



## Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Jari

Mulyana Sukarnih Putri<sup>1</sup>, Rivo Panji Yudha<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail: [munkputri7@gmail.com](mailto:munkputri7@gmail.com), [rivoyudha@yahoo.co.id](mailto:rivoyudha@yahoo.co.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-06-12 Revised: 2023-07-23 Published: 2023-08-01	The aims of this study were (1) to clarify the process of learning social skills in early childhood using finger puppets in group A, and (2) to clarify the results of improving social skills in early childhood using finger puppets in group A. The research methodology used in this study was the Elliott Model Class Action Investigation which consisted of three cycles, each cycle using three data collection techniques in the form of process evaluation, observation, interviews, field notes, and documentation consisting of actions. Based on the data obtained, it can be seen that index 1 increased by 7.58% in Cycle I, 33.33% in Cycle II, and 63.64% in Cycle III. Then for indicator 2, the percentage for Cycle I is 4.54%, Cycle II is 36.36%, and Cycle III is 65.15%. In addition, Metric 3 increased by 0.00% in Cycle I, 27.27% in Cycle II, and 66.67% in Cycle III. The suggestions that the researchers put forward for further research are to use different methodologies, strategies and media to overcome emerging problems so that they can provide input and new insights.
<b>Keywords:</b> <i>Social Skills;</i> <i>Media;</i> <i>Finger Puppets.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-06-12 Direvisi: 2023-07-23 Dipublikasi: 2023-08-01	Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) memperjelas proses pembelajaran keterampilan sosial anak usia dini menggunakan media boneka jari pada kelompok A, dan (2) memperjelas hasil peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini menggunakan media boneka jari pada kelompok A. adalah menjadi Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Elliott Model Class Action Investigation yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus menggunakan tiga teknik pengumpulan data berupa evaluasi proses, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang terdiri dari tindakan. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa indeks 1 mengalami peningkatan sebesar 7,58% pada Siklus I, 33,33% pada Siklus II, dan 63,64% pada Siklus III. Kemudian untuk indikator 2, Siklus I persentasenya 4,54%, Siklus II persentasenya 36,36%, dan Siklus III persentasenya 65,15%. Selain itu, Metrik 3 meningkat sebesar 0,00% pada Siklus I, 27,27% pada Siklus II, dan 66,67% pada Siklus III. Saran yang peneliti kemukakan untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan metodologi, strategi, dan media yang berbeda untuk mengatasi permasalahan yang muncul sehingga dapat memberikan masukan dan wawasan baru.
<b>Kata kunci:</b> <i>Keterampilan Sosial;</i> <i>Media;</i> <i>Boneka Jari.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki dan memperbaiki kehidupan masa depan anak. Pendidikan akan berhasil jika direalisasikan sesegera mungkin. Salah satu lembaga pendidikan yang paling mendasar di Indonesia adalah lembaga pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga yang mampu memfasilitasi terwujudnya secara optimal berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Aspek perkembangan ini adalah perkembangan kognitif, linguistik, moral, sosial-emosional. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan adalah perkembangan sosial. Inilah klaim Ineu (2006, hlm. 13). Perkembangan sosial adalah pencapaian kedewasaan dalam hubungan sosial, dan dapat juga diartikan sebagai proses penyesuaian

terhadap norma, moral dan tradisi kelompok, membaur bersama, serta belajar berkomunikasi dan bekerja sama satu sama lain. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial anak sangat erat kaitannya dengan proses adaptasi terhadap berbagai aspek lingkungan anak. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, orang tua dan pendidik mengenalkan berbagai norma yang ada di lingkungan, mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial anak, serta memberikan contoh dan dorongan yang baik dalam sosialisasi anak.

Konsisten dengan pengamatan di atas, menurut Gordon dan Brown (Jahja, Y., 2011, hlm. 447), Annayaia Alamani percaya bahwa perkembangan keterampilan sosial dimulai pada anak usia dini, yaitu hubungan dengan anak lain. melalui budidaya Memelihara hubungan,

didorong dalam kelompok, dan mengembangkan diri Anda sebagai individu. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu mengajarkan keterampilan sosial kepada anak sedini mungkin karena mereka harus mampu beradaptasi dan menyesuaikan diri di tempat mereka berada. Jika anak kurang memiliki keterampilan sosial, mereka akan menjadi pemalu dan akibatnya tidak diterima di lingkungannya. Ketika rasa malu ini ditanamkan pada anak sejak bayi dan menjadi bawaan pada diri anak, semakin sulit bagi anak untuk berintegrasi dengan lingkungan di masa dewasa, dan tidak jarang anak menjadi enggan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah dengan memberikan media pembelajaran yang menarik. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk mendukung dan memperlancar penyampaian pengajaran. "Kata media sendiri berasal dari kata latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *media*, sedangkan *media* secara harfiah adalah perantara atau pengantar" (Latif, M, et al. 2013, halaman 151). Kami berbicara tentang perantara karena media bertindak sebagai perantara antara pencetus pesan dan penerima pesan. Tersebut. Pada dasarnya media memiliki manfaat yang sangat beragam, Gintings, A (2010, hlm. 141) mengatakan bahwa manfaat media bagi pembelajaran dapat erbagi menjadi delapan bagian yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Proses instruksional lebih menarik.
2. Proses belajar lebih interaktif
3. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
4. Kualitas belajar dapat ditingkatkan Proses belajar dapat terjadi kapan dan di mana saja.
5. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan ajar.
6. Peran pengajar dapat berubah kearah positif.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media sangat bermanfaat tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru. Bagi siswa, dengan adanya media tersebut dapat meningkatkan semangat dan kemauan anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan media akan mengarahkan anak untuk aktif dan memperoleh pengetahuan melalui bermain. "Media wayang adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk kegiatan bercerita dan dapat digunakan sebagai representasi tokoh

dalam sebuah cerita dan dapat berbentuk wayang tangan, wayang dan wayang jari." (Gunarti, W., 2010, halaman 5.19). Boneka jari ini dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Anda. Hal ini konsisten dengan Zaman, B. et al. (2005, p.6.13), menyatakan bahwa boneka jari dapat berfungsi sebagai berikut:

1. Kembangkan imajinasi anak-anak. Ajak anak untuk bersosialisasi dan bekerja sama.
2. Mengembangkan aspek bahasa
3. Mengembangkan Aspek Moral/Menanamkan Nilai-Nilai Kehidupan pada Anak
4. Meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak

Dari pendapat di atas, penggunaan boneka jari dapat membantu anak secara tidak langsung meningkatkan perkembangannya dengan melakukan berbagai hal, dan menurut imajinasi anak akan lebih banyak interaksi, kerja sama, bantuan, dan interaksi sehingga dapat dikatakan bekerja lebih efektif. Jika menggunakan media boneka jari, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Tentukan tujuan dan tema pilihan Anda
2. Ciptakan cerita yang sesuai dengan tujuan atau tema pilihan Anda Cerita dapat dikutip dari buku atau Anda dapat membuatnya sendiri.
3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan selama kegiatan bercerita
4. Sebelum mendongeng, pertama-tama buat anak sadar bahwa dia bisa berkonsentrasi pada cerita yang diceritakan. Di awal cerita, tempatkan emosi dan ekspresi wajah sesuai dengan
5. cerita yang diceritakan.
6. Dalam cerita boneka jari digunakan pada kedua jari tergantung berapa banyak boneka yang digunakan.
7. Boneka jari bergerak sesuai dengan aksinya tempat ke-8.
8. Jawab dan jawab pertanyaan anak-anak
9. Dorong anak untuk menceritakan kembali cerita yang didengarnya
10. Beri kesempatan anak untuk bercerita dengan menggunakan boneka jari

Yang terpenting dari langkah-langkah di atas adalah semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk dapat meningkatkan keterampilan sosialnya melalui penggunaan media boneka jari. Penggunaan media boneka jari merupakan media yang digunakan anak untuk merangsang minat

dan mendorong partisipasinya dalam kegiatan. Selain itu, dengan menggunakan media boneka jari, imajinasi anak dapat ditingkatkan, penglihatan dan pendengaran anak dapat dilatih, imajinasi anak dapat dipupuk dengan berinteraksi dengan teman dan guru, serta kemampuan anak secara tidak langsung dapat dikembangkan, dapat meningkatkan kemampuan dialog anak. lingkungan yang mengelilingi mereka. Selain itu, karakter boneka jari yang disampaikan oleh guru memiliki nilai moral yang dapat menimbulkan motivasi dan kemauan baru untuk belajar pada anak, media boneka jari dapat merangsang kemauan anak untuk bekerja sama dengan orang lain, memberikan rasa percaya diri dalam menghadapi orang. Dengan demikian, penggunaan media boneka jari dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, menciptakan interaksi antara guru dan anak selama kegiatan berlangsung. Dalam hal ini, anak akan lebih terlibat dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan juga mengembangkan kerjasama saat bercerita.

## **II. METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang dilakukan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan penelitian ini akan dilaksanakan dalam III siklus dan pada masing-masing siklus tersebut terdiri dari tiga tindakan. Model penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model yang dikembangkan oleh John Elliot. Model Elliot digunakan dalam penelitian ini, karena pada dasarnya untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya keterampilan sosial pada anak perlu dilakukan secara berulang-ulang, hal ini sejalan dengan model Elliot yang terdiri dari tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari tiga tindakan, jadi tindakan yang dilakukan terdiri dari sembilan tindakan.

### **B. Partisipan dan Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Annawaiyyah Arrahmania yang beralamat di Jalan Swadaya Rt04/03 Kel. Lubang Buaya Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak di kelompok A yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 14 anak laki-laki.

### **C. Definisi Operasional**

Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi fokus penelitian adalah keterampilan

sosial, dan media boneka jari. Media merupakan sumber belajar, yang ada di lingkungan yang dapat dijadikan sebagai alat, serta merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sumber pesan dan dapat membantu dalam proses pemerolehan pengetahuan. Boneka jari adalah salah satu boneka yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media boneka jari ini dapat meningkatkan perkembangan sosial dengan melakukan berbagai hal dan memungkinkan anak untuk lebih banyak berinteraksi, bekerja sama, saling membantu dan lebih efektif dalam melakukan interaksi sesuai dengan daya imajinasi anak.

Keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan dalam melakukan suatu interaksi, dan berkomunikasi, serta mengetahui nilai-nilai, norma yang ada di lingkungan tempat ia tinggal, mampu memecahkan berbagai masalah, dan mampu bekerjasama. Dengan keterampilan sosial yang baik, maka anak akan diterima dilingkungan tempat ia tinggal.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akurat yang sesuai dengan permasalahan. Adapun instrumen digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman penilaian proses, pedoman observasi, pedoman wawancara, pedoman catatan lapangan dan dokumentasi.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penilaian proses, observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.

### **F. Teknik Analisis Data**

Untuk mengetahui keefektifan dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Adapun teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik pengumpulan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diwujudkan dalam bentuk deskripsi. Data kualitatif diperoleh dari lembar penilaian proses anak, observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan Pengelohan data kuantitatif berupa angka dan dilakukan untuk mengukur dan mengetahui peningkatan

kemampuan hasil belajar yang diperoleh anak selama proses pembelajaran.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui media boneka jari. Penelitian ini dilakukan dengan tema yang berbeda untuk setiap siklusnya. Sebelum melakukan penelitian, guru mempersiapkan terlebih dahulu pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), alat dan media yang akan digunakan, serta alat penilaian. Setelah melakukan kegiatan, guru mengumpulkan nilai-nilai berupa angka untuk mendeskripsikan, menganalisis dan merefleksikan kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan media boneka jari. Pada Siklus I, penelitian dilakukan dengan tema "alam semesta", dan pengelompokannya bervariasi dari siklus ke siklus. Aksi pertama berlangsung pada Senin, 7 November 2022 pukul 08.00-12.00 WIB dengan topik WIB 'Angkasa' dan subtopik 'Tata Surya'. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari mengajak anak mendengarkan cerita dengan media boneka jari kemudian menjadwalkan anak untuk dapat menceritakan kembali cerita yang diceritakan. Aksi kedua akan dilaksanakan pada WIB pada hari Rabu, 9 November 2022 pada pukul 08.00 hingga 12.00 dengan menggunakan Topik Semesta dan Subtopik Planet. Kegiatan pada tindakan kedua ini masih menggunakan cerita yang sama, namun anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan menceritakan kembali cerita yang diberikan. Selain itu, pada 10 November 2022 (Kamis) mulai pukul 08.00 hingga 11.00 WIB akan digelar acara ketiga dengan tema luar angkasa dan subtema planet. Kegiatan yang dilakukan melibatkan anak bercerita yang sama dalam kelompok yang sama dengan menggunakan media lain, terutama televisi. Media yang digunakan adalah tiga jenis boneka jari: boneka jari jerapah, boneka jari monyet, dan boneka jari singa, dan televisi.

Penggunaan media boneka jari selama siklus I ini, keterampilan sosial anak masih belum berkembang sesuai dengan harapan peneliti, terlihat beberapa anak tidak berinteraksi dengan teman-teman, tidak menunjukkan kerjasama dan percaya diri dalam melakukan kegiatan, serta berbagi dan menolong teman-temannya. Beberapa hal yang menyebabkan kemampuan anak dalam berinteraksi, tidak menunjukkan kerjasama kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan, serta berbagi dan menolong teman-

temannya dapat disebabkan karena rasa percaya diri yang dimiliki oleh anak belum berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Menurut Fatimah (2010, hlm. 150) mengemukakan bahwa karakteristik individu yang memiliki rasa kurang percaya diri adalah sebagai berikut:

1. Menyimpan rasa takut terhadap penolakan.
2. Pesimis, artinya mudah menilai segala sesuatu dari segi negatif.
3. Selalu menempatkan atau memposisikan diri sebagai yang terakhir, karena menilai dirinya tidak mampu.
4. Sulit menerima kenyataan diri.
5. Takut gagal, sehingga menghindari segala resiko.

Meskipun demikian ada beberapa anak yang terlihat telah mampu berinteraksi sesuai dengan harapan peneliti, berbagi serta menolong teman serta menunjukkan rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas dan berinisiatif untuk menjadi pemimpin ketika kegiatan berbaris dimulai. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung, bercerita menggunakan media boneka jari, sejalan dengan pendapat Fatimah (2010, hlm. 149) menyatakan bahwa karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri adalah sebagai berikut:

1. Percaya akan kemampuan diri sendiri
2. Berani menjadi diri sendiri
3. Mempunyai pandangan yang positif terhadap diri sendiri.

Selain itu, guru mendukung dan memotivasi anak-anak selama kegiatan mereka, memungkinkan mereka untuk berinteraksi, membantu, dan bekerja sama dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar mereka, serta merasa aman dan tenteram dalam melakukan berbagai kegiatan. Peneliti berharap keterampilan sosial anak akan meningkat. dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhannya. Pada Siklus II saya melakukan penelitian dengan tema "tinggal di pedesaan". Pada siklus kedua, kegiatan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 April 2015 pukul 08.00 s/d 12.00 WIB dengan tema kehidupan di pedesaan dan subtema kondisi lingkungan di pedesaan (Sawa) sawah. Karya peneliti terdiri dari bercerita tentang hewan lapangan, termasuk katak, dan metamorfosis katak. Aksi kedua berlangsung pada Rabu 22 April 2015 pada pukul 08.00 s/d 12.00 WIB dengan tema kehidupan di pedesaan dan subtema Mata Pencaharian (Petani). Kegiatan yang dilakukan masih menggunakan media

boneka jari katak, namun ceritanya berbeda. Yaitu, tempat tinggal katak di darat dan keberadaan media wayang tangan batu. Selain itu, Aksi 3 ketiga dilaksanakan pada Kamis 23 April 2015 pukul 08.00-12.00 WIB. Dilanjutkan dengan tema kehidupan di darat dan dilanjutkan dengan boneka jari katak, namun dengan cerita yang berbeda dimana katak hidup di air. Dan kehadiran mereka semakin menambah dukungan media berupa Aquarims dan Fishstick Puppets.

Hasil dari penelitian siklus II ini keterampilan sosial anak sedikit demi sedikit mengalami peningkatan, namun karena pada siklus I dalam indikator menunjukkan kerjasama dan percaya diri dalam melakukan kegiatan belum menunjukkan peningkatan maka pada siklus II ini anak melakukan berbagai kegiatan secara berkelompok, hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan kerjasama dan percaya diri dalam melakukan kegiatan bersama-sama. Sejalan dengan pendapat diatas, menurut Kymissis (Geldard, K dan David Geldard, 2013, hlm. 80) mengemukakan bahwa manfaat kerja kelompok meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Kelompok bisa mengajarkan pada lingkungan sosial yang lebih luas.
2. Kelompok bisa meningkatkan perubahan.
3. Kelompok bisa menumbuhkan rasa memiliki.

Kebutuhan-kebutuhan yang bersifat umum bisa dipenuhi dalam kelompok Selain itu sebelum memasuki kegiatan inti guru mencoba menciptakan suasana kelas yang baru dengan mengubah posisi tempat duduk anak agar anak mampu melakukan sosialisasi dengan teman-temannya serta membangkitkan semangat anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Dave Meier (Yamin, M & Sanan, Jamilah Sabri, 2010, hlm. 47) mengemukakan bahwa: Suasana belajar adalah situasi yang menimbulkan bangkitnya minat, adanya keterlibatan anak secara penuh, tercapainya makna, adanya pemahaman atau penguasaan materi, adanya nilai yang membahagiakan bagi anak dan melahirkan sesuatu yang baru dan dapat membawa perubahan terhadap diri pembelajar.

Pada siklus III dilaksanakan pada tema "Kehidupan di Perkotaan". Selain itu kegiatan yang dilakukan pada siklus III ini menggunakan metode proyek. Kegiatan ini dilakukan oleh anak secara berkelanjutan oleh anggota kelompoknya. Menurut Masitoh (2005, hlm. 200) menyatakan bahwa "Metode proyek merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang ada dan harus

dipecahkan baik secara individu ataupun kelompok." Dengan menggunakan metode proyek ini anak dapat melakukan kegiatan secara bersama-sama serta adanya interaksi, saling membantu dan bekerjasama untuk menyelesaikan suatu kegiatan.

Pada tindakan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 29 November 2022 pukul 08.00-12.00 WIB dengan tema kehidupan di perkotaan sub tema perbedaan kehidupan di kota dan di pedesaan. Kegiatan yang akan dilakukan oleh anak adalah membuat panggung boneka jari secara berkelompok serta menghias panggung boneka jari tersebut. Tindakan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 30 November 2022 pukul 08.00-12.00 WIB dengan tema kehidupan di perkotaan sub tema profesi di perkotaan. Kegiatan yang dilakukan adalah masih dalam kelompok yang sama akan tetapi anak akan belajar membagi tugas dalam membuat boneka jari. Selanjutnya pada siklus ketiga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 1 Desember 2022 dimulai pada pukul 08.00-12.00 WIB. Kegiatan yang akan dilakukan oleh anak adalah mempertunjukkan boneka jari di panggung boneka yang telah dibuat oleh anggota kelompok pada hari sebelumnya

Selama kegiatan berlangsung anak-anak terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan yang telah dibuatnya sendiri. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi menentukan cerita yang akan disampaikan, cerita yang akan disampaikan oleh anak sesuai dengan daya imajinasi atau pengalaman anak. Ketika kegiatan berlangsung anak-anak menyampaikan cerita yang berbeda-beda dan sangat baik dalam berinteraksi serta bekerjasama dalam bercerita.

Hasil dari siklus III dengan adanya reward, aturan, punishment serta menetapkan ketua kelompok yang diberikan pada tindakan pertama, kedua dan ketiga dapat memberikan dampak yang baik untuk anak. Menurut Geldard, K dan David Geldard (2013, hlm. 80) mengatakan bahwa "Dalam setiap kelompok paling tidak ada satu orang ketua kelompok, yang usianya relevan" Selama kegiatan berlangsung anak-anak dapat melakukan kegiatan dengan baik dapat berinteraksi, bekerjasama serta saling membantu dalam kelompok untuk menyelesaikan tugasnya.

Peningkatan keterampilan sosial anak melalui boneka jari pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I dalam indikator 1 yaitu anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dengan persentase 7.58%, siklus II dengan persentase 33.33% dan

siklus III meningkat dengan persentase 63.64%. Selanjutnya pada indikator 2 berbagi, menolong, dan membantu teman pada siklus I dengan persentase 4.54%, siklus II dengan persentase 36.36%, siklus III dengan persentase 65.15%. Dan pada indikator yang ketiga menunjukkan kerjasama dan percaya diri dalam melakukan kegiatan pada siklus I dengan persentase 0,00%, siklus II dengan persentase 27.27%, dan pada siklus III meningkat dengan persentase 66.67%.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui media boneka jari dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini berlangsung sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Langkah-langkah penerapan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini terdiri dari beberapa langkah, diantaranya:
  - a) Peneliti menyediakan beberapa media boneka jari, media televisi, aquarium, serta panggung boneka jari.
  - b) Peneliti memberikan contoh memainkan boneka jari dengan cerita yang telah disesuaikan dengan media boneka jari dan tema yang ada.
  - c) Anak dipersilahkan menggunakan media boneka jari
  - d) Anak memainkan tokohnya masing-masing dengan menggunakan media boneka jari
2. Dapat meningkatkan perkembangan aspek sosial anak secara optimal setelah menggunakan media boneka jari. Ini optimal karena hasil akhir berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada semua anak sesuai dengan harapan peneliti. Selama aktivitas berlangsung, beberapa anak yang awalnya tidak berinteraksi dengan teman atau orang dewasanya meningkat secara signifikan, berbagi dengan teman, membantu dan mendukung mereka, serta menunjukkan kerja sama dan kepercayaan diri dalam terlibat dalam aktivitas. Anda tahu apa yang Anda lakukan. Setelah menggunakan media boneka jari, anak-

anak berinteraksi dengan teman dan orang dewasa rata-rata 63,64%, berbagi dan bekerja sama dengan teman 65,15%, serta mencapai kerjasama dan kepercayaan masyarakat 66,67%. Keadaan aktivitas.

##### B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian serta kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Jurusan Pendidikan Ekonomi harus lebih mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) karena akan sangat bermanfaat untuk bagaimana mahasiswa dapat menjadi pengalaman dalam mengajar serta mendidik siswa.
2. Dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi diharapkan dapat membimbing serta mengarahkan mahasiswa untuk bagaimana agar dapat mengembangkan kemampuan mereka melalui program yang bermanfaat seperti MBKM.

##### DAFTAR RUJUKAN

- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Geldard, K dan David Geldard. (2013). *Menangani anak dalam kelompok (panduan untuk konselor, guru, dan pekerjasosial)*. PustakaPelajar
- Gintings, A. (2010). *Esensi praktis belajar & pembelajaran*. Bandung: Humaniora
- Kemampuan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ineu, N. (2006). *Psikologi perkembangan III*: Bandung Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Latif M, dkk. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Masitoh, et all. (2005). *Pendekatan pembelajaran aktif di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Bagian Proyek Peningkatan Tenaga Kependidikan
- Yamin, M dan Sanan, Jamilah Sabri. (2010). *Panduan pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: GP Press

Zaman, B, dkk. (2005). *Media dan sumber belajar*  
TK. Jakarta: Universitas Terbuka