PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Bayu Anggar Wati

NIM : 06141381924047

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Bayu Anggar Wati

NIM : 06141381924047

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

Universitas Sriwijaya

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Bayu Anggar Wati
NIM : 06141381924047
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Mengetahui	
Koordinator Program Studi	**Pembimbing**
Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd	**Mahyumi Rantina, M.Pd**
NIP. 198906212015106201	**NIP. 199005082019032025**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Scanned by TapScanner

Universitas Sriwijaya

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Bayu Anggar Wati
NIM : 06141381924047
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :
Hari : Kamis
Tanggal : 06 April 2023

TIM PENGUJI :

1. **Ketua : Mahyumi Rantina, M.Pd** _____
2. **Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd** _____

Palembang, 06 April 2023
Mengetahui
Koordinator Program Studi

Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd
NIP. 198906212015106201

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS SRIWIJAYA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

iii

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bayu Anggar Wati

NIM : 06141381924047

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Panggung Sandiwara Boneka Untuk Anak usia 5-6 Tahun di Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau penguktipan 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 ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 06 April 2023

Yang membuat pernyataan

Bayu Anggar Wati

NIM. 06141381924047

iv

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Panggung Sandiwara Boneka Untuk Anak usia 5-6 Tahun di Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku pembimbing serta kepada Ibu Taruni Suningsih, M.Pd selaku validator materi dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. selaku validator media atas segala bimbingan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A, Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua dosen PG-PAUD FKIP UNSRI atas semua ilmu, nasehat dan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada, Kepala Sekolah beserta para guru TK Negeri Pembina 7 Palembang, dan teman-teman seperjuangan HMPAUD 2019 serta semua pihak yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 06 April 2023

Bayu Anggar Wati

v

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamin puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat beriring salam untuk tuntunan suri tauladan Rasulullah Shalallauhu'alaihiwasalam beserta seluruh keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai islam serta menggali ilmu yang tiada habisnya yang sampai saat ini masih dapat dinimkati oleh seluruh manusia dipenjuru dunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Panggung Sandiwara Boneka Untuk Anak usia 5-6 Tahun di Palembang". Penulisan Tugas Akhir Program ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan Teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Walaupun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan Adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama dosen pembimbing, kesulitan dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mempersembahkan karya ini untuk yang tercinta dan terkasih dengan mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

- Kedua orang tuaku, Bapak Tumijan dan Ibu Mujiatun terima kasih telah merawat, membesarkan serta mendidikku menjadi Wanita yang kuat dan hebat hingga sampai bisa dititik ini. Terima kasih atas semua cinta dan kasih sayang yang selalu engkau berikan, terima kasih senantiasa selalu mendoakan, membimbing dan memberikan semangat serta ridhomu yang tiada henti selalu engkau panjatkan sehingga aku selalu bersemangat *untuk tidak berhenti berusaha.*
- Adikku tersayang, Ikhsan Nur Wakhid terima kasih senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan semoga Allah selalu melindungi dan memudahkan setiap langkahmu.
- Keluargaku yang senantiasa mendoakan dan mendukungku sehingga terselesaikannya skripsi ini.

- Dosen Pembimbingku, Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd yang telah memberikan motivasi dan kesempatan seluas-luasnya untukku. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran menuju puncak keberhasilan.
- Dosen Validatorku, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd Terima kasih atas bimbingan, saran dan arahan yang diberikan sehingga terselesaikan skripsi ini.
- Bapak dan Ibu Dosen pengajar di Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sriwijaya terima kasih banyak atas ilmu dan bimbingan yang telah Bapak dan Ibu berikan.
- Seluruh staff karyawan/karyawati FKIP. Terkhusus admin PG-PAUD yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan adminitrasi perkuliahan.
- Terima kasih untuk kepala Sekolah, guru dan staff serta anak-anak TK Negeri Pembina 7 Palembang. Terima kasih telah bersedia memberi izin, membantu dan mendukung segala kegiatan yang dilakukan selama penelitian sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
- Sahabat-sahabatku "The Queen " Okta Narita Maharani (okta), Ines Jelita Padillah (Ines), Isti Sholehah (Bunda), Chika Izzatul Jannah (chika), Melvi Anestia (Melvi), Cindy Kurnia (Cindy), Putri Ayu (Puput). Terima kasih sudah banyak membantu, yang selalu mendengar keluh kesah dan selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih untuk kebersamaannya dari awal kuliah hingga saat ini dan selamanya. Semoga Allah senantiasa memudahkan dan melindungi segala urusan kita.
- Semua rekan-rekan PG-PAUD UNSRI Angkatan 2019. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan maupun doa serta kebersamaan ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada almamater kuning kebanggaanku.

Penulis menyadari tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun dapat memberikan manfaat. Bagi para praktisi, akademisi maupun pihak lain pada tema penelitian serupa. Semoga Allah SWT selalu memberikan tambahan ilmu dan kemudahan kepada kita semua. Aamiin.

Motto :

Jangan Takut Gagal, Takutlah Karena Tidak Pernah Mencoba!!!

(Lee Haechan)

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN ..... **iv**
PRAKATA ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **ii**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**
ABSTRAK ..... **xiii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang **1**
1.2 Rumusan Masalah **3**
1.3 Tujuan Penelitian **3**
1.4 Manfaat Penelitian **3**
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif **5**
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif 5
2.1.2 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif 5
2.1.3 Manfaat Alat Permainan Edukatif 8
2.2 Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif Untuk AUD **9**
2.3 Rancangan Pembuatan Alat Permainan Edukatif untuk AUD **14**
2.4 Pengertian Panggung Sandiwara Boneka **16**
2.5 Jenis-jenis Boneka untuk Media Bercerita **16**
2.6 Tata Cara Memainkan Permainan Panggung Sandiwara Boneka **18**
2.7 Aspek-aspek yang Dikembangkan **19**
2.8 Model Penelitian *Reaserch and Development* **20**
2.9 Kajian Penelitian Relevan **26**
BAB III METODE PENELITIAN **29**
3.1 Jenis Metode Penelitian **29**
3.2 Subjek Penelitian **29**
3.3 Lokasi dan Jadwal Penelitian **30**
3.4 Teknik Pengumpulan Data **30**
3.5 Teknik Analisis Data **33**
a. Analisis Data *Walkthrough* 33

b. Analisis Data Observasi 35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 37
4.1 Hasil Penelitian 37
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian 37
4.1.2 Hasil Tahapan Desain 37
4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi 38
4.2 Pembahasan 46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 51
5.1 Kesimpulan 51
5.2 Saran 51
DAFTAR PUSTAKA 53
LAMPIRAN 56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan..... **26**
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi..... **31**
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media..... **31**
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Observasi..... **32**
Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi..... **34**
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Materi dan Media..... **35**
Tabel 3.6 Kategori Nilai Hasil Observasi..... **36**
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator *Content*/Materi..... **39**
Tabel 4.2 Hasil Validator Desain..... **40**
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator..... **40**
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Validator pada Tahap *Expert Review*..... **41**
Tabel 4.5 Foto Materi dan Media Sebelum dan Sesudah Revisi..... **42**
Tabel 4.6 Hasil Lembar Observasi *One to One*..... **43**
Tabel 4.7 Hasil Lembar Observasi *Small Group*..... **44**
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian *One to One* dan *Small Group*..... **45**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian..... 57
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....60
Lampiran 3 Analisis Data..... 65
Lampiran 4 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian..... 68
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari FKIP.....69
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi 70
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi..... 74
Lampiran 8 Usul Judul Skripsi.....76
Lampiran 9 Pelaksanaan Ujicoba Tahap *One to One Evaluation*.....79
Lampiran 10 Pelaksanaan Ujicoba Tahap *Small Group Evaluation*.....80
Lampiran 11 Foto Bersama Guru dan Anak-anak di TK N Pembina 7 Palembang 81
Lampiran 12 Foto Alat Permainan Panggung Sandiwara Boneka.....82
Lampiran 13 Bukti Cek Plagiat.....83

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN PANGGUNG SANDIWARA BONEKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PALEMBANG

Oleh:

Bayu Anggar Wati

NIM : 06141381924047

Pembimbing : Mahyumi Rantina, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan alat permainan panggung sandiwara boneka yang valid dan praktis. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)* dengan modifikasi pada tahap evaluasi yaitu Tessmer dengan tahapan *self evaluation, expert review, one to one, dan small group*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *walktrought* dan observasi dengan menggunakan daftar ceklist. Hasil penelitian menunjukan nilai persentase validasi oleh validator materi 88% dan nilai persentase validasi oleh validator media sebesar 88%, diperoleh rata-rata validasi produk secara keseluruhan dengan nilai persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid yang artinya dinyatakan bahwa alat permainan panggung sandiwara boneka dikatakan valid yang telah ditinjau dari segi indikator dan butir penilaian materi dan media. Hasil dari tahap *one to one evaluation* dengan melibatkan tiga orang anak mendapatkan hasil persentase sebesar 84% dan tahap *small group evaluation* melibatkan lima orang anak menghasilkan persentase sebesar 81%, dari kedua tahap tersebut diperoleh rata-rata sebesar 82,5% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan alat permainan panggung sandiwara boneka dinyatakan valid dan praktis pada anak usia 5-6 tahun di Palembang.

Kata kunci : *Alat Permainan Edukatif, Panggung Sandiwara Boneka, Anak usia 5-6 tahun.*

DEVELOPMENT OF PALLET PLAYSTAGE TOOLS FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN PALEMBANG

By: Bayu Anggar Wati

NIM : 06141381924047

Advisor : Mahyumi Rantina, M.Pd

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to produce valid and practical puppet theater play tools. The research model used in this study is the ADDIE development (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) with modifications at the evaluation stage, namely Tessmer with self-evaluation, expert review, one to one, and small group stages. Data collection techniques using interviews, walkthrough and observation using a checklist. The results showed that the percentage value of validation by the material validator was 88% and the percentage value of validation by the media validator was 88%, obtained an average product validation as a whole with a percentage value of 88% with a very valid category, which means that it is stated that the puppet theater stage game tool is said to be validity that has been reviewed in terms of indicators and items of material and media assessment. The results of the one to one evaluation stage involving three children obtained a percentage of 84% and the small group evaluation stage involving five children produced a percentage of 81%, from the two stages an average of 82.5% was obtained in the very practical category . It can be concluded that the puppet show stage game tool is declared valid and practical for children aged 5-6 years in Palembang.

Keywords: Educational Play Equipment, Puppet Play Stage, Children aged 5-6 years.

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, yang mana pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Adapun aspek pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Untuk membantu serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut, diperlukan sebuah pendidikan agar pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut dapat berkembang dengan baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini identik dengan istilah bermain sambil belajar. Dengan bermain anak banyak sekali mendapatkan pengalaman dan pengetahuan yang sangat bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut Mulyasa dikutip oleh Parapat (2020:114) mengatakan bahwa, bermain merupakan cara anak mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan dan menjelajahi lingkungannya. Bermain tidak dapat dipisahkan dari setiap langkah anak, sehingga semua aktivitas anak selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain. Oleh sebab itu kegiatan bermain sangat penting dalam dunia pendidikan anak usia dini.

Alat permainan dapat digunakan untuk menunjang pendidikan anak usia dini. Dengan alat permainan tersebut, diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang harus berkembang dalam diri anak. Alat permainan yang dibuat khusus kegiatan bermain, seperti boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain yang dijual di toko mainan. Ada juga yang disiapkan sendiri dari bahan di sekitar lingkungan anak, seperti mainan dari kulit jeruk bahkan ada alat permainan yang lebih populer bagi kalangan anak tertentu dibandingkan dengan alat permainan lainnya. Berbeda dengan alat permainan pada umumnya, alat

permainan edukatif yang banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini (Yasbiati & Gandana, 2019:1).

Banyak jenis-jenis alat permainan edukatif yang telah diciptakan oleh para ahli, seperti Dr. Maria Montessori dikutip oleh Yasbiati & Gandana (2019:3) yang menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk memudahkan konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan, George Crussenaire dikutip oleh Yasbiati & Gandana (2019:3) yang menciptakan balok Crussenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, Peabody dan Froebel dikutip oleh Yasbiati & Gandana (2019:3) yang mengembangkan permainan yang mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Ibu Warni selaku wali kelas B-2 di TK Negeri Pembina 7 Palembang, dalam proses pembelajaran di kelas B-2 sudah mengaplikasikan beberapa alat permainan untuk menunjang pembelajarannya. Namun, untuk pengaplikasikan alat permainan panggung sandiwara boneka, di TK Negeri Pembina 7 Palembang belum pernah mengaplikasikannya. Kemudian berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan di KB Cerdas Palembang, juga belum pernah mengaplikasikan alat permainan panggung sandiwara boneka tersebut dalam menunjang pembelajarannya. Lalu peneliti juga melakukan wawancara di RA Perwanida 3 Palembang, bahwasanya di RA tersebut sudah pernah menerapkan panggung sandiwara boneka, namun sudah lama sekali tidak menerapkan panggung sandiwara boneka tersebut. Oleh sebab itu, peneliti akan mengembangkan sebuah alat permainan dengan harapan permainan ini dapat menunjang proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, khususnya anak dengan rentang usia 5-6 tahun di Palembang.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, sehingga peneliti ingin mengembangkan sebuah alat permainan, yaitu Permainan Panggung Sandiwara Boneka. Dengan adanya alat permainan ini, peneliti berharap alat permainan ini dapat menunjang proses pembelajaran guna

membantu menumbuhkan dan mengembangkan aspek sosial-emosional, agama-moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan juga seni.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan panggung sandiwara boneka pada kelompok B di TK Negeri Pembina 7 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan panggung sandiwara boneka pada kelompok B di TK Negeri Pembina 7 Palembang yang praktis?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan peneliti ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan alat permainan panggung sandiwara boneka untuk menunjang pembelajaran di TK Negeri Pembina 7 Palembang yang valid.
2. Mengembangkan alat permainan panggung sandiwara boneka untuk menunjang pembelajaran di TK Negeri Pembina 7 Palembang yang praktis.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Anak, untuk memotivasi dan manarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Guru, sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran di TK Negeri Pembina 7 Palembang.
3. Bagi Sekolah, menambah variasi alat permainan untuk menunjang pembelajaran di TK Negeri Pembina 7 Palembang.
4. Bagi peneliti, memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

Danuri & Maisaroh, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)

Fatmi, O. F., & Rakimahwati. (2021). Analisis Metode Sandiwara Boneka Terhadap Kemampuan Bercerita Anak di Taman Kanak-kanak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 92-101.

Fravindyastari, K., & Nurhayati, M. (2019). Perbandingan Penyuluhan Dengan Sandiwara Boneka dan Flipchart Terhadap Tingkat Pengetahuan Cara Menyikat Gigi Pada Anak. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut (JKGM),* 7-11.

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara.

Hamidah, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Raudlatul Athfal Darussalam Pringgowirawan Sumber Baru Jember. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Jember

Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 17-29.

Hasbi, M. (2021). *Panduan Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan APE Secara Mandiri*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Hasmalena, Yosef, & Rantina, M. (2019). *Bermain Dan Permainan.* Jawa Barat: EDU PUBLISHER.

Inayah, U., & Lisma'rifatullah. (2021). Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bima. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*, 49-50.

Kasbudiah, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Kegiatan Sandiwara Boneka Pada Mata Diklat Praktek Pembelajaran Di Raudhatul Atfhal (RA). *Jurnal Diklat Keagamaan*, 130-137.

Nazha, F., C. (2019). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Panggung Boneka Pada Anak Kelompok B TK ARRABITAH ALKHEIRIYAH. Skripsi. Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an Jakarta

Oka, G., P., A. (2022). *Model Konseptual Pengembangan Produk Pembelajaran*. Yogyakarta: DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)

Paramita, E. (2018). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Anak Di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Skripsi. Universitas Sriwijaya

Parapat, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER

Pratiwi, E., T., (2020). Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Anggota Tubuh Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-kanak. Skripsi. Universitas Sriwijaya

Puspitasari, W. (2019). *Pintar Bercerita.* Jawa Tengah: CV Kekata Group.

Rahmawati, M. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bertema Binatang Kesayangan Untuk Anak Kelompok Bermain Di TK IT IZZUDDIN Palembang. Skripsi. Universitas Sriwijaya

Ramli, R. (2021). Upaya Meningkatkan keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Kelompok B Di Taman

Kanak-kanak Siola Kasih Ibu Batupannu Kecamatan Mamuju. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Parepare

Rini, E., S. (2020). Implementasi Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di RA Umar Mirza Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi. Universitas Negeri Islam Sumatera Utara Medan

Sa'adah, R., S., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi

Satriana, M., Rahardjo, B., & Hasanah, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Panggung Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cendrawasih Samarinda Tahun 2017. Jurnal *Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 83-88.

Ulfah, A., K., dkk. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN madura Press

Yasbiati & Gandana, G. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar).* Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.

Widayanti et al. (2021). Alat Permainan Edukatif: Analisis Perkembangan Literasi Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 654-664.