

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD INPRES OEPOI

Fitriani Safina Langoday¹, Nurlailah²

Program Studi PGSD, FKIP/ Universitas Muhammadiyah Kupang
Email: abimnurlailah@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

Media Boneka Jari,
Keterampilan Berbicara

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Boneka Jari pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Inpres Oepoi Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini telah dilaksanakan di Kelas II SD Inpres Oepoi Kota Kupang yang berlangsung selama 2 (dua) bulan terhitung bulan Maret sampai dengan bulan April 2020. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu yang terdiri atas dua variabel. Variabel bebas Media Boneka Jari dan variabel terikat adalah keterampilan berbicara siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDI Oepoi Kupang kelas II semester II Tahun Ajaran 2019/2020, dengan sampel kelas IIA dan kelas IIB. Ditentukan kelas IIB sebagai kelas eksperimen dan kelas IIA sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel ini ditentukan menggunakan teknik Random Sampling yaitu pengambilan elemen atau sampel secara acak, dimana elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui normalitas, homogenitas dan uji-t untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian posttest diperoleh nilai uji-t pada taraf α 0,05 dengan df sebesar 44 pada taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa "Media Boneka Jari sangat Berpengaruh dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Oepoi Kupang Tahun Pelajaran 2019/2020"

Abstract: This study aims to determine the Effect of Finger Puppet Media on the Indonesian Language Subject on the Speaking Skills of Class II Students of SD Inpres Oepoi Academic Year 2019/2020. This research was carried out in Class II of SD Inpres Oepoi, Kupang City, which lasted for 2 (two) months from March to April 2020. The method used in this study was a quasi-experimental method consisting of two variables. The independent variable Finger Puppet Media and the dependent variable are students' speaking skills. The population in this study were all students of SDI Oepoi Kupang class II semester II 2019/2020 Academic Year, with samples from class IIA and class IIB. Class IIB was determined as the experimental class and class IIA as the control class. This sampling was determined using the Random Sampling technique, namely taking elements or samples randomly, where elements or members of the population have the same opportunity to be selected as samples. The data obtained were analyzed using descriptive and inferential statistics to determine normality, homogeneity and t-test to test the hypothesis. Posttest research results obtained t-test values at level α 0.05 with a df of 44 at a significant level of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus it can be concluded that "Finger Puppet Media is Very Influential in Improving Students' Speaking Skills in Indonesian Language Subjects at SD Inpres Oepoi Kupang Academic Year 2019/2020"



This is an open access article under the **BY-NC-ND** license

1. LATAR BELAKANG

Sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan untuk menghadapi tantangan derasnya arus informasi dan perkembangan IPTEKS. Perkembangan IPTEKS dalam bidang sains di abad 21, menjadikan persaingan di segala bidang kehidupan semakin ketat. Dengan demikian sekolah diharapkan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berkualitas yaitu dengan mengembangkan potensi keterampilan berbicara siswa. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari

untuk media komunikasi lisan yang efektif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slamet (2012), berpendapat bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengepresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Keterampilan berbicara belum dapat dikuasai oleh sebagian besar siswa, terutama siswa sekolah dasar. Banyak siswa yang tidak berani untuk berbicara di depan umum, dan banyak juga siswa yang berbicaranya masih tercampur dengan bahasa daerah, hal inilah yang mendasari peneliti untuk mencari bagaimana alternatif pembelajaran keterampilan berbicara ini agar dapat disukai dan dianggap mudah oleh siswa, karena berbicara adalah aspek yang sangat produktif, jika seorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, maka akan mudah dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Inpres Oepoi, salah satunya adalah rendahnya keterampilan berbicara pada siswa. Sehingga terdapat beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai rendah dalam kegiatan berbicara, padahal KKM yang harus dicapai siswa adalah 70. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari salah seorang guru kelas IIB, mengatakan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan siswa dalam berbicara, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal diantaranya pengaruh penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan keluarga dan masyarakat, sedangkan faktor internal, yaitu pendekatan pembelajaran, metode, media atau sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap tingkat keterampilan berbicara bagi siswa. Pada umumnya, guru bahasa Indonesia cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional dan miskin inovasi sehingga kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara berlangsung monoton dan membosankan. Para siswa tidak diajak untuk belajar berbahasa, tetapi cenderung diajak belajar tentang bahasa, artinya, apa yang disajikan oleh guru di kelas bukan bagaimana siswa berbicara sesuai konteks dan situasi tutur, melainkan diajak untuk mempelajari teori tentang berbicara. Akibatnya, keterampilan berbicara hanya melekat pada diri siswa sebagai sesuatu yang rasional dan kognitif belaka. Artinya, rendahnya keterampilan berbicara bisa menjadi hambatan serius bagi siswa untuk menjadi siswa yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya.

Berdasarkan hasil analisis masalah di atas, diperlukan suatu inovasi-inovasi baru dalam keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Oepoi yaitu berupa penerapan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media boneka jari. Ina (2015) menjelaskan bahwa penggunaan media boneka jari tangan dalam keterampilan berbicara siswa sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dengan bantuan media boneka jari tangan siswa lebih aktif dan terampil dalam menyampaikan ide atau gagasannya. Boneka jari merupakan media edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi siswa dan para guru. Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, boneka jari juga membantu mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong-royong (Zaman dan Hernawan, 2014).

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Khaliq (2020) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa kelas 1 di SDIT Robbani Banjarbaru" Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen berupa Quasi Eksperimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDIT Robbani Banjarbaru. Jumlah sampel yang diambil menggunakan teknik purposive sampling berjumlah 61 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji independent sample t-test atau Uji t yang sebelumnya sudah melalui uji homogenitas dan uji normalitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 81,33 dan nilai rata-rata post-test adalah 87,67. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata pre-test adalah 71,29 dan nilai rata-rata post-test adalah 83,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbani Banjarbaru.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Inpres Oepoi Kota Kupang dengan rentang waktu dari bulan februari sampai dengan april tahun 2020. Jumlah Populasi semua peserta didik kelas kelas II SD Inpres Oepoi Kota Kupang berjumlah 92 orang. Menggunakan teknik (random sampling) sebanyak 2 kelas dimana kelas IIB sebagai eksperimen dan kelas IIA sebagai kelas kontrol, dengan jumlah keseluruhan 2 kelas yaitu 46

orang. Dua variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media Boneka Jari. sedangkan variabel terikatnya adalah Keterampilan Berbicara.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eks perimental*, dengan membagi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-posttest Only Control Group Design*, dimana pemberian pretest dan posttest diberikan kepada kedua kelas sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun rancangan percobaan eksperimen penelitian tertera pada Tabel berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest-posttest Only Control Group Design.

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas	O1	X1	O2
Kelas control	O3	X2	O4

Sumber : Sugiyono (2013)

Keterangan :

O1, O3 : Pretest sebelum perlakuan.

X1 : Pengajaran dengan penerapan media Boneka Jari (kelas eksperimen)

X2 : Pengajaran tanpa penerapan media boneka jari (kelas kontrol)

O2, O3 : Posttest sesudah perlakuan.

Produser pada penelitian ada tiga tahap, yaitu: 1) tahap awal eksperimen, 2) Tahap persiapan 3), tahap akhir eksperimen ketiga tahap tersebut adalah sebagai berikut:

- Tahap awal eksperimen. Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan meliputi: Menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, observasi lokasi penelitian, meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian, menyusun Silabus, rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun instrumen penelitian soal pretest dan soal posttest.
- Pelaksanaan eksperimen. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan meliputi: Memberikan tes awal (pretest) untuk mengukur keterampilan berbicara siswa sebelum diberikan perlakuan, memberikan perlakuan yang berbeda antara dua kelas yang dijadikan objek penelitian, yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Boneka Jari. sedangkan kelas control diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional, memberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur keterampilan berbicara siswa setelah diberi perlakuan.
- Tahap Akhir Pada tahapan ini kegiatan yang akan dilakukan antara lain: Mengolah data hasil tes awal dan tes akhir, membandingkan hasil analisis data sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa, mengklasifikasikan hasil keterampilan berbicara siswa pada tes awal dan tes akhir. menarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil Keterampilan Berbicara siswa diperoleh dari tes keterampilan berbicara siswa yang dilanjutkan dengan skor pretest dan posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Skor Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Tes Kemampuan Berpikir Kritis						
Data	Kelas	Skor Ideal	Skor Max	Skor Min	Mean	Std
Pretest	Eksperimen IIB	100	76	50	67,4	5,91
	Kontrol IIA	100	75	55	64,5	4,87
Posttest	Eksperimen IIB	100	97	60	82,9	11,09
	Kontrol IIA	100	88	50	69,3	11,52

Berdasarkan Tabel 2. menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest kemampuan keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen 67,4 sedangkan kelas kontrol 64,5 setelah pembelajaran dilakukan rata-rata skor yang dicapai siswa kelas eksperimen 82,9 sedangkan kelas kontrol 69,3, rata-rata skor pada kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil presentasi keterampilan berbicara siswa dari dua kelas yang diteliti disajikan pada Tabel 3

Tabel 3. Presentase Keterampilan Berbicara Siswa

Presentasi Rata-rata Keterampilan Berbicara					
Kelas		Prettest		Posttest	
		Presentase	Kategori	Presentase	Kategori
Eksperimen	IIB	67,4%	Kurang Terampil	82,9%	Sangat terampil
Kontrol	IIA	64,5%	Kurang Terampil	69,3%	Terampil

Berdasarkan tabel 3, sebelum pembelajaran siswa dari kelompok eksperimen (IIB) dan kelompok kontrol (IIA) keterampilan berbicara yang didapatkan dengan kategori rendah. Setelah dilakukan pembelajaran, hasil belajar kognitif siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kategori tinggi, yakni kelompok eksperimen mencapai 82,9% sedangkan pada kelompok kontrol mencapai 69,3%. Berdasarkan data hasil keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan hasil perhitungan diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Keterampilan Berbicara Siswa menggunakan kolmogrov-smirnov dan shapiro-wilk Prettest Posttest

Kelas	Df	Sig	Df	Sig	Keputusan
Eksperimen	23	0,7	23	300	H0 diterima
Kontrol	23	0,1	23	200	H0 diterima

Berdasarkan Tabel 4. yang menyajikan data perhitungan uji normalitas tes keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf 0,05, diperoleh nilai sig. Sebelum pembelajaran pada kelas eksperimen diperoleh $0,71 > 0,05$ dan sesudah pembelajaran $0,300 > 0,05$ sedangkan pada kelas kontrol sebelum pembelajaran diperoleh $0,14 > 0,05$ dan sesudah pembelajaran $0,200 > 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tes keterampilan berbicara siswa berdistribusi normal. Data hasil tes keterampilan berbicara siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas dapat disajikan pada Tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Uji Levene

Test of Homogeneity of Variances
Keterampilan Berbicara

	Levene	df1	df2	Sig
Prettest	005	1	44	0.075
Posttest	005	1	44	0.944

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada Tabel 5. Untuk tes awal nilai signifikannya adalah $0,075 > 0,05$ dan untuk tes akhir nilai signifikannya adalah $0,944 > 0,05$. Karena nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama. Berdasarkan hasil pengujian persyaratan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa kedua data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis yang bertujuan untuk melihat pengaruh media Boneka Jari terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil perhitungan pengujian hipotesis disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 6. Uji Hipotesis Data Keterampilan Berbicara siswa

posttest	Kelas	Df	Sig	Keputusan
	<u>Eksperimen</u>	44	0,000	H0 ditolak
	Kontrol			

Perhitungan uji hipotesis pada taraf 0,05 dengan df 44 diperoleh nilai sig $0,000 < 0,05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran dengan menerapkan media boneka jari terbukti berpengaruh atau signifikan. Hasil observasi

keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari selama proses pembelajaran setiap aspek pada kelas eksperimen dianalisis dan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Observasi Keterlaksanaan media boneka jari

No	Tahap Kegiatan	Rata-rata	Kategori
1	Kegiatan Awal	3,9	Baik
2	Kegiatan Inti	3,5	Baik
3	Kegiatan Penutup	3,3	Baik
4	Pengelola Waktu	3,6	Baik
5	Suasana Kelas	3,1	Baik

PEMBAHASAN

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sebelumnya sudah divalidasi oleh 2 validator, penilaian validator ahli menunjukkan semua perangkat yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria sangat valid. Meskipun perangkat pembelajaran yang digunakan memenuhi kriteria kevalidan tetapi ada beberapa komponen yang perlu direvisi untuk penyempurnaan perangkat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Inpres Oepoi Tahun Ajaran 2019/2020. Media pembelajaran Boneka Jari ini sangat berpengaruh meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengaruh tersebut di tunjukkan dengan nilai rata rata hasil belajar siswa yang menerapkan media boneka jari lebih tinggi dari kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional. Siswa pada kelas eksperimen lebih banyak mendapat nilai rata-rata yang lebih baik dari pada kelas kontrol. Hasil tersebut bukan kebetulan dan bukan karena perbedaan kemampuan awal siswa pada kedua kelas tersebut, tetapi merupakan akibat dari pemberian perlakuan penerapan media boneka jari pada kelas eksperimen sehingga siswa memiliki pengalaman baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini memberikan dampak positif dan memberikan peningkatan keterampilan berbicara siswa yang tinggi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Peningkatan tersebut terjadi karena guru dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran melalui penggunaan Media Boneka Jari dengan baik dan mampu mengatasi kendala yang terjadi. Hal ini membuat pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif dan efisien sehingga indikator dalam penelitian dapat tercapai. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media Boneka Jari dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media Boneka Jari mampu membantu siswa memahami isi dongeng dan menangkap pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran. Keseluruhan memperjelas penyajian pesan dan informasi. Hasil penelitian ini sejala dengan penelitian lain, yaitu penelitian Nugrahawati (2011) dengan hasil bahwa penggunaan Media Boneka Jari dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Penelitian Laraswati (2014), Peningkatan Keterampilan Berbicara menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Boneka Jari pada Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Iman Gendeng Yogyakarta, begitu juga dengan penelitian ini. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Media Boneka Jari merupakan media yang dapat mengembangkan aspek bahasa, aspek moral, daya fantasi, kemampuan kognitif, serta dan motorik halus pada anak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Boneka Jari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Selain itu juga dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest yaitu pada kelas eksperimen menggunakan media boneka jari sebesar 82,9 dengan nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 60, sedangkan pada kelas control sebesar 69,3 dengan nilai tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah 50.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah: 1) Bagi Guru sebaiknya guru diharapkan menggunakan media boneka jari sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. 2) Bagi Sekolah sebaiknya memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka jari mendukung upaya guru dalam menggunakan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. 3) Bagi Peneliti

selanjutnya Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan beberapa variasi boneka jari yang lebih baru lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ina Oktavia (2015).Pengaruh Media Boneka Jari Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II.
- Ina Oktavia (2015).Pengaruh Media Boneka Jari Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II.
- Laraswati, D. (2014). Peningkatan Keterampilan Berbicara menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Boneka Jari pada Anak Kelompok B1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al- Iman Gendeng Yogyakarta. Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugrahawati, A. (2011). Penggunaan Boneka Jari guna Meningkatkan Kemampuan Bercerita bagi Siswa Kelas III B SD Negeri 01 Dagen Kecamatan Jaten Karanganyar Tahun 2011. Laporan Penelitian Tidak Dipublikasikan. FKIP Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Khaliq Abdul, Barsihanor, Arifa Tutus Rani (2020) Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru. Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Vol. 5, No. 2, April 2020 Halaman: 95-102
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Slamet. (2012). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa(Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Angkasa.
- Zaman, B., Hermawan, A. (2014). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Jakarta: Universitas Terbuka