

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Bintang Kejora Pramudita

06131282126021

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Bintang Kejora Pramudita

06131282126021

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Bintang Kejora Pramudita

06131282126021

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

NIP. 199406242023211019

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Bintang Kejora Pramudita

06131282126021

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,



Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

NIP. 199406242023211019

Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032601

Koordinator Prodi PGSD,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Bintang Kejora Pramudita

06131282126021

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 14 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Fahmi Surya Adikara, M.Pd.



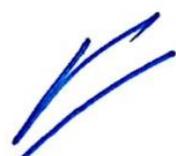
2. Anggota : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Indralaya, Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bintang Kejora Pramudita
NIM : 06131282126021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bonka Tangan pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas II SD Negeri 11 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Maret 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Bintang Kejora Pramudita

NIM. 06131282126021

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji bagi Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, dan karunianya yang telah memudahkan setiap langkah serta menguatkan hati penulis hingga mampu mencapai titik ini. Perjalanan ini bukanlah hal yang mudah, namun berkat dukungan dan bantuan dari banyak pihak, setiap tantangan dapat dilewati. Dengan bangga dan rasa hormat, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Bapak Prasetyo Unggul Yudanto dan pintu surgaku, Ibu Sumarti. Terima kasih atas doa, didikan, dukungan, kasih sayang dan usaha yang diberikan demi memberikan kehidupan yang terbaik bagi penulis.
2. Malaikat kecilku, saudari kecilku, almarhumah Cinta Gadis Delima. Terima kasih telah mengajarkan arti ketulusan dan keikhlasan. Setiap doa dan kenangan bersamamu menjadi sumber kekuatan dalam perjalanan ini.
3. Keluarga besar Mbah Kakung Sutarman & Mbah Putri Kamsini serta Mbah Bisu Wahono & Mbah Endang. Kakek dan nenek yang selalu memberikan dukungan penuh selama penulis menuntut ilmu.
4. Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang penulis hormati dan kagumi. Terima kasih telah memberikan banyak ilmu dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas waktu, usaha, dan kesabaran selama membimbing penulis dalam proses yang tidak singkat ini.
5. Seluruh dosen prodi PGSD, terutama Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku koorprodi PGSD dan juga dosen penguji pada sidang skripsi penulis. Terima kasih atas ilmu pengetahuan, pengalaman, dan nasihat yang sangat berharga selama penulis tengah berproses.
6. Keluarga besar SD Negeri 11 Indralaya, terutama Bapak Abdul Harisura, S.Pd., SD., selaku kepala sekolah dan Ibu Luthfiana Amatullah, S.Pd., Gr., selaku guru kelas II C. Terima kasih telah memberikan kesempatan, membantu dan mendukung penulis untuk melakukan dan menyelesaikan penelitian.

7. Ketiga sahabatku, Mia Oktavianka, Dilla Septuwar, dan Tri Septiani, Amd. Kep. Terima kasih atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini lebih berwarna. Kehadiran kalian merupakan salah satu nikmat yang selalu penulis syukuri.
8. Teman-teman masa kuliahku, Windy Harti Soroso, Erni Fasmawati, Nurul Aullya, Rika Damayanti, Nadiah Tri Rahma, Carolita Natasha, dan Fahrunnisa. Terima kasih selalu menjadi penyemangat dan pengingat selama menjalani pendidikan selama ini.
9. Meisya Dwi Morlina, alumni PGSD tahun 2020. Terima kasih atas bantuan dan arahan serta ketersediaan untuk menjadi tempat bertanya bagi penulis.
10. Teman-teman seperjuangan prodi PGSD angkatan 2021 Universitas Sriwijaya.
11. Terakhir, terima kasih kepada diriku sendiri. Penghargaan setinggi-tingginya untuk tetap teguh menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih telah berjuang tanpa henti, menolak untuk menyerah, dan tetap menikmati setiap proses, meskipun penuh tantangan. Kini, saatnya merayakan pencapaian ini, mengumpulkan semangat baru, dan melangkah menuju petualangan berikutnya dalam kehidupan.

MOTTO

“Setiap proses tercatat dalam harmoni takdir. Melangkah dengan keyakinan, tanpa perlu membandingkan”

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan, dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

(QS. Yasin: 40)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas II SD Negeri 11 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam mewujudkan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Fahmi Surya Adikara, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan, dan Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama penulis menempuh pendidikan. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat bagi penulis untuk dapat menyelesaikan pendidikan ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran khususnya bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Maret 2025
Penulis,

Bintang Kejora Pramudita
NIM. 06131282126021

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	8
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	9
2.1.3 Ruang Lingkup Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	10
2.1.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A Sekolah Dasar	10
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran	12
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15

2.2.5 Kriteria Memilih Media Pembelajaran	16
2.3 Media Boneka Tangan	17
2.3.1 Hakikat Boneka Tangan	17
2.3.2 Manfaat Menggunakan Media Boneka Tangan	18
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan	19
2.3.4 Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Boneka Tangan	20
2.4 Teks Narasi	21
2.5 Dongeng	22
2.5.1 Hakikat Dongeng	22
2.5.2 Jenis-jenis Dongeng	23
2.5.3 Unsur-unsur Dongeng	24
2.6 Penelitian Relevan	26
2.7 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODELOGI PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Subjek Penelitian	30
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.4.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	31
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	32
3.4.3 <i>Develompent</i> (Pengembangan)	32
3.4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5.1 Observasi	33
3.5.2 Wawancara	33
3.5.3 Lembar Validasi	34
3.5.4 Angket (Kuesioner)	36
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.6.1 Analisis Data Observasi dan Wawancara	38
3.6.2 Analisis Data Hasil Validasi Ahli	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	45
4.1.2 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	45
4.1.3 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	48
4.1.4 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	58
4.1.5 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	67
4.2 Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A	11
Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi Proses Pembelajaran.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Tidak Terstruktur.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Praktisi Pembelajaran.....	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	36
Tabel 3.7 Instrumen Observasi Proses Pembelajaran	38
Tabel 3.8 Instrumen Wawancara Tidak Terstruktur	39
Tabel 3.9 Pedoman Penskoran Skala Likert	40
Tabel 3.10 Pedoman Penskoran Skala Guttman	40
Tabel 3.11 Instrumen Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.12 Instrumen Validasi Ahli Media.....	41
Tabel 3.13 Instrumen Validasi Praktisi Pembelajaran	42
Tabel 3.14 Instrumen Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.15 Kartegori Validasi	44
Tabel 3.16 Kartegori Kepraktisan	44
Tabel 4.1 Hasil Observasi Pembelajaran Bahasa Indonsia	46
Tabel 4.2 Analisis Materi Pembelajaran	47
Tabel 4.3 Design Karakter Boneka Tangan	48
Tabel 4.4 Langkah-langkah Perancangan Boneka Tangan	49
Tabel 4.5 Design Panggung Boneka Tangan	52
Tabel 4.6 Langkah-langkah Perancangan Panggung Boneka Tangan	53
Tabel 4.7 Langkah-langkah Perancangan Tatakan Boneka Tangan	55
Tabel 4.8 Design Tampilan Materi pada Pengembangan Media	57
Tabel 4.9 Langkah-langkah Perancangan Materi pada Pengembangan Media	57
Tabel 4.10 Hasil Pengembangan Materi	59
Tabel 4.11 Hasil Pengembangan Media.....	60
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi	61

Tabel 4.13 Perbandingan Materi Sebelum dan Sesudah Diperbaiki.....	62
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.15 Perbandingan Media Sebelum dan Sesudah Diperbaiki	64
Tabel 4.16 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	65
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	66
Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	67
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	68
Tabel 4.20 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	68
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	69
Tabel 4.22 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Model ADDIE	29
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Model ADDIE.....	31
Gambar 4.1 Hasil Pengembangan Media.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	84
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	85
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal.....	87
Lampiran 4 Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	88
Lampiran 5 Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Ogan Ilir.....	89
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	90
Lampiran 7 Surat Tugas Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	91
Lampiran 8 Permohonan Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 11 Permohonan Validasi Ahli Media.....	97
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media.....	98
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	101
Lampiran 14 Permohonan Validasi Praktisi Pembelajaran.....	102
Lampiran 15 Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran.....	103
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Praktisi Pembelajaran.....	106
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	107
Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar.....	113
Lampiran 19 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	125
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar.....	126
Lampiran 21 Produk Boneka Tangan.....	128
Lampiran 22 Kartu Bimbingan.....	129
Lampiran 23 Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	132
Lampiran 24 Surat Bebas Plagiat.....	133
Lampiran 25 Tabel Perbaikan Skripsi.....	134
Lampiran 26 Bukti Perbaikan Skripsi.....	141
Lampiran 27 Surat Izin Penjilidan.....	142

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA
TANGAN PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
DONGENG KELAS II SD NEGERI 11 INDRALAYA**

Bintang Kejora Pramudita (06131282126021)

06131282126021@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas II SD Negeri 11 Indralaya serta mengukur kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang mengadopsi empat dari lima tahap model ADDIE, yakni tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap implementasi. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 88,88%, hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai 92%, dan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran memperoleh nilai 96,84%. Hasil akhir dari validasi oleh ketiga ahli tersebut diperoleh presentase sebesar 93,68% sehingga dapat disimpulkan media boneka tangan termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba siswa pada kelompok kecil memperoleh nilai 98,33% dan hasil uji coba siswa pada kelompok besar memperoleh nilai 95%. Hasil akhir dari kedua uji coba tersebut diperoleh presentase sebesar 96,11% sehingga media boneka tangan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Keyword: Media Pembelajaran, Boneka Tangan, Dongeng

**DEVELOPMENT OF HAND PUPPET LEARNING MEDIA FOR
RETELLING FAIRY TALES IN GRADE II AT SD NEGERI 11
INDRALAYA**

Bintang Kejora Pramudita (06131282126021)

06131282126021@student.unsri.ac.id

Supervisor: Fahmi Surya Adikara, M.Pd.

fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to develop hand puppet media as a material for retelling the contents of fairy tales in class II of SD Negeri 11 Indralaya and measure the validity and practicality of the product. This type of research is development research (R&D) which adopts four of the five stages of the ADDIE model, namely the analysis stage, design stage, development stage and implementation stage. The validation results by material experts obtained a score of 88.88%, the validation results by media experts obtained a score of 92%, and the validation results by learning practitioners obtained a score of 96.84%. The final result of validation by the three experts obtained a percentage of 93.68% so it can be concluded that hand puppet media is included in the very valid category. Based on the test results, students in the small group got a score of 98.33% and the results of the test, students in the large group got a score of 95%. The final result of the two trials obtained a percentage of 96.11% so that hand puppet media is included in the very practical category.

Keywords: Learning Media, Hand Puppets, Fairy Tales

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu fondasi dalam membangun bangsa. Kualitas pendidikan menjadi faktor penting dalam menentukan kemajuan bangsa tersebut. Maknanya, tingkat peradaban suatu bangsa dapat dilihat melalui kualitas pendidikannya (Nurhuda, 2020). Guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena guru harus mampu menjamin mutu pembelajaran di kelas. Peranan guru juga sangat strategis, selain memenuhi peran sebagai pendidik, guru juga memikul tanggung jawab sebagai fasilitator, menawarkan bantuan dan memastikan bahwa setiap siswa secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan, mendorong kreativitas dan inovasi dalam pemecahan masalah, serta menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa (Mustofa, dkk., 2021).

Landasan utama untuk melibatkan siswa secara aktif dan kreatif ialah motivasi belajar. Motivasi belajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran, sebab motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi akan memungkinkan memperoleh hasil belajar yang tinggi, maknanya siswa yang memiliki semangat belajar yang penuh, maka semakin banyak usaha yang dilakukan sehingga semakin banyak pula prestasi belajar yang dicapainya (Rahman, 2021). Berkat motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala hal baik itu manusia, benda, maupun lingkungan sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk menjembatani penyampaian materi pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, minat, ide, dan perasaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung

(Daniyati, dkk., 2023). Media pembelajaran dapat diterapkan diseluruh muatan pembelajaran di sekolah tak terkecuali pada muatan Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah salah satu muatan pembelajaran yang wajib diberikan kepada siswa sekolah dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk siswa dengan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien sesuai dengan aturan yang berlaku. Penerapan pembelajaran berbahasa diharapkan mampu menciptakan siswa yang dapat menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, menggunakan bahasa untuk meningkatkan daya nalar, dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Ali, 2020). Seseorang yang telah menguasai keterampilan berbahasa maka dia mampu memahami dan menyampaikan informasi dengan mudah baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbahasa penting diberikan kepada anak sejak usia dini. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai agar dapat berkomunikasi dengan baik. Keempat keterampilan tersebut ialah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Tarigan, dkk., 2023).

Upaya dalam pengimplementasian pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut sering kali tidak berjalan secara maksimal, dimana guru lebih berfokus pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis, sedangkan keterampilan berbicara kurang diperhatikan. Situasi tersebut tentunya berdampak pada penguasaan bahasa siswa yang menyebabkan kurangnya rasa percaya diri saat berkomunikasi. Penyebab ketidakseimbangan penerapan pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut ialah kurangnya variasi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Proses pembelajaran sering kali berorientasi pada metode konvensional dimana metode ceramah oleh guru masih sangat mendominasi dengan buku sebagai media utamanya. Proses pembelajaran tersebut tentunya berdampak pada siswa yang mudah bosan dan tidak aktif selama belajar, kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, gugup dalam mengemukakan

pendapat karena takut salah, dan siswa merasa malu sehingga siswa menjadi cemas.

Peneliti mengambil langkah untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut dengan melakukan pra penelitian pada tanggal 19 September 2024 di SD Negeri 11 Indralaya dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Wawancara ditujukan pada salah satu guru kelas II. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki media pembelajaran berupa alat peraga yang sebagian besar dibuat khusus pada muatan pembelajaran matematika dan IPAS, sedangkan media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia hanya sebatas buku cerita atau buku dongeng saja. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara satu arah. Selain itu beberapa siswa menunjukkan kurangnya kemampuan mereka saat berkomunikasi dengan fasih apabila berbicara menggunakan Bahasa Indonesia, karena sebagian besar didominasi dengan penggunaan bahasa daerah. Beberapa siswa juga masih merasa takut dan malu-malu saat diminta untuk menjawab pertanyaan dan maju kedepan kelas. Berdasarkan hasil pra penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterbatasan yang dimiliki sekolah dalam menyediakan fasilitas pembelajaran dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar, keaktifan dan kreativitas siswa.

Inovasi dalam menerapkan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan tersebut guna membangkitkan semangat belajar siswa dan mampu melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicaranya. Hal yang dapat dilakukan oleh peneliti ialah mengembangkan media pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media yang dikembangkan tidak harus canggih dan mewah, karena dalam proses belajar, media bermakna sebagai sarana untuk menangkap, mengolah, membangun kembali, dan menyampaikan informasi.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan peneliti ialah boneka tangan. Belajar dengan memanfaatkan boneka tangan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa yang tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pada dasarnya boneka adalah objek berbentuk manusia ataupun hewan berbahan lembut dan biasanya berisi busa atau serat sintesis yang dipergunakan sebagai mainan (Permata, dkk., 2023). Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih kecil daripada boneka pada umumnya namun lebih besar dibandingkan dengan boneka jari, serta dapat dikenakan di tangan. Jari-jari tangan berperan dalam menggerakkan tangan dan kepala boneka (Widad, 2021). Dalam konsep ini boneka dimanfaatkan sebagai media untuk mengkomunikasikan ide yang disampaikan kepada siswa. Media boneka tangan termasuk dalam kategori media visual.

Materi yang akan diteliti oleh peneliti terdapat pada muatan Bahasa Indonesia Kelas II Bab 5 “Berteman dalam Keberagaman”, dengan capaian pembelajaran yaitu “Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan”. Lingkungan belajar ini mencakup aspek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan empat keterampilan yakni keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui kegiatan bercerita/mendongeng di depan kelas dengan media boneka tangan. Hal ini diharapkan agar siswa merasa senang dan tidak terbebani terhadap proses pembelajaran, memberikan ruang bagi siswa untuk bebas berekspresi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menciptakan lingkungan belajarnya sendiri.

Penelitian sebelumnya yang membahas terkait penggunaan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara ialah penelitian oleh Ratna Ayuningtyas, dkk. (2023) dengan Judul Penelitian “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN 3

Rejosari” yang menyatakan bahwa media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dikatakan layak dan efektif untuk diterapkan pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya ialah penelitian oleh Redemta Dionesia Meo, dkk., (2023) dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak” yang menyatakan bahwa media pembelajaran boneka tangan dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan aspek bahasa anak kelompok A di PAUD Terpadu Citra Bakti. Meskipun telah banyak penelitian yang membahas topik terkait boneka tangan yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak, masih terdapat beberapa keterbatasan terkait kajian spesifik yang membahas tentang bagaimana boneka tangan dapat membantu siswa untuk menceritakan kembali isi dongeng dengan struktur yang baik khususnya pada siswa kelas rendah. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara anak secara umum, bukan pada aspek pemahaman dan penyusunan ulang cerita secara runtut. Selain itu, media yang dikembangkan juga belum dilengkapi dengan panggung yang mendukung unsur intrinsik dongeng khususnya pada latar dimana dongeng tersebut dikisahkan. Panggung yang digunakan pada penelitian sebelumnya lebih berfokus pada unsur estetika dan tidak disesuaikan dengan latar tempat dimana dongeng tersebut diceritakan. Boneka tangan yang dikembangkan peneliti juga akan dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan guna memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya. Lingkungan belajar ini belum pernah dikembangkan di SD Negeri 11 Indralaya, sehingga peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas II SD Negeri 11 Indralaya.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diperoleh rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1.2.1 Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya?

1.2.2 Bagaimana uji kevalidan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya?

1.2.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan yang diajukan dalam penelitian sesuai dengan latar belakang penelitian adalah sebagai berikut.

1.3.1 Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya.

1.3.2 Mendeskripsikan hasil uji kevalidan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya.

1.3.3 Mendeskripsikan hasil uji kepraktisan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng di kelas II SD Negeri 11 Indralaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmiah dalam Ilmu Pendidikan Anak Sekolah Dasar (PGSD) dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

(1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam menginovasikan media pembelajaran pada materi menceritakan kembali isi dongeng.

- (2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan semangat belajar siswa sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk berani berbicara di depan kelas.
- (3) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifa, F. (2023). Pengembangan Media WAPEL (Wayang Pembelajaran) Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III SD Negeri 41 Palembang. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK; Jurnal PAUD, Vol 03(1)*, 35- 44.
- Alimah, M., & Indihadi. D. (2022). Analisis Teks Narasi Impelentasi Strategi *Mind Mapping* Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol 04(4)*, 5512-5519.
- Ardiansyah., Risnita., & Jailani. M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam, Vol 01(2)*, 1-9.
- Asih, R. M., & Muslim. A. H. (2023). Pengembangan Media Pebelajaran Ula Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan, Vol 03(3)*. 330 – 341.
- Asmayani., Nasrah., & Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Jurnal On Education, Vol 06(1)*, 1271-1276.
- Ayuningtyas, R., Sutono. A., & Roshayanti. F. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN Rejosari. *Dikantik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri, Vol 09(4)*, 1047-1054.
- Damapolii, M., Mustofa. Y, A., & Lasulika. M. E. (2023). Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring Spada Unisan dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).*Jurnal Balok, Vol 02(2)*, 90-95.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani. S. A., & Setiawan. U. (2022). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, Vol 01(1)*, 282-294.

- Dewi, N. P. C. P., Putrayasa. I. B., & Sudiana, I. N. (2021). Membentuk Karakter Anak Melalui Habitiasi Dongeng Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, Vol 08(2)*, 68-77.
- Diana, L. M., Wulandari. A. Y. R., Nilasari. A. K. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Jenis Konektivitas Kelas X TKJ SMKN 1 Sepulu. *Jurnal Ilmiah Edutic; Pendidikan dan Informatika, Vol. 11(1)*. 93 – 100.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research, Vol 01(2)*, 1-17.
- Farisa., Fitriyah. A., Dzulkarami. D., Jannah. S. W., & Irsyad. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal Pendidikan Transformatif, Vol 03(3)*, 51 – 61.
- Fauzia, S., Syamsiyah., & Karim, H. (2024). E-atlas Fotografi Anatomi Akar, Batang dan Daun Tumbuhan Familia Arecaceae Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Biotek Vol 12(1)*, 54-66.
- Kemendikbudristek. (2024). *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien., & Suryarini. D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Universitas Kusuma Surabaya. 2-14.
- Kurniasih, D., Rusfiana. A., Subagyo. A., & Nuradhawati. R. (2021). *Teknik Analisa*. Bandung: ALVABETA, cv.
- Kurniati, R. A., Amelia. F., Aisnaini. A., Ramadhani. T. A., & Hasanah. L. (2022). Implementasi Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Taman Kanak-Kanan Ar Rasyid. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD, Vol 09(2)*, 172-181.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecapakan Hidup. *LITERASI, Vol 13(1)*, 40-62.

- Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make A Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 07 (2), 2749-2759.
- Meo, R. D., Ita, E., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, Vol 02(3), 616 – 626.
- Misyuli., Mardhatillah., & Oktariana, R. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B2 di TK Negeri 5 Tibang Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol 04(1), 1-14.
- Morlina, M. D. (2023). Pengembangan Media Push, Pull, And Slide Book Pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup Kelas III SDN I Pulau Gemantung Ilir. *Skripsi*. Indrlaya: FKIP Unieversitas Sriwijaya.
- Mubarok, I. M., Matin. R. A., Safaat. S., & Nurfitria. (2024). Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *JOEL: Journal Of Education and Language Research*, Vol 03(6), 265-274.
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendekia; Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 03(3),554-559.
- Mustofa, A., & Muadzin, A. (2021). *Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Urwatul Wutsqo Jombang.
- Nugroho, S. A., Rudjiono. D., & Rahmadhika. F. (2021). Perencanaan Identitas Perusahaan dalam Bentuk Stationery Desain di Rumah Kreasi Grafika. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, Vol 14(1), 48-57.
- Nurhuda, H. (2020). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional, Faktor-Faktor dan Solusi yang Ditawarkan. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* Vol 03(2), 127-137.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, Vol 03(1), 172-187.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, Vol 01(1), 86-100.

- Parlina, T., Satria. T. G., & Yuneti. A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Dongeng Berbantuan Boneka Tangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol 05(1), 24-33.
- Permata, V. S., & Widiyarti, G. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng Pada Siswa Kelas II SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan, Saintek, Sosial, dan Hukum*, Vol 02(112), 1-14.
- Prasetia, U. (2022). Karakteristik Media Pembelajaran. Universitas Negeri Gorontalo. <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home/2022/10/8/karakteristik-media-pembelajaran.html>
- Pratama, Y. H., Sumardji., & Irawan. D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis WEB. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, Vol 03(1), 273-277.
- Rahaningmas, S. A., & Insani. N. M. *Pengaluran Atau Pemplotan dalam Karya Sastra*. Universitas Muslim Indonesia.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Gorontalo.
- Rangkoly, A. F. (2022). Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita di Sekolah Minggu Jamaat GKI Silo. *Jurnal Wiyata Cederawasih*, Vol 01(1), 32-38.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Hal 26-27. <http://repository.uinsu.ac.id/17641/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20Naik%20Pangkat.pdf>
- Sabdarini, C., Egok. A. S., Aswarliansyah. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 05(5), 3765-3777.
- Safitri, N. & Alber. (2023). Kemampuan Menulis Ditinjau dari Struktur dan Bahasa Teks Narasi Siswa Kelas VII. *SAJAK: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Sastra, Bahasa, dan Pendidikan*, Vol 02(1), 148-162.
- Sari, I. R. (2019). Pengembangan Media CD Interaktif Praktikum IPA Siswa MTS. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 06(1), 118-126.

- Shofwan, A. M. (2022). Manfaat dan Tujuan Mendongeng Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 02(2)*, 270-280.
- Sofi, A. N. S., & Praheto. B. E. Penggunaan Media Boneka Tangan untuk Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation, Vol 01(2)*, 109 – 121.
- Suparlan. (2019). Peran Media Pembelajaran di SD/MI. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol 01(2)*, 180-193.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 04(2)*, 245-258.
- Syahroni, M. I. (2023). Analisis Data Kauntitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat, Vol 03(3)*, 1-13.
- Syamsurijal, M. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Edu Cenedikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 03(1)*, 59 – 71.
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H, & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol 09(5)*, 829-842.
- Tatro, M., Supriyadi., & Ntelu. A. (2021). Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Telaga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya, Vol 11(2)*, 108-121.
- Ummah, N. A., Ghufron. S., Kasiyun. S., & Rahayu. D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra, Vol 12(2)*, 120-128.
- Widad, G. A. B., & Damayanti. M. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD, Vol 09(10)*, 3476-3485.
- Yusanti, S., Nurtiani. A. T., & Oktariana. R. (2022). Pengembangan Media Pasir Kinetik dalam Menstimulasi Kemampuan Logical Thinking Anak Kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol 03(2)*, 1-13.

Zulfirman, R. (2022). Impelemntasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*, Vol 03(2), 147 – 153.

Zuraidah, S., & Syamsi. K. Pemanfaatan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita. Universitas Negeri Yogyakarta.