

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAH
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA ANAK**
(Penelitian pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkep Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI



Oleh :

Dika Puspasari Arganingtyas
13.0304.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA ANAK**
(Penelitian pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI



Oleh :

Dika Puspasari Arganingtyas

13.0304.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA ANAK**
(Penelitian pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Dika Puspasari Arganingtyas
13.0304.0029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA ANAK

(Penelitian Pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 PG PAUD
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Dika Puspasari Arganingtyas
13.0304.0029

Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 195701081981031003

Magelang, 31 Juli 2018
Pembimbing II



Khusnul Laely, M.Pd.
NIDN. 0620078601

PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA ANAK

(Penelitian Pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

Oleh:

Dika Puspasari Arganingtyas

13.0304.0029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan Studi pada Program Studi S1 Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Kamis
Tanggal : 9 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr. Tawil, M.Pd., Kons. (Ketua/Anggota)
2. Khusnul Laely, M.Pd. (Sekretaris/Anggota)
3. Dr. Purwati, M.S., Kons. (Anggota)
4. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)



Mengesahkan,
Pimpinan Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 195701081981031003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Dika Puspasari Arganingtyas**
N.P.M : 13.0304.0029
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul skripsi : Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 9 Agustus 2018

Yang Menyatakan,



Dika Puspasari Arganingtyas
NIM. 13.0304.0029

MOTTO

Komunikasi adalah sebuah keterampilan yang dapat kau pelajari. Belajar komunikasi itu seperti mengendarai sepeda atau mengetik. Jika kau mau mengerjakannya, kau akan dapat mengubah kualitas dari bagian hidupmu

(Brian Tracy)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tersayang yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tak henti – hentinya.
2. Anakku tercinta Nadzira Kei Aula Ramadhantya, serta suamiku tercinta Alvian Budi Kristanto yang selalu menabahkan.
3. Mertuaku, saudara, dan padepokan AZ-ZAHRA Cangkrep Lor yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doanya.
4. Almamaterku PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCEKITA ANAK

(Penelitian Pada Siswa Kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra CangkreP Lor Purworejo Kabupaten Purworejo)

Dika Puspasari Arganingtyas

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak pada siswa kelas B Raudhatul Athfal AZ-Zahra CangkreP Lor Purworejo Kabupaten Purworejo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) dengan model *one pretest-posttest design*. Subjek dipilih secara total sampling. Sampel yang diambil sebanyak 20 anak yaitu seluruh siswa kelompok B Raudhatul AZ-Zahra CangkreP Lor kecamatan Purworejo. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan metode unjuk kerja dengan instrumen lembar unjuk kerja. Uji validitas instrumen lembar unjuk kerja keterampilan bercerita anak dilakukan dengan menggunakan *Profesional Judgement*. Analisis data menggunakan teknik statistik *non parametrik* yaitu *wilcoxon non parametris* dengan bantuan *SPSS for windows versi 23*.

Kesimpulan menunjukkan bahwa media boneka jari berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan bercerita. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis Uji *wilcoxon* pada seluruh anak yang memiliki nilai *Asymp.Sig. (2 Tailed)* sebesar $0,000 > 0,05$ artinya ada pengaruh positif penggunaan media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak. Berdasarkan analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan nilai rata-rata indikator lembar unjuk kerja keterampilan bercerita anak sebelum dilakukan treatment rata-rata sebesar 13,5 dan setelah dilakukan treatment rata-rata sebesar 24,05. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka jari berpengaruh positif terhadap keterampilan bercerita anak.

Kata kunci : Keterampilan bercerita anak, media boneka jari

**THE EFFECT OF FINGER PUPPETS MEDIUM ON THE
IMPROVEMENT OF CHILDREN'S STORYTELLING SKILL** (Storytelling
Skills For Students In B Class Raudhatul Athfal Az-Zahra Cangkrep Lor
Purworejo Kabupaten Purworejo)

Dika Puspasari Arganingtyas

ABSTRACT

This research is in quasi experiment with model of one pretest posttest design. Subject is chosen in total sampling. 20 samples are taken, they are all of students of B group Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor Purworejo.

The method of data collection is done by using performance sheet. The test of instrument validity of the child's story telling skills is done using Professional Judgement. Data analysis using non parametric wilcoxon with the help of SPSS of Windows version 23.

The results of this research show that the medium of finger puppets affect on the improvement of storytelling skill. It is proven by the result analysis of wilcoxon test to all of the children who have Asymp. Sig (2 Tailed) value of 0,000 > 0,05, it means there is an effect of using medium of finger puppets on improvement of children's storytelling skill. According to the analysis and discussion, there is a difference in the average value of performance indicators of children's storytelling skills before the treatment is done, the average value is 13,5 and after the treatment is done, the average value is 24,05. The conclusion is using the medium of finger puppets have a positive effect on children's storytelling skill.

Keywords : Children's storytelling skill, finger puppets

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul : “ Pengaruh Bermain Balok Terhadap Keterampilan Sosial Anak ” dapat terselesaikan.

Selama proses penyusunan skripsi ini, pihak yang dengan tulus ikhlas telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis demi terselesaikannya penulisan skripsi ini. Ungkapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada :

1. Ir. Eko Widodo, MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Drs. Tawil, M.Pd, Kons. Dan Khusnul Laely, M.Pd., pembimbing yang berkenan meluangkan waktu, pikiran, tenaga dalam memberikan petunjuk, arahan, bimbingan dan saran – saran mulai dari awal sampai dengan terselesaikannya karya ilmiah ini.
5. Kepala Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Purworejo Kabupaten Purworejo yang telah memberikan ijin tempat penelitian serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggunakan fasilitas guna kepentingan penelitian.
6. Dosen dan karyawan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
7. Teman – teman seperjuanganku di Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan bantuan, dukungannya dan semoga persahabatan ini tidak akan pudar seiring berjalannya waktu dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Akhirnya, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Magelang, 9 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Pengertian Keterampilan Bercerita	8
1. Tujuan Keterampilan Bercerita Anak	10
2. Manfaat Keterampilan Bercerita Anak	10
3. Tingkat Pencapaian Keterampilan Bercerita Anak	11
4. Upaya Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak.....	13
B. Pengertian Media Boneka Jari.....	14

1. Manfaat Media Boneka Jari	15
2. Tujuan Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari.....	16
3. Cara Pembuatan Media Boneka Jari	16
4. Cara Bercerita/Cara Penggunaan Media Boneka Jari	20
C. Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Bercerita	21
D. Kerangka Berfikir.....	22
E. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Rancangan Penelitian	24
B. Identifikasi Variabel Penelitian	25
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	26
D. Subjek Penelitian.....	27
E. Setting Penelitian	28
F. Metode Pengumpulan Data	29
G. Instrumen Penelitian.....	29
H. Uji Validitas	31
I. Prosedur Penelitian.....	31
J. Metode Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Hasil Observasi/Pengamatan awal Pra-Penelitian	43
2. Hasil Pengukuran awal Keterampilan Bercerita	43
3. Pelaksanaan Perlakuan Menggunakan Media Boneka Jari	46
4. Hasil Pengukuran Akhir Keterampilan Bercerita	46
5. Perbandingan Hasil pengukuran Awal dan Akhir	48
6. Uji Hipotesis Peneliti	49
B. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	24
2. Kisi-kisi Lembar Unjuk Kerja.....	30
3. Kisi Lembar Unjuk Kerja.....	36
4. Jadwal Pengukuran Awal	38
5. Jadwat Treatmen	39
6. Hasil Pengukuran Awal.....	44
7. Hasil Perhitungan Statistik Pengukuran Awal	45
8. Hasil Pnegukuran Akhir	47
9. Hasil Perhitungan Statistik Pengukuran Akhir.....	48
10. Perbandingan Perhitungan Statistik Awal dan Akhir.....	48
11. Uji Wilxocon Berdasarkan Statistik Hitung Ranks	50
12. Tabel Statistik.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	22
2. Setting Ruang Penelitian	33
3. Hasil Pengukuran Awal.....	46
4. Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir	49

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran	62
2. Surat ijin Penelitian	63
3. Surat Keterangan Penelitian	64
4. Instrumen Sebelum Uji Ahli	65
5. Surat Keterangan Exspert Judgement	66
6. Exspert Judgement	67
7. Instrumen Penelitian.....	68
8. Rubrik Penilaian	69
9. Identitas Subjek Penelitian	70
10. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	71
11. Rencana Pelaksanaan Progam Harian	72
12. Data Pengukuran awal dan Akhir.....	73
13. Naskah Cerita	74
14. Buku Bimbingan	75
15. Dokumentasi.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut (Yamin & Sanan, 2010:1). Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 58 tahun 2009 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut. Pendidikan anak usia dini juga memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak (Rahman, 2005:10). Untuk itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya-upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak yang satu dengan lainnya. Setiap anak unik, berbeda dan memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar

(*limitless capacity to learn*) yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berpikir kreatif, produktif, dan mandiri (Yamin & Sanan, 2010:2). Oleh karena itu, perlu adanya program pendidikan yang mampu membuka kapasitas tersembunyi tersebut melalui pembelajaran yang bermakna sedini mungkin. Apabila potensi pada diri anak tidak pernah direalisasikan, berarti anak akan kehilangan kesempatan dan momentum penting dalam dirinya.

Salah satu cara untuk membina dan membentuk perkembangan pribadi anak adalah dengan menggunakan keterampilan bercerita, dimana terdapat sejumlah manfaat bagi anak dari cerita-cerita yang disajikan dalam setiap kisah yang ada. Kegiatan bercerita tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja namun dapat juga dilakukan di rumah setiap saat. Kebiasaan bercerita juga sudah membudaya bagi anak dan cerita yang mereka simak dapat memperkaya perbendaharaan bahasa, wawasan anak, membantu pertumbuhan imajinasi anak, dan meningkatkan apresiasi anak. Hidayat (dalam Bachri, 2005:11) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran dengan keterampilan bercerita dalam program kegiatan Taman Kanak-kanak (TK) adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar dan mengembangkan daya cipta dalam pengertian membuat anak kreatif yaitu lancar, fleksibel, dan orisinal dalam bertutur kata, juga pengembangan kemampuan dasar untuk pengembangan bahasa agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Dari teori tersebut dapat diketahui bahwa melalui keterampilan bercerita dapat

mempengaruhi kemampuan bahasa anak. Oleh karena itu, Taman Kanak-kanak atau pendidikan prasekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak.

Dengan bercerita, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara, dengan menambah pembendaharaan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangannya (Dhieni,dkk, 2007:6.6). menurut Tarigan (2001:35) bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada seseorang. Menurut Nata (2001:97) bercerita adalah suatu metode yang mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Untuk itu mengembangkan keterampilan bercerita anak adalah salah satu cara untuk dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk mengutarakan pendapatnya dengan berbicara. Kemungkinan besar dengan menggunakan metode bercerita ini mampu menggerakkan anak untuk berbicara layaknya perkembangannya.

Pada kenyataannya di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkep Lor Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo ini tidak semua anak mampu berkonsentrasi dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan bercerita, hal ini menyebabkan masih banyak anak yang belum fasih mengungkapkan ide dalam pikiran melalui bercerita, anak kurang percaya diri (malu) dalam bertutur kata tentang suatu hal, dan anak juga terlalu malas dalam belajar kebahasaan dan mendengar sesuatu hal yang dianggap

sudah mereka ketahui. Anak-anak merasa bosan dengan pembelajaran yang tidak menarik minat mereka. Seharusnya anak usia 5 tahun sudah semakin pintar dalam kemampuan mereka mengkomunikasikan gagasan dan perasaan mereka dengan kata-kata Seefeldt dan Wasik (2008:76). Menurut Santrock (2007:253) anak usia 5 tahun sudah mulai mempresentasikan dan berantusias dalam dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Usia 5-7 tahun, juga disebut masa dongeng pada masa ini anak mulai sadar akan dirinya dan suka dengan hal-hal imajinasi yang mereka anggap dapat diceritakan, Seefeldt dan Wasik (2008:74).

Maka dari itu perlu adanya alat atau media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak. Diketahui bahwa media pembelajaran dapat dijadikan stimulus sebagai penyalur atau perantara untuk memperjelas penyampaian materi juga sebagai sarana supaya tidak terjadi verbalisme antara ucapan guru dengan penafsiran anak. Peranan alat atau media dalam keterampilan bercerita dengan alat peraga dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita/objek dalam sebuah cerita yang didalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya pikir anak (Dhieni,dkk, 2007:6.22). Banyak media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak, salah satunya adalah media boneka jari. Menurut Aedsanjaya (dalam Estiar, 2012:21) boneka jari adalah tiruan dari bentuk

manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Menurut Laraswati (2014:9) Boneka jari adalah boneka yang terbuat menyerupai wajah atau berbagai bentuk benda dengan berbagai macam sifat yang dapat dimainkan dengan menggunakan ujung-ujung jari tangan peraga. Jadi boneka jari yaitu boneka yang terbuat dari kain flanel dengan berbagai macam bentuk dan mengandung unsur edukatif bagi anak yang memainkannya. Menggunakan media boneka jari, peneliti meyakini bahwa anak akan tertarik dengan cerita yang disajikan, mendengarkan cerita dan dapat menimbulkan dampak positif pada perkembangan bahasa anak terutama pada keterampilan berceritanya.

Pada peneliti terdahulu telah dilakukan penelitian tentang pengaruh media gambar berseri terhadap keterampilan bercerita anak, namun karena media yang kurangnya menarik sehingga anak masih saja sedikit tidak tertarik dan merasa bosan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang, “ Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Bercerita Anak usia 5-6 Tahun pada Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor, Purworejo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pada Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrej Lor Purworejo usia 5-6 Tahun keterampilan berceritanya masih rendah, karena banyak yang belum fasih mengungkapkan ide dalam pikiran melalui bercerita.
2. Anak terlalu malas dalam belajar kebahasaan dan mendengar yang dianggap sudah mereka ketahui.
3. Sebagian besar anak masih kurang keterampilan berceritanya, karena Anak masih kurang percaya diri (malu) dalam bertutur kata tentang suatu hal.
4. Kurangnya media yang digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan bercerita anak pada RA AZ-Zahra Cangkrej Lor.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, terlalu luas sehingga diperlukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalahpahaman. Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada pengaruh Media Boneka Jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak usia 5-6 Tahun pada Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrej Lor Purworejo Kabupaten Purworejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yang akan menjadi fokus pembelajaran “apakah ada pengaruh media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita pada anak usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrej Lor Purworejo Kabupaten Purworejo ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak pada siswa Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrej Lor Purworejo, Kabupaten Purworejo.

F. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi pada bidang Anak Usia Dini tentang pengaruh media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Untuk menambah wawasan dalam pengembangan keterampilan bercerita pada Anak Usia Dini.

b. Bagi Peserta didik

Untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada anak, agar anak usia dini dapat berkembang sesuai perkembangannya.

c. Bagi Peneliti

Untuk memudahkan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan ide-ide kreativitasnya tentang keterampilan bercerita.

BAB II KAJIAN

PUSTAKA

A. Pengertian Keterampilan Bercerita Anak

Keterampilan adalah kemampuan dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif, dan afektif (Yudha dan Rudyanto, 2005:7). Keterampilan (*skill*) juga merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat (Widiastuti, 2010: 49). Menurut Amirullah (2003:17) istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas. Seseorang dikatakan terampil bila sudah cekatan dalam melakukan sesuatu dengan baik dan cermat.

Jadi Keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan suatu hal dengan cekatan agar mampu menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik.

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas hingga dapat dipahami oleh orang lain. Tarigan (2001:35) berpendapat bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Dhieni, dkk, (2011:6.4) juga berpendapat bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan, oleh karena orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik.

Sejalan dengan Dhieni, dkk, (2011:5.3) berpendapat bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka, yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis.

Menurut Ismoerdjahwati (2007:18) bercerita merupakan seni atau teknik budaya kuno untuk menyampaikan suatu peristiwa yang dianggap penting, melalui kata-kata, imajinasi, dan suara-suara.

Jadi bercerita adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi atau peristiwa dalam bentuk lisan maupun tertulis,

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan bercerita anak yaitu ketangkasan anak atau kecekatan dalam memberikan informasi kepada temannya atau orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang anak rasakan.

1. Tujuan Keterampilan Bercerita

Tujuan Keterampilan bercerita menurut Mudini dan Purba (2009:4) yaitu mendorong dan menstimulus anak, meyakinkan anak, menginformasikan, menggerakan, dan menghibur.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004:170) Tujuan keterampilan bercerita adalah memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik, dapat dengan cepat menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita.

Menurut Nurgiyantoro (2001:277) tujuan keterampilan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Sementara menurut Tarigan (1981:17) tujuan keterampilan bercerita ada 3 yaitu :

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*)
- b. Menjamu dan menghibur (*to entertain*)
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*)

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan bercerita yaitu untuk mendorong anak menginformasikan isi cerita kepada orang lain dengan cara yang mudah diserap dengan baik oleh si pendengar.

2. Manfaat Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita sangat bermanfaat untuk Anak Usia Dini, berikut dapat dijelaskan beberapa manfaat bercerita menurut

Itadz (2008:81) yaitu membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi anak dan fantasi anak, memacu kemampuan verbal anak. Sedangkan menurut Musfiroh (2005: 95) ditinjau dari beberapa aspek menyatakan bahwa manfaat keterampilan bercerita adalah untuk membantu pembentukan pribadi dan moral anak, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, memacu kemampuan verbal anak, merangsang minat menulis anak, membuka cakrawala pengetahuan anak.

Menurut Madyawati (2016:167) manfaat keterampilan bercerita sebagai berikut :

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak.
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi.
- c. Memacu kemampuan verbal anak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari keterampilan bercerita anak yaitu menambah rasa suka anak terhadap bacaan dan membantu anak dalam pembentukan kepribadian dengan cara yang menyenangkan.

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Keterampilan Bercerita Anak

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 Tahun 2014, tingkat pencapaian perkembangan usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- b. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung
- c. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- d. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain
- e. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarnya
- f. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009, tingkat pencapaian perkembangan usia 5-6 tahun yaitu :

- a. anak dapat memahami cerita yang telah dibacakan
- b. anak mampu menceritakan kembali cerita yang pernah didengarnya
- c. anak dapat menjawab secara kompleks mengenai isi cerita
- d. anak dapat mengutarakan isi pendapatnya mengenai isi cerita.

Hal tersebut sependapat dengan Skinner (Teori Behaviorisme) dalam buku Mustakim (2005:135) yang mengungkapkan bahwa perilaku yang ditunjukkan oleh anak TK dalam ketrampilan bercerita yaitu :

- a. anak dapat menceritakan kembali isi cerita isi cerita
- b. anak dapat menyebutkan tokoh dan watak pelaku cerita
- c. anak dapat menyusun alur cerita hingga akhir cerita
- d. anak dapat memahami isi cerita
- e. anak mampu menilai isi cerita.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan indikator keterampilan bercerita anak dalam penelitian ini yaitu :

- a. anak mampu memahami isi cerita
- b. anak menceritakan kembali cerita yang didengarnya
- c. anak dapat menyebutkan tokoh dan watak pelaku cerita
- d. anak dapat menyusun alur cerita hingga akhir
- e. anak dapat menjawab secara kompleks mengenai isi cerita
- f. anak dapat mengutarakan isi pendapatnya mengenai isi cerita.
- g. anak mampu menilai isi cerita.
- h. Anak mampu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung.

4. Upaya Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak yaitu :

- a. Memberikan latihan bercerita sebanyak-banyaknya, karena untuk menguasai keterampilan perlu latihan praktik yang dilaksanakan secara teratur dan terarah.

- b. Dengan strategi individual (berupa memperkenalkan diri, memperkenalkan orang lain, bermain peran, menyampaikan pidato, mengemukakan pendapat dalam kelompok)
- c. Berpasangan (berupa bercakap-cakap, mengembangkan dialog, wawancara, berdiskusi, melakonkan atau mengisahkan cerita).

B. Pengertian Media Boneka Jari

Menurut Dhieni, dkk, (2011:10.3) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya suatu tujuan.

Menurut Gagne (dalam Dhieni dkk, 2011:10.3) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Menurut Ali (dalam Tegeh, 2008:6) bahwa media belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (*massage*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Jadi media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Boneka jari adalah boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa (Gunarti, dkk., 2010:5.20).

Menurut Risna (dalam Yosastra, dkk, 2013:03) boneka jari adalah maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita.

Menurut Aedsanjaya (dalam Estiar 2012:21) boneka jari adalah tiruan dari bentuk manusia bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan media boneka jari yaitu boneka yang dibuat seukuran jari manusia dewasa maupun anak-anak dan dibentuk dengan berbagai macam karakter sesuai kebutuhan.

1. Manfaat Media Boneka Jari

Menurut Laraswati (2014:31) manfaat media boneka jari diantaranya adalah, membantu anak membangun keterampilan sosial seperti saling mendengarkan cerita teman/kakak/adik, menunggu giliran, kerjasama, dan menerima ide teman, mendorong anak untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah, untuk kesehatan emosi, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka jari tanpa merasa takut ditertawakan oleh teman lain.

Sedangkan menurut Zaman & Hernawan (2008:7.20) manfaat media boneka jari yaitu, mengembangkan aspek bahasa, mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan pada anak, mengembangkan daya fantasi.

Jadi manfaat media boneka jari yaitu memudahkan anak dalam memahami suatu peristiwa, cerita atau informasi dan mengembangkan setiap aspek yang ada pada diri anak.

2. Tujuan Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari

Tujuan media boneka jari menurut Laraswati (2014:32) yaitu, untuk mengajarkan anak bercerita sekaligus menambah kosa kata anak, Mengenalkan komunikasi yang efektif serta interaktif, untuk belajar berekspresi serta intonasi suara saat senang, sedih, kesepian yang semuanya diajarkan lewat boneka jari.

Menurut Zaman & Hernawan (2008:160), tujuan media boneka jari yaitu :

- a. Mengembangkan bahasa anak
- b. Mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak
- c. Mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong
- d. Melatih jari jemari tangan

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bercerita menggunakan media boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan bersosialisasi dan melatih jari jemari anak.

3. Cara Pembuatan Media Boneka Jari

Menurut Eka dan Desi (2013:17) pembuatan media boneka jari sebagai berikut:

Alat dan bahan :

- a. Kain flanel

- b. Jarum
- c. Benang
- d. Dan aksesoris lainnya

Cara membuat

- a. Siapkan bahan dan alat seperti kain flanel, jarum, benang, dan hiasan.

Setelah membentuk pola potong dengan gunting, pastikan bentuk semi-oval yang cocok dijari anak.

- b. Jahitkan dua potong bersama-sama kira-kira mendekati pinggir kain yang membentuk setengah lingkaran. Jangan menjahit bagian bawah potongan, karena ini untuk memasukan jari ke dalam boneka.
- c. Balik boneka yang dijahit, sehingga anda akan mendapatkan sisi bagian dalam dan benang jahitannya tidak terlihat.
- d. Tambahkan hiasan untuk boneka anda dengan menambahkan mata, hidung, mulut, telinga, dan hiasan lainnya. Gunakan helai benang untuk rambut.

Menurut Wahyuti (dalam Madyawati 2016:179) cara membuat media boneka jari yaitu :

Alat dan Bahan :

- a. Kain flanel
- b. Gunting
- c. Aksesoris pendukung
- d. Jarum

e. Benang

Cara membuat :

- a. Potong kain flanel seukuran jari tangan.
- b. Buat karakter pada bagian kepala, dibuat model binatang atau manusia.
- c. Jahit kedua sisinya
- d. Pasang mata boneka
- e. Beri jahitan untuk bagian mulut
- f. Boneka jari siap dimainkan

Sedangkan menurut Diniiekawati (2012:18) cara membuat boneka jari yaitu dengan cara :

Alat dan bahan :

- a. Kain flanel
- b. Dakron
- c. Aksesoris
- d. Gunting
- e. Lem
- f. Jarum
- g. Benang

Cara membuat :

- a. Siapkan bahan dan alat, masukan sedikit dakron ke dalam ujung sarung tangan sebagai bagian dari kepala boneka, pastikan berbentuk semi-oval yang cocok dengan jari anak.

- b. Buat pola seperti baju boneka, dan aksesoris bagian-bagian dari badan boneka seperti mata, telinga, mulut, tangan, benang untuk rambut, dan jahit pola tersebut.
- c. Setelah selesai boneka jari siap untuk dimainkan

Jadi dapat disimpulkan alat, bahan dan cara membuat media boneka jari dalam penelitian ini sebagai berikut:

Alat dan Bahan :

- a. Kain flanel
- b. Gunting
- c. Lem
- d. Dakron
- e. Aksesoris pendukung
- f. Jarum
- g. Benang

Cara membuat :

- a. siapkan bahan-bahan terlebih dahulu.
- b. setelah itu buat pola yang akan kita buat.
- c. ukur terlebih dahulu jari yang akan menggunakan atau diukur sesuai standar jari anak-anak atau orang dewasa
- d. gunting dan jahit sisi-sisi pola tersebut.
- e. Tambahkan aksesoris seperti mata, pita, dan aksesoris pendukung lainnya.
- f. Boneka jari siap dimainkan

4. Cara Bercerita atau Cara Penggunaan Media Boneka Jari

Cara bercerita atau penggunaan media boneka jari menurut Gunarti, dkk, (2010:5.21) yaitu :

- a) Siapkan segala perlengkapan yang akan anak gunakan.
- b) Anak dapat mengemukakan kalimat prolog sebelum adegan cerita dimulai dengan diiringi dengan musik pengiring sambil menyebutkan judul cerita.
- c) Apabila menggunakan panggung, bukalah layar panggung kemudian kenal tokoh boneka satu demi satu.
- d) Selanjutnya, kita dapat memulai adegan demi adegan yang diperankan oleh boneka-boneka tersebut secara bergantian.
- e) Ketika cerita sudah selesai dituturkan, kita dapat mengajukan pertanyaan seputar cerita tersebut.
- f) Selanjutnya guru bisa bersama-sama dengan anak menyimpulkan isi cerita tersebut.
- g) Gunakan jari-jari tangan anda sebagai tokoh di dalam dongeng yang akan anak ceritakan.
- h) Gambar jari-jari tangan dengan menggunakan pulpen dengan bentuk yang berbeda.
- i) Mulailah bercerita dengan membuat suara berbeda untuk masing-masing tokoh.
- j) Jangan lupa atur intonasi agar cerita semakin menarik

Cara penggunaan boneka jari ini dengan cara anak menceritakan sebuah cerita sesuai dengan tema yang dipilih dengan menggerakkan boneka jari sebagai medianya.

Jadi cara bercerita dengan boneka jari yaitu, pertama anak menyiapkan boneka jari yang akan anak gunakan, kemudian menceritakan prolog dari cerita tersebut setelah itu baru bercerita mengenai apa yang akan anak ceritakan dengan intonasi yang sesuai dan suara yang lantang agar teman yang lain mendengar apa yang dia ceritakan.

C. Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Bercerita Anak

Seperti yang telah peneliti bahas sebelumnya bahwa manfaat media boneka jari yaitu untuk memudahkan anak dalam memahami suatu peristiwa, cerita atau informasi, dan mengembangkan daya fantasi anak, maka dengan demikian peneliti optimis bahwa media boneka jari dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak, karena dengan media boneka jari anak akan lebih antusias dan *havefun* sehingga tingkat pencapaian perkembangan dalam pembelajaran akan tercapai dengan baik.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian pada landasan teori di atas maka dapat disusun kerangka pemikiran sebagai berikut :

Kondisi awal keterampilan bercerita anak didik pada kelompok B usia 5-6 tahun RA ZA-Zahra Cangkrep Purworejo awalnya sangat rendah, karena anak belum tertarik dengan hal bercerita atau mendeskripsikan sesuatu, dalam kegiatan untuk meningkatkan keterampilan bercerita inipun masih dilakukan dengan alat atau media yang kurang menarik dan dianggap membosankan bagi anak. Pada kondisi awal dapat dilihat barulah peneliti melakukan tindakan dengan meningkatkan keterampilan bercerita menggunakan media boneka jari, pada kondisi akhir peserta didik diharapkan memiliki peningkatan pada keterampilan berceritanya.



Gambar 1
Kerangka Berpikir

E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2009 : 96) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis di rumuskan atas dasar kerangka berpikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

Berdasarkan kajian teori tersebut maka hipotesis pada penelitian ini yaitu media boneka jari dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini rancangan yang digunakan adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Eksperiment Design*), dengan model *one pretest-posttest design*. Penelitian eksperimen ini hanya ada satu kelompok uji tanpa ada kelompok pembanding. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan awal tentang kemampuan keterampilan bercerita untuk mengetahui keadaan awal kelompok, selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan bercerita menggunakan media boneka jari.

Menurut Sugiyono (2009:6) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Hal senada juga dikemukakan oleh Arikunto (2006:11) eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat sebab akibat dari suatu perlakuan. Pola desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

Tabel 1
Rancangan Penelitian

Test-Awal	Perlakuan	Test-Akhir
T1	X	T2

Keterangan:

T1: pengukuran awal tentang keterampilan bercerita sebelum diberi perlakuan.

X : *Treatment* (media boneka jari)

T2: pengukuran akhir tentang keterampilan bercerita setelah diberi perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengajukan variabel sebagai berikut :

- a. Media boneka jari sebagai variabel (X)
- b. Keterampilan bercerita sebagai variabel (Y)

Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut.

X $\longrightarrow$ Y

Menurut Sugiyono (2009:13) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulan. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu media boneka jari dan keterampilan bercerita.

Penelitian ini menggunakan media boneka jari yang bertindak sebagai variabel X atau variabel bebas (*independen variabel*) diartikan sebagai variabel yang dapat mempengaruhi keterampilan bercerita, sedangkan keterampilan bercerita sebagai variabel Y atau variabel terikat (*dependent variabel*) yang

diartikan variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel X yaitu media boneka jari.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini penulis mendefinisikan secara operasional variabel penelitian sebagai berikut:

- a. Media boneka jari merupakan boneka yang dibuat dari kain flanel dengan ukuran jari manusia dewasa maupun anak-anak dan dibentuk sesuai macam karakter kebutuhan. Boneka jari ini bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak karena dengan menggunakan media boneka jari ini anak dapat mengekspresikan apa yang ingin ia sampaikan atau ceritakan. Cara bercerita menggunakan media boneka jari ini pertama, siapkan segala perlengkapan yang kita butuhkan, kemudian sebelum memulai adegan cerita kita dapat mengemukakan prolog terlebih dahulu, selanjutnya kita dapat memulai adegan demi adegan. .
- b. Keterampilan bercerita merupakan ketangkasan anak atau kecekatan dalam memberikan informasi kepada temannya atau orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang anak rasakan. Dalam keterampilan bercerita untuk anak usia 5-6 tahun sangat dibutuhkannya media yang membuat anak senang atau merasa tertarik sehingga pada pembelajaran

keterampilan bercerita anak tidak akan bosan dan mudah mencerna kegiatan tersebut.

D. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2006:145), subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Sejalan dengan hal tersebut, Sugiyono (2009:13) subjek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu hal objektif, valid, dan reliable tentang suatu hal. Dalam penelitian ini peneliti akan menguraikan hal-hal berikut:

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Purworejo Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo sebanyak 20 anak.

Menurut Sugiyono (2009:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

2. Sampel

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelompok B yang berusia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor yang berjumlah 20 anak yang akan dikenai perlakuan dan melihat pengaruhnya terhadap pencapaian kemampuan keterampilan bercerita.

Menurut Sugiyono (2009:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Arikunto (2006:131) mengemukakan sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Berdasarkan teori diatas disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu atau keadaan tertentu yang akan diteliti dan diambil untuk dijadikan target penelitian.

3. Teknik Sampling

Penentuan teknik sampling dilakukan dengan menggunakan teknik total sampling. Teknik total sampling yaitu semua populasi digunakan sebagai sampel, sehingga sampel penelitian adalah semua anak di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Purworejo sebanyak 20 anak.

E. *Setting Penelitian*

Setting penelitian adalah bagaimana peneliti mengatur tempat yang akan digunakan, alokasi waktu dan pemilihan obyek/ subyek yang akan diteliti.

Setting penelitian ini meliputi :

1. Lokasi

Lokasi kegiatan penelitian ini di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan untuk melaksanakan penelitian ini yaitu pada bulan Mei-Juni 2018.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode unjuk kerja. Unjuk kerja merupakan penelitian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati, misalnya praktek menyanyi, menghitung, olahraga, menari, dan bentuk praktek lainnya. Teknik pengumpulan data yang sekaligus instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar unjuk kerja.

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data Arikunto (2006:160). Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, diantaranya adalah angket, wawancara, observasi, tes, dokumentasi dan lain sebagainya.

G. Instrumen Penelitian

Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran terhadap keterampilan bercerita pada anak usia dini. Dalam penelitian ini instrumen penelitian dituangkan dalam bentuk kisi-kisi instrumen. Menurut Arikunto (2006:151) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Selanjutnya data tersusun merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan untuk membuktikan hipotesis.

Menurut Arikunto (2006:144) kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebut kolom. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini dibuat untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap keterampilan bercerita anak. Penyusunan kisi-kisi instrumen pengumpulan data berupa kisi-kisi lembar unjuk kerja mengacu pada indikator keterampilan bercerita anak usia dini

Tabel 2
Kisi-kisi Lembar Unjuk Kerja

ASPEK	INDIKATOR	SUB-SUB INDIKATOR
KETERAMPILAN BERCERITA	Anak mampu memahami isi cerita	1. Anak mampu memahami isi cerita dengan benar 2. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita dengan benar
	Anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya	1. Anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya dengan bahasa mereka sendiri.
	Anak dapat menyebutkan tokoh dan watak pelaku cerita	1. Anak dapat menyebutkan tokoh dalam cerita dengan benar. 2. Anak dapat menyebutkan watak tokoh dalam cerita dengan benar.
	Anak dapat menyusun alur cerita hingga akhir	1. Anak dapat mengurutkan alur cerita berdasarkan urutan gambar.
	anak dapat mengutarakan pendapatnya mengenai isi cerita	1. Anak mampu menyimpulkan makna positif dari isi cerita 2. Anak mampu menyimpulkan makna negatif dari isi cerita

Adapun skoring, mengacu pada penilaian di Taman Kanak-Kanak Kemendiknas Dirjen Manajemen Dikdasmen Direktorat pembinaan Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar Tahun 2010 cara pencatatan penilaian sebagai berikut:

BB (1) = Anak tidak dapat bercerita

MB (2) = Anak dapat bercerita dengan bantuan guru

BSH (3)= Anak dapat bercerita sebagian saja tanpa bantuan guru

BSB (4)= Anak dapat bercerita sendiri tanpa bantuan guru hingga akhir

H. Uji Validitas

Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini peneliti menggunakan *expert judgment*. *Expert judgement* selanjutnya menurut Sugiyono (2011:272) adalah teknik pemeriksaan data yang dilakukan oleh ahli yang membidangnya dalam bentuk opini atau pernyataan. Yang bertindak sebagai tenaga ahli dalam penelitian ini adalah Kepala TPQ AL-Hidayah Purworejo dan Ketua KKG Gugus AL-Husna Kecamatan Purworejo.

I. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Observasi awal dilakukan di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Purworejo untuk mengetahui kemampuan keterampilan bercerita anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa

kemampuan keterampilan bercerita anak masih rendah dan belum berkembang secara merata.

2. Pengajuan Judul

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan maka peneliti mengajukan pengajuan judul skripsi. Peneliti mengajukan judul penelitian yaitu “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Peningkatan Keterampilan Bercerita Anak”.

3. Surat dan Pernyataan Persetujuan Dosen Pembimbing

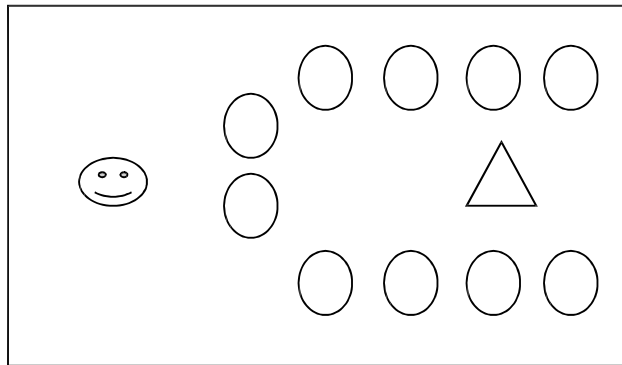
Judul yang telah dibuat tersebut diajukan kepada kedua dosen pembimbing dan haruslah mendapat persetujuan agar dapat melakukan penelitian. Setelah itu, dibuatlah proposal skripsi yang berisi tentang gambaran umum atau perencanaan penelitian yang akan dilakukan. Dengan adanya surat pernyataan persetujuan maka penelitian tersebut mendapatkan izin, dapat dipertanggungjawabkan dan dilakukan dengan prosedur yang ada.

4. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

a) Menata meja dan kursi anak

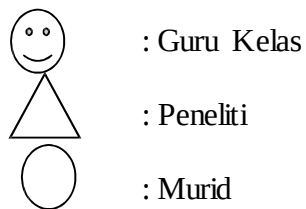
Ruang penelitian diseting dengan posisi duduk menggunakan meja dan kursi setengah lingkaran. Posisi guru berada ditengah-tengah, sedangkan peneliti berada di belakang.

Contoh seting kelas tergambar dalam gambar berikut ini :



Gambar 2
Setting Ruang Penelitian

Keterangan :



a) Persiapan bercerita menggunakan media boneka jari

Sebelum perlakuan diberikan, peneliti menentukan dan menyiapkan media boneka jari yang akan diberikan dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak .

Prosedur bercerita menggunakan media boneka jari:

a. Guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan oleh siswa

Alat dan bahan yang digunakan untuk bercerita menggunakan media boneka jari ialah boneka jari yang berbentuk sesuai dengan tema cerita yang akan anak dengar dan bawaikan.

b. Guru memberi contoh dalam bercerita menggunakan media boneka jari.

Mengenalkan media boneka jari kepada subyek penelitian, menunjukkan media boneka jari pada subyek penelitian secara pelan dan cepat, mengenali setiap bentuk dan karakter dari media boneka jari, berlatih memainkan media boneka jari.

b) Penyusunan Rencana Kegiatan Harian

Rencana Kegiatan Harian (RKH). Peneliti mengikuti langkah-langkah menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan Pedoman Penilaian dari Taman Kanak-Kanak 2010.

- 1) Memilih indikator dan program semester untuk dimasukan dalam rencana kegiatan harian.
- 2) Memilih kegiatan yang sesuai dalam rencana kegiatan mingguan untuk mencapai indikator yang dipilih dalam penelitian.
- 3) Memilih kegiatan dalam pembukaan, kegiatan inti dan penutup.
Kegiatan memancing ikan diletakan pada kegiatan inti.
- 4) Memilih metode yang sesuai dengan tujuan penelitian.
- 5) Memilih alat/ sumber yang dapat menunjang kegiatan mengurutkan benda pada anak.
- 6) Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator, berupa instrument penilaian Lembar Unjuk Kerja (*performance*).
- 7) Merencanakan penataan lingkungan belajar dan bermain.
- 8) Kegiatan penelitian dilakukan di dalam dan di luar ruangan.

c) Menyusun dan Mempersiapkan Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:151) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketetapan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen Lembar Unjuk Kerja (*Performance*).

Lembar Unjuk Kerja merupakan form penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang dapat diamati, dalam hal ini subyek melakukan aktivitas menggunakan media boneka jari untuk merangsang keterampilan bercerita anak.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka instrumen penelitian ini dibuat untuk mengetahui tingkat pemahaman anak tentang keterampilan bercerita anak. Berikut kisi-kisi instrumen yang dirancang dan akan digunakan dalam penelitian keterampilan bercerita anak.

Tabel 3
Kisi-kisi Lembar Unjuk Kerja Keterampilan Bercerita Anak

Indikator	Sub Indikator	Jumlah Butir Kinerja
Anak mampu memahami isi cerita	a. Anak mampu memahami mengerti isi cerita dengan benar	1
	b. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang isi cerita dengan benar	1
Anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya	a. Anak mampu menceritakan kembali cerita yang didengarnya dengan bahasa mereka sendiri.	1
Anak dapat menyebutkan tokoh dan watak pelaku cerita	a. Anak dapat menyebutkan tokoh dalam cerita dengan benar.	1
	b. Anak dapat menyebutkan watak tokoh dalam cerita dengan benar	1
Anak dapat menyusun alur cerita hingga akhir	a. Anak dapat mengurutkan alur cerita berdasarkan urutan gambar.	1
anak dapat mengutarakan isi pendapatnya mengenai isi cerita	a. Anak mampu menyimpulkan makna positif dari isi cerita	1
	b. Anak mampu menyimpulkan makna negatif dari isi cerita	1
Total		8

Setelah kisi-kisi instrumen penelitian berupa kisi-kisi Lembar Unjuk Kerja tersusun, selanjutnya kisi-kisi tersebut peneliti jabarkan ke dalam bentuk Lembar Unjuk Kerja. Kisi-kisi dan Lembar Unjuk Kerja tersebut melalui *Profesionalisme Judgement* dengan cara mengonsultasikan dengan

Kepala TPQ AL-Hidayah Purworejo dan Ketua KKG Gugus AL-Husna Kecamatan Purworejo. Masing-masing pertemuan berlangsung 1 jam. Hasil pertemuan tersebut menyepakati bahwa kisi-kisi dan Lembar Unjuk Kerja tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian guna mengukur kemampuan keterampilan bercerita anak pada subyek peneliti.

d) Pelaksanaan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi anak, kurikulum yang digunakan, cara atau proses pembelajaran yang dilakukan dan mencari tau informasi lainya.

1) Pengukuran awal tentang keterampilan bercerita

Pengukuran awal tentang keterampilan bercerita anak dilakukan pada tanggal 19 Juli 2018 di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkrep Lor Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. Sebelum pengukuran awal dimulai, peneliti bersama guru kelas menata ruang kelas dengan posisi duduk dengan kursi setengah lingkaran. Selanjutnya, peneliti bersama guru kelas menyampaikan tugas-tugas butir kinerja pada subyek penelitian terkait konsep bercerita melalui Lembar Unjuk Kerja yang telah disusun oleh peneliti. Pengukuran awal ini dilaksanakan selama satu hari pukul 08.00 WIB hingga pukul 10.00 WIB didalam kelas. Pengukuran awal dilaksanakan dengan bantuan guru kelas yaitu Ibu SM dan Ibu UAR . Kendala saat melakukan pengukuran awal keterampilan bercerita anak yaitu ketika subyek

peneliti diminta bercerita sesuai dengan lembar unjuk kerja, subyek penelitian masih tidak percaya diri dalam menyusun kalimat demi kalimat yang akan ia utarakan . Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti meminta kepada guru kelas untuk memberikan pengertian kepada subyek penelitian bahwa saat bercerita anak harus percaya diri dan yakin dengan cerita yang akan ia bawakan. Hal tersebut memberi sedikit hambatan pada pelaksanaan pengukuran awal, sehingga pengukuran awal berlangsung lebih lama dari waktu yang direncanakan. Pengukuran awal digunakan untuk mengambil data kuantitatif kemampuan keterampilan bercerita pada anak.

Berikut tabel jadwal pengukuran awal tentang keterampilan bercerita anak :

Tabel 4
Jadwal Pengukuran awal

Hari/Tanggal	Kegiatan	Waktu
Kamis, 19 Juli 2018	Pengukuran awal tahap I	08.00-10.00

2) Perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkep Lor Purworejo Kabupaten Purworejo pada bulan 1 Mei-31 Juli 2018. Pelaksanaan ini dilakukan selama 8x pertemuan yaitu pada bulan Juli.

Tabel 5
Jadwal Treatmen

No	Hari / Tanggal	Judul Cerita	Media
1.	Jumat, 20 Juli 2018	Kelinci dan Kura-kura	Boneka Jari
2.	Sabtu, 21 Juli 2018	Bulan yang iri hati	Boneka Jari
3.	Senin, 23 Juli 2018	Kisah Serigala dan Ayam	Boneka Jari
4.	Selasa, 24 Juli 2018	Bunga dan Kupu-kupu	Boneka Jari
5.	Rabu, 25 Juli 2018	Kancil dan Gajah yang takut Tikus	Boneka Jari
6.	Kamis, 26 Juli 2018	Si Kancil Jadi Raja Hutan	Boneka Jari
7.	Jumat, 27 Juli 2018	Kancil dan Buaya	Boneka Jari
8.	Sabtu, 28 Juli 2018	Kerbau dan Monyet Licik	Boneka Jari

Kegiatan media boneka jari dilakukan pada kegiatan inti di dalam kelas. Tujuan dari penggunaan media boneka jari adalah untuk memberikan rangsangan sehingga kemampuan keterampilan bercerita anak di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo dapat meningkat. Kegiatan perlakuan bercerita menggunakan media boneka jari dilakukan didalam kelas dengan alokasi waktu 60 menit. Peneliti bersama guru mengkondisikan kelas dan memotivasi subyek penelitian agar mau mengikuti kegiatan bercerita menggunakan media boneka jari dengan cara memperlihatkan media boneka jari kepada subyek penelitian agar subyek penelitian tertarik sehingga mau mengikuti kegiatan bercerita

dengan media boneka jari. Perlakuan ini dilakukan selama 8 kali dalam rentang bulan Juli 2018 dengan alokasi waktu 60 menit dengan materi membuat lingkaran duduk melingkar, menyiapkan media yang akan dipergunakan untuk bercerita, guru memberi contoh terlebih dahulu cara bercerita didepan teman-temannya, anak mencoba satu- satu maju bercerita didepan dengan tema cerita yang sama dengan guru, dan anak mencoba bercerita dengan tema bebas dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun.

Secara rinci prosedur kegiatan dapat dilihat dalam modul perlakuan yang dapat dilihat dalam (Lampiran).

3) Pengukuran Akhir tentang Kemampuan Keterampilan Bercerita

Pengukuran akhir kemampuan keterampilan bercerita pada prinsipnya sama dengan pengukuran awal dengan menggunakan alat ukur berupa Lembar Unjuk Kerja yang diberikan kepada anak, hanya saja pengukuran akhir tentang kemampuan keterampilan bercerita dilakukan setelah dilaksanakannya perlakuan kemampuan keterampilan bercerita media boneka jari. Pengukuran ini dilaksanakan selama 1 hari yaitu hari Senin 30 Juli 2018. Tujuan dilaksanakannya pengukuran akhir ini adalah untuk mengetahui pengaruh atau dampak yang ditimbulkan dari kegiatan keterampilan bercerita menggunakan media boneka jari.

J. Metode Analisis Data

Analisi data yang digunakan peneliti pada penelitian yaitu menggunakan bantuan komputer SPSS (*Statistical package for the social sciences*). SPSS merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membantu pengolahan, perhitungan, dan analisis data secara statistik (Sujarweni, 2015: 23). Penulis menggunakan *spss windows release 23* dengan uji statistik non parametris *Wilcoxon signed rank test*. *Wilcoxon Test* digunakan karena data tidak berdistribusi normal dan jumlah sampel kecil atau kurang dari 30 (Santoso, 2010:24). Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik non parametris karena berdasarkan jumlah sampel yang termasuk dalam sampel kecil (<30). Sebagaimana diketahui jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 20 siswa, dengan demikian dalam analisis data peneliti tidak membutuhkan data yang berdistribusi normal dan homogen.

Analisis data yaitu cara mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik berangkat dari data yang kuantitatif. Data yang dimaksud yaitu data atau skor hasil pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media boneka jari dan data atau skor hasil pengukuran akhir setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media boneka jari. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media boneka jari dalam peningkatan keterampilan bercerita anak.

Menurut Gunawan (2013:118) perhitungan analisis dengan SPSS yang dilihat adalah nilai p (probabilitas) yang ditunjukkan oleh nilai $sig.$ Dengan aturan keputusan :

Jika nilai $sig. > 0,05$, maka H_0 diterima : tidak terdapat pengaruh media boneka jari terhadap pengaruh penongkatan keterampilan bercerita anak

Jika nilai $sig. < 0,05$, maka H_0 ditolak : terdapat pengaruh media boneka jari terhadap pengaruh penongkatan keterampilan bercerita anak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media boneka jari berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita. Hal tersebut terbukti dengan pengukuran awal keterampilan bercerita dan pengukuran akhir keterampilan bercerita setelah diberi media boneka jari. Dengan demikian disimpulkan bahwa kegiatan keterampilan bercerita terbukti berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan di Raudhatul Athfal AZ-Zahra Cangkreng Lor Purworejo Kabupaten Purworejo, peneliti memberikan saran kepada pihak – pihak sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini
 - a. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak.
 - b. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya memfasilitasi guru dengan media boneka jari untuk digunakan dalam pembelajaran guru untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak.
2. Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini

- a. Guru Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat menggunakan media yang beragam untuk meningkatkan keterampilan bercerita anak pada usia 5-6 tahun, salah satu media yang dapat digunakan adalah boneka jari.
- b. Guru Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan dapat menggunakan media boneka jari dengan berbagai penyesuaian tema kegiatan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji permasalahan yang sama hendaknya pengkajian teori-teori dilakukan secara mendalam berkaitan dengan kemampuan keterampilan bercerita anak guna melengkapi kekurangan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. 2003. "Alat Evaluasi Keterampilan" *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bachri, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak Teknik dan Prosesnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 58*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- _____. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 137*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional
- Dhieni, N., Fridana, L., Muis, A. dkk. 2011 . *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. 2007. *Metode pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Diniiekawati. 2012. "Langkah-langkah pembuatan boneka tangan." <http://diniiekawati.langkah-pembuatan-boneka-tangan.html> (diakses 25 Januari 2018).
- Eka, Ratna., & Desi, L. 2013. "Cara membuat boneka jari." <http://ekadandesi.pernikaksesoris.com/tutorial-membuat-boneka-jari.html> (diakses 25 Januari 2018).
- Estiar,Muji. 2012. "Efektifitas Bercerita Dengan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat." *Skripsi* (tidak diterbitkan). FKIP/Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Gunarti, W., Suryani, L., & Muiz, A .2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ismoerdjahwati. 2007. " Mendongeng anak." <http://blog.tp.ac.id/tag/makalah-mendongeng-anak/>. (diakses 15 Agustus 2017).
- Itadz. 2008.*Cerita Untuk Anak Usia Dini*.Yogyakarta:Tiara Wacana.
- Laraswati, Dea. 2014. " Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) Boneka Jari." *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). FIP UNY.

- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mudini & Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta:Depdinas.
- Mustakim. 2005.” Bercerita anak usia dini.”<http://mustakim.blogspot.com/bercerita-anak-usia-dini.html> (diakses 7 desember 2017).
- Nurgiyantoro.2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*.Yogyakarta: BPFE
- Nata, Abuddin. 2001. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu,Cet. Ke-4.
- Rahman, Hibana. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Galah.
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Parametrik*. Jakarta : Elex Media
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt dan Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini (Menyiapkan Anak 3 ,4 dan 5 tahun masuk sekolah)*. Jakarta : PT.Indeks.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Baru press Suyadi.
2010. *Psikologi Belajar PAUD*.Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandini. Tarigan,
- Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa.
- _____. 2001. *Pengertian Kemampuan Berbicara*, <http://tarigan.wordpress.com/> (diakses 10 Agustus 2017)

- Tegeh, I Made. 2008. *Media Pembelajaran*. Singaraja : Institut Keguruan dan ilmu Pendidikan Negeri Singaraja.
- Widiastuti, Sri. 2010. “ Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Pembelajaran Sepak Bola Melalui Kucing Tikus Pada Siswa kelas 4 SD Glagahombo 2 Tempel” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Yogyakarta: FIK UNY
- Yamin & Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Yosastra,O., Azwandi,Y. & Sopandi, A.A . 2013. “ Efektifitas Permainan Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Bilangan Bulat Bagi Anak Tunagrahit a X”. *E-Jupekhu*. 2. hlm.671-681.
- Yudha & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Zaman, Badru., & Hernawan, A,H. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka