Parole
Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Volume 8 Nomor 5, September 2025
P – ISSN 2614-624X
E – ISSN 2614-6231

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS VII MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN

Amalia Budi Fadillah[1], Indra Permana[2], Yeni Rostikawati[3]

[1-3] IKIP Siliwangi

[1]amaliabfadillah@gmail.com, [2] indra-permana@ikipsliwangi.ac.id,
[3]yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research was conducted to see how to improve the speaking skills of class VII students at MTsN 3 West Bandung. The learning problem that occurs at MTsN 3 West Bandung is that students' speaking skills are still not well developed. Students' ability is still relatively low in answering and reviewing the content of the story conveyed by the teacher. Therefore, there must be improvements in the media and learning models used in accordance with the material to be delivered. The researcher chose the Problem Based Learning model assisted by hand puppet media to improve the speaking skills of class VII students. The research method used was a quantitative descriptive method. The data collection technique used by the researcher was an initial test (pretest) and a final test after applying the hand puppet media with the model. Problem Based Learning (posttest). This research uses several instruments, namely; 1) student observation sheet, 2) teacher observation sheet, and 3) test question sheet. There was a significant increase in test results before and after the implementation of hand puppet media using the Problem Based Laraning model. The average score obtained by students in the pretest was 44.95, whereas after implementing hand puppet media with the Problem Based Learning model it increased to 77.75. Therefore, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by hand puppet media was successfully applied to class VII students at MTsN 3 West Bandung.

Keywords: Hand Puppets, Problem Based Learning, Speaking Skills

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII di MTsN 3 Bandung Barat. Permasalahan pembelajaran yang terjadi di MTsN 3 Bandung Barat yaitu keterampilan berbicara siswa masih belum berkembang dengan baik. Kemampuan siswa masih terbilang rendah dalam menjawab dan mengulas kembali isi cerita yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu harus ada peningkatan melalui media dan model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti memilih model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas VII.Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif, Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir setelah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* (*posttest*). Penelitian ini menggunakan beberapa instrument, yaitu; 1) lembar observasi siswa, 2) lembar observasi guru, dan 3) lembar soal tes. Terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil tes sebelum dan sesudah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Laraning*. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada *pretest* yaitu 44,95, sedangkan setelah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* meningkat menjadi 77,75. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan berhasil diterapkan pada siswa kelas VII di MTsN 3 Bandung Barat.

Kata Kunci: Boneka Tangan, *Problem Based Learning,* Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan dalam berbahasa yakni, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara. Keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat dipisahkan karena keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan dan pada dasarnya merupakan catur tunggal yang biasanya melalui urutan yang teratur. Pertama yakni menyimak, kemudian berbicara, lalu membaca, dan yang paling akhir yakni belajar menulis. Keterampilan berbicara adalah salah satu bagian dari keempat keterampilan berbahasa yang harus dilatih berdasarkan teori-teori yang disusun para ahli, diterbitkan dalam buku teks, dan dijelaskan oleh guru di sekolah. Keterampilan berbicara lebih sering digunakan dibandingkan keterampilan menulis untuk melakukan interaksi. Bahhasa meresapi pemikiran kita dan menjembatani hubungan kita dengan orang lain, sehingga kita perlu menggunakannya secara luas untuk berkomunikasi Suheni dkk, (2020).

Menurut Permana & Rahman (2018) keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang wajib dikuasai oleh seluruh siswa karena kompetensi keterampilan berbicara berasal dari tujuan pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa memerlukan keterampilan berbicara baik di kelas maupun lingkungan sekolah untuk menjamin agar siswa mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, maksud, dan gagasannya.

Untuk mencapai tujuan keterampilan berbicara dalam pembelajaran yang diharapkan, maka proses pembelajaran harus terstruktur sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Salah satu materi yang harus dipelajari oleh siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik yaitu teks fabel. Dalam menceritakan kembali teks fabel ditemukan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas VII MTsN 3 Celak masih rendah. Kemampuan siswa dalam menjawab dan menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan oleh guru masih terbilang rendah. Bahkan terlihat beberapa siswa kebingungan, berdiri kaku, tidak tau akan menyampaikan apa jika berdiri di depan kelas berhadapan dengan siswa lainnya. Siswa yang keterampilan berbicaranya masih rendah biasanya memiliki sikap yang pasif, malu mengungkapkan gagasanya, sehingga siswa merasa terintimidasi, takut salah bahkan tidak tertarik untuk belajar berbicara di depan kelas Permana & Rahman (2018).

Salah satu penyebabnya yaitu banyak guru yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran meningkatkan keterampilan berbicara, sehingga siswa mudah bosan serta

kurang responsif terhadap pembelajaran. Kartiwi dan Rostikawati (2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi. Materi yang disampaikan pun mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran menceritakan kembali teks fabel untuk meningkatkan rasa percaya diri dalam diri siswa untuk berlatih keterampilan berbicara, terutama menceritakan kembali teks fabel.

Boneka tangan merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Boneka ialah benda tiruan yang dibuat berdasarkan bentuk hewan atau manusia. Boneka memiliki banyak macamnya, diantaranya yakni boneka tangan. Boneka tangan biasanya digunakan sebagai media bercerita karena boneka tangan memiliki banyak kelebihan, diantaranya boneka tangan dapat menarik minat dan perhatian siswa melalui cerita yang disampaikan oleh karakter boneka. Siswa juga dapat terlibat dalam permainan boneka tangan. Hal ini berarti boneka tangan dapat dijadikan sebagai media untuk siswa menuangkan ekspresi atau mengungkapkan perasaannya sesuai dengan imajinasi anak.

Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa media boneka tangan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Bercerita menggunakan boneka tangan sangat mudah dilakukan untuk anak-anak menurut Ramadhani (2014) dan Sari (2015). Dalam kegiatan bercerita, alat yang sangat aman dan mudah didapatkan untuk digunakan adalah boneka tangan. Boneka tangan membuat anak terlihat antusias dan tertarik dalam melakukan kegiatan. Adapun penelitian lainnya yang sejalan ialah jurnal yang ditulis oleh Juliandari, dkk., yang berjudul "Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Peserta Didik". Penelitian ini meneliti tentang peningkatan keterampilan menyimak peserta didik setelah diterapkannya metode bercerita anak. Perbedaannya ialah penelitian Juliandari dkk. ingin meningkatkan keterampilan menyimak, sedangkan penelitian yang akan diteliti ini adalah peningkatan keterampilan berbicara.

Selain media pembelajaran, Adapun penunjang lainnya yang digunakan agar pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dapat berjalan dengan efektif yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* (PBL) siswa diminta untuk berfikir secara kritis agar dapat memecahkan suatu masalah dan

dapat mengetahui pengetahuan baru. Dengan begitu siswa akan merasa tertantang untuk dapat memecahkan masalah dengan cara bekerjasama dan mengasah kemampuan untuk menemukan solusinya Nuraini & Kristin (2017). Adapun penelitian yang dihasilkan oleh Amara (2021) ditemukan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) membuat siswa fokus terhadap kegiatan pembelajaran dan meendorong siswa untuk aktif dan menemukan kembali konsep-konsep, menjalankan refleksi, abstraksi, formalisasi, komunikasi dan aplikasi.

Pemanfaatan media boneka tangan dengan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII memiliki beberapa kebaruan dibandingkan dengan penelitian serupa sebelumnya, yaitu:

1. Interaktiv dan partisipasi aktif

   Penggunaan boneka tangan dalam model PBL mendorong siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih terlibat karena mereka harus memainkan peran dan berkomunikasi melalui boneka yang membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Pembelajaran Kontekstual

   Dalam PBL, siswa diberikan masalah nyata yang harus dipecahkan. Penggunaan boneka tangan membantu menciptakan konteks yang lebih konkret dan relevan bagi siswa, sehingga mereka dapat menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata.
3. Pengembangan keterampilan sosial dan ekonomi

   Boneka tangan tidak hanya membantu dalam keterampilan berbicara, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Siswa belajar bekerja sama, berempati, dan memahami perspektif orang lain melalui skenario yang diperankan oleh boneka.
4. Pendekatan multisensorik

   Boneka tangan menawarkan pendekatan pembelajaran multisensorik yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerakan.
5. Peningkatan motivasi dan minat belajar

   Media boneka tangan sering kali dianggap sebagai alat yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan boneka tangan dapat mengurangi kebosanan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

6. Fleksibilitas dan adaptabilitas

   Boneka tangan dapat digunakan dalam berbagai topik dan situasi pembelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk mengadaptasi materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menyoroti manfaat boneka tangan atau PBL secara terpisah, tetapi kombinasi keduanya dalam pemanfaatan media boneka tangan dengan model PBL untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dan inovatif.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MTsN 3 Bandung Barat. Yang menjadi subjek penelitian adalah peserta kelas VII sebanyak 20 siswa. Penelitianyang digunakan ialah metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif ialah salah satu metode yang digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan arah penelitian sebagai acuan dalam berjalannya penelitian. Bintari (2014) mengatakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang dilakukan untuk mengambil data yang dituangkan ke dalam tulisan dan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan hasil tes awal sebelum diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan (*pretest*) dalam pembelajaran dan hasil tes akhir setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan (*posttest*). Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yaitu:

1. Lembar observasi

   Lembar observasi ini berisikan pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan Langkah-langkah yang terdapat dalam modul ajar dan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Lembar observasi dibuat dengan format cheklist. Sehinga dalam pengisiannya, observer dapat memberikan tanda cheklist pada tabel penilaian yang tertera. jika aspek yang diamati terlaksana maka jawaban diberi skor “1” dan ” jika aspek yang diamati tidak terlaksana diberi skor “0”. Kemudian data dari hasil observasi dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Hasil Observasi} = \frac{Jumlah\ skor\ pengumpulan}{jumlah\ skor\ kriteria} \text{ x } 100$$

2. Angket respon siswa

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk memperoleh hasil respon siswa terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII melalui Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Media Boneka Tangan adapun penskoran angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert, seperti ditunjukan pada tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Dengan Pernyataan Positif

Skor	Keterangan
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket Dengan Pernyataan Negatif

Skor	Keterangan
1	Sangat Setuju
2	Setuju
3	Tidak Setuju
4	Sangat Tidak Setuju

Adapun teknik pengolahan data dari hasil angket sebagai berikut: P (Presentase Skor) sama dengan ∑X (Jumlah Skor) dibagi N (Skor Maksimal) atau $P = \frac{\sum X}{N}$ X 100. Adapun interpretasi terhadap persentase respon siswa menurut Arikunto & Cepi (2009) klasifikasi kriteria respon siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Klasifikasi Kriteria Respon Siswa

Interval (%)	Kriteria
80 – 100	Sangat Baik
60 - ≤ 80	Baik
40 - ≤ 60	Cukup
20 - ≤ 40	Kurang
0 - ≤ 20	Sangat Kurang

Penelitian ini bertjuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara setelah diterapkannya Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Boneka Tangan pada siswa kelas VII MTsN 3 Bandung Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan di kelas VII MTsN 3 Bandung Barat dengan total 20 siswa, pembelajaran dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Untuk melihat hasil penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan instrument tes yang sudah diberikan kepada siswa. Berikut adalah uraian hasil data peningkatan sebelum dan sesudah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas VII MTsN 3 Bandung Barat.

Tabel 4. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama	*Pretest*	*Posttest*
1.	MF	39	71
2.	AW	41	73
3.	EH	43	74
4.	PR	42	76
5.	MARAG	44	78
6.	AN	44	76
7.	SA	39	72
8.	WNA	45	78
9.	IKP	53	85
10.	SNF	51	83
11.	NNC	48	79
12.	MAN	40	76
13.	DN	46	80
14.	MCB	50	80
15.	SW	47	79
16.	DI	41	78
17.	MHH	43	76
18.	DSA	43	78
19.	SWS	49	80

20.	AIR	51	83
Rata – Rata		**44,95**	**77,75**
Nilai Maksimum		**53**	**85**
Nilai Minimum		**39**	**70**

Berdasarkan tabel 4 di atas, terlihat bahwa 20 siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan. Dengan nilai rata-rata *pretest* 44,95 dan *posttest* 77,75. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan fektiv untuk diterapkan dalam pembelajaran teks cerita fabel karena terdapat peningkatan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII di MTsN 3 Bandung Barat.

Tabel 5 Hasil Observasi

No.	Keterangan	Persentase	Interpretasi
1.	Pertemuan ke-1	100%	Sangat Baik
2.	Pertemuan ke-2	90%	Sangat Baik
3.	Pertemuan ke-3	100%	Sangat Baik
	Rata-Rata	96,66%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 96,66%. Dengan demikian, proses penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan pada siswa kelas VII yang telah dilaksanakan oleh guru mendapatkan hasil interpretasi sangat baik.

Tabel 6 Hasil Respon Siswa

No.	Nama	Nilai Respon (%)	Interpretasi
1.	MF	70	Baik
2.	AW	60	Baik
3.	EH	57,5	Cukup
4.	PR	75	Baik
5.	MARAG	57,5	Cukup
6.	AN	82,5	Sangat Baik
7.	SA	67,5	Baik

8.	WNA	65	Baik
9.	IKP	87,5	Sangat Baik
10.	SNF	92,5	Sangat Baik
11.	NNC	72,5	Baik
12.	MAN	62,5	Baik
13.	DN	70	Baik
14.	MCB	75	Baik
15.	SW	90	Sangat Baik
16.	DI	70	Baik
17.	MHH	60	Baik
18.	DSA	82,5	Baik
19.	SWS	77,5	Baik
20.	AIR	80	Sangat Baik
Rata-Rata		**71,5**	**Baik**

Dapat dilihat pada tabel 6 nilai rata-rata respon siswa setelah diterapkan media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning*, yaitu 71,5%. Berdasarkan perolehan nilai rata-rata tersebut dapat dinterpretasikan bahwa rata-rata respon siswa berada pada kategori baik

Pembahasan

Pemilihan model *Problem Based Learning* dan media boneka tangan sudah tepat diimplementasikan di kelas VII MTsN 3 Bandung Barat karena selain media yang menarik juga memberikan kebebasan kepada siswa dalam belajar. Para siswa terlihat saat antusias menggunakan media boneka tangan, dimana boneka tanga dapat mengundang daya Tarik siswa sehingga saat digunakan siswa bisa mengekspor lebih dalam daya khayalnya.

Kemampuan siswa dalam menceritakan Kembali teks cerita fabel sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media boneka tangan sangat terlihat perbedaanya. Pada saat tes awal sebelum diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* siswa masih kesulitan dalam menceritakan Kembali teks cerita fabel dan hasilnya pun siswa kebingungan dan terlihat

kaku dalam menceritakan kembali cerita fabel. Sehingga diperoleh rata-rata dengan nilai 44,95.

Pada tes terakhir setelah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari hasil *pretest*. Pada saat dilaksanakannya *posttest*, peserta didik sudah lebih leluasa untuk mengeksplor daya khayalnya, dari segi kebahasaannya pun semakin meningkat. Sehingga diperoleh rata-rata dengan nilai 77,75.

Uraian di atas sejalan dengan pendapat Pudi, dkk (2014), yang mengatakan keuntungan menggunakan boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diantaranya: 1) pelaksanaannya tidak memakan banyak tempat, 2) tidak membutuhkan skil tertentu dari yang mempraktekannya, 3) dapat meningkatkan daya khayal pada anak, 4) dapat meningkatkan aktivitas anak dan membuat suasana menjadi gembira, 5) dapat mengembangkan aspek bahasa.. Selain itu, hasil dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan. oleh Ramadhani (2014) dan Sari (2015) yang menjelaskan bahwa kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan mudah untuk dilakukan oleh anak-anak sehingga media boneka tangan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Selain itu, media boneka tangan juga media yang sangat aman dan mudah didapatkan, sehingga penggunaan boneka tangan dapat mengundang antusias dan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan.

SIMPULAN

Berdasrkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai pemanfaatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media boneka tangan yang digunakan di kelas VII MTsN 3 Bandung Barat, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas VII MTsN 3 Bandung Barat. Hal ini dibuktikan oleh nilai pretest dan posttest yag mengalami peningkatan setelah diterapkannya media boneka tangan dengan model *Problem Based Learning* dengan nilai rata-rata siswa 44,95 meningkat menjadi 77,75 setelah diterapkannya media dan model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Amara, Ismail. (2021). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di Kelas V SDN 1 Anggrek*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo

Arikunto, S. & Cepi, S, A, J. (2009*). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Pratisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bintari, Ni, Luh, Gede, Riwan, Putri. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura. *Repo IAIN Tulungagung.* Vol.3(1)

Juliandari, N, K., Wirya, N., Asril, N, M. (2015). Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak, Bali: *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 3 No. 1. https://doi.org/10.23887/paud.v3i1.6032

Kartiwi, Y, M. & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61-70 10.22460/semantik.v11i1.p61-70

Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. *E-Jurnalmitrapendidikan,* 1(4). http://repository.uksw.edu/handle/123456789/15673

Permana, I. & Rahman, D, N. (2018). Penerapan Quantum Learning Berbasis Tuturan Kategori Fatis Dalam Pembelajaran Berpidato Di Tingkat SMK. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(1).

Pudi., Utami, Sri., & Halidjah Siti (2014) Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III Mis Awaluddin. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 3(10). http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i10.7256

Ramadhani, D., & Simatupang, N, D. (2014). *Pengaruh Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Di TK Al Ikhlas Surabaya*. Surabaya: Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya.

Sari, E.L., & Solikin, A. (2015). Efektivitas Pelatihan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Verbal Peserta Didik Ra Mawaddah Palangka Raya, Vol 3 No2, 26-31 10.33084/suluh.v2i2.538

Suheni, Arianti, R., & Putri, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Menggunakan Media Shadow Puppet Siswa SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020. *Wahana Didaktika*, 18(2), 293-305. 10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4425