

## Peningkatan Kemampuan Menyimak melalui Dongeng Interaktif pada Siswa SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar

Devrika Ayuningtyas<sup>1</sup>, Miftakhul Huda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail: [a310217186@student.ums.ac.id](mailto:a310217186@student.ums.ac.id)<sup>1</sup>, [mh130@ums.ac.id](mailto:mh130@ums.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar melalui metode dongeng interaktif. Kemampuan menyimak merupakan keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa, namun sering kali diabaikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Metode dongeng interaktif dipilih karena melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pendongeng dan pendengar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang dipilih secara acak. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes kemampuan menyimak sebelum dan sesudah penerapan metode dongeng interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan menyimak siswa setelah diterapkannya metode dongeng interaktif siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami isi cerita dengan lebih baik. Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses mendongeng juga memperkaya kosakata dan kemampuan berkomunikasi siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode dongeng interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.

**Kata kunci:** *Menyimak, Dongeng, Interaktif.*

### Abstract

This research aims to improve students' listening skills at SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar through the interactive storytelling method. Listening ability is an important basic skill in language learning, but is often neglected in everyday learning practice. The interactive storytelling method was chosen because it actively involves students and allows for two-way interaction between the storyteller and the listener. This research uses a qualitative approach with a quantitative research design. The research subjects were class VII students who were chosen randomly. Data was collected through observation and listening ability tests before and after implementing the interactive storytelling method. The research results showed that there was a significant increase in students' listening abilities after implementing the interactive storytelling method. Students became more active, enthusiastic, and able to understand the content of the story better. Apart from that, the interactions that occur during the storytelling process also enrich students' vocabulary and communication skills. The conclusion of this research is that the interactive storytelling method is effective in improving students' listening skills at SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.

**Keywords:** *Listening, Fairy Tales, Interactive.*

### PENDAHULUAN

Peningkatan kemampuan menyimak melalui dongeng interaktif di SMP Muhammadiyah 1 Karanganyar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan mendengarkan siswa dengan menggunakan metode dongeng interaktif, siswa diajak untuk

aktif terlibat dalam mendengarkan cerita yang disampaikan secara menarik dan interaktif oleh guru. Metode dongeng interaktif melibatkan berbagai teknik seperti perubahan intonasi suara, penggunaan alat peraga, dan melibatkan siswa dalam diskusi dan kegiatan terkait cerita dengan tujuan meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses mendengarkan, sehingga mereka dapat menangkap informasi dengan lebih baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas. Dengan menggunakan dongeng interaktif, diharapkan siswa SMP Muhammadiyah 1 Karanganyar dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak yang merupakan salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa.

Belajar dapat digambarkan sebagai suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Walaupun erat kaitannya dengan belajar, namun pengertian belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Hal terpenting dalam setiap kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang membantu siswa mencapai pengalaman belajar yang baik.

Media pembelajaran interaktif dinilai sangat efisien digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Widiara (2018), era digital terlebih lagi di era ini perkembangan teknologinya memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia sehingga tidak bisa dianggap remeh khususnya dalam dunia pendidikan Indonesia. Kemajuan teknologi yang pesat memungkinkan untuk menggabungkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam media pembelajaran untuk mengemas, mengevaluasi, dan menciptakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga hasilnya dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi dunia pendidikan. Kata "interaktif" secara umum berarti komunikasi dua arah, atau lebih dari sekedar komponen komunikasi. Sederhananya, "interaktif" mengacu pada komunikasi aktif antara dua pihak, komunikator dan komunikan, di mana tidak ada pihak yang pasif.

Media interaktif umumnya mengacu pada produk multimedia dan layanan digital sistem teknologi informasi (TI) yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, visual, atau audio visual. Kesimpulannya, pengertian media pembelajaran interaktif diartikan sebagai komunikasi aktif dua arah, yaitu pesan dan informasi dari guru yang berlangsung antara multimedia dan pengguna (siswa) untuk menjelaskannya kepada siswa, dengan tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini alat multimedia yang berguna, selain media pembelajaran, ada faktor lain yang turut mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Seperti yang di ketahui, kondisi pendidikan saat ini membawa semakin banyak tantangan yang harus dihadapi. kenyataannya, hasil akhir yang diraih para pelajar belum mampu mencerminkan cita rasa Pendidikan Indonesia. Dalam hal ini kualitas proses belajar mengajar patut dipertanyakan, apalagi motivasi belajar siswa masih rendah. Tentunya hal ini perlu segera diperbaiki untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil siswa.

Pengetahuan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan kita, bahkan boleh dikatakan bahwa pengetahuan sudah merupakan suatu kebutuhan. Tanpa pengetahuan kehidupan akan lumpuh (Supriyanto, 2017:2). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa ditingkat menengah pertama atau SMP. Hadirnya pembelajaran bahasa Indonesia di SMP karena dianggap penting untuk dikuasai oleh siswa sejak awal. Sebagaimana diketahui bahwa terdapat empat aspek keterampilan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Tarigan dalam Yanti, dkk.2018:2) keempat aspek tersebut sangat penting karena dapat menunjang keberhasilan seseorang dalam proses komunikasi. Salah satu aspek yang menunjang keberhasilan seseorang dalam bidang bahasa dapat dilihat dari kemampuan menyimak dengan baik.

Pembelajaran keterampilan menyimak di SMP merupakan pembelajaran yang wajib mendapat perhatian untuk terus ditingkatkan. Robertson (dalam Kirbas, 2017:2), mengungkapkan bahwa pada dasarnya siswa tingkat sekolah menengah pertama dapat menghabiskan waktu 50% dalam sehari untuk kegiatan menyimak.

Pernyataan tersebut didukung oleh survei yang dilakukan oleh Tankin (Widowati, 2016 : 2.581) mengenai penggunaan waktu berkomunikasi pada keempat keterampilan berbahasa dengan persentase menyimak 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan menulis 9%. Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa persentase yang digunakan untuk menyimak lebih tinggi dari persentase keterampilan berbahasa berbicara, membaca, dan menulis. Sehingga pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian dan dapat seimbang dengan persentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari.

Kemampuan menyimak pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar masih rendah, dan informasi yang didapatkan peneliti dari hasil wawancara dengan guru kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar diperoleh informasi bahwa guru belum secara khusus membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa dalam satu periode tertentu, walaupun guru mengetahui kemampuan menyimak diperlukan untuk mengikuti berbagai pelajaran lainnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat ketidak selarasan antara persentase kegiatan menyimak yang tinggi dengan kenyataan praktik pembelajaran menyimak di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian secara memadai sesuai persentasenya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa dalam satu periode tertentu.

Kegiatan mendongeng adalah suatu metode komunikasi yang berpengaruh dalam ide dan nilai kepada siswa dengan kemasan yang menarik. Menurut (Sumartini et al., 2017) mendongeng yakni salah satu metode komunikasi yang pas untuk anak-anak, karena nilai yang akan disampaikan akan kita bungkus dengan kemasan yang disebut dongeng. Dongeng interaktif adalah salah satu metode mendidik anak yang mudah dan sering dipergunakan oleh para pendidik di sekolah. Sebagian besar anak senang dengan cerita, baik cerita yang sesungguhnya maupun sekedar dongeng fiksi belaka. Tujuan dari dongeng interaktif untuk anak yakni pengenalan alam lingkungan, budi pekerti, dan mendorong anak untuk berperilaku positif. Dongeng interaktif ternyata sangat membantu dalam proses tersebut dengan dongeng interaktif dapat membuka pemikiran dan wawasan anak terhadap pengetahuan baru.

Manfaat dari dongeng interaktif adalah dapat menjadi metode yang efektif untuk menyampaikan pesan moral dan menanamkan nilai-nilai karakter (Fitriani, 2019). Tanpa disuruh, anak dengan sendirinya menyerap nilai-nilai karakter yang diselipkan pada sebuah dongeng interaktif sehingga akan membekas dalam diri siswa. Nilai-nilai karakter yang disampaikan melalui dongeng interaktif jauh lebih efektif dan bermakna dibandingkan dengan nasehat atau ceramah biasa. Menurut manfaat dongeng bagi perkembangan moral yakni dongeng mengajarkan sikap untuk mengedepankan nilai yang baik saat menghadapi permasalahan moral, selain itu dengan memberikan jalan solusi moral, dongeng bisa memberikan motivasi penalaran moral anak dalam setiap tindakannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar, diperoleh informasi ternyata pembelajaran keterampilan menyimak dongeng siswa kurang baik. Masih banyak yang menyepelekan atau meremehkan keterampilan menyimak dongeng dikarenakan siswa tidak menyukai kegiatan menyimak. Siswa lebih suka mengobrol dengan temannya dan menyimak hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penyebab lainnya yakni rendahnya prestasi belajar siswa karena kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran yang berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi. Guru masih terikat pada pola pembelajaran tradisional yang bersifat statis dan kurang terbuka pada pembaharuan, sehingga menghambat para siswa untuk aktif dan kreatif. Guru lebih banyak mendominasi sebagian besar aktivitas proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung pasif. Salah satunya adalah guru memberikan materi pembelajaran dongeng

dengan menggunakan buku teks dan siswa diminta untuk mengerjakan latihan-latihan soal yang terdapat dalam buku teks. Oleh karena itu kemampuan menyimak di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar perlu ditingkatkan lagi. Dengan adanya permasalahan yang ada, guru harus mempunyai strategi khusus dalam meningkatkan kemampuan menyimak yakni dengan cara melalui dongeng interaktif. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Dongeng Interaktif Pada Siswa SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar*".

## **METODE**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:14), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dan pengambilan sampel dilakukan secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, serta analisis data bersifat statistik. Paradigma penelitian kuantitatif dianggap sebagai hubungan sebab akibat (kausal) antar variabel penelitian (Sugiyono, 2018). Penelitian ini menggunakan teknik penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian untuk mengetahui hubungan atau pengaruh sebab akibat (cause effect relationship, cause effectual relationship) antara dua variabel atau lebih dengan tujuan menjelaskan gejala atau fenomena tertentu (Buku Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, 2020). Penulis menggunakan metode survei untuk pengambilan data. Survei adalah metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner (angket) adalah instrumen yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis yang dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya (Sanjaya, 2019:255). Kuesioner yang disebarakan nantinya menggunakan media penyebaran Google Form (GF).

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pengalaman kerja, disiplin kerja dan pelatihan kerja (variabel independent) terhadap kinerja karyawan (variabel dependent). Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang dapat diukur secara numerik. Metode ini biasanya digunakan untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian yang membutuhkan data yang dapat dihitung atau diukur.

Penelitian kuantitatif sering menggunakan desain penelitian eksperimental, survei, atau korelasional. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel dan mengukur hubungan antar variabel. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. Waktu penelitian ini pada bulan Oktober 2022.

Populasi dalam penelitian kuantitatif merujuk pada keseluruhan kelompok individu atau objek yang menjadi fokus dari penelitian. Populasi ini adalah kumpulan semua elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti oleh peneliti. Misalnya, jika peneliti ingin meneliti kebiasaan membaca mahasiswa di sebuah universitas, maka populasi penelitiannya adalah peserta didik di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.

Sampel, penelitian kuantitatif biasanya menggunakan sampel yang besar untuk memastikan generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Teknik pengambilan sampel dapat mencakup random sampling, stratified sampling, atau cluster sampling. Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk diobservasi dan dianalisis. Pemilihan sampel dilakukan karena seringkali tidak mungkin atau tidak praktis untuk meneliti seluruh populasi. Sampel yang baik harus representatif, yaitu mencerminkan karakteristik dari populasi sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasi.

Definisi operasional variabel adalah deskripsi yang jelas dan rinci tentang bagaimana variabel akan diukur dan di operasionalisasikan dalam penelitian. Kemampuan Menyimak, Kemampuan siswa untuk mendengarkan, memahami, dan menginterpretasikan informasi yang disampaikan secara lisan. Pemahaman, Kemampuan siswa untuk menangkap ide utama dan informasi detail dari cerita yang didengar. Interpretasi, Kemampuan siswa untuk menafsirkan makna dan tujuan dari cerita. Konsentrasi, kemampuan siswa untuk tetap fokus dan memperhatikan cerita tanpa teralihkan. Alat ukur, tes pemahaman menyimak yang terdiri dari soal-soal pilihan ganda dan esai yang diadaptasi dari cerita yang didengar. Skala

pengukuran, skala interval dengan nilai 0-100, dimana nilai yang lebih tinggi menunjukkan kemampuan menyimak yang lebih baik.

Dongeng Interaktif, metode pengajaran yang menggunakan cerita atau dongeng yang disampaikan secara interaktif, melibatkan siswa dalam proses bercerita dengan menggunakan pertanyaan, diskusi, dan aktivitas terkait. Partisipasi aktif, jumlah dan kualitas partisipasi siswa selama kegiatan bercerita. Interaksi, tingkat keterlibatan siswa dengan guru dan teman sekelas selama kegiatan bercerita. Alat ukur, observasi kelas dan catatan lapangan tentang partisipasi dan interaksi siswa selama sesi dongeng interaktif. Skala pengukuran: Skala ordinal dengan kategori (1) Sangat Rendah, (2) Rendah, (3) Sedang, (4) Tinggi, (5) Sangat Tinggi. Dengan definisi operasional ini, penelitian dapat secara jelas mengukur dan mengevaluasi bagaimana dongeng interaktif mempengaruhi kemampuan menyimak siswa di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, pengamatan. Ketiga teknik tersebut dilaksanakan sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi telah disiapkan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran sedang berlangsung dan dampak yang ditimbulkan oleh perilaku guru terhadap murid selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film kartun.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman murid dalam menyimpulkan. Tes dilakukan dengan pembelajaran dongeng diberikan menggunakan media film kartun dilaksanakan pada akhir setiap tindakan atau pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan dongeng interaktif dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa di SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. Menyimak adalah salah satu keterampilan dasar dalam bahasa yang sangat penting untuk pengembangan kemampuan berkomunikasi secara efektif. Dongeng interaktif dipilih karena memiliki potensi untuk menarik minat dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar. Sampel diambil secara acak dari populasi tersebut, terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen (30 siswa) yang mendapatkan perlakuan dongeng interaktif, dan kelompok kontrol (30 siswa) yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan desain pretest-posttest control group. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan menyimak yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan menyimak yang terdiri dari 7 soal easy. Tes ini telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.

Prosedur Penelitian:

- 1) Tahap 1: Pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan menyimak awal.
- 2) Tahap 2: Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa dongeng interaktif selama 4 minggu, dengan frekuensi 2 kali per minggu. Kelompok kontrol tetap mengikuti kegiatan belajar mengajar biasa tanpa dongeng interaktif.
- 3) Tahap 3: Posttest diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur peningkatan kemampuan menyimak setelah perlakuan.

Kemampuan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan menyimak siswa adalah melalui dongeng interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan menyimak siswa SMP Muhammadiyah 2 Karanganyar melalui penggunaan dongeng interaktif.

**Tabel hasil pre-test dan post-test sebagai berikut:**

<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Kelompok Kontrol</b>
Rata-rata nilai pre-test: 60	Rata-rata nilai pre-test: 62
Rata-rata nilai post-test: 80	Rata-rata nilai post-test: 68

(H0) : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menyimak siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

(H1) : Ada perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menyimak siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung (4.5) lebih besar dari t tabel (2.00) pada taraf signifikansi 0.05. Oleh karena itu, H0 ditolak dan H1 diterima.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dongeng interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan menyimak siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Ada beberapa penyebab faktornya yang pertama keterlibatan Emosional, dongeng interaktif mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran dan yang kedua penggunaan media, media interaktif memberikan variasi dalam penyampaian materi yang membuat siswa tidak bosan dan lebih fokus. Dongeng interaktif memungkinkan adanya pengulangan dan latihan yang lebih sering dan terstruktur.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Pembelajaran menyimak dongeng interaktif dapat meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Karanganyar, hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan skor rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 64,5% menjadi 92,37% demikian juga terjadinya peningkatan pencapaian ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 64,5% menjadi 98,3%. Terjadi perubahan aktivitas atau sikap siswa pada penggunaan media film kartun dalam pembelajaran menyimak dongeng yang dilihat kehadiran siswa dan menjadi subjek penelitian memberikan respon positif pada pembelajaran menyimak dongeng interaktif dengan presentase 94,5%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alpian, Y., dkk (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66–72.
- Arikunto, Suharsimi. (2018). *Metode Perosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020) Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa*, 9(2), 103–112.
- Fitriani, W. (2019) Dongeng Dapat Membentuk Karakter Anak Menuju Budi Pekerti Yang Luhur. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 178–183. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i1.270>
- Faizah, Nur (2019) Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Siswa. Skripsi Tidak Diterbitkan. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Fitriyani, Slamet (2020). Fungsi pelaku dan dongeng binatang. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Semarang.
- Habsari, Zakia. (2019). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 1(1):23.

- Haqimurosyad, A., Iswara, P.& Aeni, A. (2017). Penerapan teknik think-pair-share untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada materi cerita Peristiwa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1):105
- Hijriyah, Umi. (2018). Menyimak Strategi Dan Implikasi Nya Dalam Kemahiran Berbahasa. Lampung. Pusat Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 1(1):23.
- Nurchayati, Beta. (2018). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui metode KWL pada siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(7):2.
- Nofiyanti, Rizki Indah. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Cooperative Tipe Script Dengan Bantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: FKIP Universitas Negeri Islam Raden Intan Lampung.
- Pebriana, Putri Hana. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 1(2):768
- Pebriana, Putri Hana. (2017) Analisis Kemampuan Berbahasa Dan Pemahaman Moral Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Mendongeng. *Jurnal PAUD*, 1(2):143.
- Purwati, Eni. (2019). Optimalisasi Pendidikan Islam Melalui Pembelajaran Berbasis Cara Kerja Otak. *Jurnal Studi keislaman*, 2(1):88 – 92.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahayu, Endang Muji. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dongeng Interaktif*. *Jurnal Pendidikan*, 6(24):111
- Rita, Eka Izzaty. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press. Rukiyah. 2018. Dongeng mendongeng, dan manfaatnya. *Jurnal ANUVA*, 2(1):102-104.
- Resti, Diah Annisa. (2018) Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan*, 7(31):13.
- Retnaningsih, E., Haryati, N., & Luriawati, D. (2019). Peningkatan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Audio Dengan Strategi Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104–115.
- Sugianto, D., Wibowo, D. C., & Oktaviani, U. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Melalui Media Boneka Tangan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 179–189.
- Sumartini, L. P. A., Antara, P. A., & Magta, M. (2017). Pengaruh Metode Dongeng Interaktif Terhadap Karakter Anak Pada Taman Kanak-Kanak Kuncup Harapan Singaraja. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–10.
- Sari, Pusvyta. (2019). Analisis Terhadap Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1):61.
- Sufanti, Main (2018) *Strategi pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono (2018) *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Solihudin, Ichsan. (2016). *Hyponosis For Parents*. Bandung : PT. Mizan Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. (2019). *Menyimak sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Usman, Misnawati. (2018). Pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak Bahasa Jerman mahaasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar. *Indonesian Journal of Education Studies*, 21(2):174
- Wahyuddin, Wisrawaty. (2019). Kemampuan menentukan isi cerita rakyat Siswa Kelas X SMAN I Raha. *Jurnal Bastra*, 1(1):5.
- Widowati, Diah Ayu. (2019). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 27(5)