



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 4005-4016

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 22 Pekanbaru

Melinia Safitri^{1✉}, Febrina Dafit²

Universitas Islam Riau

Email: barifin@umm.ac.id^{1✉}

Abstrak

Sebelum anak mampu berbicara, menulis, dan membaca, hal pertama yang dilakukannya adalah menyimak. Artinya, pembelajaran menyimak di sekolah sangatlah penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SDN 22 Pekanbaru. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Variabel terikat dalam penelitian yaitu kemampuan menyimak cerita dan variabel bebas yaitu media boneka tangan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mean pretest kemampuan menyimak cerita sebesar 46,00 dan posttest sebesar 84,33. Selisih nilai mean pretest dan posttest sebesar 38,33.

Kata Kunci: *Kemampuan Menyimak Cerita, Media Boneka Tangan, Pengaruh Media*

Abstract

Before children are able to speak, write and read, the first thing they do is listen. This means that learning to listen at school is very important for students to develop their language skills. This research aims to determine the effect of using hand puppet media on the ability to listen to stories of class II students at SDN 22 Pekanbaru. This research approach is quantitative. The type of research is pre-experiment with a one group pretest-posttest design. The dependent variable in the research is the ability to listen to stories and the independent variable is hand puppet media. The population of this study was class II students, totaling 30 students. The instrument used in the research was a test. Data analysis techniques are descriptive statistics and inferential statistics. The results of the research show that there is an influence of using hand puppet media on the ability to listen to stories of class II students. Hal ini ditunjukkandengan nilai mean pretest kemampuan menyimak cerita sebesar 46,00 dan posttest sebesar 84,33. Selisih nilai mean pretest dan posttest sebesar 38,33.

Keywords: Ability to Listen to Stories, Hand Puppet Media, Media Influence

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Di dalam Undang-undang SISDIKNAS No. 2 Tahun 1989 dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang". Pendidikan di Indonesia dibagi ke dalam empat tingkatan, yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi. Pendidikan Sekolah Dasar merupakan sebuah wadah bagi anak yang berusia 7 sampai 13 tahun untuk mendapatkan ilmu sesuai dengan sistem pendidikan, keadaan daerah, dan faktor sosial budaya.

Salah satu mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Agar tujuan pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai, maka siswa harus mampu menguasai empat keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (dalam Pamuji & Setyami, 2021: 7) empat bidang keterampilan berbahasa yang sering dicakup dalam kurikulum sekolah adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Jika dilihat dari tahap pembelajaran keterampilan berbahasa di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak berada pada urutan pertama sebagai awal seorang anak untuk menguasai keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Istiqomah (dalam Khaliq, dkk., 2020: 96) dimana sebelum anak mampu berbicara, menulis, dan membaca, hal pertama yang dilakukannya adalah menyimak. Menurut Sabarti (dalam Sukma & Saifuddin, 2021: 3) mengemukakan bahwa menyimak adalah kegiatan mendengarkan secara aktif dan kreatif untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau

pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara lisan. Artinya, pembelajaran menyimak di sekolah sangatlah penting bagi siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasanya.

Dari pemaparan di atas sangat terlihat begitu pentingnya kemampuan menyimak di tingkat Sekolah Dasar khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia, maka sebagai guru atau calon guru diharapkan memiliki kemampuan menyimak yang baik, tujuannya adalah agar siswa mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat Setiawati (2014: 1.27) bahwa tujuan dari menyimak adalah untuk memperoleh pengetahuan secara formal dan nonformal. Menurut Tomkins & Hoskisson (dalam Ansar, 2020: 4) mereka menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis media yang bisa digunakan dalam mengajarkan kemampuan menyimak seperti, media gambar, papan flanel, berbagai jenis boneka dan wayang serta benda-benda lain guna menambah variasi sebuah cerita.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Sabtu, 14 Januari 2023 dengan Ibu Ernawati, S.Pd selaku guru kelas II di sebuah Sekolah Dasar Negeri (SDN) 22 Pekanbaru diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran menyimak beliau belum menggunakan media pembelajaran karena menurut beliau tidak akan memberikan pengaruh apapun. Adapun bentuk pembelajaran yang selama ini dilakukan masih bersifat satu arah atau ceramah dimana beliau membacakan cerita dari sumber belajar di depan kelas kemudian dilanjutkan dengan pengerjaan soal. Dari hasil pengamatan langsung yang peneliti peroleh selama guru membacakan "Teks Cerita Pendek" terdapat siswa yang tidak menyimak melainkan lebih fokus melihat gambar yang ada di buku cetak sehingga mereka tidak memahami amanat dan isi cerita. Oleh sebab itu, kemampuan menyimak siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukannya penggunaan media pembelajaran guna membantu guru membantu guru dalam mengatasi permasalahan selama kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Pakpahan, dkk. (2020: 57-58) bahwa tujuan digunakannya media dalam proses pembelajaran adalah agar pesan yang disajikan menjadi lebih jelas, dapat mengatasi kendala waktu, lokasi, dan kapasitas indera, dapat memerangi sikap puas diri anak dengan materi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, serta dapat menimbulkan kesamaan persepsi diantara peserta didik dengan berbagai latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Sedangkan penggunaan media boneka tangan bisa menjadi salah satu solusi sebagai media yang dapat digunakan dalam kemampuan menyimak cerita. Selain karena boneka tangan sangat erat kaitannya dengan dunia anak-anak, alasan lainnya karena boneka tangan dapat membantu guru dalam memvisualisasikan cerita dalam pembelajaran menyimak. Selain itu, Daryanto (2013: 33) juga menyebutkan

beberapa kelebihan jika menggunakan media boneka tangan seperti, imajinasi dan aktivitas anak dapat dikembangkan dalam lingkungan yang menyenangkan serta efisien dalam hal waktu, tempat, uang, dan persiapan. Sedangkan beberapa manfaat boneka tangan menurut Izzati & Yulsofyend (2020: 479) yaitu dapat menghadirkan kegembiraan, dapat merangsang keaktifan, dapat mengembangkan imajinasi dan aspek perkembangan peserta didik (kognitif, bahasa dan lainnya), dan dapat membuat daya serap pembelajaran lebih tinggi sehingga siswa mampu menemukan isi kandungan pada cerita.

Salah satu studi sebelumnya menunjukkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media boneka tangan. Salah satunya penelitian yang telah dilakukan oleh Abdullah Muhammad Yusuf (2018) dimana terjadi peningkatan ketuntasan siswa dari 4 siswa meningkat menjadi 11 siswa yang tuntas. Selain itu, rata-rata juga meningkat dari yang sebelumnya 57,33 kemudian terjadi perubahan skor rata-rata menjadi 83,33. Keberhasilan pada penelitian ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan kebaruan dari penelitian yang telah dilakukan oleh Abdulllah Muhammad Yusuf. Adapaun kebaruan yang akan peneliti lakukan yaitu dari segi pengelolaan kelas, pemilihan materi dongeng, dan teknik analisis data yang akan digunakan. Oleh karena itu, tujuan utama dari peneltian ini ialah untuk melihat apakah terdapat atau tidak pengaruh dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II SDN 22 Pekanbaru. Hasil ini diharapkan memberikan informasi dan solusi berguna bagi guru.

METODE PENELITIAN

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental design*. Metode penelitian eksperimen dalam pandangan Sugiyono (dalam Abdullah, 2018: 21) adalah suatu teknik yang digunakan untuk melihat pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dengan kondisi terkendalikan. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 22 Pekanbaru. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* sehingga sampelnya adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 30 orang, terdiri dari atas 19 orang perempuan dan 11 orang laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 6-13 November 2023 untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas II SDN 22 Pekanbaru. Teknik pengumpulan data berupa tes dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yakni soal *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 10 butir soal. Teknik analisis instrumen dilakukan guna mendapatkan soal-soal yang baik dan layak untuk itu dilakukan uji validitas (konten dan konstruk), uji reliabilitas dan tingkat

kesukaran soal dari 20 soal pilihan ganda. Teknik analisis data yaitu statistik deskriptif dengan membandingkan hasil nilai *pretest-posttest* siswa dan statistik inferensial berupa uji normalitas dengan melakukan uji *One-Sampel Kolmogorov-Smirnov* dan uji hipotesis dengan melakukan uji-t. Teknik analisis instrumen dan teknik analisis data dihitung menggunakan *SPSS versie 21.00 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

a. Uji Validitas Konten

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Konten Oleh Validator Ahli

No.	Aspek yang dinilai	Jawaban	
		Ya	Tidak
A. Materi			
1	Soal sesuai dengan Indikator pembelajaran	V	
2	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	V	
3	Pilihan jawaban homogeny dan logis	V	
4	Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat	V	
5	Soal sesuai dengan kognitif yang diukur	V	
B. Bahasa			
6	Menggunakan bahasa yang sesuai kaidah Bahasa Indonesia	V	
7	Menggunakan bahasa yang komunikatif	V	
8	Tidak menggunakan bahasa yang tabu	V	
9	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama	V	

Berdasarkan tabel 1. diatas yang telah diisi validator ahli, soal uji validitas dinyatakan telah sesuai dengan ketentuan penilaian yang dinilai dari segi aspek materi dan aspek bahasa secara umum. Selanjutnya, dilakukan uji validitas soal penilaian dari segi aspek materi dan aspek bahasa yang dinilai per-*item* soal.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Konten per-*Item* soal

No. Soal	Aspek Materi/isi					Rata-rata	Ket.
	Pern.1	Pern.2	Pern.3	Pern.4	Pern.5		
1	4	4	4	4	3	3,8	V
2	4	4	3	4	3	3,6	V
3	4	4	4	4	4	4	V
4	4	4	4	4	4	4	V

5	4	4	4	4	4	4	V
6	4	4	4	4	4	4	V
7	4	4	4	4	4	4	V
8	4	4	4	4	4	4	V
9	4	4	4	4	4	4	V
10	4	4	4	4	4	4	V
11	4	4	4	4	4	4	V
12	4	4	4	4	4	4	V
13	4	4	4	4	3	3,8	V
14	4	4	3	4	3	3,6	V
15	4	4	4	4	4	4	V
16	4	4	4	4	4	4	V
17	4	4	4	4	3	3,8	V
18	4	4	4	4	3	3,8	V
19	4	4	4	4	4	4	V
20	4	4	4	4	3	3,8	V

No.	Aspek Bahasa				Rata-rata	Ket.
	Pern.1	Pern.2	Pern.3	Pern.4		
1	4	4	4	4	4	V
2	4	4	4	3	3,75	V
3	4	4	4	4	4	V
4	4	4	4	4	4	V
5	4	4	4	4	4	V
6	4	4	4	4	4	V
7	4	4	4	4	4	V
8	4	4	4	4	4	V
9	4	4	4	4	4	V
10	4	4	4	4	4	V
11	4	4	4	4	4	V
12	4	4	4	4	4	V
13	4	4	4	4	4	V
14	4	4	4	3	3,75	V
15	4	4	4	4	4	V
16	4	4	4	4	4	V
17	4	4	4	4	4	V
18	4	4	4	4	4	V

19	4	4	4	4	4	V
20	4	4	4	4	4	V

Tabel 3. Keterangan Hasil

Rentang Nilai	Kategori
1 – 2,9	Tidak Valid
3 – 4	Valid

Dari hasil validitas konten soal per-*item* diatas, setiap soal masing-masing nilai yang telah diisi dan sesuai dengan tabel 3. Keterangan hasil, dapat disimpulkan bahwa soal validasi yang telah peneliti buat dapat dilanjutkan untuk dilakukan validasi konstruk dengan keterangan tiap rata-rata soal berada pada rentang keterangan hasil diatas 3,5-4 yang berarti soal valid dan dapat digunakan.

b. Uji Validitas Konstruk

Tabel 4. Uji Validitas Konstruk menggunakan *SPSS versie 21.00 for windows*

Nomor Butir Soal	<i>Corrected Item- Total Correlation</i>	Signifikan	keterangan
1	A	A	Tidak Valid
2	509	>0,05	Valid
3	572	>0,05	Valid
4	468	>0,05	valid
5	A	A	Tidak Valid
6	606	>0,05	Valid
7	306	>0,05	Tidak valid
8	529	>0,05	Valid
9	092	>0,05	Tidak Valid
10	482	>0,05	Valid
11	589	>0,05	Valid
12	355	>0,05	Tidak Valid
13	549	>0,05	Valid
14	-038	>0,05	Tidak Valid
15	601	>0,05	Valid
16	645	>0,05	Valid
17	368	>0,05	Tidak Valid
18	674	>0,05	Valid
19	552	>0,05	Valid

20	677	>0,05	Valid
----	-----	-------	-------

Setelah melakukan uji validitas konten kepada dosen ahli Bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk. Dari uji validitas yang dilakukan didapati hasil pada tabel 1. Soal akan dianggap valid jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > 0,05 (*sign*). Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 20 soal uji validitas terdapat 13 soal dengan keterangan valid dan 7 soal dengan keterangan valid. Soal-soal dengan keterangan valid akan dilakukan uji reliabilitas.

Uji Reliabilitas

Tabel 5. Uji Reliabilitas

SPSS versie 21.0 for windows

Jenis	<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>	r-tabel	Jumlah item	Keterangan
Soal Pilihan ganda	0,732	>0,388	13 Soal	Reliabel

Hasil uji reliabilitas pada tabel 5. dengan ketentuan *Guttman Split-Half Coefficient* berjumlah 0,732 > 0,388 r-tabel dari 26 siswa. Dengan demikian 13 soal valid yang diuji dikatakan reliabel.

Uji Kesukaran Soal

Adapun perbandingan antara soal mudah-sedang-sukar biasa dibuat dengan pola 3-4-3. Artinya, 30% soal kategori mudah, 40% soal kategori sedang dan 30% lagi soal kategori sukar. Perbandingan lain yang termasuk sejenis dengan proporsi di atas misalnya 3-5-2. Artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang dan 20% soal kategori sukar.

Tabel 6. Uji Kesukaran Soal

Nomor Butir Soal	Mean	Kategori
2	0,92	Mudah
3	0,85	Mudah
4	0,92	Mudah
6	0,77	Mudah
8	0,77	Mudah
10	0,85	Mudah
11	0,65	Sedang
13	0,62	Sedang
15	0,58	Sedang
16	0,58	Sedang

18	0,27	Sukar
19	0,27	Sukar
20	0,23	Sukar

Dari tabel 3 diatas, nilai rata-rata tiap butir soal setelah dibandingkan besar-P dengan interpretasi 0,71-1,00 = Mudah, 0,31-0,70 = sedang, dan 0,00-0,30 = sukar. Berdasarkan kategori pada tabel 3 maka soal dipilih dengan perbandingan 3-4-3.

Pembahasan

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Tingkat Hasil Belajar kemampuan Menyimak Cerita sebelum diberikan perlakuan

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subjek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Pre-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	-	-
80-89	Tinggi	1	3%
65-79	Sedang	3	10%
55-64	Rendah	6	20 %
0-54	Sangat rendah	20	67%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 7. diperoleh rata-rata pada nilai *pretest* siswa sebesar 46,00 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Hanya terdapat 1 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan ketentuan KKM pembelajaran Bahasa Indonesia sebesar 75.

b. Tingkat Hasil belajar Kemampuan Menyimak Cerita Setelah diberikan Perlakuan.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai <i>Post-Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat tinggi	16	53%
80-89	Tinggi	7	23%
65-79	Sedang	2	7%
55-64	Rendah	5	17%
0-54	Sangat rendah	-	-
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 8. diperoleh rata-rata pada nilai *pretest* siswa sebesar 84,33 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Terdapat 23 siswa dengan nilai diatas KKM dengan ketentuan KKM pembelajaran Bahasa Indonesia sebesar 75.

- c. Perbandingan Tingkat Hasil Belajar Kemampuan Menyimak siswa antara *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 9. Deskripsi Perbandingan Hasil Belajar *pretest-posttest* Kemampuan Menyimak Siswa

Skor	Kategori	<i>Pre-Test</i>		<i>Post-Test</i>	
		Frek.	%	Frek.	%
75 – 100	Tuntas	1	3%	23	77%
0 –74	Tidak Tuntas	29	97%	7	23%
Jumlah		30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 9. di atas, dapat dilihat perbedaan ketuntasan siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) sebanyak 1 orang siswa yang tuntas atau sebesar 3,3% dari jumlah keseluruhan 30 siswa dan setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 23 siswa dari 30 orang siswa atau sebesar 76,7%.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial
a. Hasil Analisis Uji Normalitas

Tabel 10. Hasil Analisis Uji Normalitas

No.	Kategori	Distribusi <i>Sampel Kolmogrov-Smirnov</i>	Sig.	Keterangan
1	Pretest	>0,05	0,200	Normal
2	Postest	>0,05	0,013	Normal

Dari tabel 10. di atas, dapat dilihat data pretest dan postet yang telah dihitung dan dibandingkan dengan melihat nilai *kolmogorov smirnov Z* >0,005. Bahwa nilai *signification pretest* adalah 0,200>0,005 yang berarti bahwa data pretest terdistribusi normal dan nilai *signification postest* adalah 0,013>0,005 yang berarti bahwa data postest terdistribusi normal.

- b. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Uji Paired Sampel t-test* yang merupakan uji beda dua sampel berpasangan yakni subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika Sig. \geq 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika Sig. < 0,05 maka H_0

ditolak dan H_1 diterima.

Tabel 11. Hasil Hipotesis Uji *Pretest* dan *Posttest*

Pretest-Posttest	N	Correlation	Signification
	30	.871	.000

Berdasarkan Tabel 11. menunjukkan bahwa nilai sig pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,000. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SD Negeri 22 Pekanbaru.

SIMPULAN

Hasil penelitian dari penggunaan media boneka tangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diperoleh perbandingan nilai yang menunjukkan bahwa jumlah sampel (n) 30 orang, nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 20 (duapuluh) dan nilai tertinggi 80 (delapan puluh). Sedangkan nilai *posttest* untuk nilai terendah adalah 50 (lima puluh) dan nilai tertinggi adalah 100 (seratus). Nilai rata-rata *pretest* adalah 46,00 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 84,33. Serta standar deviasi *pretest* adalah 16.938 dan standar deviasi *posttest* adalah 15.241. Selain itu, hasil analisis statistic inferensial berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan SPSS 21.0 *for windows Output* uji hipotesis hasil belajar *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai sigpada *pretest* dan *posttest* adalah 0,000. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa $0,000 < 0,05$, maka h_0 ditolak dan h_1 diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SD N 22 Pekanbaru mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y. "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng". Skripsi (Online). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar
- Abdullah, M. Y. Jurnal Penelitian dan Penalaran. Submitted: Desember 2017, Accepted: Januari 2018, Publisher: Februari. 2018. Jurnal PENA. Vol 5, Nomor 1, 876

- Ansar, R. M. A. 2020. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Siswa Kelas II SD Angkasa 1 Maros. Skripsi (Online). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Khaliq, A., Barsihanor, B., & Arifa, T. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I di SDIT Robbani Banjarbaru. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 5(2), 95-102
- Izzati, L., & Yulsyofriend, Y. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(1), 472-481
- Pakpahan, A. F., Ardina, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Keterampilan Berbahasa. Guepedia
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami, S. S. (2021). Keterampilan Berbahasa. Guepedia
- Setiawati, L. (2014). Hakikat Menyimak. Modul: Universitas Terbuka
- Sukma, H. H., & Saifudin. M. F. (2021). Keterampilan Berbicara dan Menyimak: Teori dan Praktik. Yogyakarta: K-Media.