



PENGARUH PENERAPAN METODE *STORYTELLING* BERBASIS MEDIA *HAND PUPPET* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK SB KAMPUNG BHARU MALAYSIA

Della Novita Sari^{1*}, Mandra Saragih²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sumatera Utara,
Indonesia

*Email Correspondence: dellanovita278@gmail.com

Abstract

Penelitian Ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Metode Storytelling berbasis Media Hand Puppet Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa di SB Kampung Bharu Malaysia. penelitian ini menggunakan metode kuantitatif model pre-experimental. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SB Kampung Bharu Malaysia. Dengan populasi sebanyak 25 siswa yang dijadikan sampel. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik perpose sampling. instrumen yang digunakan ialah obeservasi keterampilan berbicara. Hasil penelitian menunjukan bahwa uji hipotesis nilai sig tailed $0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwasanya H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan Metode Pembelajaran Storytelling berbasis Media Hand Puppet dapat mempengaruhi kemampuan keterampilan berbicara siswa di SB Kampung Bharu Malaysia. Berdasarkan fenomena yang terjadi, maka penggunaan metode storytelling berbasis media hand puppet direkomendasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Kata Kunci: *metode storytelling, media Hand Puppet, keterampilan berbicara*

How to Cite: Della Novita Sari 1 & Mandra Saragih (2024). Pengaruh Penerapan Metode *Storytelling* Berbasis Media *Hand Puppet* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SB Kampung Bharu Malaysia. Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 9(1): Halaman. 32-40

ISSN 2614-1434 (Print)

ISSN 2614-4409 (Online)

PENDAHULUAN

Berbicara adalah proses komunikasi dengan kata-kata untuk mengungkapkan pikiran ataupun ide untuk berinteraksi dengan orang lain. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan pikiran, gagasan maupun perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada

dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain (Beta 2019). Berbicara tidak hanya mengetahui bagaimana menghasilkan pokok bahasa tertentu seperti tata bahasa, pengucapan, atau kosa kata tetapi juga memahami mengapa, kapan, dan dengan cara apa menghasilkan Bahasa (Mardiana 2024). berbicara adalah kemampuan lain untuk berinteraksi dengan orang dengan

Menggunakan bahasa sebagai alat, yang juga mencakup tindakan ucapan dalam bentuk kebisingan yang dihasilkan oleh perangkat ucapan yang dikombinasikan dengan gerakan dan ekspresi wajah (Siregar and Basri 2023)

Berbicara pada dasarnya, adalah proses komunikasi di mana pesan disampaikan dari satu orang ke orang lain. Pertama, pesan komunikasi diubah menjadi simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak (Rindengan 2023). Berbicara disebut keterampilan berbahasa lisan. Konsep, ide, atau pikiran diungkapkan melalui kata atau kalimat; Tujuan dari keterampilan berbicara ini adalah untuk memahami orang lain (Holipah, Gunawan, and ... 2024). Maghfiroh and Madania (2024) keterampilan Bahasa memiliki empat komponen di antaranya terdapat keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SB Kampung Bharu Malaysia dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam berbicara masih kurang. Hal itu ditandai oleh (1) rendahnya respon siswa terhadap penjelasan atau segala informasi yang disampaikan oleh guru sewaktu pembelajaran berlangsung; (2) rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat sewaktu pembelajaran berlangsung; (3) hilangnya

antusias dan kegembiraan murid selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran; dan (4) kurangnya keberanian siswa untuk berpendapat, mengajukan pertanyaan, atau tampil berbicara di depan umum. Melihat realitas yang ada, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbicara, mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, maka peneliti menerapkan salah satu metode pembelajaran *Storytelling* berbantuan media *Hand Puppet*.

Menurut Wulansari et.al (2025) metode pembelajaran diterapkan agar bisa mencapai suatu tujuan agar berjalan secara efektif dan sesuai dengan harapan serta pemilihan metode yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Menurut Samosir et.al (2023) Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting karena dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. *Storytelling* adalah salah satu metode pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara anak. *Storytelling* adalah merupakan komunikasi tatap muka yang bersifat dua arah (Ayi Sobarna 2020), dan seperangkat teknik yang lebih metodis yang mencakup kegiatan dari penyampaian cerita, khususnya dari pendongeng kepada audiens,

Penggunaan metode Storytelling akan membuat siswa merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, mendapatkan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan berbicara (Putri, 2020).

Menurut Yolanda & Muhid (2022), storytelling, merupakan proses mengkomunikasikan fakta atau kejadian secara lisan atau melalui media yang disajikan sebagai narasi yang menyenangkan untuk didengar. Storytelling dapat membuat anak lebih paham dengan materi yang disampaikan, serta membuat anak lebih aktif untuk menyampaikan perasaannya saat proses pembelajaran (Apriant et al. 2023). Fungsi storytelling pada pembelajaran untuk meningkatkan rasa senang, menambah kosa kata, frasa, hingga pandai merangkai kalimat, menambah wawasan, meningkatkan konsentrasi, memperoleh nilai moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Basori et.al 2024).

Proses pembelajaran didukung oleh media *Hand Puppet*. Media hand puppet adalah suatu media yang bisa dibentuk menyerupai bentuk binatang atau bentuk manusia maupun bentuk benda, yang dapat digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah boneka (Nafisa et.al 2024). Menurut Sefti (2023) dan Fitrijanah (2021) Hand Puppet adalah media/alat pendukung yang dapat digunakan pendidik untuk membantu mempromosikan kegiatan mengajar di kelas Pembelajaran

menggunakan boneka tangan diperkirakan dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif, siswa terhindar dari kebosanan dan menarik perhatian siswa agar terfokus terhadap cerita dongeng yang disampaikan oleh guru, sehingga proses menyimak akan lebih efektif. Sofi & Praheto (2023) menambahkan juga bahwa siswa dapat terhubung dan berkomunikasi satu sama lain melalui penggunaan media Hand Puppet, serta tumbuh dan mempelajari pengetahuan baru dengan cara mereka sendiri. Mereka juga dapat melatih imajinasi mereka dan mengembangkan kreativitas mereka dalam bermain peran

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari seorang guru kelas SB Kampung Bharu, dari 25 siswa dikelas ada beberapa siswa yang masih belum tuntas atau masih mendapatkan nilai KKM dibawah 75, dikarenakan bahwa siswa masih sangat lemah dalam berbicara apa lagi tampil didepan kelas. Mereka berbicara masih terbatah-batah dan tidak lancar, lupa jalan cerita yang telah dibacanya dan mereka gugup menghadapi teman temannya sendiri. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ysng berjudul “Pengaruh Metode *Storytelling* Berbasis Media *Hand Puppe* Terhadap Keterampilan Berbicara Anak SB Kampung Bharu Malaysia.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Metode kuantitatif adalah penelitian yang banyak digunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data hingga interpretasinya (Renaldi et al. 2023). Teknik kuantitatif memerlukan pengukuran tingkat atribut tertentu dari gejala yang diamati karena bergantung pada data numerik (Prayogi & Kurniawan 2024)

Penelitian ini merupakan penelitian Pre-experimental Design penelitian yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen atau disebut sebagai eksperimen semu (Syahputri et.al 2023). Sedangkan desainnya menggunakan one group pre-test–post-test. Dalam one group pre-test-post-test terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan. diakhir pembelajaran kelompok diberikan tes *post-test* untuk menghasilkan data penelitian dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Secara sederhana desain penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono 2013)

Keterangan :

O1 =Nilai *pretest*

X=Treatment/perlakuan yaitu menerapkan metode *Storytelling* berbantuan *Hand Puppet*

O2 = Nilai *posttest*

Penelitian ini dilakukan di SB Kampung Bharu Malaysia, Beralamat di Jl Raja Alang, No.32, Chow Kit, 50300 Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia. SB ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Jadwal pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada 27 September sampai dengan 24 Oktober 2024. yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas V SB Kampung Bharu Malaysia yang berjumlah 25 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Paired Sampel .Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi. Untuk mengukur validitas konstruktif dapat menggunakan pendapat dari ahli (judgement Expert). Dalam hal ini ahli yang dimintai pendapatnya adalah dosen pembimbing peneliti pada validasi instrument rubrik penelitian keterampilan membaca siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SB Kampung Bharu Malaysia, Beralamat di Jl Raja Alang, No.32, Chow Kit, 50300 Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia. Berdasarkan populasi tersebut penelitian mengambil sampel pada

kelas V SB Kampung Bharu Malaysia, dengan berjumlah 25 peserta didik diantaranya laki-laki 15 orang dan perempuan 10 orang.

Data yang diperoleh pada penelitian ini diambil dari hasil pretest dan post-test siswa. Pertama ialah memberikan pre-test kepada siswa kelas V. setelah itu peneliti akan memberikan treatment berupa pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran storytelling berbasis hand puppet. Kemudian diakhir pembelajaran diberikan post-test untuk mengetahui sejauh mana keterampilan berbicara siswa. adapun pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi.

Pada penelitian ini adalah materi Bahasa Indonesia tema 8 subtema 4 keterampilan berbicara di kelas tersebut dapat diukur setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *Storytelling* Berbasis Media *Hand Puppet*.

Sebelum dilakukan uji Paired Sample t-Test, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan terhadap hasil pre-test dan post-test dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal dan dapat dianalisis menggunakan uji t. Adapun tabel uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Post-test

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.178	25	.040	.928	25	.080
Posttest	.208	25	.007	.938	25	.132

Berdasarkan tabel yang ada diatas menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data pretest yaitu $0.080 > 0.05$ dan signifikansi yang diperoleh data posttest yaitu $0.132 > 0.05$, artinya data pretest dan posttest siswa berdistribusi normal. Karena nilai $\text{sig.} > 0.05$, maka data dinyatakan normal.

Tabel 2. Uji statistik deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	25	45.00	65.00	54.16	5.43660
Posttest	25	60.00	80.00	71.48	4.39811
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil uji statistic deskriptif diatas, siswa yang mengikuti pre-test dan post-test ada 25 siswa. pada hasil pretest nilai minimum sebesar 45 dan nilai tertinggi 65. Sedangkan pada hasil post-test nilai minimum siswa sebesar 60 dan nilai tertinggi 80.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Paired Differences						T	Df	Sig. (2-tailed)	
Mean			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair	Pre_Test -		3.75810	.77399	-75182	-20.51	-	24	.000
1	Post_Test	18.96					25.22		

Dari data pada tabel 3 Uji hipotesis menunjukan bahwasanya nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil perolehan nilai sig dibandingkan dengan nilai *alpha* 0,05. Adapun ketentuan nilai hipotesis alternatif (H_a) diterima apabila perolehan nilai sig $a <$

0,05, hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai $\text{sig } a > 0,05$. Dilihat pada tabel nilai $\text{sig } 2 \text{ tailed } 0,000 < 0,05$ maka dapat diambil keputusan bahwasannya H_a diterima. Dengan kata lain model pembelajaran *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* pada pembelajaran berpengaruh pada siswa kelas V Sanggar Belajar Kampung Bharu Malaysia.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Peneliti akan menarik suatu pembahasan penelitian tentang penggunaan Model Pembelajaran *Storytelling* berbasis media *Hand Puppet* untuk meningkatkan keterampilan Berbicara siswa di SB Kampung Bharu Malaysia. Penggunaan Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* dalam pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berkomunikasi dengan baik, misalnya kegiatan Bercerita di depan kelas membantu siswa untuk mengungkapkan isi dan kejadian dengan lebih percaya diri dan mampu mengembangkan kemampuan berbahasa anak baik yang tersirat maupun tersurat (Mumtazah et.al 2024). Sesuai dengan penelitian Suradinata dan Maharani (2020) yang mendukung Media *Hand Puppet* sebagai media yang mempunyai manfaat dalam yaitu *hand puppet* dapat melibatkan penggunaannya anak untuk bercerita kembali, membantu anak semakin terlatih untuk menyampaikan pikirannya dengan kosa kata yang lebih banyak, belajar bagaimana

pengucapan kata yang tepat serta penggunaan kalimat yang terstruktur

Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* merupakan strategi yang sudah diterapkan oleh SB Kampung Bharu Malaysia. Dalam sebuah proses belajar mengajar tentunya harus memiliki perencanaan yang baik sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat terwujud. Dengan Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* ini telah dilakukan dengan baik untuk meningkatkan keterampilan Berbicara pada siswa.

Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* ini merupakan metode yang dimana pada saat pelaksanaan metode ini semuanya dititik beratkan kepada siswa. Dan siswa secara keseluruhan ikut andil semua dalam proses belajar mengajar dengan metode ini. Disini guru hanya sebagai pengantar dan juga sebagai penjelasan kesimpulan saja, untuk segala proses pembelajaran yang melibatkan proses Bercerita itu semua dilakukan oleh siswa. Guru hanya membuka dan mengarahkan saja, serta membagikan kelompok belajar, karena ketika semua sudah terbagi dan siswa sudah memahami apa yang mereka lakukan maka guru hanya memantau prosesnya saja.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menyimpulkan dalam penggunaan Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* terdapat beberapa tahapan yang

dimana tahap-tahap tersebut terdiri dari guru memelih materi pembelajaran, guru mengatur posisi duduk, guru membacakan cerita lalu diikuti oleh siswa secara bersama-sama, setelah itu siswa maju secara kelompok untuk mempraktekan cerita tersebut dengan media Hand Puppet tersebut sehingga guru dalam menilai sebagai mana keterampilan Berbicara. terdapat juga kelebihan Metode Storytelling berbasis Media Hand Puppet itu sendiri dapat meningkatkan keterampilan Berbicara siswa, menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, meningkatkan rasa percaya diri dan Membantu pembentukan moral dan pribadi anak (Anggraini, 2020).

Hasil penelitian ini terbatas pada penerapan Metode Storytelling berbasis Media Hand Puppet dalam keterampilan Berbicara siswa yang diterapkan pada kelas V SB Kampung Bharu Malaysia. Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar seperti faktor lingkungan dan lain sebagainya tidak dibahas dalam penelitian ini, karena peneliti hanya berfokus pada penggunaan Metode Storytelling berbasis Media Hand Puppet. Untuk itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan membahas factor lain yang mungkin dapat mempengaruhi keterampilan menulis siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh, kesimpulannya adalah pengaruh

Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan keterampilan Berbicara siswa di SB Kampung Bharu Malaysia. Berdasarkan hasil dari analisis data penelitian, pada uji normalitas posttes pada kemampuan berbicara siswa kelas eksperimen dan posttes hasil kemampuan berbicara pada siswa kelas control, keduanya diperoleh nilai lebih besar dari 0,05 maka H_0 dapat diterima. Pada uji homogenitas untuk mengetahui varian kedua sampel tersebut sama (homogen) atau berbeda. Maka diperoleh hasil bahwa sampel kedua kelompok mempunyai varian yang sama (homogen). Langkah terakhir adalah uji hipotesis. Berdasarkan hasil pengujian kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil belajar siswa setelah diterapkan pengaruh Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan sebelumnya, maka hipotesis dinyatakan dapat diterima. Dengan demikian, ditarik kesimpulan bahwa pengaruh Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* dapat mempengaruhi kemampuan berbicara pada siswa dan pengaruh Metode *Storytelling* berbasis Media *Hand Puppet* relevan untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa di kelas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Apriant, Neli;, Ala Purnawati, Siti Nur'aslinda, and Hulta Sari. 2023.

- “Manfaat Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin* 1(1):67–81.
- Ayi Sobarna. 2020. “AYI SOBARNA. Efektivitas Metode Storytelling Bermedia Boneka Untuk Pengembangan Komunikasi.” *XXVI*(1):71–80.
- Azizah Utami Putri. 2020. “Pengaruh Penerapan Metode Story Telling Berbantuan Proyektor Terhadap Keterampilan Berbicara Murid Kelas IV SD Inpres Mangga Tiga Kota Makassar . Variabel.” 1–23.
- Basori, Muhamad Hasan, Puri Kusuma Dwi Putri, and Muhammad Noor Hidayat. 2024. “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Storytelling Di TKIT Bina Amal Semarang.” *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7(2):608. doi: 10.62411/ja.v7i2.2138.
- Beta, Pancana. 2019. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran.” *Cokroaminoto Journal of Primary Education* 2(2):48–52. doi: 10.30605/cjpe.222019.118.
- Holipah, S. N., G. Gunawan, and ... 2024. “Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara.” ... : *Jurnal Pendidikan Guru* ... 3(2):95–105.
- Maghfiroh, Siti Imroatul, and Nur Madania. 2024. “Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.” 8:21334–41.
- Mardiana. 2024. “Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Pilihan Kata / Diksi Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kepulauan Seribu Jakarta Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Transportasi Malahayati Jakarta , Indonesia Internasional , Yang Diambil Se.” 4.
- Mumtazah, W., S. Rahmadani, and ... 2024. “Penggunaan Metode Storytelling Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak TK.” *Jambura Early*
- Nanik Fitria Anggraini. 2020. “Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak Uddia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Islamiyah Pontianak.” 6.
- Prayogi, Arditya, and M. Arif Kurniawan. 2024. “Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif: Suatu Telaah Complex : *Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*.” 1:30–37.
- Renaldi, M., Syamsuyurnita Syamsuyurnita, Mandra Saragih, and Ismail Saleh Nasution. 2023. “Pengaruh Model Discovery Learning Pada Materi Pkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V.” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*

- 11(2):473–82. doi: 10.47668/edusaintek.v1i1i2.1041.
- Rindengan, Mersty. 2023. “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD GMIM 2 Tumpaan.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 9(2):1–10.
- Samosir, Lediman Br, Julita Herawati, and Rotua Samosir. 2023. “Pengaruh Metode Storytelling Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina HKBP Tarutung.” *Bahasa Dan Ilmu Sosial* 1(6):107–22.
- Sefti, S. 2023. “Pengaruh Bercerita Dengan Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Serawai Islami Desa Pasar Seluma.” 1(1):81–96.
- Siregar, Nurul Hidayah, and Amin Basri. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Learning Start With A Question Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir Program Studi Pendidikan Dasar , Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.” 7:22300–310.
- Sofi, Aulia Nur Sofro, and Biya Ebi Praheto. 2023. “Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.” *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1(2):109–21. doi: 10.56587/bemi.v1i2.79.
- Sugiyono, D. 2013. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan.”
- Suradinata, Nadia Intan, and Ega Asnatasia Maharani. 2020. “Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak.” *Journal on Early Childhood Education Research (JOEcher)* 1(2):72–81. doi: 10.37985/joecher.v1i2.11.
- Syahputri, S., I. S. Nasution, and ... 2023. “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand.” *Innovative: Journal Of ...* 3:9088–96.
- Wulansari, Ervinatus Tri, Roifatul Masruroh, and Muhammad Hasan Muzammil. 2025. “Analisis Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pelajaran Fisika.” 3(20).
- Yolanda, Wafa, and Abdul Muhid. 2022. “Efektivitas Metode Belajar Storytelling Untuk Meningkatkan Sosio-Emosional Anak Di Masa Pandemi COVID-19:Literature Review.” *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(1):27.