

Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru

Rini Purnawati¹, Dea Mustika²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
e-mail: rinipurnawati280299@student.uir.ac.id¹, deamustika@edu.uir.ac.id²

Abstrak

Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media yang bisa memadukan antar mata pelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku siswa sebagai alternatif untuk menunjang pembelajaran. Media boneka jari merupakan media yang terbuat dari kain flanel yang dibentuk sesuai dengan gambar yang diinginkan. Bentuk media yang menarik dapat membuat suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka jari serta mengetahui penilaian dari empat ahli yang terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model Addie yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development*). Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli desain untuk menguji kevalidan. Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif yang dianalisis menggunakan data kuantitatif berupa data angka dan diinterpretasikan dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas produk. Hasil dari penelitian ini, menghasilkan produk media boneka jari yang telah memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata dari ahli materi 95,6 % dan ahli desain 97,7 % dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa kriteria yang diperoleh media boneka jari yakni sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran peserta didik.

Kata Kunci : Boneka Jari, Media Pembelajaran, Pembelajaran Tematik.

Abstract

Lack of teacher creativity in making media that can integrate between subjects so teachers only use student books as an alternative to support learning. Finger puppet media is a media made of flannel which is shaped according to the desired image. Interesting forms of media can create a pleasant atmosphere for students in the learning process. Therefore, this study aims to develop finger puppet media and find out the assessments of four experts consisting of two material experts and two media experts. This research is a development research using the Addie model which is simplified into three stages, namely (*Analysis, Design, Development*). The data collection instrument was in the form of a questionnaire given to material experts and design experts to test the validity. The type of data obtained from the results of the study is qualitative data which is analyzed using quantitative data in the form of numerical data and is interpreted with assessment criteria guidelines to determine product quality. The results of this study, produced finger puppet media products that have met the very valid criteria with an average score of 95.6% material experts and 97.7% design experts with very valid criteria. It can be concluded that the criteria obtained by the finger puppet media are very valid, so that they can be used at the elementary school level as a learning medium for students.

Keywords: Finger Puppets, Learning Media, Thematic Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu prioritas utama dalam masyarakat dan kebudayaan. Dengan pendidikan kita bisa mencegah kemiskinan, dan buta huruf di dalam masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat. Mulyasana (dalam Tiran 2017:1) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses menjadi, yakni menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hati nuraninya secara utuh. Pendidikan tidak dimaksudkan untuk mencetak karakter dan kemampuan peserta didik sama seperti gurunya. Proses pendidikan diarahkan pada proses berfungsinya semua potensi peserta didik secara manusiawi agar mereka menjadi dirinya sendiri yang memiliki kemampuan yang unggul dan mempunyai kepribadian yang baik.

Dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dibutuhkan kemampuan guru dalam merancang sebuah media pembelajaran. Peran guru tidak hanya bertugas untuk mengajar saja, namun juga berperan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, dan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan peserta didik terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan. Menurut Brow (dalam Khoirunnisak, 2015:1) menyatakan bahwa tugas dan peran guru antara lain menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari serta mengontrol dan memberikan evaluasi terhadap kegiatan peserta didik.

Media merupakan suatu alat yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Mahnun (2012:29) ada tiga fungsi media pembelajaran. Pertama, fungsi stimulus yang menimbulkan ketertarikan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Kedua fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan peserta didik. Ketiga, fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan oleh guru.

Dengan menggunakan media dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus terhadap materi yang disampaikan, dengan demikian peserta didik dapat dikatakan sedang melakukan proses pembelajaran.

Lebih rinci, Kustandi dan Sutjipto (dalam Tiran, 2017:4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar guna memperjelas makna pesan yang disampaikan agar mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna. Menurut Rohani dan Isran (2018:94-95) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut : 1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, 3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Hal ini sejalan dengan tujuan utama media, yakni sebagai alat untuk mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajarannya. Peserta didik akan sangat antusias dan bersemangat dalam belajar jika proses pembelajaran di kelas menyenangkan. Salah satu cara agar proses pembelajaran dikelas berlangsung secara menyenangkan dengan guru menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas I SDN 193 Pekanbaru diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Secara keseluruhan guru sudah mampu memahami suatu media yang cocok untuk suatu pembelajaran. Akan tetapi media yang digunakan guru disekolah hanya untuk satu mata pelajaran saja, seperti media kartu bergambar yang hanya digunakan untuk mata pelajaran matematika saja. Kekurangan dari media kartu bergambar yang digunakan guru yaitu gambarnya tidak bervariasi dan terlihat monoton. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media yang bisa memadukan antar mata pelajaran sehinggaguru hanya menggunakan buku siswa sebagai alternatif untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut membuat

pembelajaran tematik kurang maksimal serta kurang menarik sehingga berdampak pada kurangnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tematik.

Berdasarkan pernyataan dari guru kelas I bahwasanya pada tema 5 subtema 1 khususnya pada pembelajaran 3, 5 dan 6 yang memuat mata pelajaran Matematika dengan materi membilang banyak benda, mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ungkapan pujian, terimakasih, permintaan maaf dan tolong serta mata pelajaran Pkn dengan materi menyebutkan simbol sila keduadirasa cukup sulit bagi peserta didik, ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar peserta didik kelas I SDN 193 Pekanbaru yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75. Dari 29 orang peserta didik hanya 19 orang peserta didik yang tuntas, sedangkan 10 lainnya tidak tuntas. Oleh karena itu, media boneka jari yang biasanya hanya digunakan untuk bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia akan diubah menjadi media yang digunakan pada pembelajaran tematik agar meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran boneka jari sangat disukai anak-anak sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan peserta didik tentang tema yang dipelajari dalam pembelajaran tematik.

Madyawati (dalam Ullia, dkk 2019:27) menyatakan permainan boneka jari merupakan *mascot* mungil yang dipasang pada jari yang dimainkan saat bercerita atau berhitung. Menurut Purwaty, (dalam Rakimahwati, dkk 2018:6) mengatakan bahwa keuntungan penggunaan boneka jari bergambar adalah : 1) tidak memerlukan banyak tempat, waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit; 2) tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memmainkannya; 3) dapat mengembangkan imajinasi anak; 4) dapat menarik minat anak dalam membaca huruf. Adapun kelebihan lain dari media pembelajaran boneka jari yakni dapat mengembangkan imajinasi anak dengan bentuk yang bervariasi, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira pada peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya cara menggunakan media boneka jari pun sangat mudah digunakan. Menurut Utariani, dkk (2015:5) mengatakan bahwa cara menggunakan boneka jari yakni dengan cara dimasukkan ke jari tangan yang dimainkan sesuai peran yang diinginkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis mencoba untuk memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik dengan memadukan lebih dari satu mata pelajaran dalam sebuah media pembelajaran. Penelitian ini sangat penting untuk mengurangi keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 yang dibutuhkan guru dan peserta didik agar lebih tertarik dalam mempelajari pelajaran dikelas I Sekolah Dasar terutama pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 3, 5 dan 6. Dengan demikian, maka peneliti mengembangkan Media Boneka Jari pada Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru untuk menghasilkan media dan mengetahui validitas media pembelajaran boneka jari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE. Menurut Hadi dan Agustina (2016:94) mengatakan bahwa model penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu : Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian ini, untuk mengembangkan media boneka jari dilakukan beberapa prosedur penelitian yang langkah-langkahnya telah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membatasi penelitian ini hanya pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga sehingga tahapan implementasi dan evaluasi tidak bisa dilaksanakan.

Data penelitian ini diperoleh dari data primer dan data sekunder. Menurut Febliza Afdal (2015:7-8) Data primer yaitu data yang diambil langsung dari sumber data. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer adalah angket validasi ahli materi dan ahli desain dan dokumentasi. Data sekunder yaitu data yang dikumpulkan peneliti dari

sumber yang telah ada. Pada penelitian ini data sekunder dapat dari buku, jurnal serta skripsi yang berkaitan dengan pengembangan. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari ahli yang berkompeten dalam beberapa bidang yang berkaitan dengan media boneka jari yaitu ahli materi yang berkompeten dalam menguji isi, dan ahli desain yang berkompeten dalam menguji konstruk. Teknik penelitian ini dilakukan dengan studi pendahuluan yaitu wawancara dan observasi dilanjutkan dengan pelaksanaan dengan menggunakan teknik angket dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi ahli dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara analisis deskriptif. Menurut Islamia (2019:55-56) rumus yang digunakan, sebagai berikut :

$$P = \frac{s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= persentase skor

s = jumlah skor hasil pengumpul data

N = skor maksimal

Sedangkan untuk mencari rumus presentase rata-rata, ialah sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x = Skor rata-rata

n = jumlah penilai

Σx = skor total masing-masing

Nilai yang diberikan dari satu sampai lima, untuk respon sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Tingkat dalam pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval tersebut dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap responden.

$\text{Persentase Jawaban Responden} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Tertinggi/Ideal}} \times 100\%$

Kemudian hasil dari presentase jawaban responden dicari rata-ratanya dari jumlah subjek sampel uji coba dan dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria	Range Persentase
Tidak Valid	0% - 20%
Kurang Valid	21% - 40%
Sedang	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat Valid	81% - 100%

Sumber : Menurut Riduwan (2016:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiono (2019:12) penelitian pengembangan ialah cara untuk mendapatkan suatu produk yang diharapkan dan produk ini dilakukan secara bertahap serta dilakukan pengujian. Penelitian ini memiliki tujuan

untuk mengembangkan media boneka jari agar dapat digunakan sebagai suplemen tambahan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk yang diuji kevalidannya oleh pakar ahli untuk kemudian dapat menciptakan produk yang layak diujicobakan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media boneka jari pada tema 5 subtema 1 untuk siswa kelas I sekolah dasar. Untuk menghasilkan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hanya sampai di tahap ke-3 yaitu tahap *development* dikarenakan pandemi covid-19. Menurut Angko dan Mustaji (dalam Melihayatri, 2021:53) terdapat alasan kenapa ADDIE relevan digunakan karena model ini fleksibel, sederhana dan mudah dipahami. Pada pembahasan ini peneliti memfokuskan hanya mengkaji mengenai tahap pengembangan pada uji validitas saja. Validator dalam penelitian ini melibatkan 4 validator yang terdiri dari 2 orang dosen dan 2 orang guru yang berkompeten dalam bidangnya. Tahap uji validasi, validator ahli materi menilai tentang kesesuaian materi dengan media yang telah dibuat. Terdapat dua orang validator ahli materi adalah validator 1 (Guru Sekolah SDN 193 Pekanbaru) dan validator 2 (Dosen Universitas Pahlawan). Beliau adalah guru dan dosen yang berkompeten dalam bidang materi tematik. Validator ahli materi memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli materi, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli materi pada validasi pertama adalah 75,6% dengan kriteria Valid. Ahli materi memberikan komentar dan saran terhadap produk untuk menambahkan karakter yaang mengungkapkan simbol pujian atau permintaan maaf dan menambah jumlah media boneka jari, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan agar materi yang disajikan tepat dan benar sehingga diperoleh dari validator ahli materi pada validasi kedua adalah 95,6% dengan kriteria sangat valid.

Validator ahli media menilai tentang tampilan media boneka jari. Terdapat dua orang validator ahli media yaitu validator 3 dan validator 4 selaku dosen sendratasik (seni rupa) dari Fakultas FKIP Univeristas Islam Riau dan guru SDN 193 Pekanbaru yang ahli dalam bidang desain. Validator ahli desain memberikan penilaian terhadap produk menggunakan kuesioner yang termuat dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran yang diberikan.

Hasil yang diperoleh dari validator ahli media pada validasi pertama adalah 74,4% dengan kriteria valid. Ahli desain memberikan komentar dan saran terhadap produk untuk menambahkan pernak-pernik agar terlihat menarik dan memperbaiki warna boneka jari antara jari dan kepala yang senada atau yang warnanya sama. Setelah memperoleh komentar dan saran dari ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap tampilan media boneka jari sehingga diperoleh skor dari validator ahli mediapada validasi kedua adalah 97,7% dengan kriteria sangat valid.

Setelah hasil keseluruhan validasi mediaboneka jari untuk 2 validasi direkap, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 4 validator pada validasi pertama yaitu 85,5% dengan kategori valid. Dan untuk hasil validasi kedua yang diperoleh dari gabungan empat validator termasuk ke kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 86%. Adapun hasil validasi dari keseluruhan aspek yang diperoleh dari 4 validator dapat dilihat pada table 11 dibawah ini.

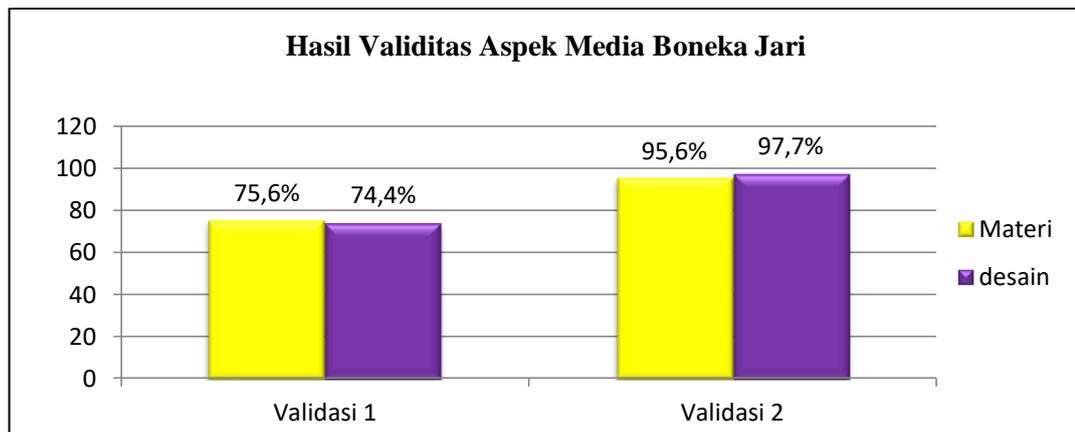
Tabel 1. Hasil Validitas Aspek Media Boneka Jari

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas (%)	
	I	II
Materi	75,6%	95,6%
Media	74,4%	97,7%
Rata-rata	75%	96,6%

Sumber: Data Olahan Peneliti

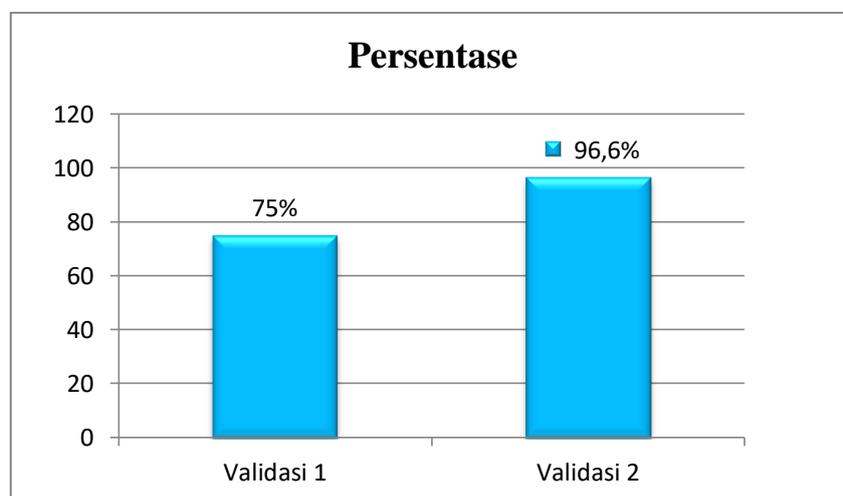
Tabel 1 diatas adalah hasil validasi dari keseluruhan aspek media boneka jari yaitu aspek materi dan media yang diperoleh dari 4 validator untuk dua kali validasi. Pada media boneka jari dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata sebesar 75% dan validitas kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 96,6%.

Hasil penilaian seluruh aspek media boneka jari oleh ahli materidan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram 1 berikut ini:



Gambar 1. Hasil penilaian seluruh aspek media boneka jari

Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 21,1%. Perbandingan hasil penilaian media boneka jari pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Boneka Jari

Diagram perbandingan ini menjelaskan bahwa media boneka jari mengalami kenaikan dari 75% ke 96,6%. Hal ini terjadi karena peneliti telah memperbaiki media boneka jari sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh seluruh validator. Secara keseluruhan media boneka jari ini sudah dapat dinyatakan valid dan sesuai digunakan di lingkungan siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Nieveen (dalam Purboningsih, 2015:468) mengatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran yang

dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, perangkat pembelajaran harus didasarkan pada validitas isi dan validitas konstruk. Jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan valid.

Dalam media pembelajaran boneka jari ini memiliki beberapa kelebihan yakni yang pertama dapat memberi motivasi atau meningkatkan semangat siswa karena dilengkapi dengan gambar karakter yang bervariasi sehingga tidak membuat jenuh. Kedua, dapat digunakan untuk pembelajaran tematik karena bentuk media boneka jari terdapat materi tersirat yakni Matematika, Bahasa Indonesia dan PPKn. Ketiga, media boneka jari dapat digunakan berulang-ulang. Selain memiliki kelebihan, media boneka jari ini memiliki kekurangan yaitu pada masa pandemi covid-19 ini tidak dapat dilakukan uji coba produk di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : Proses pengembangan media boneka jari ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap pembuatan media boneka jari, setelah media boneka jari selesai kemudian peneliti memvalidasikan media tersebut kepada dua orang validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Kualitas media boneka jari ini telah mencapai standar kevalidan dari hasil validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase skor 95,6% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli desain memperoleh skor presentase 97,7% dengan kriteria sangat valid. Maka rata-rata yang diperoleh skor 96,6% dengan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media boneka jari tema tema 5 subtema 1 dinyatakan telah memenuhi kriteria sangat valid.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih terhadap orang tua, keluarga, dosen pembimbing, sahabat serta rekan-rekan yang terlibat dalam penyelesaian penelitian ini, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dan dilaporkan secara tertulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Febaliza, Asyti dan Afdal, Zul. 2015. *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru : Adefa Grafika.
- Hadi, Hasrul. 2016. *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE*. Jurnal Education. 11 (1) 94
- Islamia, Nuha. 2019. Skripsi. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Biologi*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Khoirunnisak, Eva. 2015. Skripsi. *Pengembangan Media Boneka Jari (Bojar) dalam Pembelajaran Tematik Tema Kegemaranku Kelas I Sekolah Dasar*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. 37 (1) 29.
- Melihatyatri, Ningrum. 2021. Skripsi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 115 Pekanbaru*. Pekanbaru : Universitas Islam Riau.
- P. Joko, Subagyo. 2019. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rakhimahwati. 2018. *Pelatihan pembuatan boneka jari bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di kecamatan V koto kampung dalam kabupaten padang pariaman*. Jurnal Pendidikan. 2 (2) 6.
- Riduwan. 2016. *Dasar-dasar statistika*. Bandung : Alfabeta.

- Rohani. 2018. *Manfaat media dalam pembelajaran. Jurnal Pendidikan.* 7 (1) 94.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung : Alfabeta.
- Taba, Hilda. 2018. *Curriculum Development Theory and Practices.* Jakarta : Kencana
- Tiran, Regina Delmina. 2017. Skripsi. *Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Boneka pada Materi Pokok Mengenal Teks Petunjuk Kesehatan Tubuh dalam Subtema Gemar Berolahraga untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar.* Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Ully, Rahmatul dkk. 2019. *Mengembangkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita dengan media boneka jari di Paud Al Kamal Kabupaten Aceh Besar.* Jurnal Pendidikan. 4 (4) 27
- Utariani, Ni Komang. 2014. *Penerapan metode bercerita berbantuan media boneka jari untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak TK kelompok A.* Jurnal PG PAUD. 2 (1) 5.