

# PENGARUH METODE BERCEKITA BERBANTU BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR DILIHAT DARI KEMAMPUAN LOGIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Aminatus Zahro<sup>1</sup>, Djoko Purnomo<sup>2</sup>, Eka Sari Setianingsih<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang  
<sup>1</sup>[Aminatuszahro47@gmail.com](mailto:Aminatuszahro47@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kolerasi antara kemampuan logika siswa dengan hasil belajar siswa kelas III SDN 04 Klego Pekalongan dan perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang kemampuan logika tinggi dengan siswa yang kemampuan logika rendah kelas III SDN 04 Klego Pekalongan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif Pre-Experimental design dengan one group pretest posttest design. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Pekalongan Tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kolerasi antara metode bercerita berbantu boneka tangan dengan hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan logika siswa kelas III SDN 04 Klego Pekalongan dan berdasarkan hasil uji regresi pengaruhnya sebesar 49,68%, serta terdapat rata-rata antara siswa yang kemampuan logikanya tinggi dengan siswa yang kemampuan logikanya rendah dengan dibuktikan perhitungan hasil uji t diperoleh  $t_{tabel} = 2,09$  sedangkan  $t_{hitung} = 1,436$  dengan  $t_{1-1/2 \alpha}$  dengan taraf signifikan sebesar 5%. Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $1,436 < 2,09$ . Hal ini menunjukkan bahwa metode bercerita berbantu boneka tangan berpengaruh terhadap hasil belajar dilihat dari kemampuan logika.

Kata Kunci : metode bercerita, hasil belajar, kemampuan logika

## Abstract

The purpose of this study was to determine the correlation between students' logic abilities with the learning outcomes of grade III students SDN 04 Klego and the difference in student learning outcomes between students with high logic ability and students with low logic ability grade III SDN 04 Klego Pekalongan. The research method used is quantitative research Pre-Experimental design with one group pretest posttest design. This study uses data collection techniques in the form of tests, interviews, observations and documentation. This research was conducted SDN 04 Klego Pekalongan in Academic 2018/2019. The results showed that there was a correlation between the hand puppet assisted storytelling method and student learning outcomes seen from the logic abilities of third grade students SDN 04 Klego Pekalongan and based on the results of the regression test the effect was 49.68%, and there was an average between students who were able high logic with students whose logic ability is low by proving the calculation of t test results obtained  $t_{table} = 2.09$  while  $t_{count} = 1.436$  with  $t_{1-1/2 \alpha}$  with significant level of 5%. So that  $t_{count} > t_{table}$  or  $1.436 < 2.09$ . This shows that the hand puppet storytelling method has an effect on learning outcomes seen from the ability of logic.

Keywords: Storytelling method, learning outcomes, logical ability

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun bangsa dan negara sebagaimana yang tercantum dalam tujuan nasional pendidikan Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu diperlukan peran pendidik yang profesional. Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki kinerja yang baik agar terus mengembangkan kemampuan kompetensinya sesuai dengan perkembangan zaman khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi.

Daryanto (2014: 3) Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dengan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan tema ini, akan diperoleh beberapa manfaat yaitu: (1) Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan, karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan; (2) Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan

tujuan akhir; (3) Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang tidak terpecah-pecah; (4) Dengan adanya pemanduan antar mata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pembelajaran yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapatkan di SDN 04 Klego Kota Pekalongan kelas III di SD tersebut menggunakan pembelajaran tematik. Hasil yang didapatkan bahwa minat siswa dalam pembelajaran masih kurang, banyak siswa masih mengalami kesulitan pemahaman konsep. Hal ini terlihat dari masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mempelajari pembelajaran tematik. Banyak siswa yang tidak mau mengeluarkan pendapat saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang tidak memperhatikan gurunya saat mengajar, banyak siswa yang tidak semangat mengikuti pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Dalam beberapa mata pelajaran seperti PPKn, Matematika, dan Bahasa Indonesia yang mendapatkan nilai kurang maksimal dengan Kreteria Ketuntasan Minimal 75.

Hasil belajar siswa sangatlah penting, sebagai penunjang seberapa siswa tersebut berhasil dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan metode, model dan media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran supaya hasil belajar siswa secara kognitif baik.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang relevan berkaitan dengan pembelajaran menggunakan model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Theana pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Keefektifan Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model yang digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Walaupun pada saat pembelajaran siswa diam pada saat dijelaskan tetapi jika ditanya oleh guru, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Siswa terlihat memperhatikan tetapi tidak paham apa yang sedang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran lebih banyak menggunakan model belajar konvensional yang lebih banyak diwarnai dengan ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru

jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan terlihat monoton. Oleh karena itu, diperlukan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Metode yang cocok digunakan salah satunya adalah metode bercerita.

Menurut Yofita (2013: 81) bercerita dapat dideskripsikan secara umum sebagai kegiatan yang memberikan informasi kepada anak baik secara lisan, tulisan, maupun acting tentang nilai maupun tradisi budaya yang telah dipercaya melalui alat peraga maupun tidak untuk mengembangkan kemampuan sosial, belajar membaca, serta pemahaman tentang pengetahuan dunia melalui pengalaman yang didapatkan. Untuk dapat menjadikan siswa lebih paham dengan apa yang guru ceritakan maka sebaiknya menggunakan media sebagai alat penunjang kegiatan bercerita. Media boneka tangan merupakan salah satu media yang tepat untuk membantu meningkatkan pemahaman isi cerita yang disampaikan guru. Boneka tangan adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang terbuat dari kain flannel berbentuk suatu karakter tokoh atau kartun. Penggunaan media boneka tangan dapat membantu pembelajaran menjadi menarik sehingga anak

akan merasa senang dan ter tarik untuk mendengarkan serta menyimak cerita.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mariana (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul diperoleh hasil penelitian bahwa skor keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I dan II berdistribusi normal dan homogen. Kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,07 dan *posttest* 16,60, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,13 dan *posttest* 20,90. Hasil uji-t adalah *sig. 2 tailed*  $0,000 < 0,5$ . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul.

Hal tersebut sejalan dengan pandangan teori konstruktivistik bahwa siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivistik berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa

berjalan lancar. (Eveline, hartini, 2014: 41). Bahwa guru tidak mengajarkan pengetahuan yang dimilikinya, akan tetapi mengajarkan kepada siswa untuk membentuk konsep pengetahuannya secara sendiri melalui bahan, media, peralatan, lingkungan yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat penelitian dengan judul “*Pengaruh Metode Bercerita Berbantu Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Dilihat Dari Kemampuan Logika Siswa Kelas III Sd Negeri 04 Klego Kota Pekalongan*”. Yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan metode bercerita berbantu boneka tangan diharapkan akan meningkatkan kemampuan logika penalaran siswa sehingga dapat diukur kemampuan logika tinggi dan kemampuan logika rendah. Dengan kemampuan logika ini peneliti dapat mengukur hasil belajarnya sehingga dapat diketahui korelasi antara kemampuan logika siswa dengan hasil belajar siswa, serta dapat dicari perbedaan hasil belajar antara siswa yang mempunyai kemampuan logika tinggi dengan kemampuan logika rendah.

## **B. METODE**

Penelitian dilaksanakan di SDN 04 Klego Jalan. Teratai Gg. 4 No. 53 kelurahan

Klego kecamatan Pekalongan Timur, Kota Pekalongan. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019. Pada bulan september melakukan observasi dan wawancara dan pada tanggal 14-18 Mei 2019 melakukan penelitian di lapangan.

Sugiyono (2016 : 38) “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Sugiyono (2016 : 39) dalam bukunya mengatakan “Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (terikat)”. Dalam penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah metode bercerita berbantu boneka tangan. Variabel terikat adalah yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini variabel terikatnya (Y) adalah hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan logika.

Menurut Sugiyono (2016 : 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah *One-Group pretest-posttest Design*

dengan bentuk *Pre Experimental*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembanding tetapi digunakan tes awal atau *pretest* sehingga pemberian perlakuan dapat diketahui dengan jelas.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 04 Klego Pekalongan yang berjumlah 22 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Arikunto, 2010 : 174). Berdasarkan penjelasan tersebut maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 05 Kabunan Kabupaten Pemalang yang berjumlah 22 siswa.

Teknik sampling yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* berbentuk sampling jenuh. Jadi dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah semua anggota populasi yang dijadikan sampel yaitu berjumlah 22 siswa kelas III SDN 04 Klego Pekalongan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Observasi dalam penelitian ini untuk mengetahui dan mengamati keadaan awal sebelum dan sesudah dilakukan treatment

dengan metode bercerita berbantu boneka tangan.

Wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV karena ingin mengetahui permasalahan pembelajaran yang dialami oleh guru kelas III terlebih pada pembelajaran tematik. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan sebelum penelitian.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa serta pencapaian siswa setelah mempelajari materi yang disampaikan guru berupa pertanyaan atau latihan soal. Tes yang diberikan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data siswa yang meliputi daftar nama siswa, jumlah siswa dan presensi. Selain itu metode dokumentasi ini dilakukan dengan cara mengambil foto pada saat proses pembelajaran berlangsung.

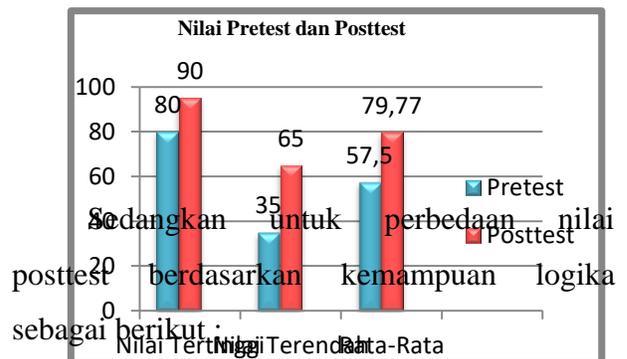
Teknik analisis instrumen penelitian meliputi uji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Yang sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu. Kemudian untuk teknik analisis data awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan analisis data

akhir menggunakan uji normalitas akhir, uji homogenitas varian akhir, uji korelasi dan regresi, dan uji t serta ketuntasan belajar individu dan klasikal.

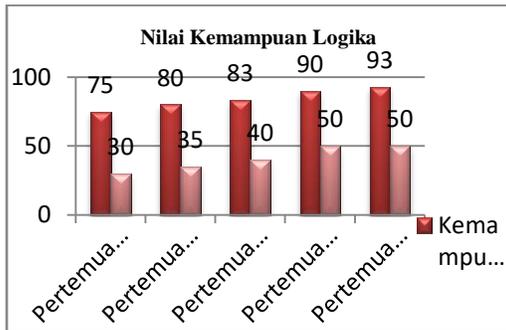
### B. C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilakukan dua pengambilan data yaitu *pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* dilakukan sesudah diberi perlakuan. Hasil dari nilai *pretest* menunjukkan 6 siswa yang tuntas dan 16 siswa lainnya belum tuntas dengan rata-rata 57,50%. Setelah diberikan perlakuan dengan metode bercerita berbantu boneka tangan hasil belajar siswa meningkat, dengan dibuktikannya hasil *posttest* yaitu 17 siswa siswa tuntas mencapai KKM dan 5 siswa yang masih belum tuntas dengan rata-rata 79,77%. Hal ini bisa dikatakan metode bercerita berbantu boneka tangan berhasil. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar diagram batang *pretest* dan *posttest* berikut ini :

**Gambar 1.** Diagram Pretest dan posttest



**Gambar 2.** Diagram Kemampuan Logika



Berdasarkan pengambilan data awal yaitu uji normalitas awal menggunakan nilai *pretest* diperoleh  $L_0 = 0,183$  dengan  $n = 22$  dan taraf nyata  $\alpha = 0.05$ , dari daftar nilai kritis  $L$  didapat  $L_{tabel} = 0.184$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0.183 < 0.184$ , maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Untuk uji homogenitas awal diperoleh data jika  $\alpha = 0.05$  dari daftar distribusi  $\chi^2$  dengan  $dk = (k-1) = (4-1) = 3$  didapat  $\chi_{0.95}^2 = 7.81$  dan didapat  $\chi_{hitung}^2 = 1.166$ . Hal ini berarti  $\chi_{hitung}^2 = 1.166 < \chi_{0.95}^2 = 7.81$ . Sehingga dapat disimpulkan hipotesis  $H_0$  diterima. Artinya, keempat kelompok dalam satu kelas sampel tersebut mempunyai varian yang sama (homogen). Pengambilan data akhir menggunakan nilai *posttest* yaitu untuk uji normalitas akhir diperoleh  $L_0 = 0.180$  dengan  $n = 22$  dan taraf nyata  $\alpha = 0.05$ , dari daftar nilai kritis  $L$  didapat  $L_{tabel} = 0.190$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0.180 < 0.184$ , maka  $H_0$  diterima

sehingga dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Berdasarkan data hasil penelitian untuk homogenitas varian data akhir didapatkan  $F_{hitung} < F_{tabel} = 0,529 < 2,98$ , maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua varian tersebut berdistribusi varian yang sama atau homogen.

Koefisien determinasi ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan logika siswa dengan hasil belajar siswa menggunakan metode bercerita berbantu boneka tangan. Diperoleh data  $r^2 = 49,68\%$ . Jadi pengaruh antara kemampuan logika siswa dengan hasil belajar siswa menggunakan metode bercerita berbantu boneka tangan sebesar  $49,68\%$  dan  $50,32\%$  dipengaruhi faktor lain.

Uji hipotesis 2 dalam penelitian ini menggunakan uji  $t$  dua pihak untuk mengetahui perbedaan hasil belajar berdasarkan berdasarkan kemampuan logika tinggi dan kemampuan logika rendah setelah menggunakan metode bercerita berbantu boneka tangan untuk siswa kelas III SD Negeri 04 Klego Kota Pekalongan. Diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,59 > 2,09$   $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Maka kesimpulannya ada perbedaan hasil belajar siswa yang kemampuan logika tinggi dengan siswa yang kemampuan logika

rendah setelah mendapatkan metode bercerita berbantu boneka tangan.

Metode bercerita berbantu boneka tangan dikatakan dapat mencapai ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tema perkembangan teknologi subtema perkembangan teknologi produksi sandang kelas III SD Negeri 04 Klego Kota Pekalongan apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa sekurang-kurangnya mencapai 75% dari jumlah yang mendapat nilai diatas KKM 75. Pengaruh pembelajaran dapat diketahui dengan menggunakan kriteria ketuntasan belajar.

Siswa dikatakan tuntas belajar jika mereka mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran. Pada ketuntasan belajar individu dalam penelitian ini dari 22 siswa terdapat 17 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas dalam mencapai KKM.

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari hasil belajar siswa mencapai tingkat penguatan yang ditetapkan yaitu 75. Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh ketuntasan belajar klasikal  $>$  ketuntasan belajar minimal,  $77\% > 75\%$  maka pembelajaran dikatakan berhasil.

Pada observasi pertemuan pertama siswa diberikan *pretest* yang berjumlah 20 soal dan siswa tampak bingung dengan adanya *pretest*

tersebut karena materi siswa belum sampai pada tema daerah tempat tinggalku subtema lingkungan tempat tinggalku, sehingga siswa tampak mengerjakan dengan sepengetahuan siswa saja. Kemudian pada saat masuk pembelajaran siswa terlihat bersemangat karena dalam pembelajaran yang peneliti sampaikan menggunakan metode bercerita berbantu boneka tangan sehingga dalam pembelajaran siswa bisa sambil bermain. Kemampuan logika penalaran siswa pada hari pertama bisa dikatakan masih rendah karena siswa mungkin masih bingung dalam menalar dan mencerna isi materi yang dikemas dalam bercerita. Pada hari kedua pembelajaran, peneliti kembali menggunakan metode bercerita berbantu boneka tangan dalam menyampaikan materi perkembangan teknologi perkembangan produksi sandang. Pada hari itu juga bisa dikatakan siswa sudah bisa memahami tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada hari ketiga pembelajaran berjalan semakin baik, kemampuan logika penalaran siswa juga sudah mulai terlihat yaitu ketika guru bertanya siswa sudah bisa langsung menjawab. Untuk hari keempat dan kelima siswa sudah memahami benar materi yang sudah disampaikan peneliti dengan metode bercerita berbantu boneka tanga. Pada hari keempat dan kelima siswa juga berani tampil ke depan kelas untuk menceritakan

kembali materi yang telah disampaikan peneliti pada hari pertama sampai hari tersebut. Dan siswa merasa cara belajar mereka santai sambil bermain tetapi tetap dapat fokus dalam materi yang disampaikan peneliti. Setelah pemberian perlakuan sampai 5 kali pertemuan kemudian siswa di berikan *posttest*. Peneliti membagikan *posttest* kepada siswa yang berjumlah 20 soal kemudian siswa mengerjakan soal *posttest* dengan tenang, mereka terlihat seperti sudah menguasai materi yang sudah diajarkan. Sehingga siswa mengerjakan *posttest* sendiri-sendiri dengan kemampuan mereka masing-masing. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu rata-rata *pretest* 65,68 dan *posttest* 76,134 sehingga dapat dikatakan pembelajaran dengan metode bercerita berbantu boneka tangan pada pembelajaran tema perkembangan teknologi subtema perkembangan teknologi produksi sandang kelas III SD Negeri 04 Klego Kota Pekalongan.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan maka diperoleh kesimpulan bahwa pada hasil uji korelasi *product*

*moment* diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  yaitu  $0,705 > 0,423$  menunjukkan bahwa ada korelasi antara metode bercerita berbantu boneka tangan dengan hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan logika siswa kelas III SD Negeri 04 Klego Kota Pekalongan. Pada hasil uji t diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,59 > 2,09$   $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang kemampuan logika tinggi dengan siswa yang kemampuan logika rendah setelah mendapatkan metode bercerita berbantu boneka tangan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Siti Mariana, Enny Zubaidah. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media

Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul.” *Jurnal Prima Edukasia Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6538/6222> Diakses pada 5 April 2019.

Theana, Oka Harmas, Ary Susatyo Nugroho dan Eka Sari Setaningsih, 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Subtema Keseimbangan Ekosistem Siwa Kelas V SD*. *Jurnal Sekolah (JS)*. PPSD FIP Universitas Medan. Vol. 2, No. (1), hal : 67-71.

Yofita, Apriyanti Rahayu. 2013. *Anak Usia TK Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Rineka Cipta.