



Media Boneka Tangan Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun

Nyoman Asti Ariyanti¹, Desak Putu Saridewi², Ni Nengah Sudarsini³

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

Email : astiarianyanti@gmail.com

Keywords:	Abstract
Hand Puppet, Language Development, Early Childhood	<i>This study aims to develop hand puppet media as a tool to stimulate the language development of children aged 5-6 years at the Mentari Sindu Playgroup. Language development in early childhood is very important because it supports communication skills and the learning process. However, children at the Mentari Sindu Playgroup experience delays in language development, as indicated by the dominant use of regional languages and low speaking ability in Indonesian. This study uses a research and development method (R&D) with a 4D model, which consists of the define, design, develop, and disseminate stages. Data were obtained through observation, questionnaires, pre-test and post-test tests, and validation by media experts. The results showed that the use of hand puppet media was effective in improving children's language skills. The average pre-test score of 1.94 increased to 3.46 in the post-test, with an N-gain of 0.74 indicating a significant increase. The paired t-test also showed a significant difference between the pre-test and post-test results. Teachers' responses to the use of this media were also positive, with an average score of 3.30, indicating that it is easy to use and engaging for children. This research contributes to the development of interactive and effective learning media to support early childhood language development and opens up opportunities for further research on the use of creative media in children's learning.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Boneka Tangan, Perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini	<i>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan sebagai alat untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mentari Sindu. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting karena mendukung kemampuan komunikasi dan proses pembelajaran. Namun, anak-anak di Kelompok Bermain Mentari Sindu mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa, yang ditunjukkan oleh dominasi penggunaan bahasa daerah dan rendahnya kemampuan berbicara dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D, yang terdiri dari tahap define, design, develop, dan disseminate. Data diperoleh melalui observasi, angket, tes pre-test dan post-test, serta validasi ahli media. Hasil penelitian</i>

	<i>menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Rata-rata skor pre-test sebesar 1,94 meningkat menjadi 3,46 pada post-test, dengan N-gain sebesar 0,74 yang menunjukkan peningkatan signifikan. Uji t berpasangan juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Respon guru terhadap penggunaan media ini juga positif, dengan skor rata-rata 3,30, yang menunjukkan media ini mudah digunakan dan menarik bagi anak. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk mendukung perkembangan bahasa anak usia dini, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media kreatif dalam pembelajaran anak.</i>
--	--

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap yang sangat penting dalam membentuk dasar perkembangan anak, khususnya dalam aspek bahasa. Bahasa adalah sarana utama bagi anak untuk berkomunikasi, menyampaikan kebutuhan dan perasaan, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat sensitif terhadap rangsangan, di mana stimulasi bahasa yang diberikan pada tahap ini akan berpengaruh besar terhadap perkembangan bahasa mereka. Jika stimulasi ini kurang optimal, anak dapat mengalami keterbatasan dalam kosakata, kurangnya kepercayaan diri dalam berbicara, serta kesulitan dalam memahami dan menyampaikan pesan secara verbal (Sudarsini, 2023).

Perkembangan bahasa anak tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh lingkungan belajar, interaksi sosial, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam pendidikan anak usia dini, anak-anak belajar melalui kegiatan bermain dan eksplorasi. Oleh karena itu, penting bagi proses pembelajaran bahasa untuk dikemas dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu anak lebih terlibat, aktif berbicara, serta mengurangi hambatan dalam berkomunikasi. Sebaliknya, penggunaan media yang monoton atau kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat membuat pembelajaran terasa membosankan dan menghambat perkembangan bahasa mereka (Rahmadani et al., 2023).

Salah satu media yang efektif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak adalah boneka tangan. Boneka tangan memiliki daya tarik yang besar bagi anak karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh imajinasi. Media ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan karakter-karakter yang muncul dalam cerita dan berlatih berbicara melalui kegiatan bermain peran (Masfufah, 2021). Penggunaan boneka tangan dapat merangsang imajinasi anak, memperkenalkan kosakata baru, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan menyimak (Latifah & Wathon, 2021).

Namun, di Kelompok Bermain Mentari Sindu, perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun masih menunjukkan hasil yang kurang optimal. Berdasarkan observasi pra-penelitian terhadap 30

anak, ditemukan bahwa 43,3% anak berada pada kategori "Belum Berkembang" dan 56,7% berada pada kategori "Mulai Berkembang", dengan nilai rata-rata capaian kemampuan bahasa anak sebesar 1,94. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak di Kelompok Bermain Mentari Sindu perlu mendapat perhatian lebih, agar dapat berkembang dengan optimal (Fauzil, 2021).

Selain itu, masalah lain yang dihadapi oleh Kelompok Bermain Mentari Sindu adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, dengan dominasi penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang interaktif dan menarik bagi anak usia dini. Hal ini berpotensi mengurangi motivasi anak untuk belajar bahasa. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang tersedia di sekolah juga belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif untuk mendukung perkembangan bahasa anak secara efektif (Prasetyawan & Gunawan, 2020).

Penggunaan media boneka tangan dapat menjadi solusi inovatif untuk masalah ini. Boneka tangan tidak hanya mampu menarik perhatian anak, tetapi juga dapat membantu mereka belajar bahasa melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan (Syakur & Sumarlam, 2021). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran boneka tangan yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di Kelompok Bermain Mentari Sindu, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak secara signifikan melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model 4D yang mencakup tahap define, design, develop, dan disseminate untuk mengembangkan media boneka tangan dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di Kelompok Bermain Mentari Sindu. Subjek penelitian terdiri dari 30 anak usia 5-6 tahun yang terbagi dalam kelompok B. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi lembar observasi perkembangan bahasa anak, angket respon guru, lembar validasi ahli, serta tes pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah penggunaan media boneka tangan. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan analisis Aiken's V, sedangkan efektivitas media diukur melalui perhitungan N-gain untuk melihat peningkatan kemampuan bahasa anak. Untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media, digunakan uji t berpasangan. Semua data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai validitas media dan pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran boneka tangan yang layak dan efektif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun di Kelompok Bermain Mentari Sindu. Subjek penelitian berjumlah 30 anak Kelompok B. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi ahli, uji coba terbatas, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk.

a. Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media boneka tangan berada pada kategori valid hingga sangat valid, dengan nilai indeks Aiken's V berkisar antara 0,67–1,00, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Rentang Aiken's V	Kategori
Kesesuaian materi & perkembangan anak	0,83–1,00	Sangat Valid
Kebahasaan & kosakata	0,67–1,00	Valid–Sangat Valid
Penyajian & kegrafisan	0,83–1,00	Sangat Valid
Keamanan & kenyamanan media	0,83–1,00	Sangat Valid

b. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak setelah penggunaan media boneka tangan.

Tabel 2. Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test*

Keterangan	Nilai
Jumlah subjek (N)	30
Rata-rata <i>Pre-Test</i>	1,94 (MB)
Rata-rata <i>Post-Test</i>	3,46 (BSB)
Rata-rata Gain	1,52

c. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 0,74 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain

Keterangan	Nilai
Rata-rata <i>Pre-Test</i>	1,94
Rata-rata <i>Post-Test</i>	3,46
Skor maksimum	4
N-Gain	0,74
Kategori	Tinggi

d. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t hitung = 35,13 lebih besar dari t tabel = 2,045 ($\alpha = 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji t Berpasangan

Komponen	Nilai
t hitung	35,13
t tabel	2,045
Sig. (p-value)	0,0001
Keputusan	H ₀ ditolak
Keterangan	Berbeda signifikan

- e. Selain itu, hasil angket respon guru menunjukkan skor rata-rata 3,30 dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang mengindikasikan bahwa media boneka tangan efektif, menarik, dan mudah digunakan.

Tabel 5. Respon Guru terhadap Media

Komponen	Hasil
Jumlah responden	2 guru
Skor rata-rata	3,30
Kategori	BSH
Kesimpulan	Media efektif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan yang dikembangkan terbukti efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mentari Sindu. Penggunaan media boneka tangan membawa peningkatan signifikan pada kemampuan bahasa anak, yang ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test. Sebelum penerapan media, nilai rata-rata kemampuan bahasa anak berada pada kategori "Mulai Berkembang" dengan skor 1,94. Namun, setelah penerapan media boneka tangan, nilai rata-rata meningkat menjadi 3,46, yang berada pada kategori "Berkembang Sangat Baik". Perhitungan N-gain yang mencapai 0,74, termasuk dalam kategori tinggi, juga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak yang signifikan. Hasil uji t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan bahasa anak sebelum dan setelah penggunaan media, dengan nilai t hitung sebesar 35,13 yang jauh lebih besar dari t tabel 2,045, yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.



Gambar 1. Produk Boneka Tangan dengan alkulturasi Budaya Sasak
(Sumber : Peneliti, 2025)

Lebih lanjut, hasil angket respon guru juga menunjukkan bahwa media boneka tangan diterima dengan baik oleh pengajar, dengan skor rata-rata 3,30 yang berada dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan". Guru menilai bahwa media ini tidak hanya menarik dan efektif, tetapi juga mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak menjadi lebih aktif, berani berbicara, dan lebih terlibat dalam interaksi verbal selama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan utama dari pengembangan media, yaitu untuk meningkatkan keberanian anak dalam berbicara dan memperluas kosakata mereka. Secara keseluruhan, media boneka tangan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan anak, dan mendukung perkembangan bahasa secara optimal.

2. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil penelitian ini, peneliti mengaitkan temuan-temuan yang didapatkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, serta menganalisisnya secara kritis dalam konteks literatur yang relevan dan terkini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun, yang ditunjukkan dengan peningkatan signifikan dalam kemampuan bahasa anak setelah penerapan media tersebut. Temuan ini selaras dengan penelitian Masfufah (2021) yang menyoroti potensi boneka tangan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kosakata dan kemampuan berbicara anak. Penelitian ini juga sejalan dengan Rahmadani et al. (2023) yang menekankan pentingnya media kreatif dan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini, yang dapat menarik perhatian anak dan mendorong mereka untuk lebih aktif berkomunikasi.

Namun, terdapat beberapa perbedaan signifikan dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Latifah & Wathon (2021) menyarankan penggunaan media yang lebih bervariasi dalam meningkatkan motivasi berbicara anak, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa

meskipun variasi media digunakan, pengaruh media boneka tangan jauh lebih besar dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan anak. Temuan ini juga mendukung hasil studi oleh Syakur & Sumarlam (2021), yang menyatakan bahwa media yang menyenangkan dan kontekstual bagi anak usia dini dapat mengatasi hambatan bahasa, yang relevan dengan data observasi di Kelompok Bermain Mentari Sindu, di mana penggunaan bahasa daerah menghambat komunikasi dalam bahasa Indonesia.

Secara lebih kritis, meskipun penggunaan boneka tangan menunjukkan efektivitas yang tinggi, beberapa kendala dalam implementasinya di lapangan perlu dicatat, seperti keterbatasan waktu dan sumber daya dalam pengembangan media di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Prasetyawan & Gunawan (2020) yang menunjukkan bahwa ketergantungan pada media yang konvensional, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), dapat menghambat dinamika pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini memperlihatkan bahwa meskipun media boneka tangan telah terbukti efektif, faktor kesiapan guru dan ketersediaan sumber daya juga mempengaruhi tingkat keberhasilan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Penggunaan media boneka tangan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk mendukung perkembangan bahasa anak menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak secara signifikan. Selain itu, penelitian ini menawarkan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis cerita dan dialog, yang dapat menjadi alternatif media efektif di lingkungan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengatasi hambatan bahasa yang ada di beberapa wilayah dengan penggunaan bahasa daerah yang dominan.

Dengan membandingkan temuan-temuan ini dengan penelitian sebelumnya, jelas bahwa meskipun ada beberapa kesamaan dalam pengaruh positif media berbasis interaksi terhadap perkembangan bahasa anak, kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media yang spesifik dan aplikatif dengan penggunaan boneka tangan sebagai alat yang menyenangkan dan mudah diakses oleh anak-anak, serta relevansi penggunaannya di Kelompok Bermain Mentari Sindu yang menghadapi tantangan dalam perkembangan bahasa anak. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan teori dan praktik pembelajaran di bidang pendidikan anak usia dini, dan diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kreatif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan dikembangkan secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, validasi ahli, dan uji coba lapangan dengan

mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan anak usia 5–6 tahun, baik dari segi tema, desain visual, bahan, maupun skenario pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media boneka tangan berada pada kategori valid hingga sangat valid ditinjau dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. Selain itu, hasil uji coba lapangan membuktikan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam aspek menyimak, berbicara, dan keberanian mengekspresikan ide, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di Kelompok Bermain Mentari Sindu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Fahrul Setiawan, A. 2024. Representasi Perempuan dalam Konten Quotes di Media Sosial Tiktok: Tinjauan Analisis Wacana Sara Mills. Parataksis: *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.31851/parataksis.v7i1.13611>
- Alhan, K., & Munawaroh, S. 2023. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Al Tahdzib: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i2.248>
- Ardiansyah, R. 2020. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Nyata di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 180-195.
- Ardhianti, M. 2015. Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Mengonversi Teks Laporan Hasil Observasi Menjadi Teks Dialog pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tahun XI*, (20), 71-79.
- Ariyanti, T. 2025. Strategi Stimulasi Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Melalui Metode Bermain Sambil Belajar di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 12-25. <https://doi.org/10.31004/observasi.v11i1>
- Christofer, F., & Irawati, W. 2022. Pengaruh Penerapan Metode Inkuiri Untuk Penguasaan Konsep Pada Pembelajaran Pak Jarak Jauh. BONAFIDE: *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(2), 232–251. <https://doi.org/10.46558/bonafide.v3i2.124>
- Deviana, M., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tema 9 Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint bagi Siswa Kelas V SDN 2 Tanggung. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 345. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3891>
- Dwiyantri, L., & Khan, R. I. 2020. *Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE*. SENASTER" Seminar Nasional Riset. 1(1), 1–8.
- Fasti, A. O. E. 2024. Stimulasi Guru Pada Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 295–306.
- Fauzil Ihsan, R., & Irwan Siagian. (2023). Pengaruh Fonologi Pada Kajian Fonetik dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 9(23), 621–635. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10223741>

- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. 2020. Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Fikri, K. 2019. *Analisis Kesesuaian Materi Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII dengan Kurikulum 2013 di MTs Negeri 3 Indramayu*. Repository.Uinjkt.Ac.Id.
- Firdaus Ansori, M. 2023. *Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab*. Al-Miskawaih: Journal of Science Education, 1(2), 273–296. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i2.174>
- Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. 2021. Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita. PAUD Lectura: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 1–7. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5315>
- Halizah, P. D., Mustofa, Z., & Mukminin, A. 2023. Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual Sebagai Upaya Menarik Minat Belajar Siswa PAI dalam Pembelajaran Daring di SMPN 1 Lembeyan. *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 59–72.
- Handayani, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45-58.
- Hidayat, A. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Method*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Idayani, S., & Putri, N. L. N. D. D. 2022. Identifikasi Telur Cacing Soil Transmitted Helminths Pada Kuku Anak. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 13(01), 1–9. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v13i1.401>
- Khasanah, U., & Asih, T. 2021. Penggunaan Media Boneka Tangan melalui Kegiatan Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *STIMULUS: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 63–69. <http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/article/view/162>
- Kudadiri, S. 2023. Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Lestari, P. 2023. *Manajemen Pengembangan Kurikulum dan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marbun, S., & Nurhayatun, S. 2023. Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 54. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45327>
- Mardhatillah, F., Dwi Wardhani, J., & Sunaryo, I. 2023. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Pasca Covid-19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 886–898. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.368>
- Marwah, M. 2022. Stimulasi Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Melalui Media Boneka Tangan. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 34–42. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.76>

- Maulana, A., & Suyoto. 2021. *Analisis Buku Teks Bahasa Indonesia Terbitan Erlangga Berdasarkan Kurikulum 2013 Kelas XI Tahun Pelajaran 2019/2020*. Prosiding Seminar Literasi Nasional VI, 215–222.
- Munir, M. A., White, I. P. F. I., & Ramadani, A. S. 2019. *Identifikasi Telur Cacing Pada Spesimen Feses Anak-Anak Di Panti Asuhan Raudhatul Ummat Palu*. *Healthy Tadulako*, 5(1), 45–51. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/HealthyTadulako/article/view/12625>
- Mulyani, S. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nahdi, K., & Yunitasari, D. 2019. Literasi Berbahasa Indonesia Usia Prasekolah: Ancangan Metode Dia Tampan dalam Membaca Permulaan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>
- Nartin, Faturrahman, Deni, A. H., Santoso, Y. H., Paharuddin, Suacana, I. W. G., Indrayani, E., Utama, F. Y., Tarigan, W. J., & Eliyah. 2024. *Metode Penelitian Kualitatif (P. T. Cahyono, Ed.; Cetakan Pertama)*. Batam : Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Novira, N., & Jaya, I. 2021. Analisis Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 84–91. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.247>
- Nuryadi, dkk. (2020). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. 2021. Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1). 596-601.
- Prasetyawan, E., & Gunawan, H. I. (2020). Pengembangan LKS Matematika Saintifik SMP Kelas VIII Berbasis Multiple Intelligences Gardner. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 914–925. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.329>
- Pratiwi, E. T., & Mulyani, S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2612-2621.
- Puspitasari, N., Izzati, U. A., & Darminto, E. 2022. Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8545–8559. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>
- Putra, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 5(2), 112-125.
- Rahmadani, N. K. A., Tasuah, N., Nugroho, R. A. A. E., Alianda, D., & Cahyaningrum, D. E. 2023. Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5359–5368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4272>
- Rahmat, A. 2023. Penggunaan Model 4-D untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 15(2), 45-58.
- Rahmawati, I. 2022. Analisis keterampilan berpikir kritis siswa smp pada materi gaya dan penerapannya. *Pros. Semnas Pend. IPA Pascasarjana*. 1(2). 1112-1119.

- Riyanto, S. 2023. *Teknik Analisis Data dalam Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. 2022. Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348.
- Rofi'ah, S., Setyowati, A., & Itha Idhayanti, R. 2018. Media Gambar Flashcard Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Jendela Inovasi Daerah*, 1(2), 78–92. <https://doi.org/10.56354/jendelainovasi.v1i2.19>
- Rohmah, N. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model 4-D untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa*. E-Theses UIN Malang.
- Santosa, P. P. 2020. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Research & Development) dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Saraswati, D. A., & Hastasari, C. 2020. *Strategi Digital Content Marketing pada Akun Media Sosial Instagram Mojok.co Dalam Mempertahankan Brand Engagement*. Biokultur, 9(2), 152. <https://doi.org/10.20473/bk.v9i2.22980>
- Saridewi, D. P., & Dewanti, P. 2018. *Application of learning materials design for Hindu religious subject in special education. Proceedings of the First International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2018)*, 253–256. <https://doi.org/10.2991/ictes-18.2018.54>
- 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*. *Educhild*, 7(2), 83–88. <https://educhild.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSBE/article/download/6517/5875>
- Sekarningrum, H. R. V., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. 2021. Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Karakter Kontrol Diri Anak Usia 6-8 Tahun. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 207–218. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1158>
- Sit, M., & Rakhmawati, F. 2022. Pengembangan Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6813–6826. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3496>
- Siyoto, S. 2021. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarsini, N. N. 2023. Pendidikan Budi Pekerti pada Cerita Sang Garuda dalam Teks Ādiparwa. Padma Sari: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 159-168.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D, dan Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujianti. 2019. Pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah yang menggunakan gadget di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 5(1), 52–58.

- Sukmana, H., Ana, A., & Widiaty, I. 2021. Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan sebagai Stimulasi Moral pada Anak Usia Dini. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(1), 9–18.
- Sulastri, S., & Rachmawati, W. P. 2023. Hubungan Antara Umur dan Gravida dengan Kejadian Kurang Energi Kronis pada Ibu Hamil di Puskesmas Kalijambe Kabupaten Sragen. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2809–2816. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1914>
- Suryana, D. 2021. *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suryani, I. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Surabaya: CV. Global Aksara Persada.
- Susanti, E. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syakur, A., & Sumarlam, S. (2021). *Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk pada Media Online: Teks Iklan Layanan Kesehatan Masyarakat tentang Covid-19*. Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS), 0, 591–601. <https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/53048>
- Tumewa Pangaribuan, Sarla Saffira, Siti Munifah, N. V. 2023. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Tangan Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan Sarolangun. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(01), 255–260.
- Utari, R., Degeng, I. N. S., & Akbar, S. 2020. Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(6), 743–750.
- Wardani, A. D., & Sudaryanto, A. 2023. Hubungan Tingkat Pengetahuan tentang DASH (Dietary Approaches to Stop Hypertension) dengan Tingkat Kepatuhan terhadap Diet: Studi Literatur. *Jurnal Kesehatan*, 12(2), 346–356. <https://doi.org/10.46815/jk.v12i2.166>
- Wardany, H., & Fauziah, E. 2024. *Implementasi Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun Pendahuluan*. Cemerlang, 02(1), 71–76.
- Wibowo, S. 2023. *Metodologi Penelitian Pengembangan Pendidikan (Model 4-D dan ADDIE)*. Bandung: Alfabeta.
- Yazia, V. (dkk). 2022. Pemberian Terapi Bermain Magic Box Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 4(2), 210. <https://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM/article/view/1066/798>