



PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS IV SDN 09 RANTAU SELATAN

Akhirunnisa Hasibuan¹, Pilma Sindy Arizka², Shakila Khaira Ardiani³, Elly P Wahyuni⁴, Khairil Anshari⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 10 April 2025
Revisi: 1 Juni 2025
Diterima: 5 Juni 2025
Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:
Hand puppet media, role play, listening skills

Kata Kunci:
Media boneka tangan, bermain peran, ketrampilan menyimak.

DOI :
10.31932/jdpdp.v11i2.4623

Surel Korespondensi:
akhirunnisahasiswa02@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of using role-play-based hand puppet media on the listening skills of fourth-grade students at SDN 09 Rantau Selatan. The research employed a quantitative experimental method with a one-group design. The population consisted of 25 fourth-grade students, who also served as the research sample. Data were collected using observation sheets. The results revealed a significant difference in students' listening skills before and after the implementation of role-play-based hand puppet media. Before treatment, most students scored below the minimum mastery criteria (KKM), with the highest percentage (20%) in the 57-59 score range. After treatment, students' scores increased significantly, ranging from 78 to 98, with the highest percentage (34%) in the 90-92 range. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05) and a t-value of 17.744, indicating a significant effect of the use of role-play-based hand puppet media on students' listening skills. The study concludes that role-play-based hand puppet media is effective in improving students' listening skills, as it creates engaging, interactive, and enjoyable learning experiences that motivate students to focus and listen attentively.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media boneka tangan berbasis bermain peran terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN 09 Rantau Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain one group design. Populasi penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV yang juga dijadikan sampel penelitian. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan pada keterampilan menyimak siswa sebelum dan sesudah penerapan media boneka tangan berbasis bermain peran. Sebelum perlakuan, mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan persentase tertinggi (20%) pada rentang nilai 57-59. Setelah perlakuan, distribusi nilai siswa meningkat signifikan dengan rentang nilai 78-98, dimana persentase tertinggi yakni 34% berada pada rentang nilai 90-92. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan $t_{hitung} = 17,744$ yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media boneka tangan berbasis bermain peran terhadap keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis bermain peran efektif meningkatkan keterampilan menyimak siswa karena menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk memusatkan perhatian dan menyimak dengan baik.

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

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena fungsinya yang sangat vital dalam mengembangkan

kemampuan serta meningkatkan kualitas hidup dan martabat manusia. Untuk mencapai hal tersebut, peningkatan pendidikan perlu dilakukan melalui lembaga-lembaga

pendidikan, salah satunya adalah sekolah. Oleh karena itu, sekolah harus dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam proses belajar-mengajar, sehingga dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas (Sumayana, et al., 2021)

Proses belajar mengajar merupakan elemen utama dalam lembaga pendidikan formal, karena kesuksesan pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana proses tersebut dijalankan. Selain itu, interaksi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh hubungan antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan, agar siswa termotivasi untuk belajar dan hasil pembelajarannya dapat meningkat. Pendidikan dasar memegang peran penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosional, pengetahuan, dan pengalaman siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pengembang kemampuan siswa yang memiliki karakteristik yang beragam. Melalui pendidikan dasar, diharapkan

dapat terbentuk generasi Indonesia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan kehidupan global yang terus berkembang.

Media adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran, agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Rosmiati et al., 2023). Media berfungsi sebagai alat yang membantu dalam mendukung proses pembelajaran (Rohimah, et al., 2023)

Pendapat (Nuriyanti & Gumelar, 2021), media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan oleh guru untuk mewakili materi pelajaran, dengan tujuan untuk menarik minat peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sekumpulan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, yang berupa materi pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai (Chyalutfu, et al., 2022). Dengan kata lain, media

pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pemikiran audiens, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Zahwa & Syafi'i, 2022)

Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan produktif (Isman, et al., 2023).

Dengan memenuhi beragam gaya belajar, media ini membantu siswa mengingat informasi lebih baik dan memberikan umpan balik yang cepat, terutama dalam konteks pembelajaran digital. Selain itu, penggunaan media digital dalam pendidikan juga mengembangkan keterampilan teknologi yang penting untuk masa depan siswa, serta menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks melalui diagram, grafik, dan animasi. Salah satu penggunaan media yakni untuk keterampilan menyimak siswa.

Keterampilan menyimak siswa merujuk pada kemampuan siswa untuk mendengarkan, memahami, dan

menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan, baik itu dalam bentuk percakapan, ceramah, diskusi, atau media lainnya (Aida, et al., 2018). Keterampilan ini melibatkan proses aktif dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh pembicara, serta kemampuan untuk merespons atau mengolah informasi tersebut dengan baik. Keterampilan menyimak sangat penting untuk menunjang pemahaman materi pembelajaran dan mendukung komunikasi yang efektif antara guru dan siswa.

Dengan keterampilan menyimak yang baik, siswa dapat lebih mudah menyerap materi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi atau kegiatan pembelajaran lainnya (Wardono & Kurniawati, 2022). Tujuan utamanya adalah agar siswa dapat mengolah informasi dengan tepat, merespons pertanyaan atau tugas dengan lebih efektif, serta mencapai pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan. Keterampilan ini juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.

Namun pada kenyataannya hasil dilapangan menunjukkan hal yang berbeda. Peneliti melakukan observasi secara langsung dalam kelas pada siswa kelas IV SDN 09 Ratau Selatan, terlihat siswa memiliki kemampuan menyimak yang rendah hal ini dapat dilihat dari ketidak terlibatannya siswa dalam proses pembelajaran. Masi banyak siswa yang tidak paham apa yang diajarkan oleh guru dan tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Tentunya hal ini dapat didukung dengan penggunaan media yang dapat mendorong ktreampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang efektif digunakan dalam penangan masalah tersebut adalah media boneka tangan yang dengan berbasis peran.

Media boneka tangan adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang menggunakan boneka kecil yang dikendalikan oleh tangan untuk menyampaikan pesan, cerita, atau informasi kepada siswa. Boneka tangan biasanya terbuat dari bahan yang ringan, seperti kain atau plastik, dan dapat dipakai di tangan seperti sarung tangan. Media ini sering digunakan untuk menarik perhatian

siswa, khususnya dalam pembelajaran anak-anak, karena dapat menyajikan materi secara interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, boneka tangan juga dapat digunakan untuk menggambarkan situasi atau karakter dalam cerita, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep atau nilai-nilai yang diajarkan.

Boneka tangan juga sebagai alat peraga, yaitu alat-alat yang digunakan guru berfungsi untuk membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajar (Wardono & Kurniawati, 2022). Menurut (Sumitra, et al., 2019), manfaat penggunaan media boneka tangan adalah untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik halus anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda. Media ini juga dapat meningkatkan semangat anak, menumbuhkan rasa senang saat mendengarkan cerita dari guru, dan memperbaiki kemampuan bercerita secara lisan.

Penggunaan boneka jari akan merangsang anak untuk bercerita, membantu keterampilan ber-komunikasi, kemampuan pragmatik bahasa, mengembangkan imajinasi,

melatih motorik halus, dan kemampuan bersosialisasi (Harjanty & Muzdalifah, 2021).

Dengan menggunakan media berupa boneka tangan guru dapat melakukannya dengan metode berbain peran dimana *Bermain peran* adalah salah satu elemen penting yang mempengaruhi perkembangan anak. Kegiatan ini memberikan manfaat pada perkembangan emosional, intelektual, dan sosial (Tambunan & Agustina, 2022). Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Dengan mengkombinasikan media boneka tangan dengan bermain peran dapat membuat suasana pembelajaran lebih aktif dan lebih efisien.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni kuantitatif dengan model eksperimen. Menurut (Cantika et al., 2022) penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel dengan cara melakukan percobaan yang terkontrol (Nurdiani, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti secara sengaja memanipulasi satu variabel independen (variabel bebas) untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel dependen (variabel terikat). Tujuan utama dari penelitian eksperimen adalah untuk mengetahui apakah suatu perlakuan atau intervensi tertentu dapat menyebabkan perubahan yang signifikan pada objek yang diteliti.

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian *one group desain*. Penelitian kuantitatif eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 09 Rantau Selatan.

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Rantau Selatan pada kelas IV dengan populasi sebanyak 25 siswa yang juga kemudian dijadikan sebagai sample dalam penelitian ini.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi berfungsi sebagai

alat evaluasi untuk menilai perilaku individu maupun proses berlangsungnya suatu kegiatan yang dapat diamati, termasuk dalam situasi yang dirancang secara khusus. Dalam konteks penelitian ini, observasi dimanfaatkan untuk memantau aktivitas guru serta proses belajar siswa. Menurut Sugiyono (2018:229), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khas dibandingkan dengan metode lainnya. Teknik ini tidak hanya terbatas pada pengamatan terhadap manusia, tetapi juga dapat diterapkan pada objek-objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh

pemahaman tentang perilaku dan makna yang terkandung di balik perilaku tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian yang menunjukkan pada hasil observasi terhadap kemampuan menyimak siswa pada kelas IV SDN 09 Rantau Selatan yang dilakukan selama proses pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi kekayaan budaya memperoleh hasil seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 . Hasil Observasi Sebelum Penerapan Media Boneka Tangan

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
54-56	3	9%
57-59	7	20%
60-62	4	11%
63-65	4	11%
66-68	6	17%
69-71	3	9%
72-74	4	11%
75-77	4	11%
Jumlah	35	100%

Berdasarkan Tabel 1., dapat dilihat bahwa hasil perolehan kemampuan menyimak siswa sebelum diterapkannya media boneka tangan berbasis bermain peran memperoleh

nilai 54-56 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9%, 57-59 sebanyak 7 siswa dengan persentase 20%, 60-62 sebanyak 4 siswa dengan persentase 11 %, 63-65 sebanyak 44 siswa

dengan persentase 11%, 66-68 sebanyak 6 siswa dengan persentase 17%, 69-71 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9%, 72-74 sebanyak 4 siswa dengan persentase 11% dan 75-77 sebanyak 4 siswa dengan persentase 11%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak siswa masi

dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Selanjutnya guru melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan pada materi Kebudayaan Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis bermain peran memperoleh hasil pada Tabel 2.

Tabel 2 . Hasil Observasi Sebelum Penerapan Media Boneka Tangan

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
78-80	6	17%
81-83	5	14%
84-86	5	14%
87-89	4	11%
90-92	12	34%
93-95	0	0%
96-98	3	9%
Jumlah	35	100%

Hasil pada Tabel 2., bahwa terdapatnya perbedaan yang signifikan pada hasil observasi kemampuan menyimak siswa sesudah penggunaan media pembelajaran boneka tangan berbasis bermain peran.

Dapat dilihat siswa memperoleh nilai 78-80 sebanyak 6 siswa dengan persentase 17%, 81-83 sebanyak 5 siswa dengan persentase 14%, 84-86 sebanyak 5 siswa dengan persentase 14%, 87-89 sebanyak 4

siswa dengan persentase 11%, 90-92 sebanyak 12 siswa dengan persentase 34%, 93-95 sebanyak 0 siswa dengan persentase 0%, 96-98 sebanyak 3 siswa dengan persentase 9%. Hal ini terbukti adanya perbedaan yang cukup signifikan pada kemampuan menyimak siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Selanjutnya untuk membuktikan pengaruh media boneka tangan berbasis bermain peran terhadap kemampuan menyimak

siswa dilakukannya pengujian paired sampel t-test menggunakan aplikasi spss for window versi 25. Adapun

hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-21.943	7.316	1.237	-24.456	-19.430	17.744	34	.000

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan terhadap sampel penelitian dengan sebelum diterapkannya media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis bermain peran dengan sesudah diterapkannya media berupa boneka tangan berbasis bermain peran terhadap kemampuan menyimak siswa memperoleh hasil hipotesis nilai signifikasni 0,000 yang merupakan taraf kurang dari signifikansi = 0,05, atau $0,000 < 0,05$. Maka dari itu sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikan (2-tailed) kirang dari $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu dalam penelitian ini, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-

rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai setelah perlakuan.

Pada hasil pengujian tersebut diperoleh $T_{hitung} = -17,744$ yang artinya rata-rata hasil kemampuan menyimak siswa pada siswa kelas IV SDN 09 Rantau Selatan Sebelum diberikannya perlakuan lebih rendah dari pada nilai rata-rata nilai sesudah diberikannya perlakuan.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media boneka tangan berbasis bermain peran terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV SDN 09 Rantau Selatan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada kondisi awal sebelum diterapkannya media pembelajaran boneka tangan berbasis bermain

peran, keterampilan menyimak siswa masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan distribusi nilai siswa yang mayoritas berada di bawah KKM, dengan persentase tertinggi (20%) pada rentang nilai 57-59. Fenomena ini mencerminkan problematika pembelajaran yang umum terjadi di sekolah dasar, dimana siswa sering mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan menyerap informasi yang disampaikan secara verbal oleh guru. Rendahnya keterampilan menyimak ini juga ditandai dengan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sebagaimana yang teramati pada observasi awal.

Setelah diterapkannya media boneka tangan berbasis bermain peran, terjadi transformasi yang signifikan pada keterampilan menyimak siswa. Distribusi nilai mengalami peningkatan drastis dengan rentang nilai 78-98, dimana persentase tertinggi (34%) berada pada rentang nilai 90-92. Perubahan positif ini dikonfirmasi secara statistik melalui uji paired sample t-test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000

< 0,05 dengan $t_{hitung} = -17,744$, yang secara meyakinkan menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif.

Keterampilan menyimak ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media boneka tangan yang menarik perhatian siswa serta metode bermain peran yang membuat pembelajaran lebih interaktif. Kombinasi keduanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memusatkan perhatian dan menyimak dengan baik. Ketika siswa tertarik dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran, kemampuan kognitif mereka untuk memproses dan menyimpan informasi juga meningkat secara signifikan.

Media boneka tangan berbasis bermain peran memberikan stimulus visual dan auditori secara simultan, yang sangat sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan representasi visual. Boneka tangan menjadi representasi visual dari karakter atau tokoh dalam narasi yang disampaikan, sementara metode bermain peran memungkinkan siswa untuk

mengalami secara langsung proses komunikasi dan interaksi dalam konteks pembelajaran (Sofyan & Muspawi, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurniawati, 2023) yang menyatakan bahwa media boneka tangan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda. Selain itu, (Sumitra, et al., 2023) juga menegaskan bahwa penggunaan boneka jari dapat merangsang anak untuk bercerita, membantu keterampilan berkomunikasi, dan mengembangkan imajinasi.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan membaca siswa sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan menggunakan media boneka tangan berbasis bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa Kelas IV SDN 09 Rantau Selatan.

Daftar Pustaka

Aida, S., Suprapti, A., & Nasirun, M. (2018). Meningkatkan

Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 56–63.

Cantika, T., Fitria, Y., Model, P., Brain, P., Learning, B., Kemampuan, T., Pada, M., Siklus, M., Di, A., Dasar, S., Cantika¹, T., & Fitria², Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Terhadap Kemampuan Menalar Pada Materi Siklus Air Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 667–679.

Chyalutfu, U., Makki, M., & Syahrul Jiwandono, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 82–86.

Harjanty, R., & Muzdalifah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Bigbook Terhadap Kemampuan Menyimak Anak. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 121–125.

Isman, M., Syamsuyurnita, S., & Amalia, N. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Tpack Penting Bagi Guru-Guru Bahasa Indonesia Di Kota Medan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 6145.

Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 11(3), 271.

Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling

- Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110.
- Nuriyanti, R., & Gumelar, A. (2021). The Influence of Finger Puppet Media on Students' High Level of Thinking Ability in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(1), 103.
- Rohimah, R., Rahayu, D., & Rabia, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah Aimas. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 81–88.
- Rosmiati, R., Umar, U., & Fahlia, F. (2023). Analisis Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah melalui Inovasi Media Pohon Literasi untuk meningkatkan Minat Baca Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 164–171.
- Sofyan, H., & Muspawi, M. (2024). Analisis Penguasaan Kosakata Anak Melalui Media Finger Puppets Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba Iv Kota Jambi
Pendahuluan
- Sumayana, Y., Akbar, A., & Marlina, D. (2021). Penggunaan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Educatio*, 7(4), 2076–2081.
- Sumitra, A., Westhisi, S. M., Studi, P., M (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa melalui metode bercerita menggunakan boneka jari pada anak kelompok a. 6(6), 570–576.
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiatin, D. (2019). 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.
- Tambunan, T. A., & Agustina, W. (2022). Social Studies Pada Anak Usia Dini. *Talitikum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Wardono, M. S., & Kurniawati, R. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 Sd Labschool Unesa. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(3), 271–281.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*.