

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai serangkaian upaya yang dilakukan oleh guru yang ditujukan untuk siswa agar mempermudah proses belajar mengajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.<sup>16</sup>

Media merupakan suatu alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu pekerjaan. Karena media adalah salah satu alat yang berfungsi untuk memudahkan suatu pekerjaan yang diharapkan pekerjaan itu dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media juga merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan kepada orang lain.<sup>17</sup>

Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah sebagai sarana. Selain sebagai sistem penyampaian atau mediator, juga dapat mencerminkan pemahaman bahwa setiap sistem pembelajaran yang memainkan peran mediasi, dari guru hingga tim yang paling canggih, dapat disebut sebagai

---

<sup>16</sup> Drs. Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasri Press, 2012), 1.

<sup>17</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2017), 213.

media. Singkatnya, media adalah sarana transmisi atau penyampaian pesan pembelajaran.<sup>18</sup>

Pembelajaran merupakan implementasi dari kurikulum, namun banyak juga yang berpendapat bahwa pembelajaran itu sendiri adalah kurikulum sebagai suatu tindakan atau kegiatan. Guru yang berkewajiban merencanakan pembelajaran (*instruction planning*) selalu mengacu kepada komponen-komponen kurikulum yang berlaku.<sup>19</sup> Pembelajaran merupakan upaya yang disengaja untuk mengelola kejadian atau peristiwa belajar dalam memfasilitasi siswa sehingga dapat memperoleh tujuan yang dipelajari.<sup>20</sup>

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar. Media pembelajaran juga memberikan stimulus, dorongan, pengembangan aspek intelektual, maupun emosional pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang ada mampu meningkatkan motivasi belajar, membangkitkan kreativitas siswa dan belajar berpikir tingkat tinggi.<sup>21</sup> Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa agar lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari sesuai kurikulum yang berlaku.

---

<sup>18</sup> Sri Hayati, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017), 2.

<sup>19</sup> Hayati, 3.

<sup>20</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 6.

<sup>21</sup> *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 214–15.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran di dalam kelas adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat memudahkan, memperjelas, mempercepat penyampaian pesan yang disampaikan oleh guru.
- b) Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Media pembelajaran adalah subkomponen yang dapat menentukan sebuah keberhasilan dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa.
- c) Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Sebagai pengarah pesan dan materi yang akan disampaikan, dan untuk mengembangkan kompetensi siswa.
- d) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Dalam hal ini media dapat mengakomodasi semua kecakapan, keterampilan dan kreativitas siswa dalam belajar. Dapat juga media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar, dan adanya interaksi langsung antara media belajar dan siswa.
- e) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat memberikan kontribusi pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu diperhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> *Ibid*, ..., 216–17.

## **B. Media Boneka Tangan**

### **1. Pengertian Media Boneka Tangan**

Boneka berasal dari bahasa portugis yang artinya mainan yang mempunyai bentuk yang bermacam-macam ada yang bentuknya seperti manusia, kartun, tokoh fiksi, hewan, tumbuhan, dan benda yang lainnya. Boneka adalah mainan yang paling tua karena sudah ada sejak zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuno. Sedangkan tangan merupakan satu anggota badan mulai dari siku sampai ujung jari yang digunakan sebagai alat gerak.

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media boneka tangan dianggap efektif untuk membuat anak-anak dapat memusatkan perhatiannya kepada gurunya pada saat pembelajaran. Boneka menjadi alat peraga yang dianggap hampir mendekati naturalistik dengan isi cerita.<sup>23</sup>

Media Boneka Tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang terbuat dari flannel yang berbentuk hewan, dengan menggunakan media boneka tangan akan membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan menggunakan media boneka tangan siswa secara aktif akan mudah menceritakan kembali cerita yang didengar dengan kebebasan kata yang diolah dari hasil pemikirannya menggunakan bahasa anak yang lebih sederhana.<sup>24</sup>

Dari penjelasan singkat dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah tiruan dari beberapa bentuk yang dapat dimainkan dengan menggunakan

---

<sup>23</sup> Firdaus Ma'rifatul, "Pengaruh Media Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Meduran Gresik" (Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 23.

<sup>24</sup> Nashihah, "Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017," 1-5.

tangan yang digerakan dengan menggunakan tangan sesuai dengan cerita yang akan disampaikan.

## **2. Kelebihan Media Boneka Tangan:**

- a) Menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Membantu mengembangkan emosi peserta didik dengan mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut.
- c) Membantu peserta didik membedakan fantasi dan realita.
- d) Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya.
- e) Mengembangkan aspek bahasa.
- f) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya.<sup>25</sup>

## **3. Kekurangan Media Boneka Tangan**

- a) Memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan.
- b) Karakteristik setiap peserta didik yang berbeda, sehingga guru harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media boneka tangan dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih mengerti karena objek ada didepan mereka.

## **4. Langkah Menggunakan Media Boneka Tangan**

- a) Mempersiapkan Boneka tangan sebelum memulai bercerita.
- b) Boneka Tangan harus disesuaikan dengan cerita yang akan disampaikan.
- c) Jarak boneka tidak boleh terlalu dekat dengan mulut.
- d) Kedua tangan harus sesuai bisa bergerak menyesuaikan cerita.
- e) Suara dan gerakan tangan harus sesuai.

---

<sup>25</sup> Marini, Pudjawan, and Asril, "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3."

- f) Lakukan improvisasi sederhana.
- g) Tutup cerita dengan simpulan yang sederhana.

### C. Metode *Show and Tell*

#### 1. Pengertian Metode *Show and Tell*

Metode *Show and Tell* adalah metode yang menampilkan dan menjelaskan mengenai barang atau benda yang menjadi minat anak terhadap khalayak umum. Metode ini mengutamakan kemampuan berkomunikasi sederhana dan cocok untuk digunakan dalam siswa MI kelas rendah, karena kebiasaan siswa kelas rendah yang mempunyai hasrat ingin menunjukkan sesuatu hal.

Metode *Show and Tell* dapat merangsang siswa untuk lebih mengenal lingkungannya atau orang lain dan sesuatu yang berada di sekelilingnya. Artinya metode *Show and Tell* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.<sup>26</sup>

Metode *Show and Tell* memberikan kesempatan untuk mengembangkan bahasa ekspresif siswa melalui belajar membuat dan membangun bahasa yang lebih baik. Dengan metode ini diharapkan dapat merangsang dan menambah kosakata serta dapat menstimulasi keterampilan berbicara siswa.<sup>27</sup>

#### 2. Manfaat Metode *Show and Tell*

Manfaat metode *show and tell* salah satunya adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa secara lisan, karena dalam pelaksanaannya permainan ini anak banyak menggunakan bahasa lisan. Sehingga metode ini digunakan dalam

---

<sup>26</sup> Tri Lestari, Yasbiati, and Bela Nurlela Mustika, "Penggunaan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini," *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (June 2017): 129–36.

<sup>27</sup> Isna Maulida Rahmayanti and Desak Mutu Parmiti, "Penerapan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku," *Indonesian Gender And Society* 1, no. 2 (2020): 51.

proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa dan meningkatkan keterampilan berbicara.

*Show and tell* dapat mengembangkan aspek dalam kemampuan bahasa yaitu siswa belajar berbicara dan menyimak, menjadi pendengar dan memperkenalkan diri, membuat penyelidikan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan, membuat hubungan antara respon siswa dengan siswa lain bahkan dengan gurunya, antisipasi dan pengamatan, praktik keterampilan berbicara dan bercerita, menggunakan bahasa deskriptif, dan mengucapkan terima kasih.

*Show and tell* bermanfaat untuk mengembangkan banyak aspek dalam kemampuan bahasa, karena dalam metode ini siswa banyak berbicara dan menyimak percakapan yang dilakukan dalam kegiatan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya, membiasakan anak untuk mendengar dan di dengar, menjawab pertanyaan berdasarkan pertanyaan, melakukan pengamatan, menggunakan kata dengan tepat dan membiasakan anak untuk berucap kata yang positif.

Berdasarkan uraian yang sudah disampaikan metode ini memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan berbicara, mendengarkan, menjawab pertanyaan, bertanya, memperoleh edukasi, kegiatan bercerita dan menjelaskan sesuatu di depan umum untuk menyatakan pendapat, mengungkapkan perasaan, keinginan dan pengalaman.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Rezki Perwita Arum, "Penerapan Metode Bermain Show and Tell Dalam Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Wasila Hamid Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan" (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020), 48-49.

### **3. Langkah-langkah Metode *Show and Tell***

*Show and tell* adalah metode yang banyak menggunakan kemampuan siswa dalam berbahasa lisan terutama kemampuan berkomunikasi lisan, berikut langkah-langkah dalam menggunakan metode *Show and tell* dalam kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan media boneka tangan materi dongeng:

- a. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan.
- b. Guru memberikan contoh cara melakukan *show and tell* didepan kelas dengan menggunakan media boneka tangan.
- c. Guru kemudian meminta salah satu siswa untuk menirukan apa yang sudah disampaikan guru dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- d. Siswa melakukan *show and tell* di depan kelas dan siswa lainnya.
- e. Guru memberikan stimulasi dengan cara memberi pertanyaan jika ada kesulitan dalam melakukan *show and tell* di depan kelas.

### **4. Kelebihan dan Kekurangan *Show and Tell***

Beberapa kelebihan dari metode *show and tell* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menggunakan media yang sederhana dan didapati dimana saja dengan jangkauan pengetahuan yang luas disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang akan dipelajari siswa.
- b. Menggunakan media yang nyata dan konkret yang dapat mendukung siswa dalam belajar hal-hal dari benda nyata sehingga meminimalisir ada salah penafsiran.
- c. Membuat siswa belajar secara aktif dikelas sehingga meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa di kelas.

Adapun beberapa kekurangan dari metode *show and tell* adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan metode *show and tell* harus selalu dengan pengawasan guru. Karena siswa masih memerlukan bimbingan dalam melakukan metode ini dengan baik dan benar.
- b. Penggunaan metode *show and tell* tidak dapat digunakan dalam kondisi mendadak. Karena menggunakan metode ini memerlukan persiapan atau pengalaman yang akan diceritakan.
- c. Waktu yang digunakan dalam metode *show and tell terbatas*. Karena metode ini dilakukan secara bergiliran agar semua siswa bisa tampil maka diperlukan waktu yang lama.<sup>29</sup>

#### **D. Materi Dongeng**

##### **1. Hakikat Dongeng**

Dongeng merupakan cerita yang berupa khayalan atau cerita berdasarkan imajinasi pengarangnya. Dongeng menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yaitu cerita yang benar-benar tidak terjadi, sedangkan mendongeng yaitu suatu kegiatan membacakan cerita kepada orang lain atau sekelompok orang tentang sebuah kisah yang tidak nyata. Dongeng sendiri memiliki fungsi sebagai hiburan dan sarana menyampaikan pesan-pesan moral yang dapat dijadikan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena cerita dalam sebuah dongeng banyak yang melukiskan sindiran, dan kebenaran yang berisi pelajaran moral.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Arum, 52–53.

<sup>30</sup> Dina Ayu Ratnasari, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Dongeng Di Kelas II Sekolah Dasar” (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2019), 22.

Dongeng juga memiliki unsur-unsur utama yang ada didalam cerita diantaranya yaitu: Tema, Alur, Latar, Tokoh, Penokohan, dan Amanat. Dongeng adalah sebuah cerita sederhana yang bersifat fiksi, dimana unsur-unsur yang ada didalamnya hasil rekayasa dari pengarangnya. Dongeng juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Ceritanya singkat, karena dongeng menggunakan alur cerita yang sederhana sehingga cerita dongengnya singkat.
- b) Kalimat pembuka, pada umumnya ceritanya menggunakan kata-kata: Pada zaman dahulu, pada masa silam, dan sebagainya.
- c) Ada dua tokoh yang saling berlawanan, yaitu tokoh antagonis dan tokoh protagonis.
- d) Gaya penceritaan ditulis secara lisan.
- e) Bersifat tidak nyata, fiktif atau khayalan.
- f) Amanat atau pesan moralnya dituliskan langsung dalam cerita.
- g) Nama pengarangnya tidak diketahui.
- h) Temanya mengandung pesan moral, mempunyai daya tarik cerita yang timbul melalui kebaikan dan ceritanya berisi mantra-mantra ajaib.

Selain memiliki ciri-ciri, dongeng juga memiliki struktur teks cerita, yaitu:

- a) Pendahuluan : bagian pendahuluan ini berisi pernyataan umum yaitu kalimat pengantar untuk mengawali sebuah cerita dongeng.
- b) Kejadian atau peristiwa : disusun atau dirangkai sesuai dengan urutan kejadiannya.
- c) Penutup : penutup ini berisi tentang pernyataan umum, pesan moral atau komentar tentang kebaikan yang bisa mengalahkan kejahatan.

## 2. Dongeng Fabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Fabel yang berasal dari bahasa Inggris *fable* merupakan sebuah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Dongeng fabel merupakan dongeng yang ditokohi oleh binatang peliharaan dan binatang yang liar. Binatang-binatang itu dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi selayaknya seperti manusia.

Membacakan cerita atau dongeng pada anak merupakan suatu bentuk berkomunikasi dengan anak kecil, melalui cerita orangtua atau guru dapat menyampaikan pesan-pesan moral yang baik secara umum maupun dengan cara diselipkan. Manfaat yang dapat diambil dari dongeng fabel ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengasah imajinasi dan daya pikir anak, anak dapat mengapresiasi cara berpikir mereka melalui dongeng fabel ini.
- b) Dapat menanamkan nilai dan etika kepada anak, menumbuhkan rasa empati. Yaitu seperti nilai kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, dan kerja keras.
- c) Mengembangkan intelektual anak.
- d) Menumbuhkan minat baca anak.
- e) Mengenalkan budaya, dongeng fabel ini banyak menceritakan berbagai sikap dan perilaku hidup masyarakat atau kelompok.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Ratnasari, 22.

## **E. Keterampilan Berbicara**

### **1. Pengertian Keterampilan Berbicara**

Berbicara adalah salah satu sarana komunikasi yang paling efektif. Hal ini dapat mendorong orang untuk belajar berbicara dan menunjukkan bahwa berbicara lebih efektif daripada bentuk komunikasi lainnya. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, berbicara menghasilkan indikator yang berkaitan dengan mengungkapkan gagasan, berkomentar, pidato, dialog, menjelaskan, menggambarkan dan percakapan lainnya. Berbicara adalah kegiatan bahasa kedua yang dilakukan orang dalam kehidupan linguistik, yaitu setelah kegiatan mendengarkan. Dapat dikatakan bahwa berbicara adalah salah satu alat untuk menggabungkan ide-ide yang disatukan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau orang yang menyimak.<sup>32</sup>

Seseorang yang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, dengan maksud agar apa yang dibicarakan diterima dengan baik oleh lawan bicaranya. Adanya hubungan timbal balik secara efektif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif .

### **2. Tujuan pembelajaran Keterampilan Berbicara**

Untuk tingkat pemula, tujuan keterampilan berbicara yaitu adalah sebagai berikut:

- a) Dapat melafalkan bunyi-bunyi bahasa dengan baik dan benar.
- b) Menyampaikan informasi dengan tepat.
- c) Menyatakan setuju atau tidak setuju pada sebuah pernyataan.

---

<sup>32</sup> Rohana Syamsuddin, *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia* (Makassar: <https://www.researchgate.net/publication/351496295>, 2021), 59.

- d) Menjelaskan identitas diri.
- e) Menceritakan kembali hasil simakn atau bacaan.
- f) Bermain peran dalam hal ini yaitu menggunakan media pembelajaran Boneka Tangan.<sup>33</sup>

### **3. Faktor Penunjang Kegiatan Berbicara**

Kegiatan komunikasi lisan atau verbal adalah kegiatan individu dalam upaya menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang, disebut juga audiens. Agar tujuan berbicara tersampaikan dengan baik perlu memperhatikan beberapa faktor berikut:

- a) Penempatan tekanan nada.
- b) Pilihan kata.
- c) Ketepatan penggunaan kalimat.
- d) Ketepatan ucapan.
- e) Ketepatan sasaran pembicaraan.

### **4. Faktor Penghambat Kegiatan Berbicara**

Ada tiga faktor yang menjadi penyebab gangguan dalam kegiatan berbicara, yaitu:

- a) Faktor psikologis, tidak stabilnya kondisi kejiwaan anak, misalnya dalam keadaan marah, menangis, dan sakit.
- b) Faktor media, misalnya dalam menyampaikan suatu pesan masih belum memahami dengan baik media atau objek yang ingin disampaikan.
- c) Faktor fisik, berasal dari diri sendiri dan dari luar.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Iskandarwassid and Sunendar Dadang, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 288.

<sup>34</sup> Syamsuddin, *Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia*, 21.

## 5. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara yaitu sebagai berikut:

### a) Kelancaran Berbicara

Berbicara tidak terlalu cepat artinya siswa tidak tergesa-gesa dalam berbicara. Berbicara tidak terlalu lambat artinya pembicaraan tidak membutuhkan waktu terlalu lama untuk mengungkapkan gagasannya, tidak berhenti atau diam terlalu lama ditengah-tengah pembicaraan. Berbicara tidak tersendat-sendat dan terputus-putus artinya siswa dapat mengeluarkan kata-kata secara utuh, tidak terbata-bata atau gagap.

### b) Ketepatan Pemilihan Kata (Diksi)

Kita memilih kata yang tepat untuk menyatakan ide atau gagasan. Pilihan kata merupakan unsur yang sangat penting, karena bahasa terjadi dari kata-kata. Kata-kata akan membentuk kelompok kata, kalimat, ataupun wacana berdasarkan kaidah bahasa yang bersangkutan.

### c) Struktur Kalimat

Struktur kalimat merupakan pola atau unsur untuk membentuk suatu komponen kata menjadi kalimat yang benar dan sesuai penulisan dalam bahasa Indoensia. Untuk menggunakan kalimat efektif ada empat komponen yaitu subjek, predikat, objek, keterangan.

### d) Kelogisan atau Penalaran

Kelogisan atau penalaran merupakan salah satu unsur kebahasaan yang kritik dan esai, yaitu makna kalimat dapat diterima oleh akal dan logis, jadi apa yang ingin disampaikan bisa dipahami dengan baik dan benar.

e) **Komunikatif atau Kontak Mata**

Komunikatif atau kontak mata adalah salah satu unsur penting dalam keterampilan berbicara. Kontak mata merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal yang disebut okulesik dan memiliki pengaruh yang besar dalam perilaku sosial.