

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUPPET SHOW* TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS V MIN 2 KOTA MADIUN

Safira Nuri Cahyani, ✉ Universitas PGRI Madiun

Fida Chasanatun, Universitas PGRI Madiun

Apri Kartikasari HS, Universitas PGRI Madiun

✉ safiraaa.nuri@gmail.com

Abstract: Learning Indonesian is very important, especially in the world of education. The purpose of this study is to determine the effect of puppet show media in training storytelling skills. This study involved students of class V MIN 2 Madiun City with a sample of 74 students consisting of 37 students from the experimental class and 37 students from the control class. The method used is quantitative with the type of research Quasi Experimental Design with the form of Nonequivalent Simple Group Design. Data collection in this study was carried out by practicing oral tests. The results of this study indicate that there are differences in scores between the experimental class and the control class. Based on the results of the post test, it is known that the average value of the experimental class reached 75.8 while the average value of the control class reached 65.14. Thus it can be said that the puppet show media is more influential in training students' storytelling abilities.

Keywords: Media Puppet Show, Storytelling Skills, Language Learning.

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting khususnya di dunia pendidikan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media *puppet show* dalam melatih kemampuan bercerita. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun dengan sampel sebanyak 74 siswa yang terdiri dari 37 siswa dari kelas eksperimen dan 37 siswa kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Simple Group Design*. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan praktik tes lisan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil *post test* diketahui bahwa nilai rerata kelas eksperimen mencapai 75,8 sedangkan nilai rerata kelas kontrol mencapai 65,14. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *puppet show* lebih berpengaruh untuk melatih kemampuan bercerita siswa.

Kata kunci: Media *Puppet Show*, Kemampuan Bercerita, Pembelajaran Bahasa.



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi pondasi pada dunia pendidikan dan salah satu fungsinya adalah untuk menyampaikan informasi. Menurut Julianto & Umami (2023) pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang menjadi pondasi pemahaman dalam mempelajari segala aspek keilmuan. Sejalan dengan pemikiran tersebut, dengan mempelajari bahasa diharapkan peserta didik dapat mengembangkan aspek intelektual, sosial, serta emosional untuk berkomunikasi secara baik dan benar. Pembelajaran pada pendidikan dasar membutuhkan kekuatan bahasa yang baik bagi peserta didiknya. Menurut Melly (2023), pada pendidikan sekolah dasar ruang lingkup pembelajaran bahasa meliputi kemampuan memahami bahasa serta kemampuan menggunakan bahasa Indonesia terdapat empat aspek yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan berbahasa pada peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah dan tidak optimal. Akibatnya peserta didik menjadi kurang percaya diri dan pasif saat proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Fadillah (2020), bahwa kemampuan bahasa yang rendah disebabkan oleh daya ingat peserta didik pada materi yang kurang. Menurut Nurfini & Burhanuddin (2022), peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi bahasa Indonesia karena siswa kurang memperhatikan serta tidak berani mengutarakan pendapatnya. Akan tetapi, pada pembelajaran ini juga terdapat kesulitan yang lain seperti harus menggunakan bahasa baku saat mengemukakan ide atau pendapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustina (2023), bahwa minat baca dan penguasaan kosakata untuk mensimulasikan sebuah kata atau kalimat merupakan faktor yang mempengaruhi keterampilan berbahasa.

Pada dasarnya pembelajaran berbahasa akan lebih efektif apabila menggunakan inovasi pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa. Hal itu juga diungkapkan oleh Chrisyarani (2018), yang menyebutkan bahwa faktor penyebab materi sulit diserap oleh siswa karena guru tidak menggunakan media dalam penyampaian materi. Untuk itu diperlukan adanya suatu inovasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Maruti & Opsari (2021) menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi sehingga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi siswa untuk memahami dan menelaah materi yang sedang dipelajarinya.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran bahasa yaitu *puppet show*. Menurut Lestariningsih & Parmiti (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dalam pembelajaran merupakan inovasi media yang bermanfaat dan mampu mendorong pemahaman serta mempengaruhi perluasan kosakata. Penggunaan media tersebut juga akan menumbuhkan tingkat kepercayaan diri peserta didik untuk berani menuangkan ide atau gagasan mereka didepan kelas. Penggunaan media *puppet* sepadan dengan kepribadian siswa, materi pembelajaran, serta tujuan yang ditentukan. Dengan begitu, adanya media *puppet show* dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap hasil kemampuan pada siswa yang sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional saja. Siswa juga akan memiliki ambisi dalam mempelajari suatu materi pembelajaran sehingga siswa lebih mengerti makna dari pembelajaran yang sedang berlangsung. Seperti yang dikemukakan oleh Eswadi (2018), bahwa media sangat penting untuk mengkomunikasikan pesan untuk menarik minat siswa sehingga akan termotivasi untuk belajar. Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, maka penelitian ini ditujukan untuk mengukur "Pengaruh Media *Puppet Show* terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V MIN 2 Kota Madiun"

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Kota Madiun. Metode penelitian yang dilakukan adalah *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group*. Dalam desain ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penilaian yang digunakan yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir).

Populasi penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun berjumlah 185 siswa, pemilihan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel yang diambil yaitu kelas VA dan kelas VB dengan jumlah 74 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *puppet show* dan variabel terikat adalah kemampuan bercerita siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes lisan. Tes dilaksanakan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam bercerita sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan diakhir pembelajaran setelah diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan bercerita siswa.

HASIL PENELITIAN

Pengaruh penerapan media *puppet show* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V MIN 2 Kota Madiun dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1 Data Kemampuan Bercerita sebelum *Treatment*

Kelompok	N	Rerata	Median	Modus	Varian	Standar Deviasi
Eksperimen	37	64,73	65	70	58,258	7,633
Kontrol	37	63,92	65	65	52,965	7,278

Pada data diatas menunjukkan skor rerata hasil *pretest* kemampuan bercerita siswa pada kelas eksperimen adalah 64,73 dan kelas kontrol 63,92. Median pada kelas eksperimen 65 dan pada kelas kontrol 65. Modus kelas eksperimen 70, sedangkan kelas kontrol 65.

Tabel 1.2 Data Kemampuan Bercerita Siswa sesudah *Treatment*

Kelompok	N	Rerata	Median	Modus	Varian	Standar Deviasi
Eksperimen	37	75,81	75	70	70,158	8,376
Kontrol	37	65,14	65	70	60,398	7,772

Pada data diatas menunjukkan skor rerata hasil *posttest* kemampuan bercerita siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen adalah 75,81 dan kelas kontrol 65,14. Median pada kelas eksperimen 75 dan pada kelas kontrol 65. Modus kelas eksperimen 70, sedangkan kelas kontrol 70.

Berdasarkan hasil dengan menggunakan rumus uji-t dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,044. Dengan frekuensi (df) sebesar 72, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 5,683$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh dalam menerapkan media *puppet show* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V MIN Kota Madiun.

Dari data siswa pada kelas kontrol yang pembelajaran menggunakan media gambar masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata. Sedangkan pembelajaran menggunakan media *puppet show* mendapatkan nilai yang memuaskan. Penggunaan media *puppet show* dapat merangsang imajinasi siswa melalui benda peraga yang ada pada media pembelajaran. Siswa jadi lebih termotivasi dan berperan aktif dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media *puppet show* terhadap hasil kemampuan bercerita siswa. Penelitian ini mengacu pada aspek kemampuan bercerita siswa di MIN 2 Kota Madiun. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 74 siswa yang terdiri dari 37 siswa kelas eksperimen dan 37 siswa kelas kontrol. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah disetujui oleh validator.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas kontrol menunjukkan bahwa terdapat kekurangan terkait pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ketidapahaman siswa terjadi karena guru hanya menerangkan materi bercerita dengan menggunakan media gambar dan siswa hanya berangan-angan tanpa terlibat langsung dalam situasi tersebut. Sehingga pada saat melakukan *pre test* maupun *post test* terhadap kelas kontrol masih memperoleh hasil dibawah rata-rata yakni $< 75,00$. Pada uji coba *post test* kelas kontrol terdapat 30 siswa dari total keseluruhan 37 siswa yang mendapatkan nilai < 75 dengan persentase 83,3% dengan rerata 65,14 yang artinya kemampuan siswa saat bercerita masih dianggap belum tuntas, sedangkan yang mendapatkan nilai > 75 hanya 7 siswa saja. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan alat bantu ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Uji coba pada kelas eksperimen berbantuan media *puppet show* yang memperlihatkan bahwa siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu menyerap materi dengan baik. Hal tersebut memberikan hasil yang cukup meningkat, terdapat 13 siswa saja yang mendapatkan nilai < 75 dan 24 siswa lainnya mampu mendapatkan nilai > 75 dengan persentase 64,8% dengan rerata 75,81.

Terlihat hasil yang menunjukkan bahwa kelas kontrol atau kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dengan media *puppet show* dianggap kurang memahami materi yang diajarkan apabila tidak menggunakan media. Pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan imajinasi saja. Sedangkan pada kelas eksperimen dimana kelas tersebut mendapatkan perlakuan dengan media *puppet show* lebih memahami materi sehingga mendapatkan hasil yang meningkat. Proses belajar mengajar yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa turut aktif dengan cara bekerja sama memerankan tokoh yang ada pada media tersebut.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan media *puppet* lebih berpengaruh pada hasil bercerita siswa dibandingkan dengan penggunaan media gambar. Hal serupa juga disebutkan pada penelitian Kholifah (2018) yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media *puppet*, siswa menjadi aktif dan materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *puppet* menambah minat siswa untuk selalu ingin belajar, meningkatkan hasil belajar, menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta pencapaian kompetensi yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang sama juga disebutkan oleh Muthohharoh (2021) bahwa media *puppet* digunakan pada proses pembelajaran untuk memicu peserta didik supaya kegiatan bercerita berjalan dengan efektif. Dengan adanya media tersebut, siswa akan tertarik dan mendengarkan dengan seksama cerita yang dibawakan. Hal tersebut tentunya dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media yang variatif dapat membuat siswa membangkitkan semangat dalam diri siswa untuk mengikuti proses belajar. Dari penelitian tersebut, hasil pengujian sebelum menggunakan media *puppet* memperoleh

nilai rata-rata 67,82. Sedangkan perolehan hasil uji setelah menggunakan media *puppet* mencapai nilai rata-rata 83,59. Dapat dilihat pembelajaran menggunakan media *puppet* mengalami peningkatan dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puppet* berpengaruh ditinjau dari hasil bercerita siswa.

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *puppet show* yang telah dilakukan di MIN 2 Kota Madiun, dapat dilihat bahwa saat pembelajaran berlangsung, siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media *puppet show* juga meningkatkan motivasi siswa dalam melatih kemampuan bercerita sehingga siswa dapat menyerap materi dengan baik. Siswa lebih semangat sehingga materi pelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Hal tersebut sependapat dengan penelitian Mila & Anafiah (2021), dengan judul Pengaruh Media Wayang terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V di SD 1 Petir Puyungan Bantul yang menyebutkan bahwa penggunaan media *puppet* menciptakan pembelajaran yang cukup kondusif. Peserta didik duduk dan memperhatikan cerita yang dibawakan menggunakan media *puppet* dengan tenang. Selain itu, terdapat beberapa siswa mencatat informasi yang ada pada cerita. Penggunaan media *puppet* tidak hanya melatih kemampuan bercerita saja, namun juga dapat melatih kemampuan menyimak cerita sehingga siswa dapat memahami dan mengambil informasi dari cerita yang didengarnya. Dari analisis data penelitian yang dilakukan tersebut rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen yakni 78,80, sementara pada kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 73,32. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puppet* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita pada kelas V.

Media *puppet show* memiliki beberapa keunggulan. Salah satunya adalah untuk mengembangkan daya imajinasi siswa. Media *puppet* tepat digunakan dalam materi yang memiliki unsur penggambaran atau imajinasi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya materi bercerita. Hal tersebut sependapat dengan penelitian Irdianti (2023), yang menerangkan bahwa siswa mampu memberikan respon yang cepat saat menghadapi situasi. Hal itu dikarenakan daya imajinasi siswa yang cepat tanggap serta mampu mengimajinasikan kondisi serta peran yang ada pada media *puppet* sehingga siswa mampu membuat rekayasa cerita dengan cara melihat.

Penelitian yang telah dilakukan di MIN 2 Kota Madiun, peningkatan nilai bukan hanya dilihat dari pemahaman materi saja, namun juga dari keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sependapat dengan penelitian yang disebutkan oleh Firdha & Safitri (2023), dengan judul Pengaruh Media *Puppet Show* terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Pada Tema 2 Kelas 3 SDN 1 Syamtalira Bayu yang menyebutkan bahwa dengan menggunakan media *puppet show* dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk menggali pemahaman mereka dalam berpartisipasi, berinteraksi, dan berkolaborasi sehingga mendorong siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat sebuah cerita. Dalam penelitian tersebut dijelaskan juga bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Perhitungan data dari hasil penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata 72,14 pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol mencapai 61,67. Hasil yang didapat setelah pengujian hipotesis yakni $2,164 > 1,683$ diperoleh dengan taraf signifikan $0,00 < 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *puppet show* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurhanani (2020), penggunaan *puppet show* tepat digunakan dalam pembelajaran terutama pelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu sesuai dengan tujuan penelitian ini dimana media *puppet show* digunakan untuk melatih kemampuan bercerita sehingga mampu memberikan kesan pembelajaran yang aktif dan reflektif. Selaras dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh Halimah (2020), bahwa pada media *puppet* mengandung nilai karakter yang harus ditanamkan pada siswa dengan pemilihan tokoh yang sesuai dengan isi cerita. Pertunjukan *puppet* bertujuan untuk tindak lanjut dari bercerita sehingga mampu menciptakan praktik belajar yang reflektif.

Berdasarkan adanya keunggulan dari media *puppet show* tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan

belajar mengajar, khususnya materi bercerita. Keberadaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat tersendiri. Menurut Luh & Ekayani (2021) media pembelajaran secara umum memiliki kegunaan yakni (1) Memperjelas pesan, (2) Mengatasi adanya keterbatasan antara ruang, waktu, tenaga, dan daya indera, (3) Menciptakan semangat belajar serta menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa, (4) Memungkinkan siswa lebih ekspresif, serta (5) Memberi pengalaman.

Dengan memperhatikan beberapa keunggulan dari media *puppet show*, maka langkah-langkah pembelajaran juga harus disusun supaya memudahkan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan media *puppet show* yaitu 1) Guru memberikan penguatan materi tentang bercerita, 2) Membagi kelompok kecil 3) Guru memberikan contoh bercerita menggunakan *puppet*, siswa menyimak 4) Guru memberikan lembar kerja, siswa menjawab dengan cara berdiskusi, 5) Bertukar pikiran untuk menyusun cerita berdasarkan pengamatan yang dilakukan, 6) Melakukan presentasi hasil kerja, 7) Evaluasi, 8) Refleksi. Hal yang sama diungkapkan oleh Nurhanani (2020) yang menyebutkan langkah-langkah bercerita menggunakan *puppet*, yaitu 1) Guru memberi topic cerita pada siswa, 2) Guru membuat kelompok kecil, 3) Membuka kegiatan bercerita kemudian siswa menyimak, 4) Guru memberi tugas membuat cerita, 5) Perwakilan kelompok memperagakan cerita didepan kelas, 6) Guru melakukan tanya jawab.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *puppet show* dapat dijadikan sebagai alternatif media yang digunakan pada proses belajar mengajar untuk melatih kemampuan bercerita siswa. Karena dalam penggunaan media *puppet*, siswa lebih termotivasi dalam mengekspresikan diri atas kemampuan yang dimilikinya. Hal ini dapat membuat siswa merasa percaya diri dalam mengungkapkan ide, maupun gagasan yang dimiliki. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan *puppet* berpengaruh terhadap hasil bercerita siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan efektif untuk siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan kelas eksperimen memiliki nilai *post test* yang lebih unggul daripada kelas kontrol. Perhitungan data menggunakan SPSS 22 yang mana diperoleh nilai post test mencapai 75,81. Sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai mencapai 65,14. Keunggulan dari penggunaan media *puppet show* berdasarkan temuan penelitian yaitu media *puppet show* dapat melatih siswa untuk melatih kemampuannya dalam bercerita di depan umum. Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran *puppet show* lebih berpengaruh dalam melatih kemampuan bercerita siswa pada kelas V MIN 2 Kota Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. R. Julianto and A. S. Umami, "Peranan Guru Dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pros. Samasta*, pp. 208–216, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/208-216>
- [2] U. S. Maret, K. Surakarta, J. Tengah, U. S. Maret, K. Surakarta, and J. Tengah, "Analisis keterampilan bercerita pada materi cerita rakyat bahasa jawa kelas iv sekolah dasar," no. 449.
- [3] E. Nurfina and A. Burhanuddin, "ANALISIS KESULITAN BELAJAR BAHASA INDONESIA DITINJAU DARI KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BORANG PENDAHULUAN Kesulitan belajar merupakan hambatan dan gangguan yang dialami oleh peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran . Menurut Utami [, " pp. 94–95.
- [4] D. Delawanti Chrisyarani, "Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018 <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>," *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 57–62, 2018.

- [5] E. S. Maruti and R. U. Y. Opsari, "Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Wayang Kreasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sd," *Pros. SENSASEDA*, vol. 1, pp. 49–54, 2021.
- [6] M. D. Lestariningsih and D. P. Parmiti, "Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 1, p. 71, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.35944.
- [7] Eswadi, "Peningkatan pemahaman perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media wayang kreasi," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. Edisi 1 Ta, pp. 21–29, 2018.
- [8] P. Studi *et al.*, "Ijee 1 (1) 2018," vol. 1, no. 1, 2018.
- [9] I. Muthohharoh, S. Ghufro, N. Nafiah, and S. Hartatik, "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 3196–3202, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1267.
- [10] M. Mila and S. Anafiah, "Pengaruh Penggunaan Media Wayang Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Di Sd 1 Petir Piyungan Bantul," *TRIHAYU J. Pendidik. Ke-SD-an*, vol. 7, no. 2, pp. 1145–1150, 2021, doi: 10.30738/trihayu.v7i2.9176.
- [11] O. Research, S. International, and A. No, "R. c. a," *Osteoarthr. Cartil.*, pp. 281–294, 1999.
- [12] M. Siswa, P. Tema, K. Sdn, J. Pgmi, and F. Iain, "PENGARUH MEDIA PUPPET SHOW TERHADAP KETERAMPILAN BAYU," vol. 4, no. 1, pp. 35–48, 2023.
- [13] Z. Nurhanani, B. B. Wiyono, and N. Nurchasanah, "Analisis Penggunaan Media Puppet Show untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Bercerita Siswa," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 7, p. 1020, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i7.13812.
- [14] L. Halimah, R. R. M. Arifin, M. S. Yuliariatiningsih, F. Abdillah, and A. Sutini, "Storytelling through 'Wayang Golek' puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood," *Cogent Educ.*, vol. 7, no. 1, 2020, doi: 10.1080/2331186X.2020.1794495.
- [15] N. Luh and P. Ekayani, "Pentingnya penggunaan media siswa," *Pentingnya Pengguna. Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March, pp. 1–16, 2021, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-