

# **Pengaruh Media Hand Puppet Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Rifatul Maula<sup>1</sup>**

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media hand puppet terhadap keterampilan menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan design “Nonequivalent Control Group Design” yang menggunakan dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Cipicung 2 yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes dan dokumentasi Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media hand puppet terhadap keterampilan menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita. Hal ini dibuktikan dengan t-test dengan taraf signifikansi 5% diperoleh t tabel adalah, 2,021. Kemudian  $t_{hitung}$  diperoleh 2,029 > dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,021. Berdasarkan hasil penelitian tersebut t hitung > dari t tabel sehingga dapat diperoleh adanya pengaruh yang signifikan hasil posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelompok eksperimen sebesar 76,5 dan kontrol 67,5 .*

**Kata Kunci** : Media boneka tangan, keterampilan menyimak, Bahasa Indonesia, Mendengarkan Cerita

## **Pendahuluan**

Pendidikan dasar merupakan momen awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya, melalui berbagai Mata Pelajaran salah satu diantaranya adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian dan memperluas wawasan adapun tujuan khusus dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kegemaran membaca, menulis,

---

<sup>1</sup> Pengajar di SDN Cipicung 2 Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten.

mendengar dan berbicara sehingga siswa mampu dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan dengan benar<sup>2</sup>.

Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Empat keterampilan tersebut saling terkait antara satu dengan yang lainnya. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan awal yang paling dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa, kegiatan menyimak diawali dengan mendengarkan dan pada akhirnya memahami apa yang disimak<sup>3</sup>.

Keterampilan Menyimak adalah kegiatan aktif yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam bahasa simakan yang diperdengarkan secara lisan (Yunus Abidin, 2012:93). Kondisi pembelajaran menyimak pada saat ini masih cukup memperhatikan, pembelajaran menyimak masih dianggap sebagai pembelajaran yang kurang penting dibanding dengan pembelajaran keterampilan berbahasa yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian agar seimbang dengan keterampilan berbahasa yang lainnya.

Dengan menyimak kita akan mendapat pemahaman terhadap materi yang disampaikan narasumber sehingga mudah menanggapi peristiwa yang terjadi disekitar. Karena Kegiatan menyimak bersifat reseptif dan apresiatif yang mana pendidik dan peserta didik memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan serta memberikan respon atas bahan simakan tersebut<sup>4</sup>. Untuk itu mengajarkan keterampilan menyimak yang benar sangat di perlukan agar siswa memahami apa yang sedang dipelajari dan standar kompetensi dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Cipicung 2 mengenai pembelajaran bahasa Indonesia khususnya di kelas III tentang menanggapi cerita, menurut hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas IIIA dan wali kelas III B, beliau berkata masih banyak yang belum bisa memahami pada materi tersebut, serta tidak adanya media untuk menunjang pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh data dari masing-masing wali kelas bahwa KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 60, masih banyak dari siswa yang belum mencapai nilai KKM. Kemudian menurut siswa, siswa merasa pembelajaran tidak menarik dan membosankan akibatnya siswa pada saat guru menyampaikan materi mereka ada yang mengobrol dan akhirnya tidak bisa mengulang cerita yang guru ceritakan .

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2013), 243

<sup>3</sup> Kundharu Saddhono dan St. Y. Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Cet. Ke-2 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 6

<sup>4</sup> Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan karakter*, (Bandung: Refika Aditama, 2012),93

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran ada 4 :

1. Aktivitas siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga siswa harus terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangatlah penting terutama dalam penguasaan materi dengan baik apabila seorang tidak menguasai materi maka akan mengalami kesulitan, selain itu guru juga harus dapat menyesuaikan diri dengan berbagai situasi.
3. Strategi mengajar adalah cara-cara yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang siswa sendiri dapat memahami apa yang sedang dipelajari.
4. Perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku siswa, lembar kegiatan siswa, dan sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan kemudahan bagi siswa, pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Penggunaan media yang tepat dapat di gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media adalah alat bantu guru pada saat proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar<sup>5</sup>. Dalam penerapan media guru dituntut harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran materi ajar dengan dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, tanpa bantuan media maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh siswa, hal ini semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran, kemudian Seorang guru harus tau antara hubungan metode dan media pembelajaran, dalam suatu proses pembelajaran dua unsur yang sangat penting adalah metode dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode pembelajaran tentu mempengaruhi jenis media pembelajaran pada saat ini Media pembelajaran beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara bersamaan dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut, agar pemilihan media tersebut tepat maka perlu dipertimbangkan faktor atau kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media.

---

<sup>5</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. ( Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 2

Salah satu Media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi mengidentifikasi tokoh dan cerita adalah media hand puppet ( boneka tangan). Media hand puppet (boneka tangan) adalah boneka yang dijadikan alat bantu atau yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain<sup>6</sup>.

Dengan menggunakan media hand puppet membantu minat dan perhatian anak agar terfokus pada saat pembelajaran serta membantu anak agar dapat dengan mudah memahami materi cerita yang akan ajarkan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### a. Media pembelajaran Hand Puppet

Menurut Gerlach dan Ely dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media<sup>7</sup>

Sedangkan Pembelajaran adalah perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar, aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa sedangkan mengajar secara intrukstisional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah penyederhanaan dari kegiatan belajar mengajar<sup>8</sup>.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Hand Puppet (Boneka Tangan) adalah boneka yang dijadikan alat bantu pembelajaran yang terbuat dari potongan kain, dengan menggunakan media hand puppet akan membantu perkembangan anak dalam segi bahasa ketika anak mencoba menggunakan media hand puppet kemudian dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Kencana, 2016), 184

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Cet Ke-14 (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 18

<sup>9</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. 186

## b. Keterampilan Menyimak

Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Reseptif berarti bahwa dalam menyimak pendengar harus mampu memahami apa yang terkandung dalam bahan simakan, sedangkan apresiatif artinya bahwa menyimak menuntut pendengar untuk tidak hanya mampu memahami pesan apa yang terkandung dalam bahan simakan tetapi lebih jauh memberikan respons atas bahan simakan tersebut<sup>10</sup>.

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa Menyimak adalah kegiatan reseptif (memahami apa yang disimak) dan apresiatif (memberi respon setelah menyimak), jadi dalam menyimak kita harus bersungguh-sungguh agar apa yang akan disampaikan dapat mudah diterima oleh pendengar dan dapat memberi respon mengenai yang telah didengar baik dalam bentuk pertanyaan ataupun penghargaan.

Kemudian tujuan menyimak adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mendengarkan fakta dengan cara mendengarkan radio, televisi, menyampaikan makalah, dan sebagainya.
- b) Untuk menganalisis fakta yang berlangsung secara konsisten dari saat ke saat selama proses menyimak berlangsung, bagaimana kaitan antar unsur fakta, sebab dan akibat yang terkandung didalamnya.
- c) Untuk mendapatkan informasi dari orang lain
- d) Untuk meningkatkan kemampuan berbicara<sup>11</sup>

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa tujuan menyimak merupakan kegiatan untuk menangkap atau memahami pesan, ide serta gagasan yang terdapat dalam bahan simakan, dengan menyimak kita dapat dengan mudah mendapat berbagai informasi yang belum kita ketahui dan dapat mempermudah interaksi dengan orang lain.

## c. Materi Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III

### “Mendengarkan Cerita “

Cerita yang akan diambil dalam pembelajaran kali ini adalah jenis cerita fabel, cerita Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel adalah cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Kadang kala fabel memasukkan karakter minoritas berupa manusia. Cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berkaitan dengan moral, berikut cerita yang akan di gunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>10</sup> Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa*, 93

<sup>11</sup> Kundharu Saddhono dan St. Y. Slamet, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, 22.

## **Buaya yang Serakah**

Pagi hari yang cerah, di sebuah pinggiran sungai ada seekor buaya yang sedang kelaparan. Sudah tiga hari buaya tersebut belum makan. Perut buaya tersebut terasa lapar sekali. Oleh karena itu, hari ini dia harus mendapatkan makanan sebab jika tidak makan dia bisa mati kelaparan. Kemudian buaya segera masuk ke dalam sungai. Dia berenang berlahanlahan menyusuri sungai tersebut untuk mencari mangsa. Belum jauh buaya ituberenang, dia melihat ada seekor bebek yang juga sedang berenang di sungai yang sama. Buaya segera memburu bebek tersebut. Namun, bebek mengetahui ada seekor buaya yang sedang memburunya. Kemudian bebek segera berenang cepat ke darat dan ia berlari sekencangkencangnya.

Bebek : “Tolong. Tolong. Siapapun yang mendengarku tolonglah aku. Aku akan dimangsa oleh seekor buaya.”

Namun Buaya tidak menghiraukan perkataan Bebek. Buaya terus memburu bebek tersebut. Kemanapun Bebek berlari buaya tetap saja mengejanya. Hingga akhirnya Bebek tersebut terdesak di sebuah pohon yang besar dan tidak bisa kemana-mana lagi.

Buaya : “Hahaha. Mau kemana kau Bebek? Aku akan makan kau hari ini.” Bebek : “Wek. Wek. Wek. Buaya jangan kau makan aku. Daging ku tidak banyak buaya. Pasti kau tidak akan kenyang jika memakanku. Lebih baik kau makan seekor keledai yang ada di dalam hutan. Keledai tersebut segar dan pasti dagingnya lebih banyak dari aku.” Buaya pun menjadi tergiur dengan perkataan Bebek tersebut. Akhirnya Buaya meminta kepada Bebek tersebut untuk mengantarkannya ke dalam hutan untuk menemui Keledai. Bebek pun menyetujui permintaan Buaya. Sesampainya di hutan Buaya melihat ada seekor keledai yang besar dan segar. Lalu Buaya segera mendekati Keledai tersebut. Sementara Bebek pergi meninggalkan Buaya dan kembali ke sungai. Ketika Buaya sudah berada di dekat Keledai. Buaya langsung mencengkeram kaki Keledai tersebut. Keledai : “Tolong Buaya, jangan kau makan aku. Lebih baik kau makan seekor anak gajah. Pasti dagingnya lebih banyak dari pada aku. Anak gajah itu berada di telaga.” Mendengar apa yang dikatakan oleh Keledai. Buaya pun tidak jadi memakan Keledai itu dan memilih pergi ke telaga untuk mencari anak gajah. Ketika sampai di telaga, Buaya melihat ada seekor anak gajah yang besar dan gemuk. Karena sudah sangat kelaparan, Buaya segera mendekati anak gajah tersebut. Ketika sudah dekat dengan anak gajah, Buaya langsung membuka mulutnya lebar-lebar.

Buaya : “Aku makan kau Anak Gajah.”

Anak Gajah kemudian lari dan berteriak minta tolong memanggil induknya. Anak Gajah : “Tolong- Tolong. Tolong aku, ibu. Aku akan dimakan oleh seekor Buaya.” Induk Gajah yang berada tidak jauh dari anaknya mendengar teriakanminta tolong anaknya. Kemudian Induk Gajah segera berlari mendekati suarateriakan anaknya. Ketika melihat ada Buaya yang akan memangsa anaknya, Induk Gajah langsung mendekati Buaya tersebut dan menginjak-injak. Buaya pun merasa kesakitan dan akhirnya Buaya tidak dapat bernafas lagi. Tamatlah riwayat Buaya.

## Metode

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen merupakan pengembangan dari true eksperimental design<sup>12</sup>. Penelitian kuasi eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian eksperimen yang mendekati dengan eksperimen sungguhan. Dalam metode kuasi eksperimen ini sendiri pemilihan subyeknya dilakukan tidak secara random.

Penelitian ini dimulai dengan membuat hipotesis kasual yang terdiri dari variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Langkah berikutnya yaitu mengukur variabel variabel dependen dengan pengujian awal ( pretest), diikuti dengan memberikan treatment ke dalam kelompok yang diteliti, dan diakhiri dengan mengukur kembali variabel dependen setelah diberikan stimulus (posttest). Design Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent control group design*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control yang masing-masing tidak dipilih secara random<sup>13</sup> . Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Cipicung 2 dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III semester ganjil SDN Cipicung 2.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara, tes dan dokumentasi adapun instrument penelitian yang digunakan adalah berupa tes objektif (pilihan ganda), validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji normal gain.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabet, 2015),77.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian*, 107.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh media hand puppet terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi mendengarkan cerita. Pelaksanaan Penelitian ini dimulai dengan mengadakan *Pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol.

*Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa nilai rata-rata pretest yaitu 43,5 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol 49 kemudian setelah melakukan pretest, kemudian melakukan uji normalitas, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Chi Kuadrat dengan hasil didapat hitung= 7,27 dan tabel= 9,49 maka hitung lebih kecil dari tabel maka data tersebut berdistribusi normal, setelah melakukan uji normalitas selanjutnya uji homogenitas dengan menggunakan uji F dengan hasil homogen atau data tersebut berasal dari pengetahuan yang sama. Setelah di uji normalitas dan uji homogenitas kemudian mendapatkan hasil normal dan homogen berarti penelitian ini bisa dilanjutkan.

Setelah melakukan Pretest kemudian melakukan Posttest untuk uji akhir eksperimen dengan tujuan untuk mendapatkan nilai sampel pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberi perlakuan. Setelah melakukan posttest kemudian dilakukan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Chi Kuadrat dengan hasil didapat hitung=6,28 dan tabel= 9,49 maka hitung lebih kecil dari tabel maka data tersebut berdistribusi normal, setelah melakukan uji normalitas kemudian dilakukan uji homogenitas dengan hasil  $F_{hitung} = 1,44$  dan  $F_{tabel} = 2,15$  maka dapat disimpulkan data tersebut homogen

Berdasarkan data yang diperoleh setelah penelitian dilakukan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t untuk posttest kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi 5% di peroleh  $2,029 >$  dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,021 maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen 76,5 dan kelas kontrol dengan rata-rata 67,5.

Kemudian setelah melakukan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, untuk selanjutnya dilakukan uji N Gain yaitu untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan hasil pada kelas kontrol 0,40 artinya mengalami peningkatan yang sedang dan kelas eksperimen dengan hasil 0,64 hasil tersebut termasuk kedalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest bahwa pada kelas eksperimen berlangsung lebih baik dibandingkan kelompok kontrol, terdapat beberapa alasan yang menyebabkan kondisi akhir kelas eksperimen berlangsung lebih baik dari kelas kontrol, Pertama karena siswa pada kelas eksperimen dalam pembelajarannya menggunakan media hand puppet untuk membantu siswa dalam menyimak cerita,

Media boneka tangan merupakan media visual tiga dimensi yang merupakan tiruan dari benda sebenarnya, penggunaan media hand puppet membantu siswa bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Perbedaan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol menyebabkan adanya perbedaan perilaku siswa pada saat kegiatan pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen terlihat bersemangat, siswa menunjukkan perhatian pada cerita yang disampaikan, sesekali siswa tertawa riuh karena cerita yang disampaikan dan gerakan hand puppet yang dianggap lucu. Pada saat Tanya jawab pun antara guru dan siswa berlangsung dengan baik, siswa pun dengan antusias menjawab dan menceritakannya dengan baik.

Sedangkan pada kelas kontrol dalam pembelajaran tidak menggunakan media hanya pembelajaran konvensional, pada saat pembelajarannya siswa sulit memusatkan perhatian pada cerita rakyat yang disampaikan, kemudian pada saat siswa dan guru melakukan Tanya jawab hanya beberapa siswa yang terlihat antusias dan hanya beberapa siswa yang menjawab dengan tepat. Dari hasil analisis data di atas maka sesuai dengan kerangka berpikir bahwa penggunaan media hand puppet dapat mempengaruhi keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan terhadap hasil pretest dan posttest antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data dan pengujian hipotesis dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media hand puppet berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SDN Cipicung 2. Hal ini dibuktikan t-test dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel}$  adalah, 2, 021 dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  diperoleh 2,029 > dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,021. Dengan demikian menunjukkan kemampuan menyimak cerita kedua kelompok berbeda secara signifikan, hal tersebut juga didukung dengan perbedaan nilai rata-rata posttest hasil menyimak cerita siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, kelas eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media hand puppet dalam menyimak cerita memiliki nilai rata-rata sebesar 76,5, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 67,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media hand puppet terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SDN Cipicung 2 tahun pelajaran 2017/2018.

**Daftar Pustaka**

- Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Cet Ke-14. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kundharu, Saddhono dan St. Y. Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Cet. Ke-2 Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lilis, Madyawati. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Yunus, Abidin. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*, Bandung: Refika Adi