pelaksanaan observasi dibedakan menjadi dua proses yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi non partisipan (*non participant observation*). Untuk teknik wawancara peneliti menggunakan bentuk wawancara semi struktur yang membebaskan dalam bertanya akan tetapi tetap memegang pedoman wawancara yang akan diberikan kepada kepala sekolah dan guru kelas kelompok B. Wawancara dilakukan agar peneliti memperoleh data yang akurat mengenai penggunaan media boneka tangan guna mengoptimalkan perkembangan sosial dan emosional pada anak. Dalam proses dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan lain sebagainya (Arikunto, 2013). Terdapat tiga tahap proses analisis data pada penelitian ini yakni; 1) Peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data penelitian dengan cara wawancara, observasi, dan studi dokumentasi pada obyek penelitian, 2) Data yang sudah didapatkan oleh peneliti akan disajikan melalui proses penyajian data. Peneliti menganalisa data awal kemudian mencari dan menemukan data pendukung berupa bukti-bukti data untuk memberikan kesimpulan sementara, 3) Penarikan kesimpulan akan dilakukan ketika data dirasa cukup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media memegang peranan penting dalam penyampaian pembelajaran (Salwiah & Asmuddin, 2019). Banyak sekali keluhan tentang masalah pembelajaran yang membuat anak mudah merasa bosan dan memilih pergi meninggalkan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu faktor yang menyebabkan masalah tersebut bisa terjadi ialah dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam berinovasi untuk menghadirkan media yang kreatif dan menarik bagi anak (Sari & Yetti, 2020). Media pembelajaran juga bisa menjadi penyebab rendahnya

kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar (Aprilia, 2021). Dengan dihadirkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan bisa membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Media yang dirancang dengan menarik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Yuli & Muslimah, 2018).

Boneka tangan merupakan salah satu media yang bisa dijadikan sarana bermain sambil belajar bagi anak. media ini ialah benda tiruan yang dibentuk menyerupai manusia atau binatang yang memiliki desain yang unik, cara memainkannya pun cukup mudah, yakni dengan menggunakan satu tangan. Boneka tangan ini dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Disebut boneka tangan, karena cara memainkannya dengan menggunakan satu tangan. Boneka ini terdiri dari kepala dan dua tangan saja. Bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya. Beberapa manfaat dari boneka tangan ini antara lain (Siswanti & Wa, 2012): tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, mendorong anak untuk mengaktifkan motorik halus yang dimiliki anak, tidak menuntut ketrampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, dapat mengembangkan imajinasi anak mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, mengembangkan aspek bahasa serta sosial dan emosional anak.

Untuk menerapkan permainan boneka tangan ini, para guru di TK Sunan Giri terlebih dahulu melakukan beberapa tahapan pra pembelajaran yang menyangkut beberapa persiapan guru sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Wawancara yang peneliti lakukan dengan salah seorang guru menjelaskan bahwa ada 3 tahapan yang akan dilakukan oleh guru dalam permainan boneka tangan, yakni, sebelum pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu melakukan tahap perencanaan yang mencakup: mempersiapkan bahan ajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan alat dan media yang akan dipakai dalam pembelajaran, serta menyiapkan alat penilaian. Selanjutnya setelah tahap perencanaan selesai maka akan masuk ke tahap pelaksanaan, dan yang terakhir guru akan melaksanakan tahap evaluasi. Persiapan serta perencanaan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan oleh guru sebelum memasuki kegiatan yang akan dilaksanakan. Perencanaan ini dirancang dengan tujuan agar bisa menjadi acuan guru dalam mengelola kegiatan bermain sambil belajar dalam kurun waktu satu hari (Anwar & Zaenullah, 2020). Perencanaan menurut Sudjana ialah suatu proses yang sistematis dalam pengambilan keputusan tentang sebuah tindakan yang akan diterapkan pada waktu yang akan datang (Apriyanti, 2017).

Perencanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru disini mencakup tentang materi, strategi, media dan sumber pembelajaran, alokasi waktu, kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, serta penilaian. Selain itu guru melakukan persiapan di dalam kelas sebelum anak datang ke sekolah, berupa penataan ruangan sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan, menyediakan ruangan yang luas agar anak bebas bergerak, menyusun alat permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, serta menyiapkan tempat untuk menempelkan reward yang akan diberikan kepada anak yang mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Perencanaan berupa RPPH yang sudah dirancang oleh guru terlebih dahulu akan diajukan kepada kepala sekolah guna di periksa serta untuk mendapatkan persetujuan dari kepala sekolah tersebut. Apabila ada beberapa susunan kegiatan yang kurang sesuai maka kepala sekolah akan meminta guru melakukan revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh kepala sekolah tersebut. Setelah adanya persetujuan dari kepala sekolah maka guru siap untuk mengimplementasikannya kepada peserta didik melalui proses pembelajaran di dalam kelas.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan sebuah proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam proses pembelajaran khususnya pada lembaga PAUD diharapkan bisa memberikan strategi pembelajaran yang aktif untuk anak. Pembelajaran aktif ini merupakan sebuah pembelajaran yang menekankan keaktifan anak untuk mengamati dan mengalami sendiri sebuah kegiatan sehingga dapat mengasah pola pikir serta mengeksplor imajinasi yang mereka miliki. Dalam proses pembelajaran di TK Sunan Giri guru memilih menerapkan alternatif bermain sambil belajar karena dengan proses ini anak tidak merasa terlalu di tuntut untuk bisa melakukan suatu hal dengan hasil yang harus bagus. Selain itu, dengan adanya kegiatan bermain sambil belajar ini anak akan mengeluarkan emosi senang dan bahagia yang mereka miliki. Media boneka tangan ini dipilih oleh guru karena bentuknya yang unik dan cara memainkannya pun terbilang sangat mudah untuk anak usia dini. Penerapan kegiatan bercerita dengan berbantuan media boneka tangan ini membuat cerita yang disampaikan oleh guru menjadi lebih hidup dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Guru berharap dengan adanya media ini akan memudahkan anak untuk meningkatkan perkembangan yang dimiliki khususnya pada perkembangan sosial dan emosionalnya.

Kegiatan yang dilakukan sebelum masuk ke tahap pelaksanaan pembelajaran, terlebih dahulu guru mengajak anak untuk duduk bersama-sama dengan posisi membentuk lingkaran guna mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembiasaan. Yakni, bernyanyi bersama, berdo'a, bercerita singkat tentang kegiatan anak sebelum pergi ke sekolah, serta mengajarkan kepada anak

cara dan aturan belajar yang akan dilakukan melalui media boneka tangan. Langkah pertama, guru terlebih dahulu mempraktikkan kepada anak cara memainkan permainan boneka tangan, guru bercerita sesuai dengan tema hari ini, yakni tema binatang. Topik cerita yang dipilih yakni tentang “kucing dan tikus”. Guru bercerita dengan cara berdialog antara kucing (boneka yang menyerupai kucing di tangan sebelah kanan) dan tikus (boneka tangan menyerupai tikus di tangan sebelah kiri) dengan intonasi dan ekspresi wajah yang menggambarkan suasana cerita yang sedang diceritakan.

Singkat cerita di sebuah rumah yang sangat besar tinggal lah seekor kucing yang sering ditinggal oleh majikannya. Majikannya bekerja dan pulang sampai larut malam, sebelum bekerja sang majikan selalu menyediakan makanan untuk kucing berupa roti dan keju.

Kucing: bosan sekali, setiap hari aku harus makan makanan ini, majikanku tidak mengerti apa makanan kesukaanku

Tiba-tiba ia mendengar ada sesuatu yang terjatuh, setelah didekati ternyata ia melihat seekor tikus yang sedang ketakutan melihat kucing. Kucing langsung mendekati tikus.

Kucing: hey tikus, jangan takut padaku, aku tidak akan memakanmu. Justru aku sedang mencari teman, setiap hari aku sendirian dan makanan yang disediakan majikanku selalu sama, roti dan keju.

Tikus: wah! Roti dan keju adalah makanan kesukaanku. Sedangkan ditempat aku tinggal biasanya aku hanya diberi nasi dan ikan oleh majikanku.

Kucing: apa? Ikan? Itu makanan yang sangat aku sukai!

Tikus: benarkah? Kalau begitu kita boleh sering bertemu untuk bergantian makanan dan bermain bersama.

Setelah setelah kejadian itu mereka berdua tidak pernah merasa kesepian lagi. Mereka sering bermain bersama dan saling membantu ketika ada yang membutuhkan pertolongan. Akhir cerita tikus dan kucing bersahabat dengan baik dan erat.

Setelah guru selesai mempraktikkan dialog antara kucing dan tikus, guru mengajak anak menceritakan kembali inti dari dialog yang telah di ceritakan oleh guru. Hal ini bertujuan agar anak benar-benar memahami apa yang telah diceritakan dan akan memudahkan anak untuk bisa menceritakan kembali ketika guru memintanya. Selanjutnya langkah kedua, guru meminta anak untuk duduk dengan kelompok yang sudah di tentukan oleh guru. Disini anak diminta untuk mengambil tokoh boneka tangan yang akan di mainkan oleh anak. Langkah ketiga, guru meminta anak untuk mempraktikkannya dengan teman sekelompok. Dalam proses pelaksanaannya guru tidak

menuntut anak untuk bisa bercerita sesuai dengan topik yang telah guru contohkan, anak diberi kebebasan dalam bercerita, entah itu bercerita tentang pengalamannya sebelum sekolah, pengalaman bermain, atau hanya dialog secara mengalir saja. Untuk anak yang kemampuan berceritanya masih terlihat sulit maka guru akan membantunya dengan cara memberikan sedikit clue agar anak tidak kehabisan kata-kata dan bisa merangkai kata yang baik dengan teman sekelompok. Pada saat anak mempraktikkan bercerita menggunakan media boneka tangan dengan teman sekelompoknya maka tugas guru adalah mengawasi anak sambil memberikan pujian kepada anak yang sudah mampu melakukan kegiatan dengan baik dan memberikan motivasi kepada anak yang masih belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan bercerita menggunakan media boneka tangan. selanjutnya guru juga melakukan penilaian. Penilaian kemampuan sosial dan emosional anak ini dilakukan dengan melihat indikator-indikator kemampuan sosial emosional anak yang diperoleh berdasarkan teori-teori yang telah ada.

Sebelum proses pembelajaran selesai maka langkah yang terakhir ialah guru menginstruksikan kepada anak untuk berkumpul kembali membentuk lingkaran. Pada kesempatan ini guru mengajak anak untuk recalling kembali materi yang telah didapatkan hari ini, guru menunjuk beberapa anak untuk menceritakan kembali dialog yang telah diceritakan dengan teman kelompoknya, guru bertanya tentang perasaan anak hari ini setelah melakukan kegiatan bermain sambil belajar melalui media boneka tangan, kemudian guru juga bertanya apakah anak suka berdialog dengan teman sekelompoknya. Setelah kegiatan recalling selesai, kegiatan selanjutnya ialah guru memberikan reward kepada semua anak. Untuk anak yang sudah mampu bercerita dengan emosi dan interaksi yang bagus akan diberikan reward berupa 5 bintang, sedangkan untuk anak yang masih belum berkembang sesuai harapan akan diberikan 2 bintang, yang kemudian bintang ini akan di tempelkan pada kertas yang sudah ditempelkan di dinding kelas. Nantinya masing-masing anak akan melihat perolehan bintang yang mereka miliki, ketika anak melihat bintang yang mereka miliki lebih sedikit dari teman yang lain maka anak secara tidak langsung akan terpacu dan tumbuh rasa semangat belajarnya agar mereka juga bisa mendapatkan jumlah bintang yang sama dengan teman yang lain. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan melalui salah satu narasumber di TK tersebut menyatakan bahwa secara keseluruhan kecakapan anak dalam bersosialisasi dan mengelola emosinya sudah berkembang dengan baik. Media boneka tangan ini tidak hanya efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional saja, tetapi bisa juga diberikan guna mengoptimalkan aspek perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, motorik anak

dan lain sebagainya. Walaupun begitu pada permainan melalui media tangan ini guru lebih menekankan anak untuk mampu mengoptimalkan perkembangan sosial dan emosionalnya. Dengan adanya permainan secara kelompok mampu mengajarkan anak untuk bisa berinteraksi dengan teman sebayanya, anak tidak hanya murung melihat teman yang lain bermain, namun ia juga diajak untuk terlibat secara langsung dalam permainan tersebut, anak mampu memahami perintah dan peraturan yang diberikan oleh guru serta melaksanakannya dengan benar, selain itu anak juga diajarkan untuk mengantri dalam mengambil media boneka tangan, budaya mengantri ini mengajarkan anak untuk bisa bersabar dalam mengelola emosinya dengan baik ketika menunggu giliran namanya dipanggil oleh guru.

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi dari temuan penelitian terdahulu yang pernah diteliti oleh Dwiyani Anggraeni, dkk. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa metode bercerita menggunakan media big book dan boneka tangan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan berbicara pada anak usia 7-8 tahun di Kecamatan Sawah Besar. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan yang sangat signifikan kemampuan berbicara yang dihasilkan antara pada harga diri rendah (Anggraeni, Hartati, & Nurani, 2019). Selain itu hasil penelitian dari Lia Ricka Pratama juga menyatakan bahwa dengan media celemek ajaib anak mampu meningkatkan Perkembangan sosial emosionalnya, selain itu media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Yang mana anak-anak mampu mengenal langsung siapa dirinya dan teman-temannya, berimajinasi yang berkaitan dengan aspek Perkembangan sosial emosional. Skor rata-rata perkembangan sosial anak pada pra-siklus yaitu sebesar 40.3%, siklus I, 60.11% dan Siklus II 88.4% (Pratama, 2020). Dapat disimpulkan bahwa ketika anak dihadapkan dengan situasi belajar yang menyenangkan, media yang memadai, serta lingkungan yang mendukung maka anak akan mudah mengoptimalkan perkembangan yang mereka miliki khususnya pada aspek perkembangan sosial dan emosional.

SIMPULAN

Dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan terdapat tiga tahapan yang akan dilakukan oleh guru, yakni: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap pelaksanaan guru lebih berperan sebagai pengamat, anak diberikan kesempatan untuk bermain dengan teman sekelompoknya. Dengan adanya permainan secara kelompok mampu mengajarkan anak untuk bisa berinteraksi dengan teman sebayanya, anak tidak hanya murung

melihat teman yang lain bermain, namun ia juga diajak untuk terlibat secara langsung dalam permainan tersebut, anak mampu memahami perintah dan peraturan yang diberikan oleh guru serta melaksanakannya dengan benar, selain itu anak juga diajarkan untuk mengantri dalam mengambil media boneka tangan, budaya mengantri ini mengajarkan anak untuk bisa bersabar dalam mengelola emosinya dengan baik ketika menunggu giliran namanya dipanggil oleh guru.

REFERENSI

- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404–415. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Anwar, R. N., & Zaenullah. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Care*, 8(1), 56–66.
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa The Effectiveness of the Use of Flipbook Science Media Based on Contextual to Improve Critical Thinking Ability of Students. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Apriyanti, H. (2017). Pemahaman Guru Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.22>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Harun, H. (2017). Model Pendidikan Karakter Untuk Membangun Potensi Harmoni Sosial Anak Usia Dini Di Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i1.16796>
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan Anak* (6th ed.). Jakarta: Erlangga.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mursid. (2016). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjannah, N. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14(1), 50–61. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2017.141-05>
- Pratama, L. R. (2020). Media Celemek Ajaib Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 254. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i2.998>
- RI, M. P. dan K. (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 13.
- Riana, M. (2011). *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Salwiah, & Asmuddin. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membacapermulaananak Melalui Media Kartu Huruf Di Kelompok B Tk Kartika Xx-46 Kendari. *Jurnal Smart PAUD*, 2(1), 54. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v1i2.4677>
- Sari, N. M., & Yetti, E. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon ' s Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831–839. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>

- Siswanti, A., & Wa, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Pembina Cawas Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011 / 2012. 1–6.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Yuli, V., & Muslimah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58–67.
- Zaman, B., Hery Hermawan, A., & Eliyawati, C. (2009). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.