

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS  
INTERAKSIONISME SIMBOLIK UNTUK MEMBENTUK  
KARAKTER ANAK USIA DINI**

**Eka Cahya Maulidiyah**

Universitas Negeri Surabaya

email: [ekamaulidiyah@unesa.ac.id](mailto:ekamaulidiyah@unesa.ac.id)

**Muhammad Reza**

Universitas Negeri Surabaya

email: [muhammadreza@unesa.ac.id](mailto:muhammadreza@unesa.ac.id)

**Abstract**

*This study aims to develop symbol interaction-based learning models to build the character of children at Budi Utomo Lamongan Kindergarten as an effort to build character quality that has a strong connection with the progress of the nation. This research method uses a research model by developing the model and development of Thiagarajan's research with a 4D model, namely define, design, develop and disseminate. This research model is for the development of learning devices. Formulation of components of the learning design model based on the interaction of components related to teacher material, school and classroom design, and the use of instructional media. The results of the development of a symbolic interaction-based learning design model are outlined in the form of SOP welcoming children, SOP activities of the initial activities, during activities and surgery and the elaboration of learning.*

**Keywords:** *Symbolic Interactions, Children, Characters*

---

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik untuk membentuk karakter anak di TK Budi Utomo Lamongan sebagai upaya pembangunan kualitas karakter yang memiliki keterkaitan yang kuat dengan kemajuan sebuah bangsa. Metode penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan dengan tahapan mengikuti model penelitian dan pengembangan Thiagarajan dengan model 4D yaitu define (pendefinisian), Design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Model penelitian ini digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Perumusan komponen-komponen Design model pembelajaran berbasis interaksi simbolik melibatkan komponen material yang menyangkut model berpakaian guru, Design sekolah dan ruang kelas, serta penggunaan media pembelajaran. Hasil pengembangan Design model pembelajaran berbasis interaksi simbolik dijabarkan dalam bentuk SOP penyambutan anak, SOP kegiatan awal pembelajaran, selama kegiatan dan penutup serta penjabaran pembelajaran.*

**Kata Kunci:** *Interaksionisme Simbolik, Anak, Karakter*

## **A. PENDAHULUAN**

Tugas sekolah sebagai mitra keluarga berperan mendukung anak untuk mengembangkan potensinya menjadi insan yang mandiri serta memiliki nilai-nilai akhlak mulia atau nilai-nilai karakter positif sejak dini.<sup>1</sup> Sayangnya tidak semua sekolah memahami hal tersebut, kenyataannya masih terdapat banyak sekolah yang hanya mengedepankan sisi akademis sebagai sasaran pembelajaran. Padahal

---

<sup>1</sup> Mutia Ayu Krismanda, Bambang Ismanto, dan Ade Iriani. "Pengembangan Model Kemitraan Sekolah Dengan Orang Tua Melalui Media Sosial dalam Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah di Sekolah Menengah Swasta". *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*. 4 (2), 2017, 146-160

jika melihat kenyataan yang ada di lapangan, lembaga harusnya memahami bahwa untuk membentuk peradaban yang berkualitas sisi akademis saja tidak cukup, maka membangun moral merupakan hal yang utama harus dilakukan. Membangun dan melestarikan moral memiliki tujuan membentuk masyarakat yang memiliki kualitas karakter positif yang kuat demi membentuk negara yang maju dan meminimalkan permasalahan sosial yang terjadi seperti tingginya tingkat korupsi dan kejahatan.<sup>2</sup>

Pembangunan kualitas karakter disadari memiliki keterkaitan yang kuat dengan kemajuan sebuah bangsa. Hal tersebut dapat dilihat dalam hasil survei yang dilakukan oleh PERC (*Political and Economic Risk Consultancy*) pada periode 2002.<sup>3</sup> Dalam survei tersebut menunjukkan bahwa Indonesia, India, dan Vietnam sebagai negara berkembang yang memiliki berbagai permasalahan sosial yang terjadi berada pada urutan atas tingginya tingkat korupsi yang terjadi di Asia dengan skor 9.92, 9.17, dan 8.25 sementara Singapura yang merupakan negara maju memiliki skor 0.90 dari total skor 10. Semakin tinggi skor menandakan semakin tinggi tingkat korupsi yang terjadi. Keterkaitan tersebut juga dapat diartikan bahwa ternyata pembentukan karakter positif sangat dibutuhkan untuk menghindari permasalahan sosial yang terjadi di suatu negara. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Theodore Roosevelt yang menyatakan bahwa memberikan pendidikan hanya dalam aspek pemikiran atau kecerdasan otak saja dan bukan pada aspek moral merupakan ancaman yang besar dalam masyarakat.<sup>4</sup> Mengacu pada data tersebut maka diharapkan setiap sekolah mampu menumbuhkan karakter yang baik dalam keseharian anak di sekolah, seperti karakter peduli, jujur, tanggung jawab dan toleransi agar dapat menjadikan Indonesia menjadi negara yang maju dan sejahtera.

---

<sup>2</sup> Slameto. *Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)*. (Salatiga: Satya Wacana University Press, 2015), 13

<sup>3</sup> Suryadharma Ali, *Membangun Parpol Anti Korupsi*, Seputar Indonesia. 25 Juni 2008.

<sup>4</sup> Ratna Megawangi. *Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2016).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan memilih salah satu sekolah yang memiliki indikasi adanya interaksi sosial yang terjadi antara anak dengan lingkungan sosialnya baik secara verbal maupun nonverbal. TK Budi Utomo Lamongan memiliki tujuan mendukung pembelajaran secara akademik serta menumbuhkan karakter dalam diri anak seperti perilaku jujur dan sopan santun. Namun interaksi yang terjadi disadari belum dilakukan secara maksimal. Interaksi yang dilakukan guru dan lingkungan sekolah belum sepenuhnya mendukung kebutuhan anak akan pendidikan yang mengedepankan pembentukan karakter. Hal tersebut ditandai dengan pemaknaan melalui simbol-simbol yang ditampilkan anak dalam kesehariannya. Masih terdapat anak-anak yang belum memiliki perilaku sopan santun dan saling menyayangi antarteman. Juga masih terdapat anak yang berbuat semaunya dan menyakiti teman serta orangtuanya secara verbal. Dengan demikian dibutuhkan pengembangan model pembelajaran yang berbasis interaksi simbolik sesuai dengan karakter yang ingin ditumbuhkan pada anak, utamanya yang berhubungan dengan perilaku moral serta keseharian anak di lingkungannya.

Interaksi simbolik menurut perspektif interaksional, merupakan salah satu perspektif yang ada dalam studi komunikasi, yang barangkali paling bersifat “humanis”.<sup>5</sup> Pandangan ini menganggap bahwa setiap individu di dalam dirinya memiliki esensi kebudayaan, berinteraksi di tengah sosial masyarakatnya, dan menghasilkan makna buah pikiran yang disepakati secara kolektif.

Interaksionisme simbolik menjelaskan bahwa individu dalam berinteraksi dengan individu atau kelompok lainnya selalu menggunakan simbol-simbol. Simbol-simbol tersebut dapat berupa bahasa, isyarat tubuh (*gesture*), dan suara. Individu mendapatkan makna simbol-simbol dari interaksinya dengan orang lain yang kemudian individu mempraktikkan simbol-simbol tersebut untuk mendapatkan

---

<sup>5</sup> Elvinaro Ardianto dan Bambang Q-Anees. *Filsafat Ilmu Komunikasi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007).

makna dari orang lain di dalam interaksinya.<sup>6</sup> Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. Seperti yang dicatat oleh Douglas,<sup>7</sup> makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih yang besar pada pendidikan anak usia dini, termasuk didalamnya program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Surabaya. Hasil penelitian ini juga dapat menguraikan beberapa alternatif model pembelajaran berbasis interaksi simbolik yang dapat diterapkan di lembaga PAUD baik PG maupun TK dalam membentuk karakter dalam diri anak.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>8</sup> Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk dalam pendidikan, metode ini juga digunakan untuk menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui penelitian terapan.<sup>9</sup>

---

<sup>6</sup> Tasya Aulia Maghfira dan Adi Bayu Mahadian. "Interaksi Simbolik Pengajar dan Siswa di Komunitas Matahari Kecil". *Jurnal Komunikasi Global*, 7 (1), 2018, 87-104

<sup>7</sup> *Ibid.*, 136

<sup>8</sup> Sugiyono. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Cetakan Kesebelas. (Bandung: Alfabeta, 2010)

<sup>9</sup> Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi, dan juga Dasar-Dasar Teoritis bagi Pengembangan Pendidikan. Cetakan kedelapan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa *handout* pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik. Model pengembangan yang digunakan mengacu tahapan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan.<sup>10</sup> Tahapan penelitian dan pengembangan Thigarajan dikenal dengan model 4D meliputi 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Model penelitian ini digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini akan diadaptasi sampai pada tahap *develop* (pengembangan).

Tahapan tahap pertama *define* diawali dengan mengaji tujuan instruksional pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik serta analisis karakter anak sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hasil dari tahap *define* adalah rumusan tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Tujuan khusus itu kemudian digunakan sebagai landasan bagi tahapan selanjutnya, yakni tahapan *Design* yakni merancang *prototype* model pembelajaran berbasis interaksi simbolik. Tahapan *develop* kemudian dilakukan dengan cara merevisi dan memodifikasi *prototype* melalui kegiatan uji coba.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama sebelum peneliti ke lapangan terlebih dahulu peneliti membuat panduan observasi penelitian dan panduan wawancara penelitian. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengambilan data di lapangan. Dalam prosesnya peneliti mengkaji kembali dasar pemikiran penelitian, tujuan penelitian, dan kemungkinan keberlanjutan penelitian. Melalui kajian tersebut peneliti membandingkan dengan waktu yang dibutuhkan dalam penelitian.

---

<sup>10</sup> Thiagarajan, Sivasailam dkk. *Instruksional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. (Leadership Training Institute/special education: University of Minnesota, 1974).

Tahap selanjutnya setelah menentukan metode yang digunakan dalam penelitian dan menyusun pedoman observasi dan wawancara yang digunakan sebagai pendukung penelitian lapangan, maka peneliti melakukan persiapan penelitian lapangan. Hari pertama digunakan peneliti untuk meminta izin pihak sekolah untuk melakukan penelitian di lembaga pendidikan TK Budi Utomo Lamongan. Selain meminta izin melakukan penelitian tujuan peneliti juga untuk berkoordinasi dengan pihak sekolah tentang persiapan pelaksanaan penelitian. Diskusi dengan pihak sekolah dilakukan untuk membuat kesepakatan tentang jadwal kunjungan yang akan dilakukan serta persiapan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Jadwal kunjungan dilakukan pada hari Kamis, Sabtu, dan Minggu. Hari tersebut dipilih dengan mempertimbangkan kebutuhan kedua pihak, sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Pada pelaksanaannya hari yang disepakati tersebut tidak baku karena dapat diubah sesuai kondisi ketika penelitian dilaksanakan.

Tahapan *Define* merupakan tahapan pertama penelitian dengan tujuan akhir yakni mendapatkan tujuan khusus yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Tujuan khusus ini dirumuskan dengan mengacu pada proses pengajian atau proses analisis. Proses pengajian yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berbasis interaksi simbolik serta analisis karakter siswa yang ingin dicapai. Hasil dari analisis tersebut selanjutnya dibandingkan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan sehingga kemudian dapat dirumuskan tujuan instruksional khusus yang hendak dicapai dalam penelitian.

Tujuan instruksional khusus penelitian didasarkan analisis tujuan pembelajaran model pembelajaran berbasis interaksi simbolik serta karakter dan kebutuhan lembaga adalah mewujudkan *Design* model pembelajaran berbasis interaksi simbolik untuk mewujudkan peserta didik yang beriman dan berkarakter tercermin lewat penampilan dan perilaku cinta Tuhan dan ciptaan-Nya serta memiliki karakter positif seperti kreatif, mandiri, bertanggung jawab, dan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dengan baik melalui proses pembelajaran..

Tahapan *Design* (perancangan) didasarkan pada tahapan *define* yang telah dilakukan. Peneliti mencoba mendeskripsikan rancangan awal model pembelajaran berbasis interaksi simbolik yang akan digunakan dalam praktik pembelajaran.<sup>11</sup> Selain, mendeskripsikan tentang rancangan model pembelajaran, pada tahap ini juga akan dibahas tentang instrumen penelitian yang digunakan. Instrumen penelitian ini menggunakan angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Angket yang digunakan terdiri dari dua jenis yakni angket analisis validasi produk dan angket respon terhadap *Design* produk yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi masukan terhadap isi produk dan tanggapan dari guru sebagai model pengguna produk. Sementara pedoman wawancara dan observasi disusun semiterstruktur dengan tujuan menemukan permasalahan dan saran dengan lebih terbuka yang ditujukan sebagai bahan pertimbangan kepada pihak peneliti, guru, dan pihak sekolah sebagai mitra peneliti.

Rancangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik disusun dengan memperhatikan berbagai aspek yang ada di lingkungan sekolah serta bentuk keterlibatan guru dalam proses pembelajaran. Perumusan komponen-komponen *Design* model pembelajaran berbasis interaksi simbolik melibatkan komponen material yang menyangkut model berpakaian guru, *Design* sekolah dan ruang kelas, serta penggunaan media pembelajaran. Model berpakaian guru yang dimaksud adalah bahwa dalam berpakaian guru harus menunjukkan model berpakaian rapi dan sopan untuk memberikan pemahaman pada anak tentang cara berpakaian yang baik dan sopan.

*Design* sekolah dan ruang kelas ditata sedemikian rupa dengan memanfaatkan hiasan gambar maupun dilengkapi dengan kata atau kalima positif untuk mengajarkan anak berperilaku positif. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, utamanya jika materi yang ingin diajarkan berhubungan dengan sikap perilaku seseorang maka media yang digunakan harus mampu

---

<sup>11</sup> Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006)



merepresentasikannya dan sesuai dengan perkembangan anak dan karakter anak, seperti wayang atau boneka yang menarik perhatian anak atau media kongkrit yang disukai anak. Tidak disarankan hanya menggunakan media buku dan alat tulis.<sup>12</sup>

Komponen kedua adalah komponen pembelajaran yang mencakup kegiatan pra pembelajaran seperti penyambutan anak-anak di gerbang dengan senyum dan salam dari guru, Kegiatan pembelajaran mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan terintegrasi yang dimaksud melibatkan aspek perkembangan lain seperti kognitif dan fisik motorik dalam pembelajaran, maka semuanya harus dikaitkan dengan pengembangan nilai agama, moral, dan karakter anak. Dan kegiatan khusus yang dimaksudkan adalah implementasi dari model pembelajaran berbasis interaksi simbolik dapat menggunakan kegiatan satu hari penuh untuk mengajarkan anak kegiatan yang berhubungan dengan menanamkan keimanan seperti wudhu dan sholat berjamaah, manasik hari, dan lain sebagainya juga untuk menanamkan karakter dapat melalui kegiatan menonton Film bersama kemudian ditindaklanjuti dengan penguatan lewat kegiatan bermain peran.<sup>13</sup>

*Design* model pembelajaran yang telah dirancang secara garis besar kemudian pada tahap selanjutnya dikembangkan dan dijabarkan dalam bentuk RPPH dan penjabaran kegiatan secara terstruktur dalam bentuk uraian untuk memudahkan dalam pengamatan dan penilaian. *Design* yang telah dikembangkan kemudian diberikan kepada ahli untuk divalidasi dan diberi masukan terkait dengan *content* maupun *construct* rancangan model pembelajaran. Penilaian yang dilakukan mencakup tampilan, kesesuaian materi instruksional, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa, kesesuaian metode yang digunakan serta kesesuaian *construct* penggunaan rancangan.

---

<sup>12</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), 2010, 1-10

<sup>13</sup> Ridwan. "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Media Film dalam Pembelajaran Agama Islam di SMP Negeri Cempaka Kabupaten Pinrang". *Al Islam: Jurnal Studi Pendidikan*. XVI (2), 2018, 144-153

Dalam melengkapi data tentang kesesuaian penggunaan dengan kebutuhan lembaga dan kebutuhan siswa maka peneliti juga melakukan penyebaran angket kepada guru untuk mendapat masukan dari segi pengguna produk. Data yang kemudian didapat dari hasil angket tersebut digunakan sebagai landasan dalam pengembangan awal rancangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik sebelum diujicobakan dalam bentuk praktik pada siswa di lembaga TK tersebut.

Pada tahap *develop* (pengembangan) rancangan model pembelajaran dari tahapan *Design* dikembangkan setelah dilakukan validasi ahli dan masukan dari guru sebagai pengguna produk. Hasil validasi *Design* awal menunjukkan bahwa rancangan model pembelajaran sudah sesuai dengan pembelajaran yang akan dipakai di lembaga TK dengan presentase 85 % dengan rincian materi yang digunakan telah sesuai dengan tujuan penelitian dan pembelajaran, dan metode yang digunakan juga telah sesuai. Perbaikan dilakukan dalam hal penggunaan bahasa untuk mempermudah makna dipahami guru maupun siswa nantinya sebagai subyek uji coba penelitian. Penggunaan bahasa pada *Design* penelitian diatasi dengan persamaan persepsi antara guru dengan peneliti, sementara penggunaan bahasa dalam praktik yang dilakukan oleh guru kepada siswa dilakukan dengan penguatan secara verbal yang dilengkapi dengan nonverbal seperti penggunaan simbol dan gerakan berbasis interaksi simbolik.

Setelah dilakukan validasi dan persamaan persepsi antara pihak guru dan peneliti maka pengembangan *Design* model pembelajaran berbasis interaksi simbolik dijabarkan dalam bentuk SOP penyambutan anak, SOP kegiatan awal pembelajaran, selama kegiatan dan penutup serta penjabaran pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan interaksi simbolik disadari merupakan sebuah kebutuhan untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran, utamanya yang berhubungan dengan pembentukan karakter pada diri anak. Hal tersebut penting dilakukan karena dalam pembelajaran diperlukan pemaknaan untuk mengetahui makna yang dikomunikasikan. Pemaknaan tersebut tidak cukup hanya sekedar dalam bentuk verbal namun juga dalam bentuk

nonverbal untuk membentuk makna yang menyeluruh seperti yang dicatat oleh Douglas,<sup>14</sup> makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Hal ini juga diperkuat oleh Spradley yang mengatakan “Simbol adalah obyek sosial dalam suatu interaksi dan digunakan sebagai perwakilan komunikasi yang ditentukan oleh orang-orang yang membuatnya. Simbol-simbol tersebut dapat berwujud bentuk obyek fisik (benda kasat mata), kata-kata (untuk mewakili obyek fisik, perasaan, ide, dan nilai-nilai), serta tindakan (yang dilakukan orang untuk memberi arti dalam berkomunikasi dengan orang lain)”<sup>15</sup> Hasil penelitian juga menunjukkan hal yang sama seperti contoh ketika guru memberi salam ketika menyambut anak datang ke sekolah disertai dengan senyum dan intonasi suara lembut yang bersahabat, maka anak secara tidak sadar juga melakukan hal yang sama. Anak tersenyum kepada guru dan bahkan anak juga menyapa teman-temannya yang lain dengan senyum dan ekspresi mimik muka yang ceria. Guru juga menunjukkan simbol-simbol pendukung dalam pembelajaran, misalnya guru mendekati anak yang kesulitan, tidak hanya menegur dari jauh karena menyadari kehadiran yang dekat merupakan simbol dari perhatian guru, begitu pula saat kegiatan awal saat guru membimbing anak-anak dalam berdo’a, maka guru mencontohkan sikap yang baik dengan duduk dan khusyuk dalam berdo’a sehingga anak juga melakukan hal yang sama. Pada saat berdo’a sebelum makan siang guru juga mencontohkan untuk bersikap do’a yang baik dan memberi tahu anak bahwa ada beberapa teman yang belum siap, sehingga teman-teman yang lain harus bersabar untuk menunggu, ini juga merupakan pengembangan dari sikap sabar dan toleransi sesama teman.

---

<sup>14</sup> Ardianto, Elvinaro dan Bambang Q-Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi...* 136

<sup>15</sup> Spradley, James P. Metode Etnografi. Yogyakarta: Tiara WacanaSubandi, Latihan Meditasi untuk Psikoterapi, Dalam Subandi (ed.), *Psikoterapi: Pendekatan Komvensional dan Kontemporer*, (Yogyakarta: Unit Publikasi Fakultas Psikologi UGM, 2007).

Hal tersebut juga berlaku dalam hal pengelolaan desain ruangan dan pemilihan media dalam pembelajaran. Di sekolah tersebut *Design* kelas menggunakan gambar langkah-langkah orang beribadah untuk membiat anak mengetahui bagaimana sikap yang baik ketika beribadah. Gambar-gambar lain untuk mengembangkan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari juga diletakkan di tempat yang mudah dilihat anak untuk mengajarkan anak bersikap yang baik, seperti gambar anak membuang sampah di tempatnya, anak membantu temannya yang kesusahan, dan anak yang mengantri dengan baik ketika mau cuci tangan.

Gambar-gambar tersebut selain berfungsi sebagai mengembangkan karakter dalam diri anak, juga berfungsi menggerakkan motivasi dalam diri untuk melakukan hal yang sama sesuai dengan Slavin yang menyatakan bahwa manajemen kelas adalah strategi untuk menyediakan lingkungan pembelajaran yang efektif tidak hanya meliputi mencegah dan menanggapi perilaku yang buruk tetapi juga yang lebih penting menggunakan waktu kelas dengan baik, menciptakan atmosfer yang kondusif bagi minat dan penelitian, dan membolehkan kegiatan yang melibatkan pemikiran dan imajinasi siswa. Slavin menambahkan bahwa pengelolaan kelas yang baik merupakan metode dalam mengorganisasikan pengajaran dan struktur fisik agar tercipta waktu efektif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang produktif sekaligus bahagia dan meminimalkan masalah perilaku dan gangguan yang lain.<sup>16</sup>

Dari bebrapa penjelasan di atas dapat dicapai kesimpulan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik memiliki efek yang positif dalam pembelajaran untuk mengembangkan karakter dalam diri anak dimulai dari kegiatan pengembangan SOP penyambutan anak di sekolah sampai anak akan pulang ke rumah masing-masing.

---

<sup>16</sup> Abdul Hamid Wahid, Chusnul Muali, Mutmainnah Mutmainnah. "Manajemen Kelas dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa". *Al-Fikrah; Jurnal Manajemen Pendidikan*. 5(2), 2018, 179

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan peneliti terhadap Interaksi Simbolik, walaupun pemikiran ini belum dapat disebut Teori namun dalam praktiknya di TK Budi Utomo Lamongan interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa menggunakan simbol baik verbal maupun non verbal memiliki makna yang dapat diterjemahkan oleh masing-masing orang. Penerjemahan antar individu terkadang memiliki persepsi berbeda terhadap yang dimaksud. Maka dari itu dalam memberikan pemaknaan hendaknya diberikan review lebih lanjut terhadap apa yang diinginkan guru. Hal tersebut untuk membuat anak memahami isyarat yang dimaksudkan dalam pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik di TK Budi Utomo dapat terlaksana sesuai dengan tujuan yang dibuat dan dijabarkan dalam bentuk SOP penyambutan, RPPH dan penjabaran proses pembelajaran.

Penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis interaksi simbolik dalam praktiknya membutuhkan dukungan tidak hanya oleh pihak sekolah, namun lebih lanjut diharapkan agar terjadi kerjasama dengan pihak keluarga, utamanya orangtua. Dalam penelitian pengembangan selanjutnya diharapkan terdapat modifikasi sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masing-masing lembaga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Muhson, Ali. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2). 2010.
- Ali, Suryadharma. *Membangun Parpol Anti Korupsi*. Seputar Indonesia. 25 Juni 2008
- Ardianto, Elvinaro dan Bambang Q-Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2007.
- Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- Denzin, Norman K. & Yvonna S. Lincoln, *Handbook of Qualitative Research*, terj. Dariyatno, dkk, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009. Lihat pula Robert R. Sherman & Rodman B. Webb, *Qualitative Research in Education Focus and Methods*, (New York: Routledge Falmer Tylor and Francis e-Library, 2005
- Gross, J.J. & Thompson, R.A, *Emotion Regulation Conceptual Foundations*. In JJ Gross (Ed.), *Handbook of Emotion Regulation*, New York Guilford Press. 2007.
- Krismanda, Mutia Ayu; Bambang Ismanto, dan Ade Iriani. “Pengembangan Model Kemitraan Sekolah Dengan Orang Tua Melalui Media Sosial dalam Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah di Sekolah Menengah Swasta”. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 2017.
- Maghfira, Tasya Aulia dan Adi Bayu Mahadian. “Interaksi Simbolik Pengajar Dan Siswa Di Komunitas Matahari Kecil”. *Jurnal Komunikasi Global*, 7 (1). 2018
- Megawangi, Ratna. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation. 2009.
- Nuryanti, Lusi. *Psikologi Anak*. Jakarta : PT Indeks. 2008.

- Ridwan. "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Media Film dalam Pembelajaran Agama Islam di SMP Negeri Cempaka Kabupaten Pinrang". *Al Islah: Jurnal Studi Pendidikan*. XVI (2), 2018.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Schore, Allan N. *Affect Regulation and the Repair of the self*. Norton & company, 2003
- Slameto. *Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)*. Salatiga: Satya Wacana University Press. 2015.
- Slavin, Robert E. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Indeks. 2009.
- Spradley, James P. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara WacanaSubandi, Latihan Meditasi untuk Psikoterapi, Dalam Subandi (ed.), *Psikoterapi: Pendekatan Konvensional dan Kontemporer*, Yogyakarta: Unit Publikasi Fakultas Psikologi UGM. 2007.
- Sugiyono.. *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Cetakan Kesebelas. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Memberikan Deskripsi, Eksplanasi, Prediksi, Inovasi, dan juga Dasar-Dasar Teoritis bagi Pengembangan Pendidikan*. Cetakan kedelapan, Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012.
- Thiagarajan, Sivasailam dkk. *Instruksional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Leadership Training Institute/special education: University of Minnesota. 1974.
- Wahid, Abdul Hamid dkk. "Manajemen Kelas dalam Menciptakan Suasana Belajar yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa". *Al-Fikrah; Jurnal Manajemen Pendidikan*. 5(2). 2018.