

Practicing interpersonal skills in children with speech delays using finger puppets

Melatih keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) menggunakan boneka jari (*finger puppet*)

Rezki Suci Qamaria, Kafin Trisyafatna, Moh. Irfan Burhani

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel No. 7 Nronggo Kediri 64127

ARTICLE INFO:

Received: 2023-08-07
Revised: 2024-03-26
Accepted: 2024-04-28

Keywords:

Children, finger puppet method, interpersonal skills, speech delay

Kata Kunci:

Anak, keterlambatan bicara, keterampilan interpersonal, metode boneka jari

ABSTRACT

Interpersonal skills are skills in dealing with other people. It is important to train interpersonal skills in children who are late in speaking so they can interact properly. One way to practice interpersonal skills is with the finger puppet method. This study aims to determine the application of the finger puppet method in training interpersonal skills in children who experience speech delays in one of the X inclusion schools in Kediri City. This study uses a type of experimental research with the Single Case Design (SCD). Subjects in this study were children who experienced speech delays and difficulties in interpersonal skills. Data collection techniques using observation and interviews. Data analysis used descriptive statistics by calculating the average value of the subject's interpersonal skills then presented in the form of diagrams and drawing conclusions. The results of measuring interpersonal skills showed an increase, namely in the baseline phase an average of 32.6 was in the low category, in cycle 1 of 51 was in the low category, in cycle 2 of 76.4 was in the medium category, and follow-up was 88.5 in the high category. So, it can be concluded that the application of the finger puppet method can improve the interpersonal skills of children who experience speech delays.

ABSTRACT

Keterampilan interpersonal adalah keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain. Penting melatih keterampilan interpersonal pada anak yang terlambat bicara agar dapat berinteraksi dengan baik. Salah satu cara untuk melatih keterampilan interpersonal adalah dengan metode boneka jari (*finger puppet*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode boneka jari (*finger puppet*) dalam melatih keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) di salah satu sekolah inklusi X Kota Kediri. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Single Case Desain* (SCD). Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang mengalami keterlambatan bicara dan kesulitan dalam keterampilan interpersonal. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata keterampilan interpersonal subjek kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan penarikan kesimpulan. Hasil pengukuran keterampilan interpersonal terdapat peningkatan yaitu pada fase *baseline* mendapatkan rata-rata sebesar 32,6 berada pada kategori rendah, pada siklus 1 sebesar 51 berada pada kategori rendah, pada siklus 2 sebesar 76,4 berada pada kategori sedang, dan *follow-up* sebesar 88,5 berada pada kategori tinggi. Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode boneka jari (*finger puppet*) dapat meningkatkan keterampilan interpersonal anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*).

©2024 Jurnal Psikologi Tabularasa

This is an open access article distributed under the CC BY-SA 4.0 license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

How to cite: Qamaria, R. S., Trisyafatna, K., & Burhani, M. I. (2024). Melatih keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) menggunakan boneka jari (*finger puppet*). *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 19(1), 18-35. doi: <http://doi.org/10.26905/jpt.v19.i1.10817>

1. PENDAHULUAN

Memiliki anak merupakan dambaan bagi setiap calon ayah ataupun ibu. Anak merupakan generasi penerus bangsa yang akan melanjutkan perjuangan bangsa Indonesia dan menjadi bibit unggul demi menciptakan inovasi bagi bangsanya. Anak yang dapat terlahir dengan sempurna merupakan dambaan bagi setiap orang tua. Namun apabila anak yang terlahir dengan keadaan yang mengalami keterbatasan dapat menyebabkan gangguan pada perkembangannya. Salah satu hal yang menjadi aspek penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan terkait bicara pada anak. Pentingnya aspek bicara pada anak ini adalah agar anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Apabila anak mengalami gangguan pada perkembangan berbahasanya akan memberikan dampak pada interaksi di lingkungan sosial yang mana berkaitan dengan fungsi interpersonal anak (Soetjiningsih, 2012). Salah satu permasalahan dalam perkembangan berbahasa pada anak adalah keterlambatan berbicara. Keterlambatan berbicara merupakan suatu kondisi dimana anak belum dapat mengucapkan kata-kata dengan jelas, fasih maupun lancar. Keterlambatan berbicara merupakan gangguan dalam hal berbicara atau mengucapkan kata-kata dan gangguan ini termasuk dalam salah satu penyebab gangguan perkembangan yang terjadi pada anak (Madyawati, 2016). Menurut Tiel (2016) keterlambatan bicara merupakan suatu gangguan dalam berbicara dan berbahasa yang disebabkan murni karena gangguan perkembangan bahasa dan bicara (Tiel, 2016).

Anak yang memiliki keterlambatan berbicara akan sulit berinteraksi dengan orang lain karena anak yang terlambat bicara pada umumnya mempunyai cara tersendiri untuk mengutarakan pendapatnya (Istiqlal, 2021). Penting melatih keterampilan interpersonal pada anak yang terlambat bicara adalah untuk mengasah atau menstimulus kemampuan berbahasanya, meningkatkan kemampuan secara komunikasi interpersonal dan kondisi sosial serta emosinya dapat terkendali dengan baik agar ketika dihadapkan dengan lingkungan dan interaksi dengan temannya dapat bersikap dengan baik. Hal ini juga diupayakan agar anak yang memiliki gangguan dalam keterlambatan bicara dapat memfokuskan dirinya saat menerima pelajaran di kelas. Anak yang memiliki gangguan keterlambatan berbicara cenderung memiliki perilaku yang hiperaktif dan tidak fokus saat pelajaran (Amalia, 2019). Keterampilan interpersonal menurut Buhrmester dikutip dalam buku Mulawarman merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk membangun suatu hubungan yang baik dan efektif dengan orang lain (Mulawarman, 2020). Keterampilan interpersonal juga dipahami sebagai kemampuan seseorang secara keseluruhan yang digunakan untuk menjalin interaksi atau berhubungan secara efektif kepada orang lain (Johnson, 2009). Menurut Sarfilianty Anggiani, keterampilan interpersonal merupakan keterampilan seseorang dalam mengenali dan memberi respons dengan menggunakan perasaan, sikap, perilaku dan motivasi serta keinginan terhadap orang lain (Anggiani, 2021).

Hasil observasi awal di lokasi penelitian ditemukan bahwa anak yang mengalami keterlambatan bicara enggan untuk mengikuti kegiatan di kelas dan lebih asyik sendiri untuk bermain di luar kelas. Selain itu, juga ditemukan anak yang memiliki keterlambatan

berbicara sehingga berdampak pada hubungan interpersonalnya. Yang mana anak tersebut sangat mudah marah, menangis dan mudah memukul teman apabila keinginannya tidak terpenuhi. Sebagai bentuk untuk mengungkapkan rasa kekesalan yang dialami anak yang keterlambatan bicara, anak tersebut akan marah dan sering menangis apabila keinginannya tidak dapat terpenuhi. Berkaitan dengan hubungan interpersonal anak dan rekannya, sering kali interaksi yang terjalin berakhir dengan adanya konflik karena keberadaan subjek sering membuat temannya kesal dan marah. Kondisi subjek semakin memprihatinkan karena subjek juga mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*). Kondisi tersebut memerlukan penelitian lebih lanjut dengan mengacu pada permasalahan keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*). Penelitian ini urgent dilakukan mengingat dalam keterampilan interpersonal terdapat keterampilan komunikasi yang mana nantinya dapat melatih keterampilan bicara pada anak untuk menunjang komunikasi sosial anak. Tidak hanya itu, dengan melatih keterampilan interpersonal anak maka juga berdampak positif pada keterampilan sosial serta emosi anak dan hal tersebut menjadi modal berharga bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya (Qamaria, 2023). Argumen ini didukung oleh teori dari Christiana (2012) bahwa dengan dilatihnya keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara diharapkan anak dapat menjalin interaksi yang baik dengan orang lain dan mengurangi perilaku-perilaku agresifnya.

Alasan peneliti tidak memfokuskan penelitian kepada keterlambatan bicara (*speech delay*) karena anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) membutuhkan penanganan khusus untuk mengatasi keterlambatan bicaranya yaitu dengan melaksanakan terapi kepada ahli profesional (Dwiputra, 2020). Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti terkait perilaku dari anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*) yang mana dalam hal ini adalah keterampilan interpersonal. Dengan dilatihnya keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara diharapkan dapat menjalin interaksi yang baik dengan orang lain dan mengurangi perilaku-perilaku agresif anak (Soetjningsih, 2012).

Salah satu cara untuk melatih keterampilan interpersonal anak adalah dengan metode boneka jari (*finger puppet*) (Ardiansyah, 2020). Menurut Madyawati, boneka jari (*finger puppet*) merupakan suatu media dan juga alat peraga untuk bercerita kepada anak-anak dalam hal memperkenalkan binatang-binatang, dan lain-lain. Media bercerita dengan boneka jari dapat menjalin interaksi dan komunikasi antara orang tua dengan anak. Harapannya, hubungan antara orang tua dan anak semakin akrab dan lebih seru. Selain itu, dapat juga untuk melatih kreativitas anak (Madyawati, 2016). Menurut Imawati, boneka jari (*finger puppet*) merupakan suatu maskot mungil yang dipasang dijari untuk digunakan sebagai media saat mendongeng atau bercerita. Boneka jari merupakan prinsip yang digunakan untuk belajar sambil bermain sehingga dapat menarik perhatian anak untuk belajar dengan cara yang asyik dan menyenangkan (Imawati, 2009).

Alasan peneliti menggunakan metode boneka jari (*finger puppet*) adalah karena metode tersebut merupakan metode yang ramah anak dan dapat memberikan cerita yang dapat

memberikan pelatihan kepada anak untuk fokus dan lebih peka terhadap keadaan sekitarnya (Madyawati, 2016). Penelitian terdahulu terkait metode boneka jari dilakukan oleh Amelia dkk dimana dalam penelitian tersebut didapatkan hasil pada evaluasi siklus kedua, anak dapat mencapai hasil maksimal diantaranya pada aspek yang berhubungan dengan orang lain, menikmati suasana ketika berada dengan orang banyak, memilih teman bermain, dan berkomunikasi (Amelia et al., 2018). Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti keterampilan interpersonal anak yang mengalami keterlambatan bicara melalui metode boneka jari (*finger puppet*). Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode boneka jari (*finger puppet*) mampu meningkatkan keterampilan interpersonal pada anak yang mengalami keterlambatan bicara di sekolah inklusi X Kota Kediri.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Single Case Desain* (SCD) yang menggunakan satu kelompok atau satu subjek dengan kasus tunggal (N=1) (Supraktiknya, 2022). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak yang mengalami keterlambatan bicara dan kesulitan dalam keterampilan interpersonal yang berinisial GAA (6 tahun). Desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Eksperimen

Keterangan:

O₁: Penilaian sebelum perlakuan (*baseline*)

O₂: Penilaian sesudah perlakuan pertama

O₃: Penilaian sesudah perlakuan kedua

O₄: Penilaian *follow up*

X₁: Perlakuan pertama

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *guide* observasi dengan menggunakan jenis observasi *rating scale*. *Guide* observasi disusun menggunakan teori Buhrmester mengacu pada 5 aspek keterampilan interpersonal yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan bersifat terbuka, kemampuan bersikap asertif, kemampuan berempati, dan kemampuan mengatasi konflik (Zahro, 2019). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata keterampilan interpersonal subjek yang kemudian disajikan dalam bentuk diagram dan penarikan kesimpulan (Periantalo, 2017).

Berikut adalah gambaran tahapan dan proses pelaksanaan intervensi menggunakan boneka jari (*finger puppet*):

Tabel 1 Gambaran Tahapan dan Proses Pelaksanaan Intervensi

| No. | Tahapan | Durasi | Alat dan Bahan | Proses Pelaksanaan |
|-----|--|----------|-----------------------|---|
| 1. | Mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang | 5 menit | Modul dan boneka jari | Pada proses pelaksanaan di lapangan peneliti mengkondisikan subjek untuk duduk dengan tenang sambil dibelikan jajan dan mainan mobil-mobilan. |
| 2. | Memperkenalkan terlebih dahulu mengenai cerita yang akan diceritakan | 5 menit | Modul dan boneka jari | Pada tahap kedua, sebelum cerita dimulai peneliti mengajak ngobrol subjek terkait cerita yang hendak diceritakan. |
| 3. | Memasang boneka jari di tangan dan memulai memainkan boneka jari | 10 menit | Modul dan boneka jari | Pada tahap ketiga, peneliti mulai mengeluarkan boneka jari dalam kantong plastik kemudian memasang boneka jari satu persatu di jari sesuai urutan tokoh yang hendak diceritakan lebih dulu. |
| 4. | Memberi kesempatan subjek sebisanya untuk bergantian bermain boneka jari | 5 menit | Modul dan boneka jari | Setelah proses bercerita selesai kemudian pada tahap keempat ini peneliti meminta subjek untuk bergantian memainkan boneka jari sesuai cerita yang sudah diceritakan tadi sebisanya. |
| 5. | Memberi pujian dan motivasi kepada subjek | 5 menit | Modul dan boneka jari | Pada tahap kelima, peneliti memberi kalimat pujian atau motivasi kepada subjek entah subjek mau memainkan atau subjek belum bisa memainkan tetapi diberi kalimat tersebut. |



Gambar 2 Dokumentasi Pelaksanaan Intervensi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

A. Paparan Data

Paparan Data Baseline

Berikut adalah data perolehan keterampilan interpersonal subjek pada fase *baseline* yang diukur menggunakan alat ukur observasi yang berupa *rating scale* yang didapatkan dari tiga sumber yaitu guru pendamping kelas (GPK), guru kelas (GK), dan orang tua (OT) adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perolehan Data *Baseline*

| No | Aspek | Baseline | | | Mean | Kategorisasi |
|--------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-------------|---------------------|
| | | GPK | GK | OT | | |
| 1 | Inisiatif | 11 | 9 | 10 | 10 | Rendah, $X < 14$ |
| 2 | Keterbukaan | 4 | 4 | 4 | 4 | Rendah, $X < 6$ |
| 3 | Asertif | 7 | 7 | 9 | 7,6 | Rendah, $X < 14$ |
| 4 | Empati | 4 | 5 | 6 | 5 | Rendah, $X < 8$ |
| 5 | Mengatasi Konflik | 6 | 5 | 7 | 6 | Rendah, $X < 10$ |
| Total | | 32 | 30 | 36 | 32,6 | Rendah, $X < 52$ |

Hasil perolehan data pada fase *baseline* yang didapatkan peneliti dapat diketahui nilai rata-rata keterampilan interpersonal subjek sebesar 32,6 berada pada kategori rendah. Pada aspek inisiatif diperoleh nilai rata-rata sebesar 10 berada pada kategori rendah, aspek keterbukaan sebesar 4 berada pada kategori rendah, aspek asertif sebesar 7,6 berada pada kategori rendah, aspek empati sebesar 5 berada pada kategori rendah, aspek mengatasi konflik sebesar 6 berada pada kategori rendah.

Pada fase *baseline* GAA mengalami kesulitan memulai interaksi terlebih dahulu atau tidak pernah memulai interaksi terlebih dahulu ketika berinteraksi dengan orang lain. Subjek enggan untuk berkenalan dengan teman baru, subjek jarang memulai dulu bermain dengan teman dan subjek tidak peduli terhadap permasalahan teman. Kemudian pada aspek keterbukaan subjek tidak senang kalau temannya mendekatinya, apabila ada teman yang mendekatinya maka subjek memukul bahkan mendorong temannya tersebut. Pada aspek asertif subjek tidak mau menyetujui pendapat teman, subjek tidak pernah menasehati temannya, subjek tidak peduli apabila temannya melakukan kesalahan, dan apabila subjek

dinasehati subjek tidak mau mendengarkan. Pada aspek empati subjek mengalami kesulitan dalam merasakan hambatan ataupun kesulitan yang dialami oleh orang lain terbatas, apabila ada temannya yang menangis karena tingkah lakunya subjek diam saja. Pada aspek mengatasi konflik subjek tidak mau membantu temannya yang kesusahan, subjek enggan untuk meminta maaf terlebih dahulu, dan apabila ada temannya yang menangis subjek tidak menghiraukannya.

Paparan Data Hasil Intervensi Siklus I

Pengukuran pada siklus I dilakukan setelah diberi jeda 1 minggu dari fase *baseline* ke siklus I untuk mengamati perubahan perilaku subjek. Kemudian dengan alat ukur yang sama dilakukan pengukuran kembali untuk melihat apakah ada perubahan atau tidak sebelum intervensi dan setelah diberikan intervensi pada siklus pertama ini. Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *guide* observasi keterampilan interpersonal yang didapatkan dari tiga sumber yaitu guru pendamping kelas (GPK), guru kelas (GK) dan orang tua (OT) diperoleh hasil pengukuran sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Perolehan Data Siklus I

| No | Aspek | Siklus I | | | Mean | Kategorisasi |
|--------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------------------------|
| | | GPK | GK | OT | | |
| 1 | Inisiatif | 14 | 13 | 15 | 14 | Sedang, $14 \leq X < 21$ |
| 2 | Keterbukaan | 7 | 8 | 9 | 8 | Sedang, $6 \leq X < 9$ |
| 3 | Asertif | 10 | 12 | 13 | 11,6 | Rendah, $X < 14$ |
| 4 | Empati | 6 | 8 | 8 | 7,3 | Rendah, $X < 8$ |
| 5 | Mengatasi Konflik | 11 | 10 | 9 | 10 | Sedang, $10 \leq X < 15$ |
| Total | | 48 | 51 | 54 | 51 | Rendah, $X < 52$ |

Berdasarkan data di atas dapat diketahui nilai rata-rata keterampilan interpersonal sebesar 51 berada pada kategori rendah. Pada aspek kemampuan berinisiatif subjek mendapatkan nilai rata-rata sebesar 14 yang mana dari fase *baseline* sebesar 10 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,28%. Pada aspek keterbukaan subjek di fase *baseline* diperoleh nilai rata-rata sebesar 4 kemudian pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 8 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,5%. Pada aspek asertif subjek di fase *baseline* sebesar 7,6 kemudian pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 11,6 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,34%. Pada aspek empati subjek di fase *baseline* sebesar 5 kemudian pada siklus I mendapatkan nilai sebesar 7,3 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,31%. Pada aspek mengatasi konflik subjek di fase *baseline* sebesar 6 kemudian pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 10 sehingga mengalami peningkatan sebesar 0,4%.

Paparan Data Hasil Intervensi Siklus II

Pengukuran pada siklus II dilakukan setelah diberi jeda 1 minggu dari siklus I ke siklus II hal ini dilakukan karena pada intervensi siklus I subjek masih memiliki keterampilan interpersonal pada kategori rendah, sehingga peneliti melanjutkan intervensi siklus II untuk dilakukan pengukuran kembali pada siklus II. Kemudian dengan alat ukur yang sama dilakukan pengukuran kembali untuk melihat apakah ada perubahan atau tidak antara intervensi siklus I ke intervensi siklus II Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan *guide* observasi keterampilan interpersonal yang didapatkan dari tiga sumber yaitu guru pendamping kelas (GPK), guru kelas (GK) dan orang tua (OT) diperoleh hasil pengukuran sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Perolehan Data Siklus II

| No | Aspek | Siklus II | | | Mean | Kategorisasi |
|--------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-------------|-----------------------------|
| | | GPK | GK | OT | | |
| 1 | Inisiatif | 21 | 17 | 17 | 18,3 | Sedang, $14 \leq X < 21$ |
| 2 | Keterbukaan | 9 | 11 | 11 | 10,3 | Tinggi, $9 \leq X$ |
| 3 | Asertif | 21 | 21 | 20 | 20,6 | Sedang, $14 \leq X < 21$ |
| 4 | Empati | 13 | 12 | 10 | 11,6 | Sedang, $8 \leq X < 12$ |
| 5 | Mengatasi Konflik | 15 | 16 | 16 | 15,6 | Sedang, $14 \leq X < 21$ |
| Total | | 79 | 77 | 74 | 76,4 | Sedang, $52 \leq X < 78$ |

Berdasarkan data di atas dapat diketahui nilai rata-rata keterampilan interpersonal subjek sebesar 76,4 berada pada kategori sedang. Pada aspek kemampuan berinisiatif subjek mendapatkan nilai rata-rata sebesar 18,3 yang mana dari pengukuran siklus I sebesar 14 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,23%. Pada aspek keterbukaan subjek di siklus I sebesar 8 kemudian pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 10,3 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,22%. Pada aspek asertif subjek di siklus I sebesar 11,6 kemudian pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 20,6 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,43%. Pada aspek empati subjek di siklus I sebesar 7,3 kemudian pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata sebesar 11,6 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,37%. Pada aspek mengatasi konflik subjek di siklus I sebesar 10 kemudian pada siklus II mendapatkan nilai sebesar 15,6 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,35%.

Paparan Data Hasil *Follow-Up*

Peneliti memberi waktu jeda selama 2 minggu dari siklus II ke fase *follow-up*. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah perubahan yang terjadi konsisten menetap pada diri subjek. Hasil pengukuran keterampilan interpersonal subjek setelah *follow-up* adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Perolehan Data *Follow-Up*

| No | Aspek | Follow-Up | | | Mean | Kategorisasi |
|--------------|-------------------|-----------|-----------|-----------|-------------|-----------------------------|
| | | GPK | GK | OT | | |
| 1 | Inisiatif | 24 | 26 | 26 | 25,3 | Tinggi, $24 \leq X$ |
| 2 | Keterbukaan | 13 | 11 | 11 | 11,6 | Tinggi, $9 \leq X$ |
| 3 | Asertif | 25 | 24 | 21 | 23,3 | Tinggi, $X \leq 21$ |
| 4 | Empati | 12 | 10 | 11 | 11 | Sedang, $8 \leq X < 12$ |
| 5 | Mengatasi Konflik | 17 | 15 | 20 | 17,3 | Sedang, $16 \leq X < 24$ |
| Total | | 91 | 86 | 89 | 88,5 | Tinggi, $78 \leq X$ |

Berdasarkan data di atas dapat diketahui nilai rata-rata keterampilan interpersonal subjek sebesar 88,5 berada pada kategori tinggi. Pada aspek kemampuan berinisiatif subjek mendapatkan nilai rata-rata sebesar 25,3 yang mana dari pengukuran siklus II sebesar 18,3 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,27%. Pada aspek keterbukaan subjek di siklus II sebesar 10,3 kemudian pada *follow-up* mendapatkan nilai 11,6 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,11%. Pada aspek asertif subjek di siklus II sebesar 20,6 kemudian pada *follow-up* mendapatkan nilai sebesar 23,3 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,11%. Pada aspek empati subjek di siklus II sebesar 11,6 kemudian pada *follow-up* mendapatkan nilai sebesar 11 sehingga tidak mengalami peningkatan. Pada aspek mengatasi konflik subjek di siklus II sebesar 15,6 kemudian pada *follow-up* mendapatkan nilai sebesar 17,3 sehingga mengalami peningkatan nilai sebesar 0,09%.

B. Temuan Penelitian

Tabel 6 Data Hasil Keseluruhan Pengukuran Keterampilan Interpersonal Subjek

| No | Aspek | Baseline | Siklus I | Siklus II | Follow-Up |
|--------------|-------------------|-------------|-----------|-------------|-------------|
| 1. | Inisiatif | 10 | 14 | 18,3 | 25,3 |
| 2. | Keterbukaan | 4 | 8 | 10,3 | 11,6 |
| 3. | Asertif | 7,5 | 11,6 | 20,6 | 23,3 |
| 4. | Empati | 5 | 7,3 | 11,6 | 11 |
| 5. | Mengatasi Konflik | 6 | 10 | 15,6 | 17,3 |
| Total | | 34,5 | 53 | 79,1 | 91,2 |

Practicing interpersonal skills in children with speech delays using finger puppets

Rezki Suci Qamaria, Kafin Trisyafatna, Moh. Irfan Burhani

Data di atas didapatkan dari hasil jumlah total oleh ketiga sumber yaitu guru pendamping kelas (GPK), guru kelas (GK), dan orang tua (OT). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti selama 6 minggu dan sudah didapatkan hasil perolehan data selama intervensi siklus 1 dan siklus 2, maka kali ini peneliti akan memaparkan mengenai temuan-temuan penelitian.

1. Aspek Inisiatif

Dari jumlah totalnya pada aspek inisiatif di fase *baseline* didapatkan nilai rata-rata sebesar 10 berada pada kategori rendah, pada siklus I didapatkan nilai rata-rata sebesar 14 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,28%, pada siklus II didapatkan nilai rata-rata sebesar 18,3 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,23%, pada fase *follow-up* didapatkan nilai rata-rata sebesar 25,3 berada pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 0,27%.

Temuan penelitian pada aspek inisiatif subjek setelah diberikan intervensi siklus I mengalami peningkatan yaitu ketika bermain dengan temannya subjek mau untuk memulai interaksi terlebih dahulu. Dalam hal ini subjek yang awalnya enggan untuk berkenalan dengan siswa baru, setelah diberikan intervensi subjek menjadi mau untuk berkenalan dengan siswa baru. Kemudian dari intervensi siklus I didapatkan bahwa subjek yang sebelumnya tidak mau untuk mengajak bermain lebih dulu, sekarang subjek menjadi sering mengajak bermain lebih dulu temannya, perilaku ini ditunjukkan dengan subjek yang mencolek temannya untuk diajak bermain kejar-kejaran. Berdasarkan pengamatan dan hasil pengisian kuesioner oleh guru pendamping kelas disebutkan subjek mau memulai interaksi dahulu untuk bermain dengan temannya dengan cara mencolek temannya sambil berteriak-teriak, kemudian temannya tersebut mengejanya. Menurut guru pendamping kelas subjek berani untuk maju tampil di depan kelas ketika ditunjuk untuk maju. Kemudian menurut orang tua subjek, ketika subjek di rumah bersama keluarganya ada acara, subjek mau gabung di suatu acara tersebut. Pada siklus II subjek mau untuk mulai berkenalan dengan teman baru, subjek senang ketika berada dekat dengan temannya. Menurut guru pendamping kelas subjek juga mau untuk mengikuti kegiatan di dalam kelas meskipun sambil berlari-larian. Kemudian dari hasil pengamatan peneliti ketika ada acara di sekolah subjek juga mau mengikutinya. Acara yang dilakukan di sekolah yaitu kegiatan membagikan zakat fitrah ke tetangga. Subjek terlihat antusias dan mengikuti pembagian zakat tersebut dengan menyerahkan zakat tersebut kepada yang membutuhkan.

2. Aspek Keterbukaan

Pada aspek keterbukaan di fase *baseline* didapatkan nilai rata-rata sebesar 4 berada pada kategori rendah, pada siklus I didapatkan nilai rata-rata sebesar 8 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,5%, pada siklus II didapatkan nilai rata-rata sebesar 10,3 berada pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 0,22%, pada fase *follow-up* didapatkan rata-rata sebesar 11,6 berada pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 0,11%.

Temuan penelitian dalam hal ini adalah aspek keterbukaan menunjukkan adanya perubahan subjek dalam hal menunjukkan keluhannya kepada orang lain. Subjek yang awalnya ketika ada masalah itu menangis dan guling-guling, kini setelah diberikan intervensi yang didukung dari hasil pengamatan peneliti menunjukkan subjek mampu untuk bersifat terbuka dengan mengadu permasalahannya kepada orang terdekat. Permasalahan yang dialami subjek pada temuan kali ini adalah ketika subjek merasa kesakitan karena terjatuh saat bermain dengan temannya dan tangannya tidak sengaja ditarik kuat temannya, kemudian subjek bisa menunjukkan ekspresi sakit dengan bilang, “*atiit, atiitt*” sambil merengek kepada peneliti.

3. Aspek Asertif

Pada aspek asertif di fase *baseline* didapatkan rata-rata sebesar 7,5 berada pada kategori rendah, pada siklus I didapatkan rata-rata sebesar 11,6 berada pada kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 0,34%, pada siklus II didapatkan rata-rata sebesar 20,6 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,43%, pada fase *follow-up* didapatkan rata-rata sebesar 23,3 berada pada kategori tinggi mengalami peningkatan sebesar 0,11%.

Temuan penelitian pada aspek asertif yang dimiliki subjek diantaranya yakni subjek mampu melihat permasalahan dengan temannya kemudian subjek mulai bisa untuk memberikan perhatian terhadap permasalahan temannya tersebut. Kemudian ketika subjek dinasehati temannya subjek melaksanakannya. Subjek yang awalnya jika melihat temannya ada yang bertengkar atau menangis subjek tidak menghiraukannya, kini subjek mulai memberikan perhatian dengan cara mendekati teman tersebut.

4. Aspek Empati

Pada aspek empati di fase *baseline* didapatkan rata-rata sebesar 5 berada pada kategori rendah, pada siklus I didapatkan rata-rata sebesar 7,3 berada pada kategori rendah mengalami peningkatan sebesar 0,31%, pada siklus II didapatkan rata-rata sebesar 11,6 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,37%, pada fase *follow-up* didapatkan rata-rata sebesar 11 berada pada kategori sedang tidak mengalami peningkatan.

Temuan penelitian dalam hal empati, subjek mau ikut serta dalam membantu temannya. Berdasarkan pengamatan peneliti, ketika ada temannya yang sedang merapikan alat permainan, subjek ikut membantu serta subjek juga membantu mengangkat alat permainan bersama dengan temannya. Temuan penelitian dalam hal ini muncul pada siklus I dimana subjek dapat membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan mengangkat alat permainan. Subjek lebih sering bermain dengan temannya, dari hasil pengamatan peneliti ketika ada teman subjek yang sedang menangis subjek mendekatinya. Saat ada temannya yang sedih subjek seolah-olah menghibur temannya tersebut dengan mengajaknya bermain bersama.

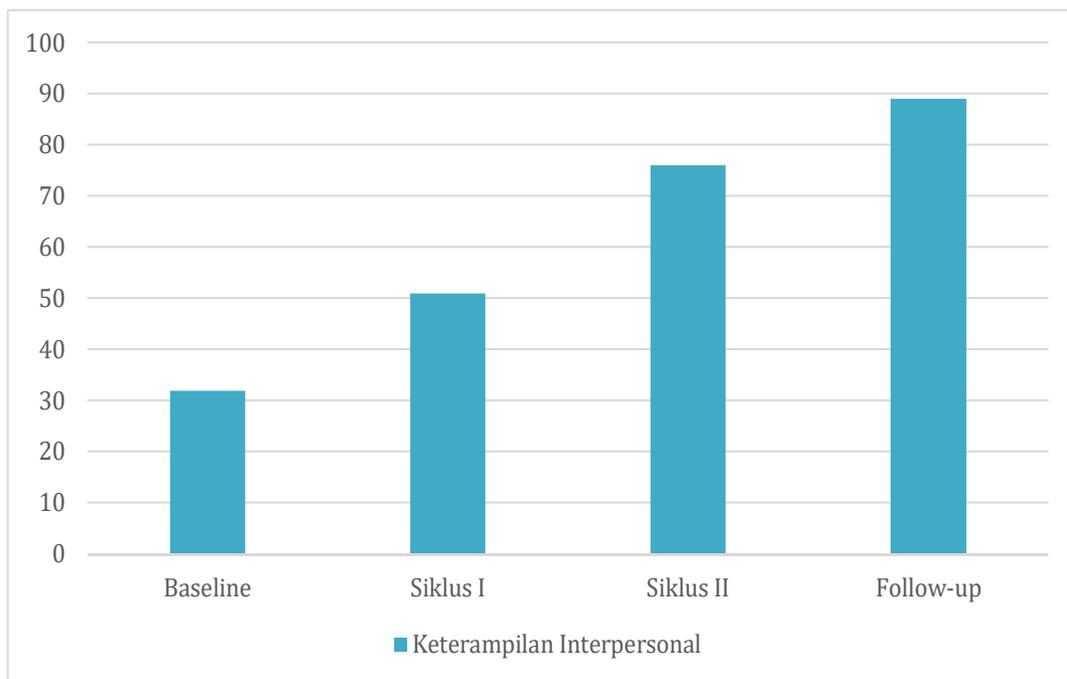
Practicing interpersonal skills in children with speech delays using finger puppets

Rezki Suci Qamaria, Kafin Trisyafatna, Moh. Irfan Burhani

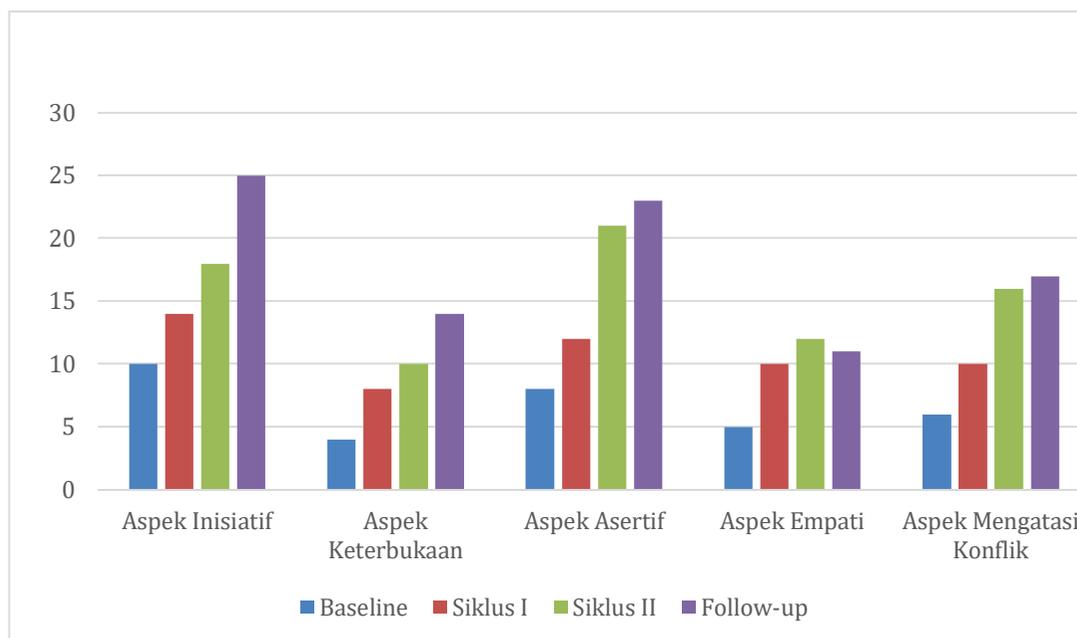
5. Aspek Mengatasi Konflik

Pada aspek mengatasi konflik di fase *baseline* didapatkan nilai rata-rata sebesar 6 berada pada kategori rendah, pada siklus I didapatkan rata-rata sebesar 10 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,4%, pada siklus II didapatkan rata-rata sebesar 15,6 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,35%, pada fase *follow-up* didapatkan rata-rata sebesar 17,3 berada pada kategori sedang mengalami peningkatan sebesar 0,09%.

Temuan penelitian siklus I pada aspek mengatasi konflik ini antara lain ketika subjek mendapatkan masalah misalnya bajunya kotor karena ulah dia bermain di tanah, dari hasil pengamatan peneliti subjek langsung menuju ke kran air di halaman sekolah untuk membersihkannya. Selain itu, sewaktu subjek bermain air sampai basah-basahan subjek langsung melepas bajunya dan mandi sendiri. Kemudian pada siklus II ketika subjek mengalami permasalahan seperti tangannya yang sakit selain diadukan ke orangtua atau anggota keluarga yang lainnya. Apabila subjek melakukan kesalahan, subjek mau meminta maaf terlebih dahulu dengan diingatkan oleh orang terdekat. Ketika subjek ingin bermain balon yang dipegang temannya, subjek berusaha memegang balon itu tanpa merebutnya. Namun temannya tidak memperbolehkan subjek bermain balon kemudian subjek diam saja lalu mengalah.



Gambar 2
Diagram Peningkatan Keterampilan Interpersonal Subjek



Gambar 3
Perubahan Aspek Keterampilan Interpersonal Subjek

PEMBAHASAN

Penerapan Metode Boneka Jari (*Finger Puppet*) dalam Meningkatkan Keterampilan Interpersonal pada Anak yang Mengalami Keterlambatan Bicara (*Speech Delay*) di Sekolah Inklusi X Kota Kediri dilihat dari kelima aspek keterampilan interpersonal yaitu kemampuan berinisiatif, kemampuan keterbukaan, kemampuan asertif, kemampuan empati, dan kemampuan mengatasi konflik. Maka, dari hasil temuan-temuan penelitian kelima aspek tersebut dibahas sebagai berikut:

1. Aspek Inisiatif

Temuan penelitian pada aspek inisiatif subjek setelah diberikan intervensi siklus I mengalami peningkatan yaitu ketika bermain dengan temannya subjek mau untuk memulai interaksi terlebih dahulu. Dalam hal ini subjek yang awalnya enggan untuk berkenalan dengan siswa baru, setelah diberikan intervensi subjek menjadi mau untuk berkenalan dengan siswa baru. Kemudian dari intervensi siklus I didapatkan bahwa subjek yang sebelumnya tidak mau untuk mengajak bermain lebih dulu, sekarang subjek menjadi sering mengajak bermain lebih dulu temannya, perilaku ini ditunjukkan dengan subjek yang mencolek temannya untuk diajak bermain kejar-kejaran. Berdasarkan pengamatan dan hasil pengisian kuesioner oleh guru pendamping kelas disebutkan subjek mau memulai interaksi dahulu untuk bermain dengan temannya dengan cara mencolek temannya sambil berteriak-teriak, kemudian temannya tersebut mengejanya. Menurut guru pendamping kelas subjek berani

Practicing interpersonal skills in children with speech delays using finger puppets

Rezki Suci Qamaria, Kafin Trisyafatna, Moh. Irfan Burhani

untuk maju tampil di depan kelas ketika ditunjuk untuk maju. Kemudian menurut orang tua subjek, ketika subjek di rumah bersama keluarganya ada acara, subjek mau gabung di suatu acara tersebut. Pada siklus II subjek mau untuk mulai berkenalan dengan teman baru, subjek senang ketika berada dekat dengan temannya. Menurut guru pendamping kelas anak juga mau untuk mengikuti kegiatan di dalam kelas meskipun sambil berlari-larian. Kemudian dari hasil pengamatan peneliti ketika ada acara di sekolah subjek juga mau mengikutinya. Acara yang dilakukan di sekolah yaitu kegiatan membagikan zakat fitrah ke tetangga. Subjek terlihat antusias dan mengikuti pembagian zakat tersebut dengan menyerahkan zakat tersebut kepada yang membutuhkan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amelia dan Marsella dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak TK B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh" menunjukkan hasil pada siklus II penerapan metode boneka jari dapat meningkatkan keterampilan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun dimana yang awalnya pada siklus I masih rendah dengan persentase nilai keberhasilan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 19% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 77% (Amelia et al., 2018). Penelitian lain yang sejalan adalah hasil penelitian dari Ratna Khairunnisa dan Selvi Oye yaitu boneka jari dapat melatih anak untuk dapat melatih anak untuk berteman dan memiliki banyak teman. Dari hasil intervensi penelitian tersebut didapatkan anak menjadi tidak segan atau malu-malu untuk memulai interaksi lebih dulu dengan temannya (Khairunnisa, 2020). Penelitian lain dari Apriliana, dimana dengan adanya penerapan metode boneka jari dapat meningkatkan tanggung jawab anak. Rasa tanggung jawab tersebut salah satunya meliputi mau mengerjakan tugas yang diperintahkan guru. Dari penelitian tersebut, menunjukkan hasil bahwa anak setelah diberikan intervensi menunjukkan perilaku menjadi bertanggung jawab atas apa yang dikerjakannya (Apriliana, 2018). Didukung oleh teori menurut Agus Sumitra bahwa manfaat boneka jari adalah untuk membangkitkan motivasi anak dalam belajar. Anak yang diberikan cerita dengan boneka jari maka akan berpikir dan menyampaikan pendapat dengan bebas sehingga dapat meningkatkan motivasinya (Sumitra et al., 2020).

2. Aspek Keterbukaan

Temuan penelitian dalam hal ini adalah aspek keterbukaan menunjukkan adanya perubahan subjek dalam hal menunjukkan keluhannya kepada orang lain. Subjek yang awalnya ketika ada masalah itu menangis dan guling-guling, kini setelah diberikan intervensi yang didukung dari hasil pengamatan peneliti menunjukkan subjek mampu untuk bersifat terbuka dengan mengadu permasalahannya kepada orang terdekat. Permasalahan yang dialami subjek pada temuan kali ini adalah ketika subjek merasa kesakitan karena terjatuh saat bermain dengan temannya dan tangannya tidak sengaja ditarik kuat temannya, kemudian subjek bisa menunjukkan ekspresi sakit dengan bilang, "*atiit, atiitt*" sambil merengek kepada peneliti.

Menurut Gunawan dalam buku Andi Aslindah, anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga dengan cerita yang diceritakan lewat boneka jari akan mengundang perhatian anak untuk mendengarkannya. Dalam hal ini boneka jari dapat menjadi pengalih perhatian anak dan juga menjadi media untuk anak agar menyatakan perasaannya (Aslindah, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh Listrianingsih mengenai “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Tentang Nilai-Nilai Islam di RA Muslimat Istiqlal Ploso Kudus” bahwa dengan penerapan boneka jari dapat mengasah anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dari penelitian tersebut didapatkan bahwa anak yang telah diberi dengan metode bercerita dapat meningkatkan kemampuannya dalam beradaptasi dan menjalin interaksi dengan orang disekitarnya dan merasa bahagia dengan orang di sekitar (Listrianingsih, 2019). Menurut Eliyawati dalam Rakimahwati, tujuan boneka jari adalah untuk membantu anak dalam bersosialisasi yang baik di lingkungannya serta menanamkan sikap gotong royong di lingkungan masyarakat. Sehingga hal ini dengan adanya boneka jari tingkat imajinasi anak meningkat kemudian anak dapat menirukan peran melalui tokoh yang diperankan dalam boneka jari tersebut. Selain itu boneka jari juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan melatih kemampuan bercerita anak sehingga anak akan mengungkapkan apa yang menjadi keluhannya (Rakimahwati, 2018).

3. Aspek Asertif

Temuan penelitian pada aspek asertif yang dimiliki subjek diantaranya yaitu subjek mampu melihat permasalahan dengan temannya kemudian subjek mulai bisa untuk memberikan perhatian terhadap permasalahan temannya tersebut. Kemudian ketika subjek dinasehati temannya subjek melaksanakannya. Subjek yang awalnya jika melihat temannya ada yang bertengkar atau menangis subjek tidak menghiraukannya, kini subjek mulai memberikan perhatian dengan cara mendekati teman tersebut.

Menurut Lilis Madyawati tujuan boneka jari diantaranya adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak dalam hal mengembangkan ide-ide serta gagasan, sehingga dengan boneka jari anak dapat lebih terampil dan kreatif (Madyawati, 2016). Dengan boneka jari kemampuan anak dalam mengembangkan ide dan gagasan semakin terasah, seperti anak akan memberikan perhatian pada temannya ketika temannya menangis. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Rosa Dame Pandiangan dan Nurmaniah tentang “Kegiatan Bermain Boneka Jari Usia 5-6 Tahun di TK Happy Holy Kids Setia Budi Medan” yang menyatakan bahwa boneka jari dapat meningkatkan rasa toleransi anak dan membuat anak tertarik untuk menjalin komunikasi dengan lawan bicara atau dengan teman mainnya (Pandiangan, 2021). Penelitian lain yang dilakukan oleh Anisa Oktawati, dkk tentang “Storytelling Media Boneka Jari Kain Flanel Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Prasekolah” yang dijelaskan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan boneka jari anak menjadi mau berteman dengan siapa saja, mau berbagi dengan teman, mau menghibur teman dan menegur sapa serta mengucapkan salam (Oktawati et al., 2020).

4. Aspek Empati

Temuan penelitian dalam hal empati subjek antara lain subjek mau ikut serta dalam membantu temannya. Berdasarkan pengamatan peneliti, ketika ada temannya yang sedang membersihkan lego subjek ikut membantu serta subjek juga membantu mengangkat lego bersama dengan temannya. Temuan penelitian dalam hal ini muncul pada siklus I dimana subjek dapat membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan mengangkat lego. Subjek lebih sering bermain dengan temannya, dari hasil pengamatan peneliti ketika ada teman subjek yang sedang menangis subjek mendekatinya. Saat ada temannya yang sedih subjek seolah-olah menghibur temannya tersebut dengan mengajaknya bermain bersama.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian dari Anisa Oktiawati, Yessy Pramita Widodo, Nok Istianah menunjukkan hasil bahwa anak setelah diberikan intervensi cerita dengan boneka jari menunjukkan adanya peningkatan dalam hal kecerdasan emosionalnya diantaranya menjalin kerja sama dengan temannya dimana anak dapat mengontrol emosinya, anak mau berteman dengan siapa saja dan anak mau berbagi dengan temannya (Oktiawati et al., 2020). Berdasarkan penelitian Nadia, metode bercerita merupakan metode menyampaikan cerita secara lisan yang sesuai dengan pengalaman dan dapat dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Metode bercerita salah satunya dengan menggunakan boneka jari karena dengan boneka jari menjadi tertarik dengan cerita yang disampaikan. Dengan bercerita anak akan dapat menelaah kejadian-kejadian di lingkungan sekitarnya, sehingga anak akan belajar mengenai peristiwa sebab akibat yang terjadi di lingkungan. Sehingga metode bercerita dengan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan anak dalam hal mengenali kondisi lingkungan sekitarnya (Megantari, 2020).

5. Aspek Mengatasi Konflik

Temuan penelitian siklus I pada aspek mengatasi konflik ini antara lain ketika subjek mendapatkan masalah misalnya bajunya kotor karena ulah dia bermain di tanah, dari hasil pengamatan peneliti subjek langsung menuju ke kran air di halaman sekolah untuk membersihkannya. Selain itu, sewaktu subjek bermain air sampai basah-basahan subjek langsung melepas bajunya dan mandi sendiri. Kemudian pada siklus II ketika subjek mengalami permasalahan seperti tangannya yang sakit selain mengadu ke orang terdekat subjek, juga berusaha mengatasinya sendiri dengan meniupkan tangannya ke jari yang sakit tersebut. Apabila subjek melakukan kesalahan, subjek mau meminta maaf terlebih dahulu dengan diingatkan oleh orang terdekat. Ketika subjek ingin bermain balon yang dipegang temannya, subjek berusaha memegang balon itu tanpa merebutnya. Namun temannya tidak memperbolehkan subjek bermain balon kemudian subjek diam saja lalu mengalah.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Siti Maryam, bahwa bercerita dengan boneka jari dapat membuat anak menjadi bisa saling memaafkan dengan temannya yang mana hal ini adalah dapat meningkatkan perkembangan moral anak. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa anak yang awalnya acuh dengan temannya setelah diberikan intervensi pada siklus II mengalami

perubahan bahwa anak menjadi mau meminta maaf dan saling memaafkan (Maryam, 2012). Hal ini sejalan dengan teori menurut Agus Sumitra, boneka jari dapat bermanfaat untuk mengembangkan aspek moral anak sehingga anak dapat mengetahui aturan serta cara berperilaku yang baik di lingkungan sosial anak (Sumitra, 2020). Kemudian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Oktiawati, dkk dengan judul “Storytelling Media Boneka Jari Kain Flanel Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Pra Sekolah”. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa setelah diberi perlakuan, dapat dilihat bahwa anak sudah dapat mengendalikan emosinya yang dilihat dari tidak mengganggu temannya, tidak merusak maupun menyerang temannya (Oktiawati et al., 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan yang sudah di jelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode boneka jari (*finger puppet*) dapat meningkatkan keterampilan interpersonal anak yang mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*). Adapun implikasi hasil penelitian ini bagi pengembangan keterampilan interpersonal pada anak-anak yang mengalami keterlambatan bicara adalah anak-anak yang mengalami keterambatan bicara yang berdampak pada kemampuan interpersonal dapat ditingkatkan dengan metode boneka jari. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan guru atau orangtua untuk memberikan stimulasi kepada anak yang mengalami keterambatan bicara yang berdampak pada kemampuan interpersonalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L., Marsella, A., Bina, S., & Getsempepa, B. (2018). Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak TK B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 5(2), 81–102. <https://doi.org/10.46244/BUAHHATI.V5I2.570>
- Anggiani, S. (2021). *Keterampilan Interpersonal: Pengembangan Pribadi Berintegritas dan Kerja Sama Menyenangkan*. Kencana.
- Apriliana, Q. R. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Melalui Boneka Jari Terhadap Rasa Tanggung Jawab Anak pada Kelompok B di TK Aisyiah Busthanul Athfal Kauman Tulungagung*. <http://repo.uinsatu.ac.id/8411/>
- Aslindah, A. (2018). *Alat Permainan Edukatif: Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Istiqlal, A. N. (2021). Gangguan Keterlambatan Bebicara (Speech Delay) pada Anak Usia 6 Tahun. *Preschool/ : Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/10.18860/PRESCHOOL.V2I2.12026>
- Johnson, D. W. (2009). *Reaching out: interpersonal effectiveness and self-actualization* (10th ed). Pearson Education.

Practicing interpersonal skills in children with speech delays using finger puppets

Rezki Suci Qamaria, Kafin Trisyafatna, Moh. Irfan Burhani

- Khairunnisa, R. (2020). Implementasi Penggunaan Media Boneka Jari untuk Mengembangkan Kemampuan Interpersonal Siswa SDN 027 Samarinda Ulu. *EduTeach/ : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 137–143. <https://doi.org/10.37859/EDUTEACH.V1I2.1945>
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenadamedia Group.
- Maryam, S. (2012). Peningkatan Moral Anak Usia Dini Melalui Boneka Jari di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Kuto Tuo Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(2). <https://doi.org/10.24036/1594>
- Megantari, N. K. A. (2020). *Upaya mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui metode bercerita dengamedia boneka jari di tk tunas harapan Batang*. <http://perpustakaan.iainpekalongan.ac.id/>
- Mulawarman, I. A. (2020). *Konseling Kelompok Pendekatan Realita Pilihan dan Tanggung Jawab*. Kencana.
- Oktiawati, A., Pramita, W. Y., & Istianah, N. (2020). Storytelling Media boneka Jari Kain Flanel meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak usia Prasekolah. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 11(2), 9–9. <https://doi.org/10.36308/JIK.V11I2.235>
- Periantalo, J. (2017). *Statistika Dasar Untuk Psikologi Pustaka Pelajar*. Pustaka Pelajar.
- Qamaria, R. S. (2023). Penerapan Social Skills Training (SST) untuk Meningkatkan Social Skill Performance pada Anak. *Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science*, 7(1), 25–38. <https://doi.org/10.30762/HAPPINESS.V7I1.1136>
- Rakimahwati, R. (2018). Pelatihan Pembuatan Boneka Jari Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anaka Usia Dini di Kecamatan V Kota Kampung Dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 1–11. <https://doi.org/10.35568/EARLYCHILDHOOD.V2I2B.292>
- Soetjiningsih, C. H. (2012). Perkembangan Anak Sejak Pembuaahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir. In 2012. Prenadamedia Group.
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi/ : Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.22460/TS.V6I1P>
- Supraktiknya, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dalam Psikologi*.
- Tiel, J. M. (2016). *Anakku Gifted Terlambat Bicara: Masalah dan Intervensi Bahasa pada Gifted Plus SLI*. Prenada.
- Zahro, N. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Integral Luqman Al-Hakim Kabupaten Situbondo. *Education Journal/ : Journal Educational Research and Development*, 3(2), 149–162. <https://doi.org/10.31537/EJ.V3I2.210>
-